

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

La Conchiglia del Dio delle Maree
di Gianmatteo Tonci



Copertina: dron111

Illustrazioni: Jeff Freels, William McAusland, Mariana Ruiz Villarreal

Mappe: Chimerae Hobby Group

Grafica: Chimerae Hobby Group

Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2018 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM2 - 1ª Edizione - Giugno 2018

INDICE

Introduzione	4
Una scoperta inaspettata	5
Il segreto della conchiglia	7
Il viaggio	8
Terra in vista	9
Naufraghi!	12
L'Isola Fiammeggiante	13
La grotta sacra	30
L'ira della zuvembi	38
La gratitudine di un dio	39
Nuovi mostri	40
Nuovi oggetti magici	48
Mappa G - La grotta sacra	25
Mappa F - L'Isola Fiammeggiante (per il master)	26
Mappa dell'Isola Fiammeggiante per i giocatori	27
L'enigma della camera delle maree (da consegnare ai giocatori)	28

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

La Conchiglia del Dio delle Maree è un’avventura per 4-6 personaggi di livello 11-14 ambientata su un’isola selvaggia che si trova in mare aperto, abbastanza distante dal continente principale. Viste le particolari condizioni in cui il gruppo si troverà a operare, su un’isola deserta lontana dalla civiltà e con risorse limitate dopo un naufragio, i personaggi non saranno al massimo delle potenzialità. Ciò metterà i giocatori di fronte a sfide insolite e li costringerà a ingegnarsi più del consueto per affrontare le varie situazioni in cui verranno a trovarsi i loro alter ego. A seconda dello stile di gioco e della composizione del gruppo, il master ha la facoltà, al termine del modulo, di far recuperare ai personaggi in tutto o in parte il loro prezioso equipaggiamento andato perduto assieme alla nave.

La buona riuscita del modulo è in gran parte affidata alla capacità del master di rendere l’atmosfera dell’isola, traendo spunto dalle descrizioni fornite sia nel testo che nell’introduzione. L’avventura lascia ampia facoltà di scelta ai personaggi, che sono liberi di esplorare l’Isola Fiammeggiante in lungo e in largo, ma il master se lo desidera può aggiungere eventi specifici sia durante il viaggio per nave che nel corso della permanenza sull’isola. Anche la conclusione è studiata per essere molto narrativa e spronare i giocatori all’interpretazione del personaggio piuttosto che incentrarsi sul classico scontro finale con il “cattivo” principale.

Nuove regole

Combattimento sott’acqua

In alcune parti dell’avventura, potrebbe capitare che i personaggi si trovino costretti a combattere sott’acqua. In questa eventualità, i PG hanno una penalità di -4 ai tiri per colpire e non possono usare armi a distanza, da taglio o da botta. Le uniche armi efficaci sono quelle da punta (come lance, mezzelance, tridenti, pugnali e spade corte). Inoltre non possono lanciare incantesimi a meno che non siano in grado di respirare (per esempio grazie a *respirare sott’acqua* o *bolla d’aria*) e comunque tutte le magie basate su fuoco e aria non funzioneranno sott’acqua.

Annegamento

Quando un personaggio che non è in grado di respirare sott’acqua si trova sommerso, rischia di annegare. Può trattenere il respiro per un numero di round pari al suo

punteggio di Costituzione, a meno che non stia facendo sforzi eccessivi, come per esempio combattere, nel qual caso questo lasso di tempo viene dimezzato.

Una volta trascorso questo periodo, il PG comincia ad affogare. All'inizio di ogni round deve riuscire in una prova di Costituzione, con una penalità cumulativa di -1 per ogni round successivo (-1 al 2° round, -2 al 3° round e così via). Appena fallisce una prova, perde i sensi e muore nel giro di 1d3+1 round, a meno che qualcuno non intervenga per salvarlo.

UNA SCOPERTA INASPETTATA

Le tribolazioni dell'Intrepida

Nelle tempestose e limpidissime acque del mare incontaminato, ben oltre le ultime propaggini di terraferma del continente, si erge una misteriosa, antichissima e piccola isola vulcanica originatasi millenni fa dopo una serie di violentissime eruzioni sottomarine, che hanno creato questo minuscolo angolo di paradiso di roccia nera, con le sue scogliere a picco sul mare, meravigliosi fondali subacquei e una peculiare quanto straordinaria storia da raccontare.

