

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Ombre su Rabeforst
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Alexa
Illustrazioni: Jason Glover, Jeff Freels,
William McAusland
Mappe: Gianmatteo Tonci
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.

© 2024 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDBS - 1ª Edizione - Marzo 2024

INDICE

Introduzione	4
Cacciatori di streghe	5
La casata dei Wassenhoff	6
Coinvolgere i personaggi	6
Rabeforst	6
Il maniero dei Wassenhoff	12
Il mausoleo	18
Il fantasma di Frau Katarine	21
Concludere l'avventura	23
Intrighi svelati	23
Personaggi non giocanti	26
Nuovi mostri	26
Nuovi oggetti magici	27

Mappe

La contrada di Rabeforst	28
Il villaggio di Rabeforst	29
Mappa del maniero dei Wassenhoff – Corte interna e piano terra	30
Mappa del maniero dei Wassenhoff – Primo piano, Terrazzo superiore e Sotterraneo	31
Mappa del mausoleo – Piano superiore e Piano inferiore	32

Abbreviazioni

1/2E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
1/2O 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> Edizione Avanzata™	PnG personaggio non giocante
CM caotico malvagio	LM legale malvagio	PX punti esperienza
CN caotico neutrale	LN legale neutrale	R ramingo
Cos Costituzione	M mago	Sag Saggezza
CT classe tesoro	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
D druido	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire classe armatura 0
Des Destrezza	Mn monaco	TS tiri salvezza
DV dadi vita	mo monete d'oro	U umano
E elfo	Mor morale	UN umano normale
Fer ferite inflitte	Mov movimento	
For Forza		

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.

Preludio

Ombre su Rabeforst è un’avventura progettata per 4-6 personaggi dal 2° al 4° livello. L’intera vicenda è ambientata in una zona rurale dell’Impero, preferibilmente in una delle province meno importanti e più isolate, ma il master può facilmente ricollocare gli eventi dove ritiene più opportuno con uno sforzo minimo, visto che tutti i luoghi citati sono volutamente generici e quindi adattabili a qualsiasi campagna di gioco.

Sinossi

La casata dei Wassenholf è una delle più antiche della contrada di Rabeforst (la “Foresta del Corvo”). Da generazioni il suo antico maniero di austera pietra grigia si erge sulla collina più alta della zona, sorvegliando la vallata sottostante come un falco guardingo. Pur appartenendo alla nobiltà minore dell’Impero, i Wassenholf governano da sempre sul proprio territorio, godendo dei benefici e delle ricchezze spettanti loro in virtù del potere ereditario. Rabeforst è un piccolo distretto, che si estende tra la foresta alla quale deve il nome e una zona collinosa, affatto povero di risorse naturali e abitato da agricoltori e pastori, gente rozza e sanguigna, poco incline a occuparsi di quello che accade oltre i limitati confini della minuscola comunità.

Circa 15 anni fa, Rudolf Wassenholf è succeduto al padre alla guida della contrada. Da allora la vita è scorsa abbastanza tranquillamente a Rabeforst, che è stata toccata solo marginalmente dalle incursioni di umanoidi e altri mostri selvaggi. I suoi abitanti hanno condotto un’esistenza monotona, fatta di stenti e fatica quotidiana. Lunghi anni sono passati senza portare cambiamenti significativi, lasciando praticamente immutato questo piccolo angolo di mondo, mentre nell’Impero si verificavano guerre e sconvolgimenti. Durante il suo dominio, Rudolf si è meritato il soprannome ben poco nobile di “Pancione”, visto che ha trascorso gran parte del suo tempo a gustare le molte prelibatezze della cucina locale. Con disprezzo, molti dei suoi contadini e persino i membri della milizia si riferivano a lui con l’appellativo di “Barile”, ovviamente quando erano sicuri che non ci fossero orecchie indiscrete nelle vicinanze.

Tutto sommato, comunque, Rudolf non si è rivelato un cattivo governatore. Più interessato a godersi la vita che a occuparsi delle faccende amministrative e politiche, aveva delegato gran parte dei propri compiti ai collaboratori e alla moglie. Frau Katarine, un’esile donna dall’aria effimera e

con un insospettabile temperamento di ferro, ha di fatto amministrato Rabeforst negli ultimi tre lustri, circondandosi di consiglieri fidati e capaci. Rudolf "il Barile", oltre a molti figli bastardi, aveva tre eredi legittimi, il minore dei quali ha il carattere fiero della madre, ma è di indole malvagia e intraprendente. Affascinato dal potere offerto dalla magia nera, si è procurato numerosi testi proibiti, volumi alchemici e tomi arcani, trasportandoli nell'antica cripta di famiglia, dove ha allestito un vero e proprio laboratorio segreto e ha appreso le oscure arti negromantiche.

Dopo aver eliminato i due fratelli maggiori – e quindi destinati a precederlo nella linea di successione – facendo in modo che entrambi i decessi sembrassero degli incidenti, il vile Gregor ha poi deciso di togliere di mezzo anche i genitori, per prendere il potere. A tale scopo, si è fabbricato un potente veleno nel suo laboratorio alchemico, poi lo ha aggiunto al cibo del padre, uccidendolo all'istante. Ma l'azione più spregevole Gregor l'ha compiuta qualche settimana dopo. Katarine era infatti soggetta gravi crisi di catalessi, in seguito alle quali cadeva in uno stato simile alla morte, talvolta anche per molti giorni di seguito. Quando un attacco più grave del solito ha colpito la madre, Gregor ha fatto in modo di somministrarle un filtro di sua invenzione, prolungando indefinitamente la durata della catatonìa. Creduta morta, la donna è stata tumulata nel mausoleo di famiglia accanto ai corpi del marito e dei figli, per riposare eternamente a fianco degli illustri antenati dei Wassenhof. Gregor è divenuto così il nuovo signore di Rabeforst, tra cerimonie sfarzose ma comunque venate dalla tristezza per i numerosi lutti accaduti di recente.

Ma Katarine non era morta! Risvegliatasi in una fredda tomba di pietra, è impazzita in seguito alla situazione da incubo nella quale si è venuta a trovare. Lo spietato Gregor si è deliziato nell'udire le grida disperate e le vane invocazioni di aiuto della madre, gustandosi il vino migliore delle cantine del palazzo mentre sedeva nel mausoleo, accanto al sepolcro della genitrice. Nel giro di pochi giorni la donna è trapassata, avvampando d'un odio implacabile per il figlio che aveva causato la sua rovina, tanto da trasformarsi in una terribile creatura non morta.

Una notte, mentre Gregor era intento a blasfemi esperimenti nel laboratorio segreto all'interno della cripta, la grottesca parodia di quella che un tempo era stata Frau Katarine si è sollevata dalla tomba come mantoscuro (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), decisa a vendicarsi del figlio degenerare. La sconvolgente apparizione della madre ha terrorizzato il giovane, che è fuggito dal mausoleo in preda al panico, riuscendo a salvarsi per un soffio. Egli è atterrito dalle conseguenze delle proprie azioni e teme per la sua vita, sicuro che il fantasma verrà presto a esigere vendetta. Per questo motivo, ha deciso di ingaggiare degli avventurieri per eliminare definitivamente la minaccia. Dato che quasi sicuramente i suoi emissari troveranno il laboratorio segreto durante la perlustrazione del mausoleo, Gregor ha anche bisogno di un capro espiatorio da accusare per i libri proibiti e il materiale che potrebbe essere scoperto nella tomba. Ha quindi deciso di falsificare alcuni passi del diario privato e altri documenti della madre, facendola apparire come una seguace delle arti oscure e negromantiche.

A questo punto della storia entrano in scena i personaggi, che si trovano a passare dalle parti di Rabeforst. Ovviamente, come sempre, sono nel posto sbagliato al momento sbagliato e rappresentano le pedine ideali che lo sciagurato nobile può utilizzare per risolvere il proprio problema...

CACCIATORI DI STREGHE

L'avventura presuppone che l'ambientazione faccia correntemente uso di inquisitori e cacciatori di streghe che si oppongono alle "forze del male". Si tratta di un'organizzazione molto potente nell'Impero, sanzionata sia dal potere temporale che da quello ecclesiastico. È ben radicata sul territorio e molto temuta. Il master deve pensare a essa come al classico cliché dell'Inquisizione medievale, con tutti i pregiudizi che ciò comporta. L'intervento di questi PnG non viene mai preso alla leggera perché nessuno, non importa quanto sia potente, è al di sopra dell'autorità dei cacciatori di streghe. Disobbedire loro o inimicarsi significa andare incontro a imprigionamento sicuro, probabili torture, un processo sommario e fors'anche la morte.

I membri di questa istituzione sono estremamente fanatici e praticamente incorruttibili. Tra le loro fila è possibile trovare paladini invasati, chierici esaltati, guerrieri e persino assassini. Per la maggior parte si tratta di umani. Per contattarli è sufficiente recarsi presso una delle loro innumerevoli sedi corporative che si trovano praticamente in tutte le città maggiori e anche in molti borghi minori, oppure rivolgersi a una delle chiese sparse sul territorio, che spesso annoverano tra i sacerdoti qualcuno in contatto con i cacciatori di streghe. Il master deve fare in modo che i personaggi abbiano ben chiara la possibilità di rivolgersi a questi scomodi alleati, ma soltanto se riescono a trovare delle prove convincenti. In caso contrario, infatti, è probabile che saranno proprio i PG a rischiare di mettersi in guai seri!



LA CASATA DEI WASSENHOLF

Attualmente Gregor è l'ultimo dei Wassenhoff ancora in vita. Prima dei suoi efferati omicidi, la famiglia era composta dai seguenti membri:

- **Rudolf "il Barile"**, un omone corpulento sulla cinquantina, con un'enorme pancia, pochi capelli sudici, occhi porcini e un naso perennemente rosso a causa del cibo ingurgitato e delle solenni bevute. È stato avvelenato da Gregor un paio di mesi addietro ma, data la natura alchemica del veleno, la sua morte è stata attribuita a cause naturali, vista l'età e lo stile di vita non certo salutare che conduceva.
- **Frau Katarine**, moglie di Rudolf. Una donna sulla quarantina, scarna e pallida, con una crocchia di capelli neri e il volto affilato. Di fatto era la vera governatrice di Rabeforst, volitiva ed energica a dispetto del suo esile aspetto fisico. Soggetta a crisi di catalessia che la facevano cadere in uno stato simile alla morte anche per molti giorni, è stata sepolta (viva) dietro ordine di Gregor e si è risvegliata come mantoscuro assetato di vendetta. È diventata malvagia, ma desidera soltanto che sia fatta giustizia, potrebbe quindi addirittura cooperare con i PG per fermare le malefatte del figlio.
- **Dietmar**, il primogenito dei Wassenhoff. Un robusto ragazzone di venticinque anni, per molti versi simile al padre. Gregor lo ha eliminato durante una battuta di caccia, facendolo cadere da cavallo e quindi scaraventandolo in un dirupo.
- **Karl-Ludwig**, secondogenito della casata, di due anni più giovane di Dietmar. Un ragazzo taciturno e molto simile alla madre per attitudine al comando. Gregor lo ha ucciso, assieme ai soldati che lo accompagnavano, simulando un'aggressione da parte di un gruppo di fantomatici orchi, mentre stava attraversando con la sua scorta armata una zona particolarmente selvaggia della foresta.
- **Gregor**, l'ultimo dei Wassenhoff, esile e più minuto rispetto ai fratelli, con la carnagione pallida ereditata dalla madre, e un carattere malvagio e senza scrupoli. Il giovane ha da poco compiuto i vent'anni e ora, grazie ai suoi diabolici intrighi e agli omicidi commessi, è il nuovo regnante di Rabeforst. È un negromante e un seguace degli dèi oscuri.

COINVOLGERE I PERSONAGGI

Spetta al master trovare un modo per tirare i PG dentro l'avventura. Un qualsiasi approccio sensato e appropriato alla campagna è adatto allo scopo. Ad esempio, i personaggi possono trovarsi a passare per Rabeforst ed essere reclutati da Gregor, che intuisce subito le loro potenzialità, o magari venire incastrati per un qualche crimine che non hanno commesso e condannati, solo per vedersi poi condonata la pena nel caso in cui accettino di compiere una piccola missione per il governatore della contrada.

Quale che sia la scelta del master, è importante che Gregor appaia ai PG come un giovane provato dai molti lutti che hanno colpito la sua famiglia di recente. Egli fa di tutto per sembrare spaesato e costernato, poco interessato al potere e alle responsabilità che gli sono toccate, e molto addolorato

per la perdita dei propri cari. È un ottimo attore e non commette passi falsi, sarebbe sciocco da parte sua tradirsi per la troppa fretta, dopo aver tramato nell'ombra per tanto tempo!

Gregor si comporta generosamente nei confronti degli avventurieri, per ingannarli e conquistare la loro fiducia. La paga promessa per la delicata missione che propone loro è alquanto elevata (a discrezione del master) e la sua ospitalità si rivela davvero squisita. Si offre addirittura di equipaggiare e armare i PG con quello di cui hanno bisogno per completare l'impresa (ma sempre nei limiti del ragionevole, e senza fornire oggetti magici o troppo costosi), insistendo soltanto sul fatto che la cosa deve essere tenuta il più segreta possibile, per non mettere inutilmente in allarme la popolazione. Dopo qualche giorno, quando si spera avrà conquistato maggiore credibilità e fiducia agli occhi dei PG, rivela la storia della cripta infestata, parlando tra le lacrime di come abbia ritrovato gli scritti in cui sua madre ammette di essere una seguace delle arti proibite e degli dèi oscuri. Il suo spirito vaga ora nel mausoleo e occorre che sia bandito per sempre nel regno della morte, perché possa infine riposare in pace.

È di vitale importanza che i personaggi non sospettino minimamente del ruolo di Gregor nella vicenda, almeno per ora. Più avanti si troveranno infatti nella situazione di dover fare una scelta cruciale ai fini dell'avventura e del destino dell'usurpatore, che per loro – al momento – è soltanto un innocente vessato dal fato. Niente di più lontano dalla realtà e, mai come in questo caso, è vero il vecchio adagio "l'apparenza inganna".

RABEFORST

Panoramica generale

La piccola contrada di Rabeforst occupa una superficie di circa 70 chilometri quadrati, nel territorio in cui la Foresta del Corvo lascia il posto alla selva meno folta. I contadini hanno disboscato molte delle zone attorno al villaggio vero e proprio, sfruttando le acque fluviali per annaffiare abbondantemente i campi. Nel corso di innumerevoli generazioni, il terreno è divenuto fertile anche grazie a una saggia politica di rotazione delle colture e le piantagioni si sono estese per svariati chilometri, fornendo sia cibo ai locali che derrate da esportare. La gran parte dei residenti è dunque impegnata nell'agricoltura.

Laddove il bosco si fa più fitto, iniziano i guai. Quasi nessuno, specialmente negli ultimi anni, si addentra più nel cuore della foresta. Dopo la morte di Karl-Ludwig e della sua scorta, attribuita agli orchi, gli abitanti si barricano in casa di notte e sprangano porte e finestre, specialmente quando la luna splende sinistramente nel cielo notturno. Il maniera sorge qualche chilometro a nord-est dell'abitato principale, sui primi contrafforti delle alture che iniziano dietro di esso. Il mausoleo funerario dei Wassenhoff è posizionato in una depressione tra le colline. È un edificio austero e solitario, che viene visitato soltanto dai membri della nobile famiglia.

Diversi fiumi attraversano i boschi, fornendo acqua potabile. La loro portata non diminuisce troppo in estate e durante la stagione autunnale, quando le piogge sono più abbondanti, molte zattere e piccole imbarcazioni solcano le vie fluviali,

anche se solo per i brevi tratti navigabili. Pochi sono, infatti, coloro che osano addentrarsi tra le buie foreste, anche usufruendo della relativa sicurezza offerta dal fiume.

Le strade sono in terra battuta e larghe quanto basta a permettere il passaggio di carri e carrozze. Alcuni tratti, specialmente quelli attorno al villaggio e al maniero, sono lastricati con delle pietre piatte, che evitano il formarsi di pantani e pozzanghere nella brutta stagione. Molti sentieri (non riportati sulla mappa) si snodano nella foresta, sia come scorciatoie tra i campi che come piste usate dai cacciatori per addentrarsi nel bosco selvaggio. Il traffico di viaggiatori è raro, anche se piccole carovane di mercanti percorrono regolarmente le vie principali, approvvigionando di merci il villaggio in cambio di prodotti agricoli.

Nella mappa della contrada di Rabeforst, che illustra la zona in cui si svolge l'avventura, le aree di particolare interesse sono segnalate da un numero o da una lettera:

1. Il villaggio di Rabeforst (descritto in dettaglio più avanti in questa sezione).
 2. Il maniero (descritto nella sezione relativa).
 3. Il mausoleo dei Wassenhoff (descritto nella sezione relativa).
 4. Il cuore della Foresta del Corvo, dove Karl-Ludwig è stato ucciso e si ritiene dimorino gli orchi (descritto in dettaglio più avanti in questa sezione).
 5. La "grande strada" o via settentrionale, la maggiore delle arterie che collegano Rabeforst al mondo esterno.
 6. La via occidentale.
 7. La "strada della foresta" o via meridionale. La più piccola e peggio tenuta fra quelle attorno al villaggio, attraversa il cuore della Rabeforst.
 8. La "strada del fiume" o via orientale.
 9. La "via dei Wassenhoff", che conduce dal villaggio al maniero ed è interamente lastricata e abbastanza larga da permettere il passaggio di due carrozze affiancate. Il tratto che arriva fino al mausoleo è in terra battuta e si snoda attraverso le colline polverose, lungo una strada stretta, tortuosa, sconnessa e invasa in più punti dalla vegetazione.
- A. Fiume del Corvo.
B. Fiume Wassenhoff.
C. Fiume Orientale.

Il villaggio di Rabeforst

Di seguito è riportata in breve la descrizione del villaggio, dove probabilmente il gruppo eleggerà la propria base operativa dopo essere stato ingaggiato da Gregor. Questi, infatti, non vuole nessuno fra i piedi al maniero e insiste in maniera cortese ma ferma per alloggiare i PG presso la locanda (area E), dove tra l'altro possono avere maggiore libertà di movimento. Se i personaggi s'impuntano per rimanere al castello a tutti i costi, il regnante fa buon viso a cattivo gioco e accetta di malavoglia, mostrandosi tuttavia un ospite impeccabile.

Il master deve comunque incoraggiare una visita al villaggio, almeno per dare al gruppo l'occasione di raccogliere qualche diceria (messa in giro ad arte dall'astuto Gregor) e non far perdere ai giocatori una buona parte del divertimento di questa avventura e qualche opportunità di interpretare il proprio personaggio. Il master è fortemente incoraggiato a integrare le descrizioni necessariamente

basilari fornite di seguito per far fronte alle azioni dei PG e alle esigenze della storia.

Tabella delle dicerie

Mentre visitano il villaggio, i personaggi possono (anzi, dovrebbero...) fare qualche domanda in giro, pur senza apparire eccessivamente indiscreti. Gregor raccomanda loro tassativamente la massima riservatezza riguardo al compito per il quale li ha ingaggiati, ma tuttavia a nessuno dei residenti sembra troppo strano che un gruppo di sfaccendati in cerca di guai ficchi il naso per sapere se ultimamente è accaduto alcunché di insolito, magari qualche avvenimento da cui trarre profitto.

Il master deve tenere conto del comportamento del gruppo per stabilire le reazioni degli abitanti. In fondo, si tratta di persone semplici e molto spaventate dai recenti avvenimenti, gente rozza e superstiziosa che non è certo avvezza a tollerare le stramberie di una banda di forestieri. I giocatori devono sentirsi incoraggiati a mettere alla prova le proprie capacità recitative, ma in alcuni casi il master – a sua discrezione – può effettuare dei controlli delle reazioni e/o richiedere delle prove di Carisma.

Ogni volta che lo ritiene opportuno, il master può premiare gli sforzi degli avventurieri fornendo una delle dicerie riportate di seguito, determinata casualmente lanciando 1d10. Si consiglia di non rivelare troppe informazioni in una sola volta e di tirare nuovamente i dadi se si ottiene un'informazione già scoperta in precedenza.

1d10	Diceria
1	Gli orchi che hanno ucciso Karl-Ludwig dimorano nel folto della Rabeforst, a sud del villaggio, dove sono stati ritrovati i corpi del giovane e quelli della sua scorta. (Falso)
2	Gregor e il fratello maggiore Dietmar erano a caccia da soli quando è avvenuto quello sfortunato incidente, e non ci sono stati altri testimoni. (Vero)
3	La causa delle recenti disgrazie è una maledizione lanciata sul villaggio da un potente sciamano degli orchi. (Falso)
4	Uno straniero misterioso e sinistro si aggira nel villaggio nelle notti di luna piena. (Falso)
5	I vecchi consiglieri di Rudolf e di Frau Katarine sono stati allontanati in malo modo dal nuovo signore. (Vero)
6	Uno dei chierici del villaggio finge di essere devoto al dio dei defunti, ma è in realtà un seguace del dio della rovina e della distruzione, ed è il responsabile delle recenti disgrazie capitate ai Wassenhoff. (Falso)
7	Frau Katarine soffriva di gravi crisi di catalessia da molti anni, e non si è più risvegliata dall'ultima che ha avuto. (Vero)
8	Il grande sigillo di oro massiccio dei Wassenhoff è stato sepolto assieme al corpo di Rudolf. (Falso)
9	Il giovane Gregor si recava spesso al mausoleo di famiglia, ma dopo la morte della madre non c'è più andato. (Vero)
10	Lanciare nuovamente il dado per due volte sulla tabella, ignorando il risultato di 10.

A. Cannello e palizzata esterna

Il villaggio è circondato su tre lati da una palizzata in legno, solida e ben tenuta. Gli abitanti si occupano con cura della manutenzione dello steccato, specialmente dopo gli ultimi avvenimenti. La barricata è spessa oltre 30 cm e alta quasi 3 m, con i pali terminanti in punte aguzze. All'incirca ogni 5 m ci sono delle piccole feritoie, abbastanza larghe da permettere ai difensori di tirare con archi e balestre.

Il cancello è l'unica parte in muratura delle opere difensive e consiste in due torrioni di pietra alti 6 m, sui quali è possibile salire tramite una scala interna. Il parapetto merlato viene utilizzato sia come posto di vedetta che per scagliare pietre e olio bollente su eventuali aggressori. Di giorno è sempre presente una sentinella e la guardia viene raddoppiata di notte, dal calare del crepuscolo fino all'alba. I cancelli sono in legno molto resistente, rinforzati con sbarre di ferro e bloccati dall'interno con una robusta trave, che richiede almeno tre uomini per essere sollevata.

B. Il pozzo comune

Questo pozzo viene utilizzato per abbeverare i cavalli e per attingere acqua da parte di tutti gli abitanti, in special modo quelli delle aree N e O, che non hanno pozzi privati nei cortili. È sacro al dio delle stagioni, come testimoniano le numerose offerte votive posate accanto a esso, su una grande pietra circolare levigata.

C. Magione delle guardie

I Wassenhoff mantengono di tasca propria una piccola guarnigione a difesa del villaggio e della contrada. Si tratta di giovani del posto particolarmente ardimentosi, che desiderano guadagnare qualche soldo senza spaccarsi la schiena nei campi, oppure di vecchi soldati che hanno lasciato il servizio attivo nell'esercito imperiale. In totale ci sono sei guardie, più un sergente che le comanda.

La milizia risiede costantemente nella magione e ha il compito di sorvegliare il cancello 24 ore su 24, pattugliare i campi coltivati sia di notte che durante le ore di lavoro dei contadini e mantenere l'ordine nella zona. Se gli avventurieri sono particolarmente irrequieti, avranno di sicuro a che fare con questi soldati e potrebbero passare qualche giorno in cella, nella piccola prigione adiacente all'edificio principale.

Nella caserma ci sono le stanze dei miliziani, alcuni uffici e magazzini per le scorte, compresa un'armeria (con equipaggiamento bellico a discrezione del master). In nessun caso i personaggi possono accedere a questo edificio, a meno che non finiscano "ospiti" della prigione.

Werner Kuntz è arrivato nella contrada di Rabeforst sei anni fa, dopo aver disertato da un reggimento imperiale, e si è fatto apprezzare per la competenza militare, tanto da meritarsi il comando della guarnigione. Non parla volentieri del suo passato e, ormai che ha superato la quarantina, vuole solo restarsene in questo villaggio relativamente tranquillo. L'unico retaggio del suo passato nell'esercito è una vecchia **balestra pesante +2**, che usa di rado e con scarsa efficacia, ma che è molto ammirata dalle guardie e dai contadini. L'organico della milizia è composto da quattro robusti ragazzi del villaggio e da un paio di elementi provenienti da altre province dell'Impero. Tutti sono determinati a difendere al meglio il villaggio, ma temono

grandemente le forze all'opera (hanno soprattutto paura di un'invasione di orchi o altri umanoidi) e, se non fosse per il carisma del sergente, probabilmente sceglierebbero la facile via della codardia. Gli effettivi sono Karl Aberdorf (22 anni), Gunther Harssonn detto "il Rosso" (23 anni), Felix Schuster (26 anni), l'esperto Willem "Will" Angerlund (34 anni), più i due ex-mercenari Karl "Mezzo Orecchio" Stangasser (27 anni) e Ulf Hammler (29 anni).

Sergente (1) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 32, tpcCA0 15, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 9, PX 200].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, scudo, spada, **balestra pesante +2** con 20 quadrelli.

Guardie (6) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G2, Mor 7, PX 20].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, ascia (50% di probabilità) o lancia (50%), pugnale, arco lungo con 20 frecce (solo se in servizio di sentinella).



D. Piazza principale

Questa zona lastricata in pietra è la piazza principale del villaggio, dove si svolge anche il mercato nel primo giorno di ogni mese. Il grande platano centenario al centro dello slargo è stato lasciato come simbolo di devozione al dio delle stagioni. Nei giorni di festa di questa divinità (solitamente i solstizi e gli equinozi), la popolazione si raccoglie attorno a esso per celebrare i riti religiosi. È ormai considerato sacro da tutti e rappresenta il legame degli orgogliosi Wassenhoff con la propria terra ancestrale.

E. Locanda del Corvo Nero

La locanda è una rustica costruzione in legno su due piani, accogliente ma molto spartana. È anche l'unica del villaggio. Nel cortile si trova un pozzo, mentre l'ingresso si apre su una grande stanza comune, affollata dagli abitanti dopo il rientro dai campi e fino a notte tarda. Il piano terra è completato da alcune camere private, che Gregor farà

interamente riservare al gruppo, mentre quello superiore è diviso in due dormitori comuni, non troppo puliti e utilizzati dai rari viandanti di passaggio in questo angolo dell'Impero. La taverna, identificabile da un'insegna di legno appesa proprio sopra la porta di ingresso sulla quale è dipinto malamente un grosso corvo nero, offre pasti caldi rozzi ma sostanziosi e stanze semplici, anche se non del tutto prive di cimici e pidocchi. I servizi disponibili (e i prezzi) sono quelli riportati nella tabella dell'equipaggiamento "Alloggio e viveri" a p. 25 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Il padrone della locanda è un omone grasso e corpulento, alquanto puzzolente e con i vestiti ricoperti da macchie di unto e sudore. Il grembiule che indossa è talmente sudicio da rendere indistinguibile il colore originale della stoffa, mentre dalla fronte stillano costantemente copiose gocce di sudore, che l'uomo si deterge con lo stesso straccio che usa per strofinare i bicchieri e il bancone della mescita.

Otto Krassen (UN, NB, pf 5), da tutti soprannominato "Kartoffel" (patata) per il pasticcio di patate, pesce e birra rossa per il quale è giustamente rinomato (e che rappresenta, assieme a un filone di pane nero e a delle gustose polpette di fegato e cipolla, la specialità della casa), è il gestore della locanda. Si tratta di un uomo socievole e chiacchierone, che ha da poco raggiunto i cinquant'anni, nativo di Rabeforst e da molto tempo padrone del Corvo Nero. È conosciuto e ben voluto da tutti, anche perché non ha mai fatto mancare un boccone ai concittadini nei momenti di difficoltà. È molto legato alla famiglia Wassenholf e sarà lui ad avvisare Gregor della presenza degli avventurieri, quando questi si presenteranno al villaggio. Otto crede che ci sia qualcosa di strano nel nuovo signore della contrada, ma non sospetta minimamente la verità e i PG non riusciranno a cavargli nulla di bocca, visto che sta ben attento a non inimicarsi i potenti del posto.

F. Stalle

Anche le stalle sono proprietà di Otto, il padrone della locanda, che le ha affidate in gestione a una coppia di intraprendenti giovani del posto, Hans Kaffelbaum (UN, N, pf 4) e sua moglie Katja (UN, CN, pf 4). Le malelingue insinuano che Krassen abbia una tresca con la ragazza, ma finora nulla è venuto alla luce. I Kaffelbaum pagano un affitto mensile a Otto, ma in cambio hanno praticamente il monopolio della scuderia. Gestiscono l'alloggio e la cura dei cavalli della piccola guarnigione (area C) e quella degli animali dei rari viaggiatori.

I coniugi sono entrambi sulla trentina – lui alto, biondo e mingherlino, lei bassa ma molto piacente, con un seno prosperoso e capelli rossi raccolti in trecce. Di certo l'aspetto fisico della donna ha contribuito ad alimentare le numerose chiacchiere sulla sua presunta lascivia. I due sono cortesi, ma rimangono comunque sulle loro. Ovviamente saranno ben felici di accudire i cavalli o i muli dei personaggi, a regolare il conto ci penserà come sempre Gregor, come parte dell'accordo di ingaggio. I servizi offerti alle stalle (e i prezzi) sono quelli riportati nella tabella dell'equipaggiamento "Animali e mezzi terrestri" a p. 14 del manuale di *Labyrinth Lord™*. In particolare, è possibile reperire in vendita (o in affitto, al prezzo giornaliero pari a

1/10 di quello di acquisto) i seguenti animali: quattro pony, cinque ronzini, sei muli e un palafreno.

G. Emporio di Dizzi

Ebanezer "Dizzi" Sturmbrand (UN, N, pf 2) è uno degli abitanti più anziani del villaggio, un vecchio turchio e quasi completamente sordo, che gestisce l'emporio di famiglia da oltre cinquant'anni. Nel compito è aiutato dai due figli gemelli, Hubert e Hansen (UN, LN, pf 3), degli stupidotti che eseguono ciecamente gli ordini del padre. In questo bottegone è possibile trovare tutte le scorte presenti nella tabella "Oggetti da avventuriero" a p. 15 del manuale di *Labyrinth Lord™*, anche se in quantità limitata per quelle più insolite, mentre non sono disponibili armi e armature, tranne quelle più comuni.

I prezzi sono più alti del normale. Per determinare il costo di ogni articolo il master deve lanciare 1d100 e aumentare il valore indicato nel manuale della percentuale ottenuta. Armi e armature, se disponibili, hanno un costo modificato dal risultato di 2d100, a causa della loro scarsa reperibilità. L'emporio è l'unico luogo in cui approvvigionarsi adeguatamente nella zona, ragion per cui Dizzi può dare libero sfogo alla propria avidità. Ovviamente, Gregor sarà più che felice di sovvenzionare gli avventurieri per l'acquisto dell'equipaggiamento necessario alla loro missione, anche se non permetterà ai PG di approfittarsi della situazione.

Il master deve ricordare che Dizzi è un maestro nell'arte della contrattazione, ha l'abilità secondaria mercante e in nessun caso è disposto a concedere sconti né fare credito al gruppo.

H. Municipio

Il municipio, una costruzione in muratura a tre piani utilizzata anche come sala delle feste e tribunale, è quasi sempre chiuso, tranne che nelle occasioni speciali. Inquisitori e gli stessi padroni di Rabeforst hanno dispensato una giustizia spesso crudele in queste sale e nelle celle sotterranee che si trovano nelle segrete. Tradizionalmente, qui si tengono la grande festa per salutare la fine dell'inverno e quella per celebrare il raccolto, alle quali partecipa l'intera comunità. Molti dei documenti riguardanti la contrada si trovano negli archivi al piano terra, dei quali si occupano i segretari privati dei Wassenholf e dove è possibile reperire tutte le date di nascita e di morte degli abitanti, oltre alle celebrazioni dei matrimoni e ad altri eventi importanti nella storia della comunità, e agli atti di compravendita di bestiame e immobili.

I. Chiesa del dio dei defunti

Costruita per espressa volontà di un trisavolo di Gregor, la chiesa esiste da tempo memorabile ed è sempre stata consacrata al dio dei defunti, i cui chierici sono una sorta di psicopompi che si occupano dei rituali funebri e della salvaguardia dei morti. Le spese correnti del tempio sono a carico della famiglia Wassenholf, mentre le offerte dei fedeli servono per mantenere in ordine il cimitero adiacente al luogo di culto. La chiesa è un alto edificio con fondamenta in muratura e il tetto di legno. Il simbolo del dio, un corvo che porta in bocca una rosa nera, è raffigurato in un

pregevole mosaico proprio sopra il grosso portone di ingresso dell'edificio.

A occuparsi del tempio è una piccola congrega formata da tre chierici, che attendono al culto e alle cerimonie religiose, vigilano sul cimitero e sono parte integrante della comunità. Pur vivendo isolati dal resto degli abitanti del villaggio, costituiscono l'unica guida spirituale per la popolazione di Rabeforst e per gli stessi Wassenhof.

Se i personaggi lo desiderano, possono essere ricevuti dai sacerdoti, che per la maggior parte del giorno si occupano della cura del camposanto e celebrano a turno le funzioni pubbliche. Se qualche PG è un devoto seguace della divinità in questione e mette mano al borsello per fare una cospicua offerta, il più giovane dei tre sacerdoti può anche essere "persuaso" – ovviamente "per il bene della comunità" – ad aggregarsi al gruppo nella spedizione al mausoleo. Naturalmente il tutto dovrà avvenire nella massima segretezza, visto che persino Gregor disapproverebbe l'intervento di un residente del posto nella delicata questione, e dietro un compenso adeguato. Il master può ricorrere a questa opzione nel caso in cui i personaggi siano palesemente troppo deboli per affrontare i pericoli che li attendono nel seguito dell'avventura.

I chierici sono completamente dediti alla propria causa e, pur avendo a cuore il destino del villaggio, il loro interesse primario è quello di far prosperare la chiesa (senza farsi mancare nulla nel frattempo). I sacerdoti sono padre Lucian Willohm (pf 17), stempiato e macilento, con piccoli occhi porcini e ormai in età avanzata, padre Gustav Menterzn (pf 21), giunto da un paio d'anni e che si occupa principalmente di preparare i cadaveri per la sepoltura, essendo un eccellente imbalsamatore, e il giovane Padre Berthold Schmal (pf 25), al villaggio da appena sei mesi e candidato a seguire il gruppo se ciò si rendesse necessario.

Chierici del dio dei defunti (3) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 21, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C5, Mor 9, PX 350].

Incantesimi dei chierici (3/2/1): 1° livello: *cura ferite leggere, protezione dal male, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, individuazione dell'allineamento*; 3° livello: *cura malattia* (oppure a discrezione del master).

Equipaggiamento: cotta di maglia, martello da guerra, simbolo sacro di legno.

Presso la chiesa è possibile procurarsi amuleti benedetti ed elisir medicamentosi, che sono offerti agli avventurieri disposti a pagare il giusto prezzo. Sono disponibili **due amuleti benedetti** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) in forma di corvo con le ali spiegate al costo di 75 mo l'uno, cinque **pozioni della guarigione** per 300 mo ciascuna e una **pozione della guarigione potenziata** (1.000 mo). È anche possibile acquistare acqua sacra al normale prezzo di 25 mo. Se uno dei sacerdoti seguirà il gruppo nell'esplorazione del mausoleo, porterà con sé un paio di pozioni e un amuleto, ovviamente riservandoli per il proprio utilizzo personale, mentre gli altri potranno essere ancora comperati dai personaggi.