Nessuno sa dire con precisione quanto tempo fa avvennero gli sconvolgimenti che hanno portato alla formazione dell'Isola Fiammeggiante, ma i più esperti geografi e saggi, molti dei quali hanno avuto la possibilità di studiare le vecchie mappe e i trattati dei viaggiatori del passato nella Biblioteca della Saggezza o presso quelle altrettanto fornite nelle maggiori sedi della Corporazione dei Maghi, stimano che l'isola emerse dal mare qualche decina di migliaia di anni fa, a seguito di una serie di ripetute e potentissime eruzioni vulcaniche sottomarine. A suffragare questa ipotesi ci sono alcune vecchissime carte geografiche e frammentari resoconti dell'epoca, che registrano una serie di intensissimi terremoti le cui numerose scosse telluriche furono avvertite persino sul continente principale.

L'Isola Fiammeggiante venne così battezzata al momento della sua scoperta avvenuta circa 25 anni fa, molti dicono per puro caso, da parte di un filibustiere dalle origini incerte che predava con la sua temuta ciurma le rotte commerciali al largo del Mare Sconfinato, finché non venne assoldato da una delle principali corporazioni mercantili (la Lega dei Liberi Mercanti per Terra e per Mare) con l'incarico di ostacolare, razziare e distruggere le imbarcazioni appartenenti alle compagnie rivali.

Proprio nel corso di uno di questi atti di pirateria, il capitano Abegram e il suo vascello, battezzato Intrepida, vennero spinti abbondantemente fuori rotta da una furiosa tempesta. Con le vele a pezzi e l'equipaggio dimezzato, l'Intrepida rimase in balia delle onde capricciose per numerosi giorni, finendo trasportata dalle correnti sempre più verso l'ignoto mare aperto, in una zona che sulle rudimentali carte nautiche dell'epoca era segnata solamente con l'anonyma e al tempo stesso inquietante dicitura di "Oceano Incognito".

Lo scorbutico, la sete e la fame decimarono ulteriormente il già vessato equipaggio, e il capitano Abegram ha lasciato nel suo diario di bordo una cruda quanto realistica cronaca di ciò che avvenne in quei giorni terribili, quando numerosi marinai, vecchi lupi di mare e pirati avvezzi a ogni genere di privazione, incontrarono una morte lenta e tormentosa.

Dopo ventidue giorni alla deriva in balia delle correnti, con la nave spopolata e seguita dagli squali che aspettavano di poter divorare i cadaveri dei morti che venivano puntualmente gettati in mare, l'Intrepida appariva più come uno dei leggendari vascelli fantasma che non la gagliarda nave che aveva a lungo fatto tremare marinai e mercanti al solo suono del suo nome.

Fuoco nel cielo

Spossati dalle privazioni e desiderosi soltanto di trovare una morte veloce, gli occupanti ormai stremati erano ridotti a un pugno di uomini, i più robusti e temprati, guidati dal leggendario capitano Abegram, che ancora rifiutava di rassegnarsi al proprio destino. Una notte, mentre gli uomini prossimi alla morte languivano sul ponte o nelle cabine ancora integre, fu proprio Abegram a scuotere dal torpore i suoi ultimi seguaci con un grido che sembrava strappato con la viva forza dalla sua gola ormai secca e sanguinante, come se le parole raschiassero via la pelle stessa dell'uomo mentre uscivano dalle sue labbra screpolate e sbiancate dal mare: "Terra! Terra a dritta! E... fuoco nel cielo!".

Mentre il richiamo stupefatto del capitano risuonava, fendendo l'aria notturna sferzata solo dal vento, i membri dell'equipaggio arrancavano faticosamente in coperta, molti ancora persuasi di trovarsi in un sogno o convinti che alla fine anche Abegram, l'uomo d'acciaio, avesse ceduto alle allucinazioni. Restarono invece tutti sbigottiti nel vedere, proprio di fianco a loro, la massiccia sagoma di un'isola che si stagliava contro il cielo notturno, più nera della notte stessa. Ma ancora più sorprendente erano, sulla sommità di quell'isola misteriosa, le vampate e gli spruzzi di fuoco incandescente che si levavano in aria, illuminando il buio circostante con guizzi di vivido chiarore.

Rapidamente venne gettata l'ancora e gli uomini attesero, stretti gli uni agli altri come in stato di delirio, che le prime luci dell'alba e il sole del mattino dissipassero quella visione onirica per lasciare spazio alla realtà. Ben pochi furono quelli che trovarono il coraggio di parlare, anche se tutti erano convinti nel loro intimo di essere giunti alle infuocate porte dell'inferno. Quando finalmente il cielo si rischiarò, nella bruma mattutina i pirati posarono gli occhi su uno spettacolo incredibile. Di fronte a loro si stagliava l'inconfondibile profilo di un'isoletta vulcanica sormontata da due vulcani gemelli e dalla bocca di uno di essi, sulla sommità del cono di roccia nera, sprizzavano a intervalli più o meno regolari dei lapilli di lava incandescente che si contorcevano per un attimo nel cielo prima di tornare nuovamente a terra. La luce del mattino stava riducendo la visibilità del fenomeno, solo per illuminare una scena che per tutti rappresentava la salvezza dopo giorni alla deriva senza speranza in acque ignote.

Radunando le ultime forze, gli uomini manovrarono la nave e fecero il periplo dell'isola, cercando un attracco che trovarono quasi subito in una piccola baia sassosa, i cui ciottoli bianchi spiccavano sulla sabbia nera lambita dalle onde. Stremati e al tempo stesso animati dalla prospettiva di trovare acqua dolce e cibo per ritemprarsi, gli ultimi superstiti dell'Intrepida balzarono su un paio di lance e toccarono terra. Nessuno sa di preciso cosa avvenne nelle settimane seguenti, perché persino il capitano Abegram fu

troppo impegnato per trovare il tempo di redigere il proprio diario di bordo, e solo frammentarie testimonianze e vecchi racconti di marinai ubriachi circolati nelle bettole dei porti ci assistono nel ricostruire la storia.

Di certo c'è solo il fatto che gli uomini trovarono acqua dolce potabile in abbondanza e cibo fresco, si costruirono dei ripari e perlustrarono rapidamente l'isola, giungendo fino alle pendici del vulcano che li aveva guidati verso la salvezza come un faro nella notte. Dopo aver realizzato un rudimentale campo base, iniziarono a riparare nel migliore dei modi l'Intrepida per poter almeno provare a tornarsene a casa. Furono mesi sicuramente duri ma emozionanti, in cui un manipolo di sanguinari pirati si trasformò di fatto in un gruppo di esploratori che toccò per la prima volta l'Isola Fiammeggiante, dimenticata da tempo immemorabile.



Ritorno alla civiltà

Trascorsero in tutto otto mesi prima che la nave fosse effettivamente pronta ad affrontare il viaggio di ritorno e gli audaci pirati fossero in grado di fare nuovamente rotta verso la terraferma, e un altro paio di mesi furono necessari prima di riuscire a stabilire la giusta rotta da seguire tramite empiriche osservazioni della posizione delle stelle. Dopo aver immagazzinato acqua e cibo sufficienti per molti giorni di navigazione, Abegram e la sua ciurma salirono a bordo e fecero nuovamente vela verso il continente da dove erano partiti quasi un anno prima.

Tali erano l'esperienza e le capacità marinaresche di quegli audaci pirati e del loro inossidabile capitano che, nonostante alcuni incidenti minori e piccole deviazioni di rotta, l'Intrepida riuscì effettivamente a dirigersi nella direzione voluta. Sicuramente il dio del mare e le sue spaventose creature degli abissi decisero di aiutare l'impresa, perché le correnti sembravano voler sospingere il vascello verso casa e non ci furono scogli sommersi o banchi di sabbia a minacciare la nave. Anche le divinità dei cieli e i patroni dei venti soffiarono la propria benedizione sulla stanca ciurma, sicché le vele rattoppate alla meglio non rimasero mai impigliate nella stagnante ragnatela della bonaccia.

Grandi furono il terrore e la sorpresa quando, dopo diciassette giorni di navigazione, quella che sembrava una spettrale nave fantasma rigurgitata dai flutti dell'oceano fece il suo ingresso in porto. Molti sbiancarono leggendo lo sbiadito nome sulla fiancata e riconoscendo la vorace polena a forma di squalo su cui i pirati avevano disegnato degli occhi maligni affinché la nave potesse avvistare meglio la sua preda, perché ormai l'Intrepida e tutto il suo equipaggio erano annoverati da tempo tra le vittime del mare, e la cosa aveva per la verità fatto piacere a molti.