J. Giardini dei morti

Il cimitero è parte integrante della chiesa adiacente. Qui vengono sepolti da generazioni i morti del villaggio. Non ci sono cappelle o monumenti funerari imponenti, ma semplici tombe che si armonizzano con l'ambiente circostante, rendendo il camposanto un luogo di pace e serenità, un vero e proprio giardino ricco di fiori e aiuole ben tenute, di cui si prendono molta cura i tre chierici del dio dei defunti. Il sepolcreto è circondato da una siepe di alloro e biancospino, anche questa sempre potata, interrotta soltanto da un paio di piccoli cancelli in legno, che consentono l'accesso alla zona di sepoltura durante il giorno e vengono chiusi al calare delle tenebre.

I cittadini si recano regolarmente al cimitero per pregare sulle tombe dei propri cari, lasciando fiori, lumini e piccole offerte votive sui sepolcri. Anche le sepolture di coloro che non hanno parenti sono in buon ordine, grazie all'opera dei sacerdoti. Piccoli vialetti di ghiaia bianca, dritti e ordinati, permettono di spostarsi tra le lapidi e convergono tutti verso il retro della chiesa, dove si trova anche l'ossario in cui i preti pongono le ossa dei defunti sepolti da più tempo, dopo averle esumate. L'ossario è completamente sotterraneo ed è accessibile grazie a una scala a pioli, alla quale si arriva da un'apertura normalmente sigillata da una botola circolare di pietra su cui è impresso il simbolo del dio, l'immanicabile corvo con una rosa nera nel becco.

Se gli avventurieri tentano di introdursi nel cimitero di notte o di dissacrare il luogo, oppure disturbano la quiete del camposanto in qualsiasi altro modo, si inimicano inevitabilmente i chierici e buona parte degli abitanti del piccolo villaggio, che non tollerano coloro che non hanno rispetto nemmeno per i morti.

K. Fattorie padronali

Le abitazioni di questa zona sono piccole fattorie del tutto autosufficienti e molto accoglienti. I residenti sono proprietari degli orti che coltivano, cosa abbastanza rara per la contrada, dove la maggior parte dei terreni (agricoli e non) appartengono direttamente ai Wassenhof, che li concedono in mezzadria alle famiglie contadine.

Le case sono in pietra e a due piani. Ognuna è dotata di un'aia spaziosa in cui è scavato un pozzo indipendente, circondata da un giardino ben curato. Sul retro si aprono stalle e stie, dove vengono tenuti alcuni animali da cortile, separate dalle costruzioni da piccoli orti coltivati.

L. Orti e frutteti

L'intera zona è adibita alla coltivazione di orti e alberi da frutto, che sono di proprietà della famiglia Wassenhof e vengono lavorati da mezzadri. Gran parte della verdura e della frutta destinate al castello provengono da questi campi, che si trovano interamente entro le mura del piccolo villaggio in modo tale da fornire cibo anche nel caso in cui gli abitanti siano stretti d'assedio da qualche creatura uscita dalla foresta circostante.

M. Jorg il cerusico

Questo cottage di pietra e legno a un solo piano è circondato da un piccolo giardino ben curato, ricco di erbe

medicinali. È l'abitazione di Jorg Hassenstorr (U, C1, NB, pf 2), cerusico e guaritore. L'uomo è estremamente vecchio, quasi ottuagenario, ma ancora molto brillante e arzillo. Coltiva personalmente le erbe necessarie a preparare i medicinali e i filtri, nel parchetto che si estende tutto attorno all'edificio.

Il guaritore trascorre l'intera giornata in casa o accudendo le proprie aiuole, senza mai allontanarsi molto. Ormai sono anni che non lascia il villaggio e di lui si occupano gli inservienti della locanda, in cambio di uno speciale distillato di erbe che viene servito come amaro dall'intraprendente Otto "Kartoffel" (area E).

Il cerusico è un chierico del dio della guarigione, pertanto è in grado di occuparsi delle eventuali ferite subite dai personaggi. Ha sempre memorizzato un *cura ferite leggere* ed ha anche l'abilità secondaria guaritore, quindi chi viene sottoposto alle sue cure raddoppia la velocità di guarigione dei danni (come spiegato a p. 53 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Il vecchio è disposto ad aiutare i bisognosi dietro un compenso adeguato, a partire da 1 mo o più, a seconda dell'intervento compiuto e a discrezione del master.

N. Abitazioni dei pescatori

Si tratta di edifici a tre piani, suddivisi in piccoli alloggi nei quali vivono le famiglie di pescatori del villaggio. Sono le abitazioni più povere, realizzate quasi interamente in legno, senza pozzo privato (utilizzano quello comune dell'area B) e decisamente fatiscenti. Sul retro sono tirati in secca alcuni barchini, che vengono usati per pescare sul fiume, mentre numerose reti e altra attrezzatura da pesca sono riposte in due magazzini al piano terra, che si affacciano sul Fiume del Corvo.

Qui vivono nove pescatori con le rispettive famiglie, per un totale complessivo di circa quaranta persone. La zona puzza terribilmente, visto che in questa zona si trova anche un grande locale in cui viene conservato il pesce sotto sale oppure essiccato.

O. Abitazioni comuni

Questa zona è molto simile all'area N, ma è la residenza delle numerose famiglie di contadini che coltivano i campi e hanno scelto di rimanere nella sicurezza relativa offerta dalla palizzata del villaggio, piuttosto che vivere nelle piccole fattorie sparse tra le piantagioni. Le abitazioni a tre piani sono identiche a quelle dei pescatori e ospitano in totale circa 150 persone.

P. Fiume del Corvo

Questo tumultuoso corso d'acqua lambisce il villaggio di Rabeforst. Non è molto profondo, ma viene percorso sulle piccole barche dei pescatori e fornisce una pesca abbastanza ricca, specialmente nel tratto più meridionale, prima di inoltrarsi nel cuore della foresta.

Q. Bosco

La foresta esterna al villaggio, ricca di vegetazione, è stata in gran parte disboscata per lasciare spazio ai campi coltivati attorno all'insediamento.



Il cuore della Rabeforst

Quest'area è indicata con il numero 4 sulla mappa della contrada di Rabeforst. Si tratta del punto più cupo e denso della foresta, un vero intrico di rami e natura selvaggia, dove non ci sono sentieri. Quasi nessuno osa addentrarsi in questi paraggi, eccezion fatta per occasionali gruppi di cacciatori.

Gregor ha approfittato proprio di tali zone solitarie per eliminare Karl-Ludwig, uno dei fratelli, mentre si trovava fuori assieme a piccola una scorta armata. Tendendo un'imboscata al gruppo, ha soverchiato facilmente gli avversari servendosi della magia, facendo poi scempio dei corpi per poter attribuire il massacro a un fantomatico gruppo di orchi. Oltre ad allontanare i sospetti e ingarbugliare le cose, ciò ha fatto sì che gli abitanti di Rabeforst siano caduti ancora di più nella morsa del terrore e ora non osino nemmeno allontanarsi più di tanto dal villaggio e dai campi coltivati, che sono regolarmente pattugliate dalla milizia locale.

Ovviamente non ci sono orchi né simili creature umanoidi nel folto del bosco. Se i personaggi più impavidi insistono per dare un'occhiata al luogo in cui è avvenuto il ritrovamento dei cadaveri, uno dei membri della guardia cittadina li accompagna sul posto di malavoglia e in gran fretta, ma non ci sono indizi utili da scoprire. Eventuali ricerche dei mostri assassini risulteranno del tutto vane. Proprio questa assenza di tracce può insospettire gli avventurieri più accorti, visto che la foresta appare selvaggia e incontaminata, ma non abitata da umanoidi o altre creature malvagie.

Il master può ricorrere ad alcune prove di attributo o, meglio ancora, all'uso di abilità speciali o secondarie appropriate (es. seguire le tracce di un ramingo) per consentire ai personaggi più scrupolosi di accorgersi che nel bosco non c'è alcun segno che testimonia la presenza di orchi o mostri in generale. A tal proposito, è importante ricordare che il sergente Kuntz, le guardie, i chierici e le altre persone del villaggio che hanno visto i cadaveri scempiati delle vittime sono sicuri che la ferocia e la brutalità delle ferite inflitte sia

opera di spietati orchi. Ovviamente è stato il sadico Gregor a infierire sui corpi delle vittime, facendo un lavoro esemplare.

IL MANIERO DEI WASSENHOLF

Raggiungere il castello

Il maniero ancestrale dei Wassenholf sorge su una piccola altura prospiciente al villaggio, in un luogo elevato e facilmente difendibile. La “via dei Wassenholf”, che conduce dall’abitato al castello in circa mezz’ora di cammino a piedi, è lastricata con pietre piatte e molto larga rispetto al normale, tanto da consentire il passaggio di due carrozze affiancate. I signori della contrada tengono molto a questa strada e la manutenzione è accurata e molto onerosa, ma viene effettuata regolarmente.

Spetta al master decidere il momento esatto in cui i personaggi vengono convocati al castello da Gregor, molto probabilmente poco dopo che saranno arrivati al villaggio, giusto il tempo necessario perché il governante venga avvertito della loro presenza. Lo scaltro negromante capisce subito che il gruppo può fare al caso suo e non esita a contattare i PG per fare loro la sua proposta, come spiegato in precedenza nel modulo.

Nel seguito viene descritto il castello nella sua interezza, per consentire al master di farsi un’idea precisa di cosa offre l’antica fortezza ed essere in grado di sostenere l’eventuale incursione del gruppo in un momento successivo dell’avventura, se decide di credere alla storia del fantasma di Frau Katarine e si mette quindi alla caccia di Gregor, per punirlo delle sue malefatte.

Visto dall’esterno, il vecchio maniero appare come un gigante stanco eppure gagliardo. È coperto di edera e rampicanti sulle pareti di pietra grigia e immota, sulle quali si scorgono le crepe del tempo. La strada lastricata giunge fino al massiccio cancello che dà accesso al cortile interno, racchiuso tra robuste mura dotate di merlature possenti e sorvegliato da due austere torri, sulla sommità delle quali sentinelle in livrea nera montano costantemente la guardia.

La fortezza vera e propria svetta per tre piani, elevandosi oltre le possenti mura difensive e stagliandosi contro il cielo. Proprio sopra il portone di ingresso garrisce un magnifico stendardo di broccato ricamato, di color rosso cupo e ocre, su cui è raffigurato un corvo nero. Si tratta dell’insegna della casata dei Wassenholf, da tempo immemorabile risolutamente portata in guerra e issata sulle mura dell’avita dimora.

I tetti di ardesia scintillano alla luce del mattino o sotto quella fievole della volta stellata, mentre la rugiada imperla i mille e mille fili d’erba della corte interna. Di giorno, i suoni di una laboriosa attività riempiono l’aria tersa delle colline, mentre la quiete della notte avvolge le sale di pietra come un sudario tetro e impalpabile. La malignità che alberga nel cuore di Gregor striscia lungo i corridoi e le vetuste sale, avvelenando il lusso che i signori di Rabeforst si sforzano di ostentare.

Note generali

Sulla mappa del castello, un quadretto equivale a 1,5 m. I soffitti sono alti 4,5 m e le stanze sono illuminate da numerose finestre (eccezion fatta per il sotterraneo, che è rischiarato da torce). Le porte sono in legno massiccio e lavorato, e possono essere chiuse a chiave oppure sbarrate

dall’interno utilizzando un paletto di ferro. Se ci sono delle differenze rispetto a queste caratteristiche generali, ciò viene chiaramente specificato nel testo.

Corte interna e piano terra

1. Cancelli rinforzati

Un pesante cancello di tronchi di legno, rinforzati da bande di ferro e borchie metalliche, protegge l’arco di ingresso al cortile. Può essere sprangato dall’interno, per resistere anche all’assalto di un ariete da guerra, ed è costantemente sorvegliato da due guardie, che sono di piantone giorno e notte, dandosi il cambio ogni quattro ore.

2. Torri e camminamenti

Le due torri massicce che sorvegliano l’ingresso alla fortezza sono alte 6 m e possono essere raggiunte tramite una scala interna, passando dal cortile. Numerose feritoie permettono ai difensori di scagliare frecce e dardi contro eventuali aggressori.

Durante il giorno e la notte ci sono quattro sentinelle costantemente di guardia, che a turno effettuano anche un pattugliamento lungo tutto il percorso dei camminamenti, in modo da tenere sotto controllo l’intero perimetro della costruzione. I turni di guardia sono di quattro ore, come per le sentinelle al cancello, anche se possono essere ridotti in caso di tempo inclemente.

In ognuno dei punti indicati sulla mappa con il numero 2, lungo i parapetti c’è una botola di legno che dà accesso a una scalinata di pietra, che corre ripida all’interno delle mura e scende fino al cortile sottostante. Le mura sono alte circa 6 m e i camminamenti sono protetti da una merlatura che i soldati possono sfruttare per difendersi dai proiettili scagliati dall’esterno e dagli assalti diretti.

3. Fosse

Sono tre profonde vasche di pietra, all’interno delle quali possono essere accesi grandi fuochi. Vengono usate molto di rado, anche se accanto a ognuna, imballato in casse e barili avvolti in teli impermeabili, è conservato tutto il necessario per difendersi dal nemico. Provviste di legna secca, carbone e olio combustibile sono pronte per alimentare le fiamme, mentre grossi calderoni di rame, sostenuti e spostati per mezzo di grandi pali e spesse pezze di stoffa, vengono usati per far bollire pece, olio e acqua da scagliare poi giù dai bastioni, contro gli assediati.

4. Pozzo

All’interno del cortile si trova un enorme pozzo utilizzato da inservienti, sguatterie e stallieri per attingere l’acqua necessaria alle faccende del castello.

5. Stalle

Un edificio di legno a due piani, solido e ben costruito. Al piano inferiore ospita le stalle in cui vengono tenuti cavalli fieri e di bell’aspetto, ottimi sia per sostenere una battuta di caccia che per marciare in guerra. In tutto, ci sono quasi due dozzine di splendidi palafreni, compresi quelli che tirano le due carrozze personali dei Wassenholf, che si trovano in una rimessa nella parte posteriore delle stalle.

Al piano superiore, raggiungibile con una scala interna oppure da un'altra esterna, ci sono gli alloggi della guarnigione, composta in tutto da 14 soldati, più un comandante in capo. Qui si trovano tutti i soldati non in servizio attivo (normalmente ce ne sono due al cancello e quattro sulle mura). Gli uomini dormono in una camerata comune, con una stanza a parte per il comandante. Ci sono anche delle cucine e una mensa, oltre a una sala in cui le truppe possono trascorrere il tempo libero. Dalla camera del capitano si ha accesso a una piccola armeria, sempre chiusa (la chiave è in possesso del comandante), al cui interno sono custodite armi e armature, oltre a numerose livree delle guardie e altre scorte militari a discrezione del master.

Tutti gli uomini della guarnigione indossano un'armatura di cuoio borchiato, sopra la quale portano una livrea nera sulla quale è ricamato lo stemma dei Wassenhoff: un corvo nero in campo rosso cupo e ocra. I soldati sono armati con armi a una mano (spade, asce e mazze), mentre coloro che si trovano sulle mura hanno anche degli archi lunghi.

Il master deve tenere a mente che i soldati sono mercenari, molto ben pagati ma che sceglieranno comunque di salvare la pelle piuttosto che lottare fino alla morte al fianco di Gregor. È altamente improbabile che i personaggi riescano a sbaragliare l'intera guarnigione in uno scontro diretto, ma potrebbero impossessarsi di alcune livree per muoversi liberamente nel castello oppure escogitare qualche altro stratagemma per mettere gli uomini contro il negromante, in modo tale da lasciare il nobile senza la protezione armata dei suoi tirapiedi. Svelare la vera natura del loro padrone può essere un ottimo modo per far togliere le tende all'intero drappello di difensori.

Comandante (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6, pf 37, tpcCA0 14, Att 1, Fer arma, TS G6, Mor 9, PX 320]. Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, scudo, spada, pugnale, arco lungo con 20 frecce.

Soldati (14) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma, TS G3, Mor 9, PX 50]. Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada (50% di probabilità) o ascia (30%) o mazza (20%), pugnale, arco lungo con 20 frecce (solo se in servizio di sentinella).

6. Abbeveratoio

Questa pozza d'acqua sporca, alimentata dalla pioggia e piena di insetti, viene usata per abbeverare i cavalli.

7. Scorte

Una pila di casse e barili ammucchiati alla rinfusa. Contengono cibo deperibile di scarsa qualità destinato all'alimentazione dei servi (e talvolta della milizia), oltre a scorte di materiale utilizzato per le riparazioni e i lavori di manutenzione all'interno del castello. In caso di pioggia, dei pesanti drappi di tela cerata vengono stesi sopra gli approvvigionamenti, per ripararli dal maltempo.

8. Atrio

Questa grande stanza è riccamente arredata con lussuosi tappeti che conducono alle varie porte di uscita dal locale, mentre un enorme drappo pende dalla parete nord. Dietro

di esso ci sono due porte che si aprono sugli altri corridoi e sulle scale. L'arredamento è completato dai ritratti di molti Wassenhoff appesi alle pareti, qualche busto di marmo rappresentante gli antenati più illustri e alcuni grandi vasi vivacemente decorati.

9. Salone

Uno stanzone che viene utilizzato per ricevere gli ospiti, come una sorta di sala di attesa. Un grosso camino si trova lungo la parete est, mentre delle lunghe panche, ben imbottite e comode, sono allineate sul lato sud della camera.

10. Sala da pranzo

In questo locale vengono serviti i pasti alla famiglia Wassenhoff e agli eventuali ospiti presenti. Se i personaggi insistono per risiedere al castello, consumano qui pranzi e cene, in compagnia di Gregor. I grandi tavoli possono essere allineati per formare un unico, lungo desco, anche se da tempo non vengono più date feste e ricevimenti. Numerosi mobili e lussuosi candelabri d'argento completano l'arredamento di questo accogliente salone, la cui atmosfera è resa ancor più confortevole dal fuoco che arde nell'enorme camino sulla parete est, sulla cui cappa è sbalzato il blasone della casata. Numerosi animali impagliati, palchi di corna di cervo e altri trofei venatori adornano le pareti, intervallandosi a dipinti raffiguranti scene di caccia e vita campestre.

11. Cucine

Ampie e ordinate, le cucine vengono usate sia per preparare i pasti padronali che la misera mensa dei servi che risiedono nel sotterraneo. La milizia ha invece una cucina a parte, al piano superiore delle stalle (area 5). Un grosso tavolo è ingombro di ogni ben di dio, mentre le pareti sono stracolme di scaffali, credenze e botticelle contenenti cibo, bevande e spezie. Un grosso vascone di pietra si trova nell'angolo nord-ovest ed è usato per lavare verdure e stoviglie; viene svuotato e pulito ogni sera, quindi nuovamente riempito con l'acqua del pozzo (area 4). Il lavabo nell'angolo di fronte viene usato dai cuochi per attingere acqua pulita con cui cucinare. Arrostiti e pietanze sono preparati nel camino sulla parete est, dove il fuoco viene tenuto costantemente acceso durante il giorno.

12. Corridoio secondario

Un semplice corridoio che dà accesso alle cucine (area 11), alla sala degli svaghi (area 13) e a una delle scalinate (area 15). Non ci sono pezzi di arredamento, anche se le pareti sono affrescate con motivi geometrici, che avrebbero però bisogno di qualche restauro.

13. Sala degli svaghi

Questa stanza è riservata allo svago e di recente è stata utilizzata molto raramente, tanto da divenire trascurata. Se i personaggi risiedono al castello, possono trascorrere qui il proprio tempo libero e organizzare le prossime mosse, sicuri di non essere disturbati. Le pareti sono decorate con affreschi che raffigurano scene di caccia e di divertimenti mondani, di qualità abbastanza dozzinale. Un paio di teste impagliate, appartenenti a un cervo e a un cinghiale, sono

appese sopra la porta di ingresso. Vi sono due tavoli circolari, decorati con fregi che richiamano quelli delle pesanti sedie imbottite. Un piccolo scrittoio, con tanto di carta, penne e diversi calamai di inchiostro colorato, si trova lungo la parete sud. All'interno dei suoi numerosi cassetti ci sono diversi giochi di abilità (simili ai moderni scacchi) e alcuni mazzi di vecchie carte da gioco molto usurate.

14. Corridoio principale

Un corridoio gemello di quello secondario (area 12) ma arredato molto più riccamente, con tanto di tappeto rosso. Gli affreschi sulle pareti, simili a quelli del passaggio adiacente, sono in condizioni migliori rispetto agli altri. Da qui si ha accesso alla scalinata (area 15), alla biblioteca (area 17) e alla sala dei trofei (area 16).

15. Scalinate

Queste scalinate gemelle, realizzate in marmo e con solidi corrimano di ferro battuto e decorato con fregi floreali, conducono sia al piano superiore che verso il basso, al sotterraneo.

16. Sala dei trofei

Questa stanza, piccola e incassata sotto la tromba delle scale, è ben tenuta e costantemente chiusa a chiave e anche da un *chiavistello magico*. Qui Gregor si rifugiava a fantasticare e macchinare piani diabolici prima di "trasferirsi" all'interno del mausoleo di famiglia.

La sala è arredata con un lungo tavolo ingombro di libri, carte e appunti vergati a mano da Gregor in persona, anche se non c'è nulla di compromettente per il giovane. Innumerevoli e splendidi trofei di caccia, teste di selvaggina appese alle pareti e uccelli impagliati sono posati ovunque e rendono l'atmosfera un po' lugubre, anche perché non ci sono finestre e l'unica fonte di luce è rappresentata da vari candelabri sparsi qua e là.

Le due pesanti cassapanche lungo la parete ovest sono state fatte trasferire in loco di recente da Gregor (i personaggi possono scoprire questo dettaglio chiedendo in giro al

personale del castello ed effettuando con successo una prova di Carisma con una penalità di -4). Sono piene di pergamene molto antiche e appunti, che il negromante ha portato qui dal suo laboratorio segreto per approfondirne lo studio e non rischiare di perderli a causa dell'incursione degli avventurieri all'interno del mausoleo per sbarazzarsi del fantasma della madre. I bauli sono coperti con un pesante drappo di velluto e sopra di essi sono poggiati alcuni animali impagliati. Entrambi i cofani sono chiusi a chiave e le carte contenute all'interno, anche se a prima vista risultano praticamente incomprensibili (occorre usare *comprensione dei linguaggi* o *lettura dei linguaggi* per decifrarle), identificano senza possibilità di errore Gregor come un incantatore malvagio e dedito alla magia nera.

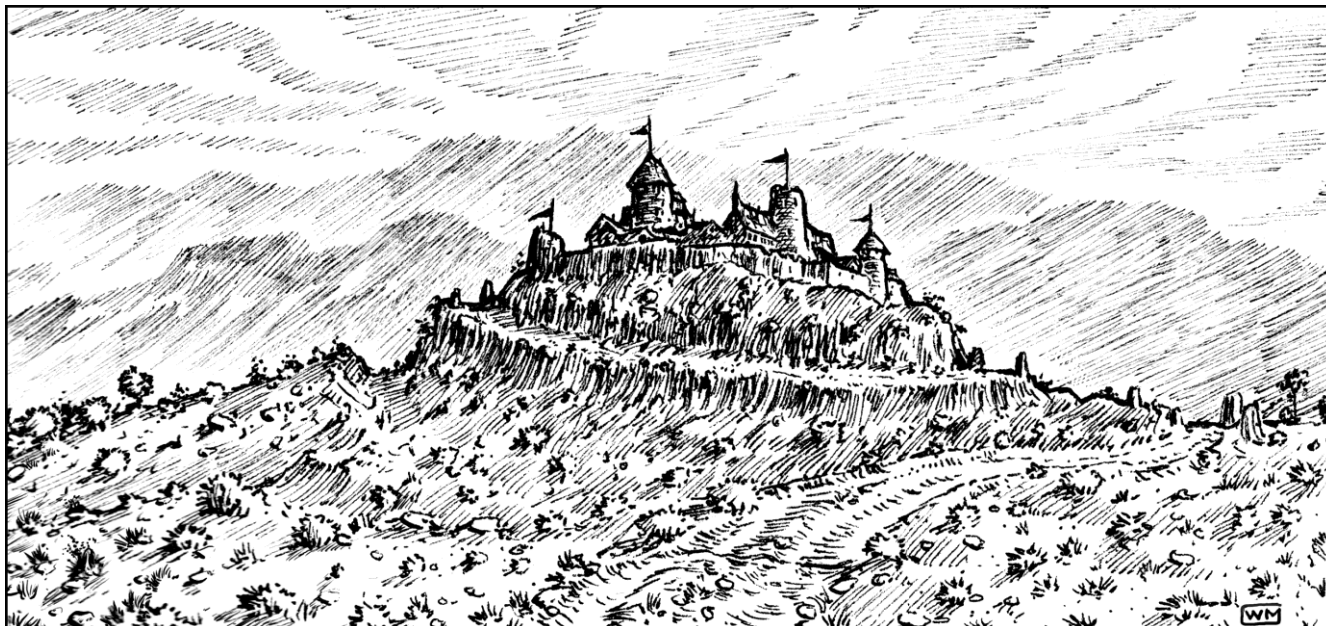
Ovviamente il giovane cerca di impedire l'accesso nella stanza ai personaggi, informandoli che si tratta del suo studio privato, pieno di documenti riservati. Se i nostri insistono, Gregor li fa entrare brevemente nel locale, ma soltanto in sua compagnia. L'usurpatore porta sempre con sé la chiave della sala e anche quelle dei bauli, e non se ne separa mai per nessun motivo, persino mentre dorme.

I PG possono sempre tentare di scassinare i lucchetti e le serrature ma, se i segni dell'effrazione saranno evidenti, Gregor deciderà allora di eliminare questi scomodi ficcanaso con qualsiasi mezzo!

17. Biblioteca

Questo grande salone è illuminato da numerose finestre e di sera può essere rischiarato dalla luce di tre maestosi lampadari di ferro, ognuno dei quali porta fino a 120 candele. Austere librerie dipinte di nero si appoggiano alle pareti, arrivando dal pavimento fino al soffitto. Due scale in legno permettono di raggiungere gli scaffali più alti.

Quattro scrittoi, ognuno con numerosi cassetti pieni di carta e pergamene, penne, boccette di inchiostro di vari colori e custodie di pelle per i fogli, arredano il locale. Il soffitto è affrescato con una scena che raffigura il dio dei defunti accanto alla dea della sapienza. Quest'opera è molto antica e davvero splendida, anche se inizia a scrostarsi in più punti.



Gregor amava trascorrere del tempo in questa stanza. Qui ha letto moltissimi libri, tra cui anche vari resoconti sulla caccia a streghe e stregoni e sui processi contro di loro, rimanendo affascinato dai poteri malefici di questi individui. Sui leggi sono aperti due volumi che trattano l'argomento relativo alla diffusione della magia nera nell'Impero, che il negromante sta attualmente studiando. Se i personaggi fanno domande specifiche riguardo a queste strane letture, egli risponde di essere rimasto sconvolto dalla scoperta che la madre era anch'essa una seguace delle arti oscure e quindi vuole documentarsi ulteriormente sull'argomento, il che è del tutto plausibile.

Primo piano

18. Corridoio

Questo corridoio collega praticamente tutte le stanze del primo piano e, pur non avendo finestre, è illuminato giorno e notte da quattro grandi lampadari, le cui candele sono tenute costantemente accese dai servitori.

Il folto tappeto di colore blu scuro è molto usurato, tanto che in più punti lascia intravedere il pavimento sottostante, mentre dalle pareti pendono quadri che raffigurano vari membri della famiglia, tra i quali è possibile notare (è sufficiente una prova di Intelligenza eseguita con successo) un ritratto di famiglia che raffigura Gregor assieme ai genitori e ai fratelli, risalente a circa quindici anni fa. Questo quadro si trova tra le due porte di ingresso delle camere degli ospiti (aree 22) poste sul lato ovest.

19. Scalinate

Queste scalinate gemelle, realizzate in marmo e con solidi corrimano di ferro battuto e decorato con fregi floreali, conducono sia al terrazzo superiore che verso il basso, al piano terra. Si tratta della continuazione di quelle provenienti dall'area 15.

20. Camera da letto padronale

Un tempo era la stanza dei signori del castello, cioè Rudolf "il Barile" e sua moglie Katarine. Dopo i recenti accadimenti, Gregor si è trasferito qui e ora è divenuta la sua camera da letto privata.

L'arredamento è costituito da un ampio letto matrimoniale a baldacchino, a fianco del quale ci sono due mobiletti e due lavabi. Quattro grosse cassapanche, contenenti i numerosi abiti del giovane, stanno contro la parete nord e su quella di fronte, proprio a fianco di un grosso camino. Un pregiato tappeto è poggiato sul pavimento al centro della stanza e raffigura il blasone dei Wassenhoff. È molto antico e logoro, ma viene da sempre orgogliosamente tramandato di generazione in generazione ed è vecchio quanto il maniero stesso.

Un piccolo scrittoio, ingombro di libri e carte, si trova nell'angolo nord-est della stanza, mentre dirimpetto c'è un basso tavolino rotondo, anche questo pieno di libri, mozziconi di candela e alcune bottiglie di liquore vuote.

Anche se questa camera è aperta durante il giorno, quando Gregor si ritira la sbarra mettendo il paletto. Gli avventurieri possono chiedere di visitarla, cosa che viene considerata senza dubbio alquanto villana, ma vengono accontentati senza troppi problemi, visto che qui non c'è nulla di

compromettente. Il giovane afferma di aver trovato il diario della madre proprio in questa stanza, dietro una pietra mobile sotto la cenere del camino. Ovviamente il nascondiglio esisteva da tempo e veniva usato per riporre il sigillo di famiglia (che ora è in possesso di Gregor ed è celato in una delle tesorerie nel sotterraneo), non certo per occultare il falso diario. Il giovane acconsente a mostrare la piccola nicchia segreta ai personaggi, se questi lo richiedono espressamente. Egli continua a conservare il diario della madre in questo scomparto nascosto, "ufficialmente" per evitare che cada nelle mani di curiosi o di persone che lo sfrutterebbero per infangare l'onore della gloriosa casata dei Wassenhoff.

21. Bagno padronale

Il bagno privato dei signori del maniero è un locale angusto con una vasca di metallo per le (rare) abluzioni, una tinozza d'acqua e un buco usato come latrina, che scarica direttamente all'esterno del castello, finendo in un barile che viene svuotato e ripulito quotidianamente dai servitori.

22. Camere degli ospiti

Un tempo le tre stanze orientali erano usate dai figli di Rudolf e Katarine (Gregor dormiva in quella più a nord). Oggi, assieme a quelle più occidentali, sono divenute tutte camere da letto riservate agli ospiti e non vengono usate da molto tempo.

Ogni stanza è ammobiliata con un letto a baldacchino a due piazze, con a fianco una cassapanca vuota e un catino per le abluzioni. L'arredamento è completato da un ampio camino, sempre acceso quando ci sono degli ospiti, e da un basso tavolino rotondo con quattro sedie imbottite.

Se il gruppo decide di rimanere al castello, Gregor ospita i personaggi in queste camere, secondo la disposizione che questi preferiscono.

23. Bagni

Questi bagni, simili a quello padronale (area 21), sono riservati alle camere degli ospiti (aree 22).

Terrazzo superiore

24. Pianerottolo

Qui arrivano le due scalinate gemelle. Si tratta di una stanza spoglia e disadorna, senza finestre, illuminata alla bisogna da lanterne appese direttamente alle pareti.

25. Scalinate

Queste scalinate gemelle, realizzate in marmo e con solidi corrimano di ferro battuto e decorato con fregi floreali, conducono verso il basso, al secondo piano del maniero. Si tratta della continuazione di quelle provenienti dall'area 19.

26. Terrazza fiorita

Questo magnifico giardino, costruito sul tetto del maniero, era il luogo preferito di Frau Katarine. L'intera zona è in realtà una gigantesca serra, con enormi finestre che possono venire aperte nelle giornate di sole e chiuse durante la brutta stagione. La sfortunata castellana trascorreva molte ore al giorno in questo luogo, per accudire le piante assieme alla servitù. Oggi soltanto la cameriera personale della

defunta e un paio di giardinieri si prendono sporadicamente cura di questo vivaio, che appare molto più spoglio di quanto non fosse in passato. I sentieri sono invasi dalle erbacce, i due padiglioni sotto i quali Katarine era solita trascorrere le lunghe giornate estive non sono utilizzati da tempo, mentre cespugli e aiuole fiorite, un tempo il vanto della padrona di casa, sono incolti e maltenuti.

Gregor non ama visitare questa zona, visto che gli ricorda troppo la madre, e sta addirittura pensando di smantellare l'intero giardino per destinare l'area a qualche altro utilizzo, ma non ha ancora avuto il coraggio di farlo.

27. Stanza degli attrezzi

Questa stanza contiene soltanto alcuni grossi vasi e altri attrezzi per il giardinaggio. Ormai da qualche mese, dopo la morte di Frau Katarine, nessuno entra più nel ripostiglio, eccezion fatta per i due giardinieri.

28. Salone dei marmi

Questa lussuosa stanza è stata voluta da Rudolf, che qui ha trascorso molte ore felici a mangiare e bere fino allo svenimento. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono ricoperte di marmo rosa. Non ci sono finestre, ma l'enorme camino sulla parete est era costantemente acceso per riscaldare e illuminare l'ambiente.

Un grande tappeto circolare rosso accoglie i visitatori. Sul lato meridionale della sala sono allineate lussuose e comodissime poltrone e divani di velluto cremisi, uno dei quali è posizionato proprio di fronte al focolare. La zona nord ospita invece un paio di tavolini con relative sedie, più un ampio mobiletto zeppo di vini e liquori pregiati. Purtroppo, la passione di Gregor per l'alcool, senza dubbio ereditata dal padre, ha sfornito quasi completamente la collezione di bevande e molte bottiglie si trovano ora vuote sul tavolo della sua camera da letto (area 20).

Il giovane usurpatore gradisce molto l'atmosfera della sala, che ha pomposamente ribattezzato "salone dei marmi" e riceverà qui i personaggi, la prima volta che parlerà con loro riguardo alla missione che ha da affidargli. Quando non è impegnato in attività amministrative o nei suoi studi segreti della magia oscura, Gregor trascorre spesso del tempo in questa stanza, dove riesce per qualche attimo a dimenticare le angosce che attanagliano il suo cuore nero. Quando non c'è, tiene chiusa la porta a chiave (penalità del 20% ai tentativi di scassinare serrature).

Sotterraneo

Questo piano interrato è completamente senza finestre, eccezion fatta per un paio di feritoie strette e lunghe nelle camerate della servitù (aree 29). L'illuminazione è garantita da lanterne e candele che vengono accese nella sala comune (area 31), nei bagni (aree 30) o negli altri locali, quando qualcuno vi si reca.

La pietra con cui è costruito il sotterraneo è molto grezza e tutte le stanze sono estremamente umide. Le porte sono di legno malconcio, mentre i passaggi segreti sono costruiti con maestria e la loro esistenza è sconosciuta a tutti, eccezion fatta per Gregor e gli uomini della guarnigione, che però sono al corrente soltanto di quello che conduce alla zona delle celle (aree 35-38).

29. Camerate della servitù

Questi grandi e umidi stanzoni sono i dormitori della servitù. Quello a destra è destinato agli uomini, l'altro a sinistra alle donne e ai bambini. Attualmente al castello ci sono sei servitori maschi e cinque femmine, oltre allo stalliere e ai suoi due apprendisti, che però dormono nella stalla (area 5). Ci sono soltanto degli scomodi pagliericci, qualche cassapanca piena di vestiti logori e alcuni ripiani con i poveri possedimenti dei lavoratori. Qui non c'è nulla di interessante.