Nei mesi che seguirono, la straordinaria storia dell'epopea del capitano Abegram e della sua ciurma si diffuse rapidamente per molte miglia all'interno del continente e gli increduli furono ben presto tacitati dagli inequivocabili oggetti trovati a bordo della nave. Le principali gilde mercantili si contesero a colpi di monete d'oro e gemme le mappe tracciate dal capitano e i resoconti degli uomini, ansiose di mettere le mani su quello che poteva essere un vero e proprio paradiso vergine da sfruttare per i propri scopi commerciali. Alla fine, gli avidi pirati vendettero più copie della mappa per cifre esorbitanti, accontentando così diverse compagnie commerciali che, in gran segreto, erano tutte convinte di aver battuto sul tempo i rivali. Quando l'inganno fu scoperto, Abegram e i suoi erano già scomparsi da tempo, salpati ancora una volta verso l'immensità del Mare Sconfinato, e di loro non si ebbe più alcuna notizia, anche se ancora oggi, nelle fumose bettole dei principali porti, non è infrequente sentire narrare la loro impresa leggendaria e la loro fine misteriosa. A seconda del narratore (e di quanto ha bevuto...), la sorte dell'Intrepida e del suo equipaggio viene mutata da un classico lieto fine al più oscuro e terribile dei destini, anche se nessuno conosce davvero la sorte di questo improbabile manipolo di esploratori che ha regalato al mondo un nuovo angolo di paradiso.

Nei primi anni dopo il ritorno dell'Intrepida, numerose compagnie mercantili rivali intrapresero viaggi alla volta

dell'isola, ma ben presto l'interesse si esaurì visto che essa era disabitata e ben lontana da ogni rotta commerciale conosciuta. Inoltre non sembravano esserci tesori degni di nota, né risorse da sfruttare che giustificassero il considerevole investimento necessario per raggiungerla. Così come era nato, l'interesse per l'Isola Fiammeggiante scemò rapidamente e, sebbene alcuni avventurieri continuarono di tanto in tanto a dirigersi verso i suoi lidi, ben presto essa divenne solo un piccolo puntino sulle mappe più aggiornate.

IL SEGRETO DELLA CONCHIGLIA

Circa sei mesi fa una spedizione si recò a esplorare l'Isola Fiammeggiante, impadronendosi di un ben magro bottino. Oltre ad alcune piante esotiche, piccoli animali, qualche sacco di pomice e ossidiana, uno dei viaggiatori portò con sé anche una strana e gigantesca conchiglia (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), una specie di ostrica madreperlacea del diametro straordinario di circa 35 cm che trovò in un complesso di grotte.

Nonostante tutti gli sforzi, non ci fu modo di aprire la conchiglia, che fu quindi venduta come curiosità per poche monete a un rigattiere, presso il quale venne poi acquistata da Xalidus, un sacerdote del dio delle maree, che la pose all'interno del tempio della propria divinità quale offerta. Da quel momento, per lo zelante religioso iniziarono i guai...

Infatti, all'insaputa di tutti, all'interno della conchiglia si trova in stato di incubazione un cucciolo di mokai mokai (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), una rarissima creatura marina che ha il corpo simile al guscio di una tartaruga, la testa di serpente e la parte posteriore di pesce. A complicare ulteriormente le cose, questo particolare mokai mokai è sacro al dio delle maree, perché nel suo destino è scritto che egli sconfiggerà in futuro una malvagia zuvembì, una sorta di demoniaca strega del mare, e l'osschaard suo servitore, uno spirito marino malefico dalla forma di toro con testa e volto umani. Nessuno è in grado di prevedere quando la conchiglia potrebbe schiudersi, per cui non c'è tempo da perdere e occorre ricondurre quanto prima la sacra reliquia presso l'Isola Fiammeggiante da cui proviene. Per tale motivo la divinità stessa, non essendo potuta intervenire direttamente nelle azioni degli uomini per impedire il trafugamento della conchiglia da parte dell'avventuriero, sta inviando dei sogni al proprio sacerdote, invitandolo a porre rimedio al furto ricollocando la conchiglia con il mokai mokai nella grotta sottomarina da cui è stata sottratta.