30. Bagni della servitù

Bui e puzzolenti, questi bagni contengono un buco in terra come latrina e una vasca d'acqua putrida in cui i servitori si lavano, oltre a qualche straccio per asciugarsi. I bagni per uomini e donne sono separati.

31. Sala comune della servitù

Un altro locale spoglio e disadorno, illuminato solo dalla fumosa luce delle lanterne e delle candele di sego. Sui lunghi tavolacci consunti, la servitù consuma i magri pasti e trascorre chiacchierando o giocando a carte e a dadi i pochi momenti liberi della giornata, prima di coricarsi.

32. Scalinate

Queste scalinate gemelle sono molto meno lavorate di quelle dei piani superiori, hanno una malferma ringhiera in legno e i gradini sono di roccia grezza. Si tratta della continuazione di quelle provenienti dall'area 15 e conducono verso l'alto, al piano terra del maniero.

33. Cantine

Questo locale stretto e buio ospita le cantine del castello. La porta è chiusa a chiave (sotto la custodia del capo-cuoco) ed è di solido metallo. La stanza contiene numerose botti di vino e molte bottiglie pregiate, ricoperte da uno spesso strato di polvere, eredità della passione per l'alcool di Rudolf "il Barile", grande bevitore. Gregor ha molto apprezzato l'assortimento di vini della cantina e li consuma regolarmente.

Il passaggio segreto nell'angolo sud-est si trova dietro una botticella vuota e viene attivato girando al contrario la spina della botte. Da qui si ha accesso alla zona delle celle, da lungo tempo non più utilizzata, anche se Gregor potrebbe decidere di "ospitarvi" i personaggi nel caso in cui tentino di mettergli i bastoni tra le ruote.

34. Magazzino

Questo locale grosso e umido puzza di polvere e muffa. Si tratta di un magazzino pieno di cianfrusaglie, con la porta di ferro come quella della cantina, che non è però chiusa a chiave. Casse, barili, vecchie cassapanche, mobili rotti e ogni sorta di oggetti inutili riempiono questo stanzone dalle pareti macchiate di untume e sporcizia.

I passaggi segreti nella parete est sono noti soltanto a Gregor, che prima di entrarvi si assicura che non ci sia nessuno della servitù in giro e quindi spranga la pesante porta dall'interno. Le due aperture sono celate da finti scaffali, abilmente dissimulati tra le casse e le carabattole di cui la stanza è ingombra.

35. Area delle prigioni

Dopo la rampa di scale si trova la zona delle prigioni, con pareti molto spesse in modo da attutire grida e rumori dei prigionieri. Questa sala si apre sulle celle vere e proprie e, quando ci sono dei carcerati, una guardia è sempre piazzata qui di sentinella.

36. Celle

Tre luridi anfratti scavati nella pietra grezza, con un pagliericcio sparso per terra e un secchio per le deiezioni. Le celle sono molto umide e puzzolenti, anche se da molti anni non vengono più utilizzate, per cui polvere e ragnatele hanno invaso l'intera zona.

Le singole prigioni hanno solide porte di sbarre di metallo che possono essere chiuse a chiave. Anche se mostrano i segni del tempo, sono ancora forti e affidabili.

37. Posto di guardia

I soldati di guardia alle prigioni che non sono in servizio dormono in questa stanza, arredata spartanamente con due rozzi letti e un tavolaccio, sul quale vengono consumati i pasti.

38. Fossa

Questa celletta è una semplice buca nel terreno. Umida e puzzolente, è profonda quasi 7 m e può essere chiusa con una grata robusta. Qui venivano gettati i prigionieri più irrequieti, senza cibo né acqua, finché confessavano o morivano.

Da anni la fossa non viene più usata, ma Gregor ha molto gradito la scoperta di questa segreta e progetta di utilizzarla quanto prima, magari proprio per buttarci dentro gli avventurieri, se questi dovessero farsi troppo insistenti e curiosi.

39. Tesoreria n. 1

Dopo la morte dei suoi genitori, questa stanza segreta è nota solamente a Gregor. In fondo alle scale c'è una piastra a pressione, che può essere scoperta e rimossa come normale da un ladro. Se la trappola viene attivata, una pesante saracinesca di ferro sbarra le scale e non consente di uscire dalla stanza. Un PG può tentare di sollevarla effettuando una prova di Forza con una penalità di -4, ma non è permesso più di un tentativo per singolo personaggio. Contemporaneamente, un allarme suona nella camera da letto padronale (area 20) e nel salone dei marmi (area 28), allertando così Gregor della presenza di estranei. Ovviamente se l'usurpatore si trova altrove, non viene avisato dell'intrusione, ma c'è una possibilità che siano i servitori del castello a sentire gli allarmi (50% di probabilità di giorno e 25% di notte).

La stanza segreta è una delle due tesorerie del maniero e ha visto sicuramente tempi migliori. Nei bauli e in alcune casse è ancora possibile trovare i seguenti oggetti:

- Una borsa di gioielli (2.100, 410, 210, 40, 20, 10 e 9 mo).
- Due sacche da sella contenenti in totale 378 mo.
- Un piccolo scrigno di ferro rinforzato, contenente 8.700 ma.

- Un corredo da guerriero di ottima fattura, comprendente una cotta di maglia completa di elmo, uno scudo, un **martello da guerra +2**, un arco lungo e una faretra con 15 frecce.
- Un **pugnale +1**.
- Un trattato sulla storia della contrada di Rabeforst e sulla casata dei Wassenholf, redatto da uno dei primi reggenti, con l'albero genealogico successivamente aggiornato fino alla discendenza di Rudolf.



40. Tesoreria n. 2

Dopo la morte dei genitori, questa stanza segreta è nota solamente a Gregor. In fondo alle scale c'è una piastra a pressione, che può essere scoperta e rimossa come normale da un ladro. Se la trappola viene attivata, una pesante saracinesca di ferro sbarra le scale e non consente di uscire dalla stanza. Un PG può tentare di sollevarla effettuando una prova di Forza con una penalità di -4, ma non è permesso più di un tentativo per singolo personaggio. Contemporaneamente, un allarme suona nella camera da letto padronale (area 20) e nel salone dei marmi (area 28), allertando così Gregor della presenza di estranei. Ovviamente se l'usurpatore si trova altrove, non viene avisato dell'intrusione, ma c'è una possibilità che siano i servitori del castello a sentire gli allarmi (50% di probabilità di giorno e 25% di notte).

La stanza segreta è una delle due tesorerie del maniero e ha visto sicuramente tempi migliori. Nei bauli e in alcune casse è ancora possibile trovare i seguenti oggetti:

- Un sacchetto di ingredienti per sortilegi negromantici (tre teschi umani, due manciate di terra prese da una tomba, sei denti di pipistrelli vampiro, una piccola tromba d'argento, due ampole di polvere di mummia e tre fiale di acqua sacra).
- Una coroncina ingioiellata (valore 4.000 mo).
- Un baule contenente alla rinfusa 1.825 mo e 1.900 ma.
- Il sigillo d'oro dei Wassenholf (valore 320 mo).
- Una **pietra della buona fortuna** a forma di piccolo dado di metallo placcato in argento, appartenuta a Karl-Ludwig.
- Una mazza pesante di buona fattura.
- Una spada con lo stemma dei Wassenholf inciso sulla lama.
- Una corazza di piastre con inciso lo stemma dei Wassenholf.
- Una **spada +2**.
- Una **lancia +1**.

IL MAUSOLEO

La via per il mausoleo

L'unico percorso per raggiungere il mausoleo passa necessariamente di fronte al castello dei Wassenhof, lungo la parte finale della via omonima. Tanto grandiosa e ben tenuta era prima la strada, quanto ora è sconnessa e invasa dalle erbacce, piena di buche, polvere e terriccio. Radici contorte attraversano la carreggiata mentre il tortuoso percorso si inoltra nel cuore delle colline.

Il viottolo non è adatto a carri, carrozze o cavalli, quindi i personaggi devono prepararsi a una scarpinata di circa mezz'ora. La distanza tra il mausoleo e il maniero è infatti minore rispetto a quella fra il villaggio e il castello, ma i tempi di percorrenza sono simili a causa delle condizioni del terreno da attraversare. Alla fine, sudati e impolverati, gli avventurieri sbucano dietro all'ennesima curva per scorgere finalmente l'antica tomba monumentale, decrepita e coperta di erbacce ma ancora orgogliosa nella desolazione che la circonda.

Il mausoleo emerge dal brullo paesaggio come una sorta di miraggio. È costruito in solida pietra, corrosa dalle intemperie e scheggiata dal passare del tempo. L'edificio è a base quadrata, ma si allunga nella parte posteriore per ospitare una cappella rettangolare. Indubbiamente un tempo era decorato e portava qualche simbolo religioso, molto probabilmente dedicato al dio dei defunti, ma da innumerevoli anni la parte superiore è crollata e ora giace in rovina lungo i fianchi della struttura principale. Le pietre cadute non hanno comunque scoperchiato il tetto, quindi il vento e la sporcizia rimangono al di fuori dell'austera costruzione. L'accesso è possibile attraverso un monumentale portone di bronzo, raggiungibile salendo una scalinata piena di crepe lunga circa 6 m, fino a un pianerottolo ingombro di macerie.



Agli avventurieri non resta che farsi coraggio ed entrare. Anche se l'aspetto del luogo non è dei più rassicuranti e i nostri sanno che un fantasma si aggira inquieto tra le mura massicce, è tempo di accendere le lanterne e addentrarsi nel tetro cuore del mausoleo dei Wassenhof.

Note generali

Sulla mappa del mausoleo, un quadretto equivale a 1,5 m. I soffitti sono alti 7,5 m al piano superiore e soltanto 2,5 m a quello inferiore. Le stanze sono completamente buie e non ci sono finestre. Pavimenti, pareti e soffitti sono realizzati in pietra levigata, molto chiara e spesso venata come il marmo.

Le porte interne in bronzo lavorato hanno delle decorazioni che ricordano la morte e il dio dei defunti (corvi, teschi e rose sono predominanti). Sono prive di serratura e non possono essere chiuse a chiave né sbarrate. Il metallo si è ormai ossidato e rovinato a causa dell'usura del tempo, ma è ancora solido.

Se ci sono delle differenze rispetto a queste caratteristiche generali, ciò viene chiaramente specificato nel testo.

Interno dell'edificio

1. Scalinata e ingresso

Una scalinata di marmo, con gli ampi gradini erosi dagli elementi, sale fino all'enorme portone di bronzo. Alla base dei gradini un tempo dovevano esserci delle statue, di cui rimangono soltanto i piedistalli e alcuni monconi irrimediabilmente straziati dalla furia del vento e dal lento scorrere degli anni.

Il piccolo pianerottolo di fronte all'ingresso è ingombro di macerie, frammenti precipitati dal tetto della costruzione e strappati dalle pareti esterne dell'edificio. Le enormi ante di bronzo hanno la superficie molto rovinata, su cui è ancora possibile individuare iscrizioni religiose e preghiere per i defunti, oltre a frasi che magnificano la grandezza dei Wassenhof. Sull'architrave sopra l'ingresso si può riconoscere, sfregiato dall'azione del tempo e dell'inclemenza meteorologica, ciò che resta dello stemma della casata, inciso nella pietra: un corvo nero con le ali spiegate, che si staglia sullo sfondo di quella che un tempo doveva essere una cresta araldica multicolore.

I personaggi possono aprire le porte esterne grazie alla chiave del mausoleo che Gregor ha consegnato loro. La toppa, magistralmente celata dietro a uno dei fregi, rimane invisibile agli occhi di chi non sa dove cercare (senza conoscerne la posizione, è necessario individuarla come se fosse un passaggio segreto). La serratura è sorprendentemente ben oliata e scatta senza difficoltà, permettendo alle ante di ruotare verso l'interno su cardini che stridono molto meno di quello che la trascuratezza della costruzione potrebbe far pensare. Gregor ha già avvertito i PG di aver mantenuto in buon ordine la grande porta esterna e quelle interne, perché sempre più spesso si è recato in visita al mausoleo dopo i recenti lutti familiari.

2. Sala principale

Questo enorme locale presenta i segni dell'incuria e del trascorrere del tempo. Parte degli intonaci che un tempo decoravano la camera si sono sgretolati e giacciono al suolo,

lasciando esposte delle chiazze di umidità sulla superficie di soffitto e pareti. Molte delle grosse piastrelle del pavimento sono scheggiate e rovinate, altre sono completamente sfondate e fanno intravedere la pietra grezza sottostante, in concomitanza dei punti dove i pezzi della volta sono caduti al suolo.

Il soffitto è sorretto da quattro colonne di pietra rossa con meravigliose venature nere, abilmente intarsiate con simboli religiosi e guerreschi. Su ognuno dei pilastri è chiaramente visibile lo stemma dei Wassenhoff, rivolto verso la porta di ingresso dell'edificio.

Nel centro del pavimento è inserito un mosaico che inizia a deteriorarsi, raffigurante un motivo geometrico. La fascia centrale del salone, che parte dall'ingresso principale e arriva alla cappella (area 3), è consunta e segnata dai passi di innumerevoli generazioni di Wassenhoff che si sono recati a pregare nel mausoleo.

Ai quattro angoli della sala ci sono altrettanti bracieri di rame, del diametro di circa 70 cm, che un tempo venivano usati per illuminare la stanza. Sono ormai privi dell'olio combustibile, pieni di polvere e frammenti di pietra ammucchiatisi nel corso del tempo.

Se un ramingo utilizza con successo la sua abilità di seguire le tracce, nota un piccolo passaggio tracciato nella polvere, che conduce dal portone principale fino alla porta sulla parete orientale. Si tratta della via usualmente seguita da Gregor per recarsi nelle cripte inferiori ed è quindi sgombra di grosse macerie e pietre. La sporcizia che si è nuovamente posata sul pavimento rende però impossibile scoprire la presenza di orme più precise e trarre ulteriori deduzioni.

3. Cappella

Questa sala rettangolare ha il soffitto a volta, decorato con scene di battaglia che si aprono a ventaglio attorno a un rosone centrale nel quale è dipinta una rappresentazione del sinistro dio dei defunti. Gli affreschi sono in condizioni migliori di quelli della sala adiacente, ma gli sfregi del tempo appaiono chiaramente visibili. Molto probabilmente le pitture erano di ottima qualità, perché hanno resistito in maniera egregia e solo pochi frammenti giacciono a terra qua e là.

Le panche di austero legno di noce, tetro e scuro, conducono fino a un altare posto su di una piattaforma rialzata, dietro la quale si intravedono due bracieri identici a quelli della sala principale (area 2), anche questi privi di olio combustibile. Su un leggio di osso e avorio a fianco dell'altare c'è un libro di preghiere, massiccio e molto antico (un antiquario lo valuterà fra 500 e 600 mo), con le pagine splendidamente miniate e la copertina in lamina d'argento su cui sono intarsiati i simboli dei Wassenhoff e del dio dei defunti. Il volume è chiuso da un delicato lucchetto, nel quale è fortunatamente infilata la chiave.

4. Scale a chiocciola

Entrambe queste scale a chiocciola scendono verso il basso per circa 4,5 m, fino a giungere in due locali identici al livello della cripta.

Le due porte e la scala ad est sono in buone condizioni (Gregor le utilizza di frequente), mentre l'altra scalinata è più polverosa e i cardini delle porte ad ovest gemono

sinistramente quando vengono utilizzati. Da questo punto in poi, non è più possibile seguire la traccia di Gregor, anche se gli avventurieri l'hanno scoperta in precedenza.

5. Cripta grande

Un salone enorme, umido e puzzolente, circa 5 m sotto il livello del terreno. Il lezzo della morte si mescola a quello dell'aria stantia, creando un'atmosfera lugubre e malsana allo stesso tempo. Il soffitto a volta, sorretto da pilastri di pietra decorata, si nasconde nelle ombre che svolazzano ingannevoli alla luce delle lanterne dei PG, rendendo l'ambiente ancora più angoscioso. Molte zone del pavimento sono coperte di macerie e in alcuni punti dei grossi blocchi di pietra sono precipitati dal soffitto, rovinando le piastrelle sottostanti, che si alternano in un semplice motivo geometrico.

L'aspetto sicuramente più inquietante della sala sono le numerose bare che si intravedono all'interno di innumerevoli nicchie scavate nelle pareti. Sotto ogni apertura si trova una lapide di marmo che porta inciso il nome della persona sepolta nel sarcofago monumentale adiacente, assieme alla data di nascita e a quella di morte. Se i personaggi decidono di fare un rapido giro della cripta, scoprono subito i sarcofagi di Rudolf e dei suoi figli (sono i tre che scendono a sud, a partire dall'angolo nord-ovest). Quello di Katarine non si trova invece qui, ma nell'area 6.



In questa camera sepolcrale sono sepolti tutti i Wassenhof maschi morti nell'ultimo secolo e mezzo, mentre le donne si trovano nella cripta minore. La parete sud, quella adiacente all'ossario, ospita le piccole bare dei Wassenhof deceduti in tenera età. I miseri resti di coloro che sono stati seppelliti oltre 150 anni fa si trovano invece nell'ossario (area 7), dissacrato da Gregor e trasformato nel suo studiolo privato, ricettacolo di proibiti saperi negromantici.

Tutti i sarcofagi della cripta grande sono chiusi da tempo e custodiscono le spoglie mortali degli antenati della casata nobiliare. Ogni tomba è realizzata interamente in marmo e il coperchio del sepolcro può essere fatto scivolare a terra o spostato effettuando una prova di Forza. Alcune delle tombe possono offrire qualche ricompensa ai cacciatori di tesori oppure celare pericoli mortali, come determinato dal master lanciando 1d10 sulla tabella seguente:

1d10 Contenuto della tomba

1*	Nel sarcofago si è originata un'atmosfera venefica; tutti coloro entro 1,5 m subiscono un effetto simile a quello causato da un veleno di classe 15 (vedi p. 144 del manuale di <i>Labyrinth Lord Edizione Avanzata™</i>).
2	Nel sarcofago si è originata un'atmosfera venefica; tutti coloro entro 1,5 m subiscono un effetto simile a quello causato da un veleno di classe 14 (vedi p. 144 del manuale di <i>Labyrinth Lord Edizione Avanzata™</i>).
3-5	Solo ossa e brandelli di vestiti.
6	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per un valore di 1d10x10 mo.
7	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per un valore di 1d10x25 mo.
8	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per un valore di 1d10x50 mo.
9	Sul cadavere ci sono gioielli e ornamenti per un valore di 1d10x100 mo.
10*	Sul cadavere si trova un'arma magica +1 (il tipo esatto è a discrezione del master).

*: Questo risultato può verificarsi una sola volta; se si ripete nuovamente, deve essere considerato come un "3-5".

6. Cripta minore

Le porte di accesso a questa sala sono scolpite con motivi raffiguranti teschi, ossa e corvi, in perfetto stile con il resto del mausoleo. Le scalinate di pietra scendono per circa 3 m prima di sbucare nella sala, molto meno grandiosa di quella attigua, in cui ci sono 11 catafalchi identici a quelli della cripta grande (area 5). Qui sono sepolte le donne dei Wassenhof, tra cui l'ambiziosa Frau Katarine, che "riposa" nel sarcofago nell'angolo sud-ovest.

Nel terzo round in cui i personaggi si trovano nella cripta, fa la sua apparizione il fantasma di Frau Katarine (vedi la relativa sezione per i dettagli).

Anche qui è possibile frugare all'interno dei sarcofagi, dopo essersi "sbarazzati" dello spettro della donna. Il master deve fare riferimento alla tabella riportata in precedenza, già utilizzata per la cripta grande, considerando il risultato di "10" come un "9".

7. Ossario

All'inizio delle rampe di scale che scendono verso il basso per circa 3 m, appollaiate sugli angoli del passaggio ci sono quattro garguglie scolpite in forma di grotteschi animali fantastici, che sorvegliano simbolicamente le ossa degli antenati dei Wassenhof. Sono delle semplici statue, senza poteri speciali e non rappresentano minaccia alcuna per gli avventurieri.

La scalinata orientale conduce alla parte dell'ossario che è ingombra di ossa e resti umani, accatastati alla rinfusa in una pila indistinta da Gregor. Non è possibile entrare nella catacomba da questo passaggio, a meno che i personaggi non rimuovano almeno le spoglie necessarie per crearsi un varco d'accesso alla camera, un lavoraccio estenuante che richiede 1d10+12 turni. Il passaggio occidentale è invece quello utilizzato dall'ultimo dei Wassenhof per accedere al suo laboratorio privato ed è completamente percorribile e sgombro.

Gregor ha impiegato molti giorni per svuotare le nicchie dell'ossario dai resti dei suoi antenati, che ora giacciono ammonticchiati poco cerimoniosamente alla rinfusa nella parte est della sala. Ci sono femori e casse toraciche spezzate, ossa ingiallite e ghignanti teschi sdentati, resti di urne e brandelli di spoglie di coloro che un tempo governarono su Rabeforst. Se gli avventurieri decidono di frugare, non trovano comunque nulla di significativo tra i miseri resti, anzi molte delle ossa si sbriciolano letteralmente tra le mani dei personaggi.

Molto più interessante è la zona in cui il giovane ha impiantato il suo studio privato. Il master deve ricordare che, se i PG arrivano a scoprire questa sala, Gregor dichiarerà con fermezza di non sapere nulla di ciò che si trova all'interno e di non essere più entrato qui da molti anni. Egli sosterrà, infatti, che si recava a pregare nella cappella al piano superiore del mausoleo ed è sceso presso le tombe dei genitori e dei fratelli nelle ultime settimane, ma non si è mai spinto nell'ossario. Anche se messo alle strette, cercherà di addossare tutte le responsabilità alla madre e non ammetterà in nessun caso, nemmeno di fronte all'evidenza, di essere il responsabile di tutto ciò che è accaduto. Semmai, congederà i personaggi e inizierà a studiare un piano per farli tacere per sempre...

Torniamo per ora al contenuto dell'ossario, che è stato ripulito con fatica e in diverse giornate di lavoro da Gregor, che poi ha segretamente trasportato qui libri, pergamene e altro armamentario necessario per i suoi studi arcani, facendo numerosi viaggi con poco carico, per non insospettire nessuno riguardo alle sue losche manovre. Un piccolo altare, nell'angolo nord-ovest, è stato trasformato in tavolino, ingombro di carte, calamai e strano equipaggiamento magico. Subito a destra si trova un baule di legno, in cui originariamente erano riposte le ossa di alcuni ignoti avi di Gregor, ora riempito di boccette e fiale piene di liquidi dai colori strani e da polverine misteriose. Non c'è nulla di magico, ma si tratta di componenti necessari per compiere rituali blasfemi che, a discrezione del master, potrebbero essere utilizzati per lanciare incantesimi negromantici (e quindi avere un certo valore venale).

Una pila di libri proibiti – trattati sull'essenza grezza della magia nera, sulle arti oscure della negromanzia e su

argomenti simili, tomi antichi e spesso consunti dall'uso e dal tempo – è ammucchiata per terra vicino al cumulo di ossa. Alcuni grossi volumi sono aperti su un leggio, che una volta ospitava un libro di preghiere e inni funebri, e su un paio di ripiani che venivano utilizzati per adagiare le spoglie dei defunti.

Perlustrare con calma questa sezione della stanza richiede almeno 6 turni da parte del gruppo e il master deve fare in modo di rendere l'atmosfera tesa e spaventosa, come se un terrore senza nome – intangibile eppure presente – fosse sul punto di scatenarsi contro i personaggi. Ovviamente non accadrà nulla di tutto ciò, ma i nostri non possono saperlo... Sfortunatamente, al termine della ricerca, non sarà possibile trovare nulla che riconduce direttamente a Gregor. I pochi scritti sono infatti così contorti che potrebbero benissimo essere stati vergati dalla mano di Frau Katarine o da uno qualsiasi degli altri folli seguaci della magia nera che infestano il cuore marcio dell'Impero. Anche il confronto tra le note nell'ossario e la scrittura di Gregor, che i personaggi possono reperire al castello, non porterà ad alcun risultato, perché il giovane è stato estremamente attento a usare due stili calligrafici completamente differenti. Insomma, la sua storia potrebbe benissimo essere vera, a meno che il gruppo non decida di dar retta alle parole biascicate dallo spettro di Frau Katarine, sempre che non scelga di attaccare il non morto o di darsela a gambe.

IL FANTASMA DI FRAU KATARINE

Come visto in precedenza nella descrizione dell'area 6 del mausoleo, al cui interno si trova – fra gli altri – anche il sarcofago di Frau Katarine, nel terzo round di permanenza dei personaggi nella cripta minore fa la sua apparizione il mantoscuo che un tempo era la donna.

Spetta al master creare la giusta atmosfera, lugubre e inquietante, per far sì che l'incontro riesca al meglio. Inizialmente i PG avvertono una inspiegabile sensazione di freddo soprannaturale, che nemmeno gli abiti più pesanti riescono a scacciare, e il loro fiato si condensa in piccole nuvolette che si disperdono nell'aria tetra e pesante della cripta. Quindi, prima che i nostri eroi abbiano il tempo di agire, tutte le fonti di luce presenti nella stanza si spengono contemporaneamente e senza alcuna ragione plausibile. La stessa sorte tocca anche ad eventuali fonti di luce incantate, che perdono per qualche istante i propri poteri. Torce, lanterne e quant'altro a disposizione del gruppo possono venire riaccese normalmente, anche se di certo per il momento i personaggi avranno cose più importanti a cui pensare.

Infatti, un attimo dopo che la stanza è piombata nel buio, tutti gli avventurieri si accorgono di un tenue luore spettrale che proviene dalla tomba nell'angolo sud-ovest della cripta, ossia quella in cui giace il corpo di Frau Katarine. I PG vedono chiaramente una figura eterea e traslucida emergere attraverso il sarcofago di pietra. Si tratta di una donna di mezza età, col volto contorto da una indicibile espressione di terrore e paura, i lunghi capelli scarmigliati, gli occhi gonfi e arrossati, le gote segnate da un pianto irrefrenabile e la bocca distorta in un muto e agghiacciante grido di angoscia. La figura è vestita con ricchi abiti di velluto nero, sporchi e

stracciati, e dal suo collo pende una catena d'oro massiccio alla quale è attaccato un ciondolo a forma di corvo.

Si tratta ovviamente del mantoscuo che un tempo era Frau Katarine. L'apparizione è intangibile e semitrasparente, ma rappresenta fedelmente il corpo che giace nella fredda tomba di pietra. L'intenzione dell'anima inquieta è di punire quel figlio degenerare che l'ha condannata a essere sepolta viva e ad un'eternità di angoscia, destinata a vagare nel mausoleo in rovina come creatura senza pace. Animata dal sentimento di vendetta, l'ombra di Frau Katarine ha intenzione di avventarsi sui viventi ma, una volta accortasi che non si tratta di Gregor, decide di cercare di regolare i conti col suo carnefice in una maniera più subdola ed efficace.

Nel round successivo a quello in cui il non morto compare, i personaggi possono tentare di riaccendere torce e lanterne, oppure (più probabilmente) impugnare le armi per affrontarlo, se sono dei veri temerari, o tentare di darsela a gambe! In qualunque caso, tuttavia, non avranno in realtà modo di fare alcunché. Il mostro, infatti, cambia repentinamente aspetto assumendo quello classico di un mantoscuo – ai PG sembra che venga avvolto da un mantello nero con tanto di cappuccio calato sul volto – e sferra il suo attacco terrorizzante. Tutti i presenti devono fare una prova di Intelligenza. Chi riesce cade preda dello spavento suscitato dalla creatura e il master deve assicurarsi che non sia in grado di lasciare la stanza. Questo aspetto è importante (anche se non fondamentale) per il prosieguo dell'avventura. Se invece tutti i personaggi riescono a fuggire, il master può sempre far udire loro, come una lugubre eco, la voce ultraterrena di Frau Katarine che li implora di ascoltarla...

In verità, indipendentemente dal fatto che il gruppo decida o meno di prestare orecchio al mantoscuo (o che creda alle sue parole), l'avventura arriverà comunque al suo culmine, anche se con due finali completamente differenti.

Nel round successivo a quello della sua apparizione, a prescindere dalle azioni dei personaggi, il mantoscuo (che non può comunque lasciare il piano inferiore del mausoleo) inizia a parlare con una voce carica di odio e sofferenza, talmente lugubre e cavernosa da far tremare anche l'animo dei più coraggiosi. Nonostante il tono con cui sono pronunciate, le parole dello spettro sono però amichevoli. La donna racconta brevemente al gruppo chi è e la storia della famiglia Wassenhof, soffermandosi in particolare sulle infamie compiute dal figlio Gregor e culminate con il suo avvelenamento e la sepoltura mentre era ancora in vita. Le atroci sofferenze e il terrore della situazione, unite al carattere forte e volitivo di Frau Katarine e al suo desiderio di rivalsa, hanno fatto sì che ella si trasformasse, dopo la morte, in un vendicativo mantoscuo. Spetta al master decidere quante e quali informazioni lo spirito decide di rivelare, anche a seconda dell'accondiscendenza del gruppo ad ascoltarne la storia. È però essenziale che il non morto spieghi chiaramente ai personaggi che soltanto quando la sua vendetta nei confronti di Gregor sarà compiuta, potrà riposare in pace per l'eternità e scomparirà per sempre dal mondo dei viventi, liberando il mausoleo dalla sua presenza. A testimonianza delle sue intenzioni tutt'altro che bellicose nei confronti degli avventurieri, il mantoscuo si "limita" a

diventare invisibile e allontanarsi se viene attaccato con armi normali, che non sono in grado di ferirlo. Comunque, se i personaggi non sentono ragione e sono decisi a eliminare il non morto eseguendo il compito affidato loro da Gregor, allora il mostro combatte con tutte le sue forze. Il master deve ricordare che, a meno che il gruppo non sia davvero potente e in possesso di armi magiche o incantesimi, sarà impossibile sconfiggere questo avversario...

Una volta ascoltata la storia, i personaggi dovranno decidere se gli sembra verosimile e si troveranno di fronte a un bivio. Se, infatti, sceglieranno di credere a Gregor invece che a questo terrificante non morto, dovranno combattere il mantoscuro per liberare il mausoleo, con conseguenze probabilmente letali per il gruppo. Se invece il racconto farà sorgere in loro qualche dubbio, dovranno tornare al maniero e affrontare il giovane rampollo per chiarire il mistero una volta per tutte.

Nel primo caso, il master deve condurre normalmente il combattimento. Se i personaggi hanno la meglio, la tomba viene comunque liberata dall'infestazione e i PG possono tornare da Gregor per ricevere la loro ricompensa, ben diversa da quella che si aspettano – in questo caso, si deve procedere con il primo finale: “Un brindisi... avvelenato”. Nella seconda ipotesi, invece, si passa al secondo finale: “Al rogo, al rogo!”.

Mantoscuro (1) [All CM, Mov 72 m (24 m), CA -2, DV 13, pf 53, tpcCA0 10, Att 1, Fer 1d4 + *paura arcana* (tocco) o *paura arcana* (vedi sotto), TS M13, Mor 11, PX 2.400].

È un essere incorporeo e può attraversare muri, oggetti e ostacoli solidi senza alcuna difficoltà, ma non può lasciare il piano inferiore del mausoleo. Può essere colpito solo da armi magiche +2 o superiori ed è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene considerato come se fosse una creatura “speciale” sulla tabella “Scacciare i non morti”. Inoltre, quando viene scacciato o distrutto, può ignorare le conseguenze se riesce in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo). È in grado di generare visioni da incubo nella mente delle sue vittime. Invece di sferrare un attacco fisico, può costringere tutti quelli che lo vedono a effettuare immediatamente una prova di Intelligenza. Chi la fallisce non ha conseguenze, mentre chi ha successo subisce gli effetti di *paura arcana* per i successivi 1d4+2 round. Per ogni round di fuga, un personaggio deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure perde temporaneamente 1d3 punti di Costituzione (e tutti i vantaggi che dipendono da essi, come gli eventuali punti ferita supplementari). Se la Cos scende a meno di 3, la vittima sviene e non si risveglia fin quando la sua Cos non arriva nuovamente a 3 o più. I punti persi sono recuperati al ritmo di uno per turno. In alternativa, il mostro può sferrare un attacco in mischia. Il suo tocco gelido infligge 1d4 ferite e suscita nel bersaglio lo stesso effetto di terrore descritto in precedenza. Una volta che una vittima ha sperimentato lo spavento causato da un particolare mantoscuro e si è ripresa dalle sue conseguenze,

diviene immune alla *paura arcana* di quello specifico non morto per le successive 24 ore.



Come si può facilmente comprendere dalle statistiche del mantoscuro, uno scontro coi personaggi ha molte probabilità di terminare con la sconfitta dei PG. In realtà, oltre a terrorizzarli orribilmente con le sue visioni, Frau Katarine ha ben poche armi a sua disposizione contro gli avventurieri e, se questi decidono di fuggire, non può comunque inseguirli oltre il livello inferiore del mausoleo. Per questo motivo la donna ha disperatamente bisogno dell'aiuto del gruppo per portare a termine la propria vendetta e potersi finalmente liberare dalla sua condizione di non morto.

Se gli avventurieri si rendono conto della pericolosità dell'incontro e decidono di schierarsi a fianco di Gregor ma non dispongono di armi o incantesimi capaci di ferire il mantoscuro, hanno pur sempre la possibilità di scappare e tornare al castello per equipaggiarsi adeguatamente. Il negromante, avido di notizie e ben impressionato dalla decisione del gruppo, non manca di prestare loro le armi magiche che si trovano nascoste nelle tesorerie segrete del maniero. Se i personaggi mercanteggiano, possono persino riuscire a far includere queste armi nella ricompensa finale per la missione. Gregor accetta pur con qualche titubanza, sicuro di riprendersi ciò che gli appartiene dopo aver eliminato i personaggi, sue inconsapevoli pedine.

Lo spirito tormentato di Frau Katarine potrà trovare la pace soltanto quando la giusta punizione – cioè l'uccisione del malvagio nobile – sarà inflitta a Gregor. Purtroppo, il mantoscuro non può riuscire da solo nel suo intento, perché il negromante è fuggito terrorizzato dopo il primo incontro nella cripta e non ha intenzione di rimettervi piede, e il non morto non può lasciare il mausoleo. Soltanto il gruppo può quindi raccogliere il disperato appello di Frau Katarine e compiere per lei la vendetta che desidera.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Giunti a questo punto della storia, prima che il gruppo abbandoni il mausoleo, è importante che decida da quale parte stare. La situazione deve infatti essere ben chiara, cosa eventualmente desumibile anche dalle azioni dei personaggi, per poter scegliere con quale dei due finali procedere.

Spetta al master usare il buon senso nel caso in cui si vengano a creare delle situazioni insolite. Ad esempio, per salvarsi la vita, i personaggi possono fingere di credere alla storia del mantoscuro, solo per ritornare equipaggiati a dovere per eliminarlo. In questo caso, sono liberi di proseguire nella missione e, se le cose vanno come previsto, bisogna passare al finale "Un brindisi... avvelenato", visto che hanno deciso di schierarsi dalla parte di Gregor.

L'importante è che l'avventura giunga a un epilogo interessante e che colga di sorpresa il gruppo, perciò il master deve agire di conseguenza aggiustando i particolari necessari, nel caso in cui quelli genericamente presentati nei due finali previsti non collimino perfettamente con le azioni dei PG.

Ricompense materiali

I personaggi ovviamente non otterranno nessuna delle ricompense in denaro promesse da Gregor, a meno che non affrontino il nobile dopo che questi li ha già pagati. Se hanno la meglio, possono tenersi tutto ciò che hanno ricevuto, comprese le eventuali armi magiche e quanto saccheggiato sul cadavere del nemico.

In caso contrario, i cacciatori di streghe si limitano a ringraziarli con una pacca sulle spalle, tanto più calorosa quanto maggiore è stato il contributo alla cattura del negromante. Troppe proteste riguardo a remunerazioni e cose simili non sono certo viste di buon occhio e possono addirittura attirare l'inimicizia degli inquisitori!

Punti esperienza

Ogni personaggio riceve 500 PX supplementari per essere sopravvissuto all'avventura, più ulteriori 100 PX se ha prestato ascolto alla storia del fantasma di Frau Katarine e ha deciso di indagare sulla veridicità delle accuse nei confronti di Gregor. Se invece il gruppo resta fedele al nobile e riesce a sconfiggere il mantoscuro, ognuno dei PG ha comunque diritto a 50 PX extra per essere riuscito a concludere positivamente la missione che gli è stata assegnata.

Se si arriva allo scontro diretto con il negromante, ogni personaggio ottiene altri 75 PX (se il nemico è da solo) oppure 150 PX (se viene spalleggiato dai non morti). Se i PG hanno dei sospetti e riescono ad avvertire in qualche modo i chierici o i cacciatori di streghe per farli intervenire contro Gregor, si meritano ulteriori 50 PX ciascuno per l'idea.

Il master è incoraggiato ad assegnare dai 50 ai 100 PX a testa per il buon gioco di ruolo, visto che gran parte dell'avventura si basa sui rapporti con Gregor e gli altri abitanti del maniero e del villaggio.

INTRIGHI SVELATI

Un brindisi... avvelenato

Questo finale va utilizzato nel caso in cui i personaggi non credono alla storia che gli viene raccontata dal mantoscuro / Frau Katarine e decidono quindi di seguire il piano originale, tenendo fede agli accordi con Gregor. Come già spiegato in precedenza, l'usurpatore fornisce al gruppo tutto il sostegno possibile nella lotta contro il non morto e arriva persino a fornire loro le armi magiche che giacciono tra i polverosi cimeli di famiglia, se gli avventurieri ne hanno bisogno per affrontare in battaglia lo spettro di sua madre. Dopo qualche discussione, è persino disposto a includerle tra le ricompense che spettano ai PG in caso di successo, visto che è ben sicuro di recuperarle.

Quanto segue parte dal presupposto che i personaggi siano in qualche modo riusciti, magari dopo più di un tentativo, a eliminare il problema che affligge Gregor e abbiano quindi distrutto il mantoscuro che infesta il mausoleo di famiglia. A questo punto, il nobile è tranquillo e può mettere in atto l'ultima parte del suo piano, cioè quella di eliminare qualsiasi persona che abbia avuto un ruolo nella vicenda. Dopotutto, per uno che ha meticolosamente progettato prima e spietatamente messo in atto poi l'eliminazione completa della sua famiglia, far fuori un gruppo di avventurieri vagabondi non è certo un problema!

Il master deve infondere nei personaggi una falsa sensazione di sicurezza. Gregor si profonde in ringraziamenti e ovviamente li invita a fermarsi al maniero per qualche giorno. Se il gruppo desidera andarsene immediatamente, il giovane non insiste più di tanto e fa i PG accomodare nel salone dei marmi (area 18 del maniero) per consegnare loro la ricompensa e brindare insieme al buon esito della missione, stappando una bottiglia del vino migliore delle cantine del castello.

Il nobilastro non ha ovviamente alcuna intenzione di stare ai patti, ma vuole anche eliminare degli scomodi e pericolosi testimoni, gli ultimi che si frappongono tra lui e il "legittimo" dominio su Rabeforst. Dopo aver consegnato ai personaggi

la loro ricompensa, quando il gruppo si prepara infine a partire, l'aristocratico fa portare loro delle provviste bastanti per alcuni giorni e, come ultimo atto di cortesia, aggiunge un piccolo dono a titolo personale: un paio di bottiglie dell'ottimo vino d'annata con cui hanno brindato al buon esito dell'avventura. Purtroppo per i nostri eroi, la bevanda è stata avvelenata dall'infido Gregor con una speciale tossina di sua invenzione. Nel giro di 1d4+2 turni dopo averla ingerita, le vittime devono fare un tiro salvezza contro veleno. In caso di fallimento muoiono all'istante tra atroci spasmi d'agonia, altrimenti restano paralizzati per 1d4 round (i PG immobilizzati sono del tutto vulnerabili, gli attacchi contro di loro colpiscono automaticamente e un nemico indisturbato può uccidere un personaggio paralizzato in un singolo round).

Ovviamente, il nobile è sicuro che i suoi amati veleni, che già lo hanno aiutato nello sbarazzarsi dei propri congiunti, lo assisteranno anche questa volta nel sopprimere i personaggi. Per questo motivo, poco dopo che il gruppo ha lasciato la sua tenuta, lo segue a distanza di sicurezza – eventualmente celato da *invisibilità* – per accertarsi che il veleno abbia l'effetto desiderato e per recuperare la ricompensa che ha consegnato agli avventurieri. Quando le conseguenze della tossina si manifestano, o se il gruppo non si decide a bere il vino avvelenato, Gregor attacca personalmente facendo ricorso ai suoi incantesimi. Ovviamente aspetta che il maggior numero di nemici venga messo fuori combattimento dal veleno o che il momento sia propizio, ad esempio nel cuore della notte e mentre i PG stanno attraversando un territorio isolato.

L'usurpatore deve necessariamente eliminare tutti gli avventurieri per essere certo che il suo tenebroso segreto rimanga per sempre al sicuro... Quando inizia il combattimento, il master deve fare riferimento alle statistiche di Gregor per condurre al meglio lo scontro, tenendo conto che il nobile non è un sanguinario senza cervello, ma è deciso a lottare fino alle estreme conseguenze per raggiungere il proprio obiettivo. In qualunque momento si svolge la battaglia, il negromante ha al suo fianco un gruppetto di non morti evocati grazie ad *animare i morti*, che lo aiutano nello scontro. Saranno presenti due scheletri per ogni PG e uno zombi ogni due scheletri (se necessario, arrotondare il loro numero per difetto). In questo modo, la sfida risulta bilanciata in base al numero di personaggi effettivamente in grado di combattere.

Scheletri (due per PG) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 12, PX 13].

Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le ossa.

Zombi (uno per PG) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G2, Mor 12, PX 29].

Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

Tutti i non morti sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Al termine dello scontro, se gli avventurieri hanno avuto la meglio, devono decidere come comportarsi. La via migliore da seguire è quella di depredate il cadavere del malvagio Gregor e sparire dalla circolazione, evitando guai peggiori. A Rabeforst ci sarà un periodo di confusione, ma quindi la contrada verrà affidata a un altro nobile minore particolarmente gradito all'Imperatore e le cose si sistemeranno senza troppi problemi.

Se invece i personaggi insistono per tornare a Rabeforst, una volta giunti là dovranno vedersela con le milizie fedeli a Gregor – infatti, per tutti il giovane è soltanto la vittima di un destino sfortunato. Se il gruppo è così astuto da sottoporre l'intera questione a un chierico di cui può fidarsi, alcuni cacciatori di streghe si recheranno a Rabeforst per accertare la verità, chiedendo agli avventurieri di accompagnarli – e non sarebbe certo saggio rifiutare! Dopo qualche interrogatorio, piuttosto cruento, agli abitanti del villaggio e ai servitori del castello, e probabilmente una nuova visita al mausoleo, la verità verrà infine a galla e la storia potrà considerarsi conclusa a tutti gli effetti.

Al rogo, al rogo!

Questo finale va utilizzato se i personaggi sospettano di Gregor e decidono di prestare fede al racconto del mantoscuro / Frau Katarine. In questo caso, devono tornare al castello ed eliminare il nobile, per permettere allo spettro di riposare in pace. La strategia che i PG possono usare è assolutamente imprevedibile a priori – sfidare apertamente Gregor e rivelare le sue malefatte, affrontarlo in un duello, tentare di ricattarlo, cercare di assassinarlo a tradimento, fingere di avere completato la missione per poi assalirlo, denunciarlo ai cacciatori di streghe e via dicendo. Spetta al master trovare un compromesso accettabile che preservi lo svolgersi dell'avventura in maniera credibile, adattando le azioni (e reazioni) di Gregor a quanto i personaggi mettono in atto, più o meno apertamente.

La strategia migliore è quella di tentare di ingannare Gregor per poi correre ad avvertire i cacciatori di streghe, magari attraverso uno dei chierici del dio dei defunti che si trovano al villaggio, oppure partire direttamente dal mausoleo, senza passare per Rabeforst. Anche lo scontro diretto è sicuramente una degna conclusione, ma in tal caso i personaggi dovranno certamente aspettarsi qualche difficoltà in più e rischieranno la pelle nella battaglia decisiva col negromante.

Questo finale va utilizzato anche se i personaggi decidono di credere, anche se col beneficio di inventario, alle parole del mantoscuro. In questo caso, è saggio tornare al maniero con una qualche scusa e poi dare un'occhiata in giro, per trovare degli indizi che avvalorino la tesi dello spettro. Se il gruppo riesce a esplorare il castello con discrezione, ha l'opportunità di cambiare idea riguardo a Gregor e alla fine può decidere di opporsi al giovane.

In ogni caso, se ad avere la meglio sono gli avventurieri e Gregor non viene ucciso nel duello conclusivo, a occuparsi

dell'intera questione sarà un gruppo di zelanti cacciatori di streghe con pochi scrupoli, che prima tortureranno per una notte intera l'usurpatore per fargli ammettere le proprie colpe e quindi erigeranno un rogo nella piazza del villaggio, dove il nobile sarà arso vivo assieme ad alcuni dei suoi servitori più fidati (e, sfortunatamente per loro, del tutto innocenti).

Nell'eventualità di uno scontro diretto, il master deve utilizzare le statistiche fornite per Gregor, assegnando al negromante – se lo ritiene necessario – una piccola scorta di non morti sufficiente per rendere il combattimento degno di questo nome.

È anche importante ricordare che, se i personaggi fingono soltanto di avere eliminato la minaccia del mantoscuro per potersi recare invece ad avvisare i cacciatori di streghe,

Gregor li segue per attaccarli, come descritto nel finale “Un brindisi... avvelenato”.

In qualunque caso, Gregor non rivelerà la sua vera natura a meno che non sia messo con le spalle al muro, nel qual caso non esiterà a fare uso dei suoi incantesimi. Se si accorge che il gruppo sta indagando su di lui oppure ha subodorato qualcosa riguardo all'inganno messo in piedi, allora si organizza in modo tale da spostare lo scontro in un luogo isolato, dove può fare uso dei suoi alleati non morti (vedi il finale precedente per le statistiche di scheletri e zombi). Se invece viene attaccato di sorpresa, non ha il tempo di animare i non morti e deve fare ricorso soltanto alle sue arti magiche per difendersi.

Se Gregor viene accusato senza prove certe che smascherino le sue malefatte, ci sono poche probabilità che



la milizia e i cittadini diano credito alle parole dei personaggi, mentre saranno invece inclini a dare la caccia al gruppo per un sommario linciaggio di piazza. Viceversa, se il nobile si rivela pubblicamente per ciò che è, i popolani resteranno terrorizzati e la milizia si rivolterà contro il suo ex-governante, trascinando infine i semplici bifolchi in una sollevazione di massa per catturare il negromante e dando un'ottima mano ai personaggi per concludere l'avventura. Se Gregor non rimane ucciso nello scontro, viene comunque preso e imprigionato fino all'arrivo dei cacciatori di streghe, mandati prontamente a chiamare da qualcuno del villaggio.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Gregor Wassenhoff (umano mago del 9° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 9d4, pf 20, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (pugnale) o incantesimo, TS M9, Mor 10, PX 1.700, For 10, Int 16, Sag 16, Des 11, Cos 9, Car 15].

Incantesimi dei maghi (3/3/3/2/1): 1° livello: *charme su persone, scudo, sonno*; 2° livello: *immagini speculari, invisibilità, paragnosi*; 3° livello: *dispersione della magia, morte apparente, protezione dalle armi da lancio*; 4° livello: *occhio dello stregone, porta dimensionale*; 5° livello: *animare i morti*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura CA 5, pugnale +1, velenifero, amuleto anti-individuazione, globo di fiamme e fumo** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), libro di magia: 1° livello: *charme su persone, comprendere i linguaggi, identificare oggetti magici, individuazione della magia, lettura dei linguaggi, lettura della magia, luce, mano invisibile, scudo, sonno, ventriloquo*; 2° livello: *chiavistello magico, globo oscuro, immagini speculari, individuazione dell'invisibilità, invisibilità, paragnosi, potere illusorio, scassinare, spaventare*; 3° livello: *chiaroudienza, chiaroveggenza, dispersione della magia, infravisione, morte apparente, protezione dalle armi da lancio, suggestione*; 4° livello: *incantare armi, occhio dello stregone, paura arcana, porta dimensionale, scaccia maledizione*; 5° livello: *animare i morti, passaparete, telecinesi*.

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, nanico.

Abilità secondaria: negromante.

Personalità: scellerato, ambizioso, crudele.

Usare gli incantesimi

Gregor non è un combattente, quindi tra gli incantesimi che conosce ce ne sono pochi capaci di infliggere ferite dirette o che hanno un utilizzo immediato in battaglia. Nonostante ciò, nel suo libro di magia ci sono diverse formule magiche da sfruttare al meglio nelle varie situazioni che possono venire a crearsi durante l'avventura. Le magie memorizzate sono soltanto un suggerimento. Il master deve scegliere di volta in volta quelle che ritiene più opportune alla bisogna. Impiegando adeguatamente gli incantesimi in suo possesso, il negromante può – ad esempio – spiare i PG, seguirli senza farsi vedere, affrontarli in combattimento, ingannarli oppure cercare di fuggire. Un uso appropriato della magia è essenziale per rendere Gregor un avversario ancor più subdolo da scoprire e difficile da sconfiggere.

Gregor e Frau Katarine

Per uno strano caso, vista la stretta relazione tra Gregor e Frau Katarine e il ruolo che il figlio ha ricoperto nella morte della madre, i poteri magici del negromante non hanno alcun effetto sul mantoscuro. Soprattutto per questo motivo, visto che i suoi incantesimi sono inutili, il nobile ha bisogno dell'aiuto di qualcuno (i personaggi) per eliminare la minaccia che infesta il mausoleo.

NUOVI MOSTRI

Mantoscuro

Num. mostri:	1d2 (0)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	72 m (24 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	13
Attacchi:	1 (tocco o vedi sotto)
Ferite:	1d4 più <i>paura arcana</i> o <i>paura arcana</i>
Tiri salvezza:	M13
Morale:	11
Classe tesoro:	VII
Punti esperienza:	2.400

Il mantoscuro è un terrificante non morto che si nutre delle emanazioni di paura che suscita nelle sue vittime. Appare come una figura di taglia umana completamente avvolta in mantello scuro, con tanto di cappuccio che le cela il volto. È un essere incorporeo e può attraversare muri, oggetti e ostacoli solidi senza alcuna difficoltà. Ognuna di queste creature è legata a un luogo particolare – di solito non più esteso di qualche centinaio di metri – come una cripta abbandonata, un labirinto sotterraneo o un villaggio disabitato. Non può lasciare questo territorio ma al suo interno, tuttavia, ha completa libertà di movimento.

La sua essenza incorporea può essere colpita solo da armi magiche +2 o superiori ed è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme, sonno, blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Un mantoscuro viene considerato come se fosse una creatura “speciale” sulla tabella “Scacciare i non morti”. Inoltre, quando viene scacciato o distrutto, può ignorare le conseguenze se riesce in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

Questo non morto è in grado di generare visioni da incubo nella mente delle sue vittime. Invece di sferrare un attacco fisico, può costringere tutti quelli che lo vedono a effettuare immediatamente una prova di Intelligenza. Chi la fallisce non ha conseguenze, mentre chi ha successo subisce gli effetti di *paura arcana* per i successivi 1d4+2 round. I personaggi più intelligenti sono quindi più suscettibili a cadere vittima del terrore. Ciò accade perché hanno una mente più fertile e il mantoscuro crea le proprie allucinazioni attingendo direttamente all'immaginazione del bersaglio. Per ogni round di fuga, un personaggio deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure perde temporaneamente 1d3 punti di Costituzione (e tutti i vantaggi che dipendono da essi, come gli eventuali punti ferita supplementari). Se la Cos scende a meno di 3, la vittima sviene e non si risveglia fin quando la sua Cos non

arriva nuovamente a 3 o più. I punti persi sono recuperati al ritmo di uno per turno.

In alternativa, il mantoscuro può sferrare un attacco in mischia. Il suo tocco gelido infligge 1d4 ferite e suscita nel bersaglio lo stesso effetto di terrore descritto in precedenza.

Una volta che una vittima ha sperimentato lo spavento causato da un particolare mantoscuro e si è ripresa dalle sue conseguenze, diviene immune alla *paura arcana* di quello specifico non morto per le successive 24 ore.

Dato che il mantoscuro trae energia e nutrimento dalle creature che cadono preda della sua *paura arcana*, cerca di colpire con essa il maggior numero possibile di bersagli. Quindi li insegue fino a che non cadono a terra sfiniti, sfruttando anche la sua abilità di spostarsi attraverso pareti e altri ostacoli. In questo modo, può anche evitare il confronto diretto con gli avversari, se lo desidera. Di solito il non morto ignora le vittime prive di sensi e interrompe i propri attacchi una volta che tutte le prede sono svenute, fuggite oppure si sono riprese dal terrore. A questo punto, finalmente sazio, si ritira nella sua tana.

NUOVI OGGETTI MAGICI

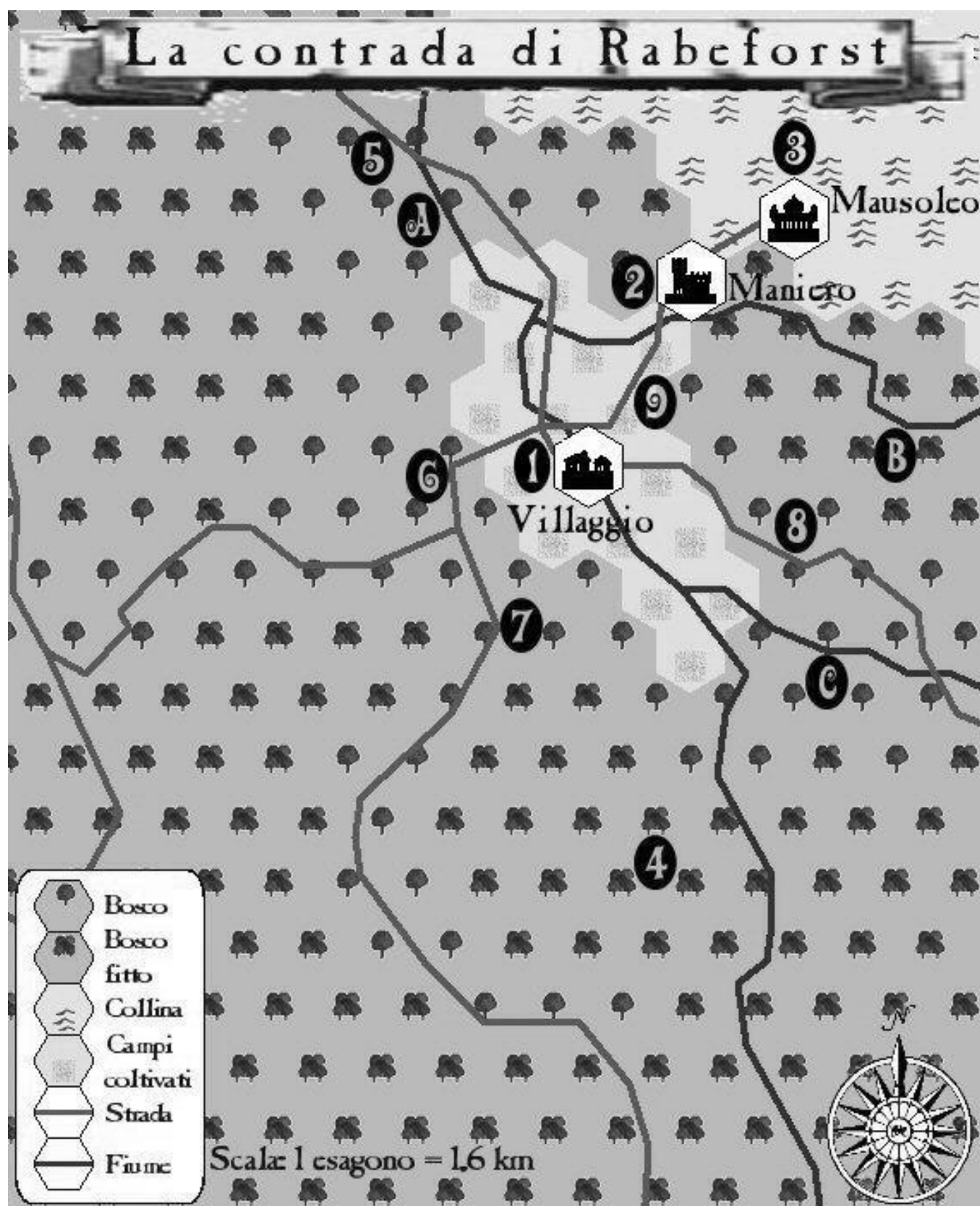
Amuleto benedetto

Questo piccolo ciondolo di bronzo è foggato per ricordare in qualche modo il simbolo del dio (o dea) del sacerdote che lo realizza. Viene benedetto da un chierico durante il giorno sacro alla propria divinità ed è efficace per 24 ore dal momento in cui viene indossato per la prima volta, dopodiché diviene un comune oggetto di devozione. Chi lo porta gode di un bonus di +4 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti di paura e terrore che deve affrontare.

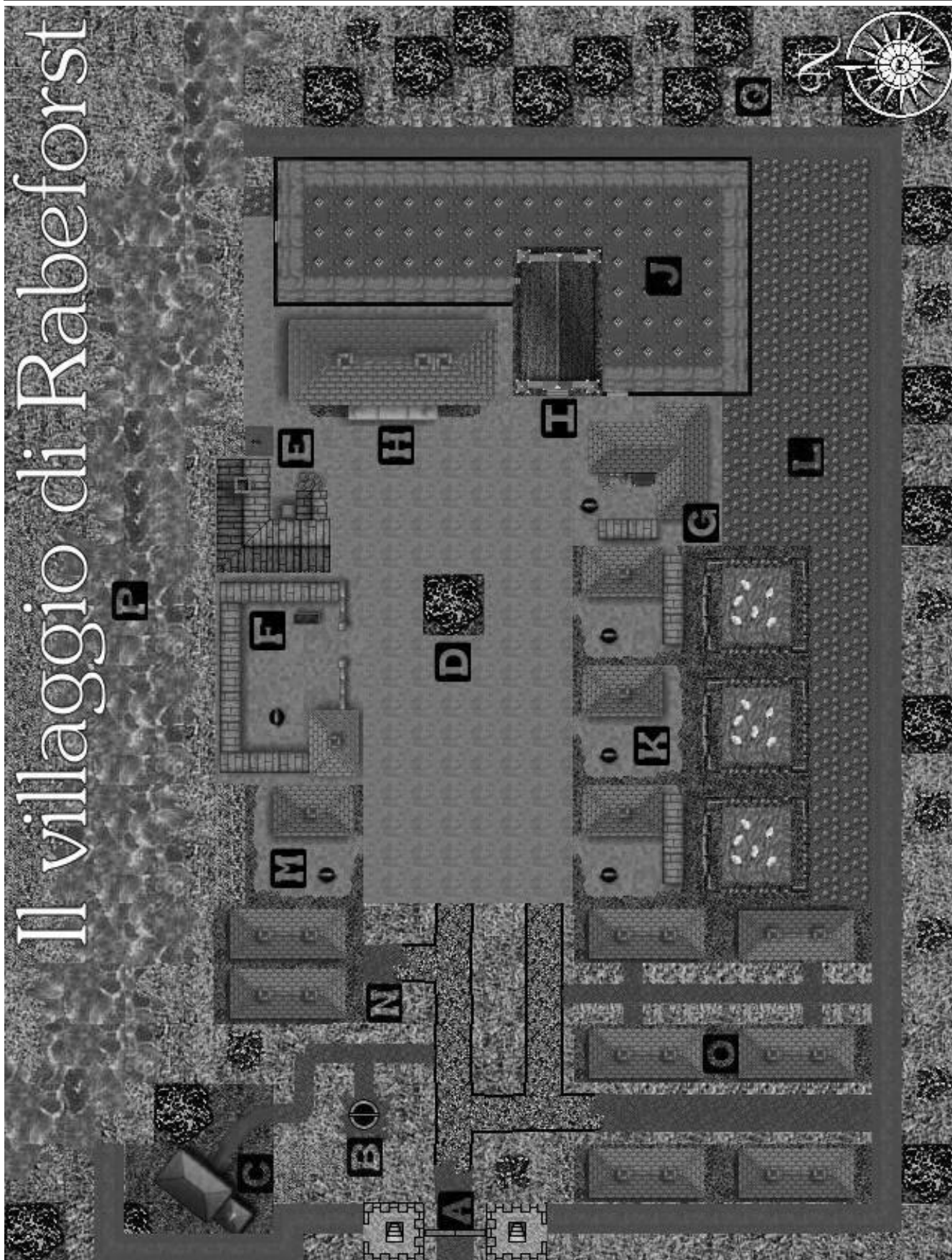
Globo di fiamme e fumo

Questa sfera di vetro del diametro di 30 cm può essere scagliata fino a 3/6/9 m di distanza e quando tocca una superficie solida si rompe, infliggendo 1d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio) a tutti coloro che si trovano nel raggio di 3 m. Inoltre, sprigiona un denso fumo che impedisce la visuale per i prossimi 6 round in una zona di 9 m di raggio attorno al punto di impatto. Il globo può essere utilizzato sia come arma offensiva capace di danneggiare più avversari contemporaneamente, che come cortina fumogena per coprire una eventuale ritirata strategica.





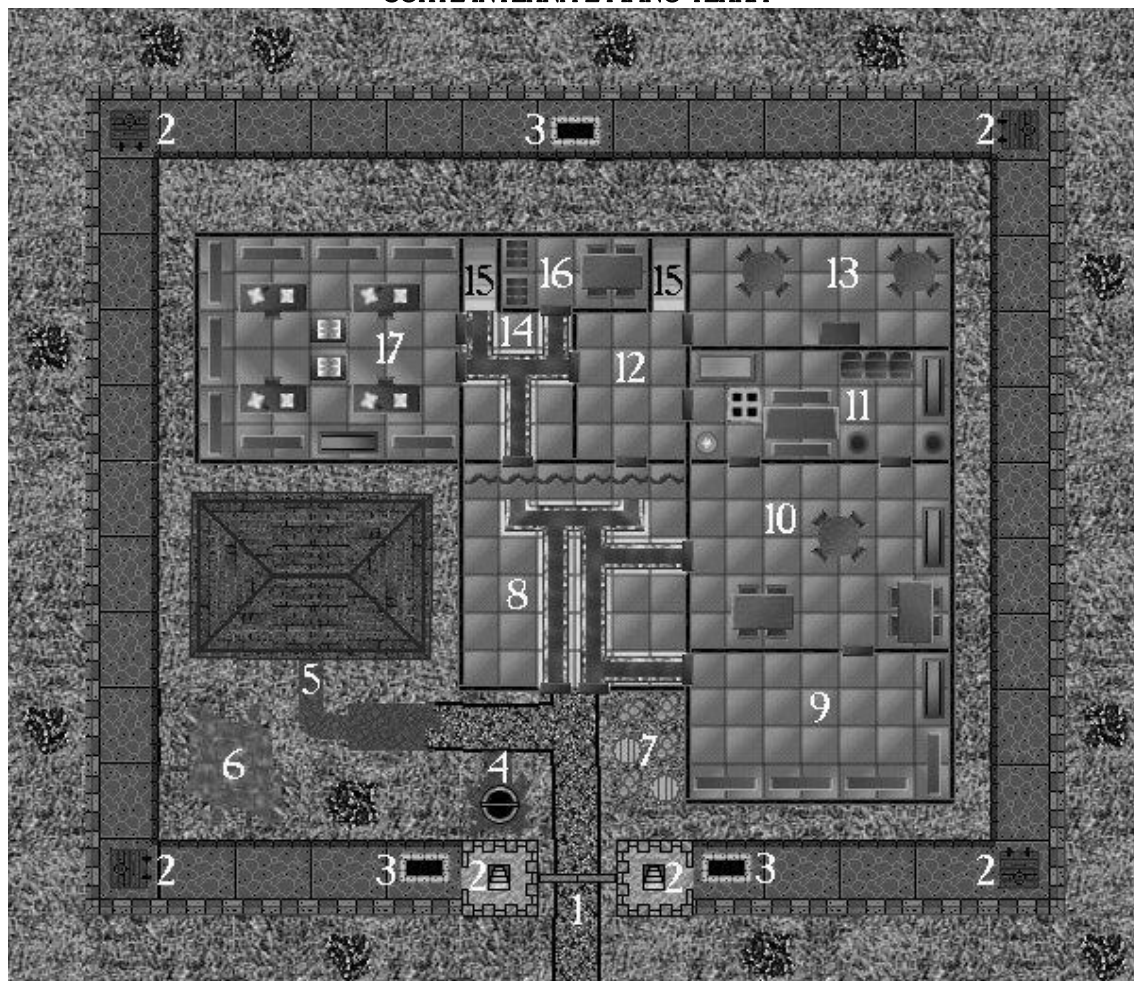
Il villaggio di Rabeforst



MAPPA DEL MANIERO DEI WASSENHOLF

Scala: 1 quadretto = 1,5 m

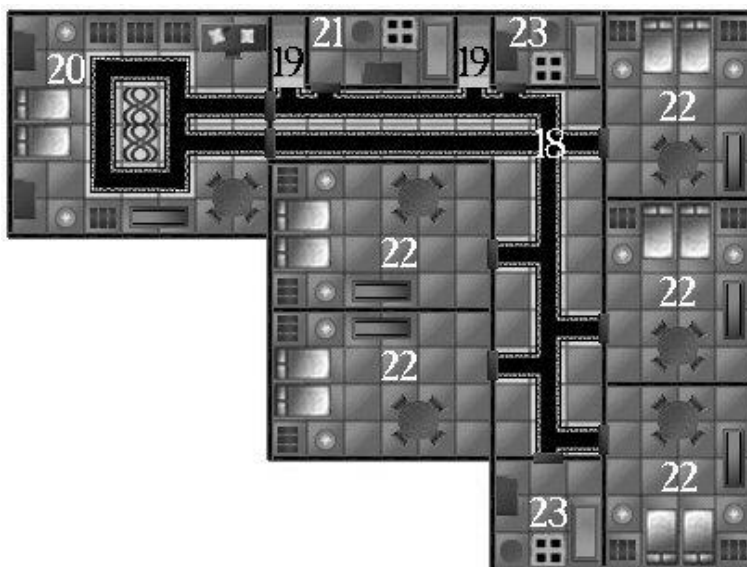
CORTE INTERNA E PIANO TERRA



MAPPA DEL MANIERO DEI WASSENHOLF

Scala: 1 quadretto = 1,5 m

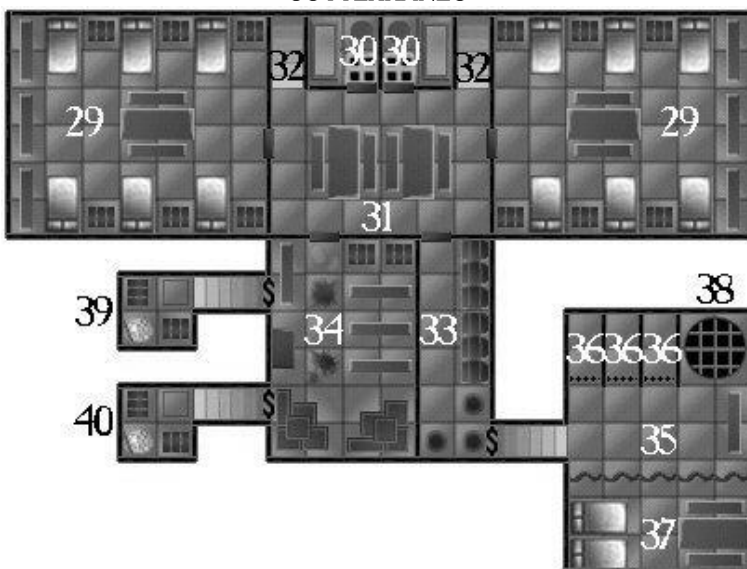
PRIMO PIANO



TERRAZZO SUPERIORE

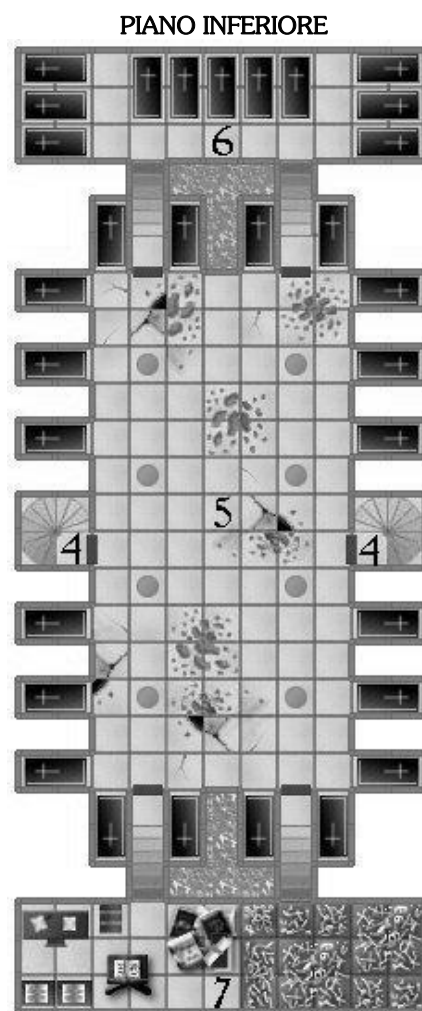
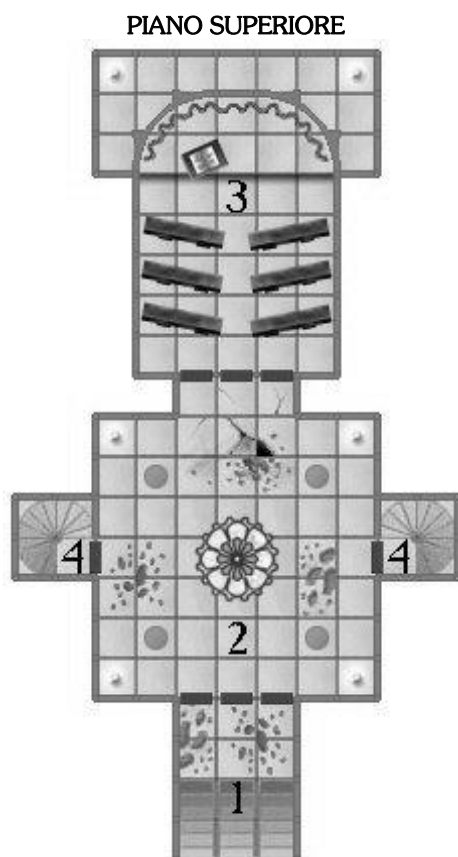


SOTTERRANEO



MAPPA DEL MAUSOLEO

Scala: 1 quadretto = 1,5 m



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 Jonathan 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.
 Gorbil 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.

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.

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 Alexa. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/crow-night-gruesome-darkness-988218/>.

Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission. 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.

CHDD8B Ombre su Rabeforst, copyright 2024 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. 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