L'appello di Xalidus

Spaventato e al tempo stesso ispirato dalle visioni oniriche inviategli dal proprio dio, il sacerdote Xalidus ha deciso di ingaggiare un gruppo di avventurieri per affidare loro la conchiglia, incaricandoli di riportarla alla grotta da dove è stata incautamente sottratta. La scelta ricadrà sui nostri eroi, dei quali lo zelante chierico avrà sicuramente sentito parlare. Se il master lo desidera, può gettare le basi per questa avventura qualche tempo prima, facendo entrare in contatto Xalidus con i personaggi, in modo da stabilire un ulteriore legame. L'ideale sarebbe che uno dei PG fosse un chierico del dio delle maree (o di una simile divinità marina che può

sostituirlo), in modo tale che egli non possa rifiutare l'incarico. In alternativa, visto anche il livello raggiunto dai personaggi, è probabile che essi siano in qualche modo legati agli attuali governanti e/o ai vertici ecclesiastici, e "l'invito" – che sarà praticamente impossibile da rifiutare – a prendere in mano la faccenda potrebbe arrivare proprio da qualche pezzo grosso altolocato che è un fervente devoto del dio delle maree.

Una volta deciso il modo per coinvolgere i PG nell'avventura, il master può liberamente fornire loro le informazioni che desidera, traendo spunto da quanto descritto in precedenza. In particolare, potrà descrivere vividamente il sogno ossessivo del sacerdote e la sua urgenza spasmodica di trovare qualcuno abbastanza capace e degno di fiducia che possa riportare la sacra conchiglia al suo luogo di origine, da dove è stata sconsideratamente trafugata. La chiesa del dio delle maree si accollerà tutte le spese del viaggio, noleggiando una nave completa di equipaggio, e sarà particolarmente generosa con l'eventuale ricompensa, che potrà consistere non soltanto in moneta sonante ma anche in qualche oggetto magico clericale o magari in servizi futuri, come il lancio di incantesimi di guarigione o resurrezione. Spetta al master trovare il giusto equilibrio e il compenso adeguato in grado di allettare i PG e indurli ad accettare la missione.

Xalidus, sacerdote del dio delle maree (umano chierico del 9° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 9d8-9, pf 30, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6+1 (mazza +1) o incantesimo, TS C9, Mor 11, PX 1.700, For 9, Int 13, Sag 18, Des 10, Cos 7, Car 14].

Incantesimi dei chierici (4+2/4+2/3+1/2+1/1): 1° livello: *comando, creare acqua, cura ferite leggere, individuazione del male, individuazione della magia, protezione dal male*; 2° livello: *arma spirituale, blocca persone, individuazione dell'allineamento, presagio, rallenta veleno, silenzio*; 3° livello: *glifo di interdizione, localizza oggetto, morte apparente, scaccia maledizione*; 4° livello: *abbassare le acque, individuazione della menzogna, parlare in altre lingue*; 5° livello: *visione del vero*.

Equipaggiamento: **mazza +1, bastone del serpente** (con 15 cariche), **anello della protezione +2, anello del cammino sull'acqua, anfora elementale dell'acqua, fiasca dell'acqua illimitata, acqua purificatrice, due pozioni della guarigione potenziata, pozione della forma gassosa**, simbolo sacro a forma di conchiglia.

Linguaggi: comune, allineamento, tritoni.

Abilità secondaria: marinaio.

Personalità: devoto, cortese, nervoso.

Ricerca di informazioni

Se i personaggi desiderano compiere qualche ricerca a proposito dell'Isola Fiammeggiante, non saranno in grado di scoprire molto di più rispetto a quanto già riportato nei paragrafi precedenti. Gli avventurieri che hanno trafugato la conchiglia sono partiti da tempo per chissà dove e il rigattiere non sa nulla di più sulla vicenda. Il master dovrebbe comunque premiare tale iniziativa rivelando qualche piccolo dettaglio che possa ravvivare l'avventura, tirando il dado sulla tabella riportata di seguito:

1d12 Voci e dicerie

1	Sull'isola ci sono due vulcani gemelli, collegati da una galleria sotterranea che nasconde un cancello dimensionale per il Piano elementale del fuoco.
2	L'isola è infestata da un demone delle acque che appare in forma di toro.
3	Sconvolgenti pesci giganti dalle fattezze antropomorfe prosperano nelle acque intorno alle coste dell'isola.
4	La valle dei mostri è uno dei luoghi più pericolosi dell'isola e deve essere assolutamente evitata tra il calare e il sorgere del sole.
5	Nella zona della miniera a cielo aperto di pomice, ormai abbandonata, si aggirano strane creature ibride e mostruose.
6	Diffidate delle incantevoli piscine delle sirene, un luogo meraviglioso eppure fatale per i comuni mortali che osano visitarlo.
7	La natura lussureggiante dell'isola è spesso infida e traditrice, al punto che persino alghe e piante possono rivelarsi pericolose per gli incauti.
8	Quando la campana dei morti suona sul fondo del mare, è il nefasto presagio che qualcuno sta per morire e le anime dei marinai morti stanno venendo a prenderlo per trascinarlo con loro nell'eterno abbraccio delle acque.
9	Un ciclone in mare aperto potrebbe nascondere una minaccia ben più grande di quella rappresentata da una vorticoso tempesta.
10	Secondo una diceria dei marinai, colpire le onde più grandi con armi di metallo – meglio se nuove – ha l'effetto di placarne la potenza e sminuirne la pericolosità per la nave.
11	Un enorme uccello con artigli a forma di falce, ali simili a vele e un timone per coda assale le navi che si avvicinano all'isola.
12	Quando il mare è in burrasca e la nebbia aleggia sui flutti, a volte è possibile vedere una strana vecchia avvizzita navigare tra le onde sopra una conchiglia.

IL VIAGGIO

Come già detto in precedenza, sarà il culto del dio delle maree ad accollarsi tutti gli oneri relativi all'organizzazione e alla gestione del viaggio, che consistono praticamente nel noleggio di una nave col relativo equipaggio e negli approvvigionamenti necessari. L'imbarcazione destinata al trasporto dei personaggi è la Stella Marina, un veliero leggero a un solo albero con 10 marinai di equipaggio, più un navigatore e il capitano. Ha inoltre delle cabine supplementari, piccole ma abbastanza accoglienti, sufficienti ad alloggiare i personaggi. Il veliero si sposta alla velocità base di 108 km al giorno (15 m per round), ha CA 8 e 80 punti danno.

Marinai (10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 9, PX 10]. Equipaggiamento: alla bisogna, combattono con arpioni e mezzelance.

Gideon, navigatore (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (mezzalancia), TS G2, Mor 10, PX 20].

Equipaggiamento: in battaglia brandisce una mezzalancia e, se le cose si mettono male, non esiterà a bere la **pozione dell'eroismo** che porta sempre con sé nascosta in una fiaschetta per liquori di metallo.

Tarr Piumanera, capitano (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 4, pf 21, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 (scimitarra), TS G4, Mor 11, PX 80].

Equipaggiamento: scimitarra, **orecchino di protezione +1** (che duplica gli effetti dell'omonimo anello), possiede anche un prezioso cannocchiale d'osso di balena con intarsi d'ambra e deve il soprannome alla piuma di corvo reale che porta sulla feluca.

L'equipaggio è competente e terrà fede all'impegno preso, cioè di condurre i PG sull'isola, attenderli alla fonda e tornare indietro con loro al termine della missione. In caso di pericolo, tutti combattono per difendere la nave (e salvare la pelle...), e il capitano pare piuttosto ben voluto dai marinai, cosicché non ci saranno rischi di ammutinamento. Tarr Piumanera è un uomo ciarliero e giusto, che ha navigato per i mari di mezzo mondo, mentre il navigatore è più burbero e preferisce stare sulle sue. Tutti cercheranno di essere cortesi nei confronti dei personaggi e, se si instaura un buon rapporto tra le parti, il master potrebbe decidere di rivelare al gruppo una o due dicerie supplementari tra quelle elencate in precedenza. Nessuno dei membri dell'equipaggio è mai stato però di persona sull'Isola Fiammeggiante, anche se tutti ne hanno sentito parlare.

I personaggi potrebbero essere tentati di usare altri mezzi o aiuti magici per dirigersi all'isola. Xalidus glielo vieterà tassativamente, perché nei suoi sogni ha visto chiaramente la conchiglia tornare verso il suo luogo di origine a bordo di una "stella marina", cosa che ha determinato anche la scelta dell'imbarcazione omonima. Se questo non dovesse essere sufficiente a convincere il gruppo, il master deve tenere presente che non è possibile avvicinarsi all'Isola Fiammeggiante usando incantesimi (oppure oggetti magici) di *teletrasporto* o simili, perché una barriera creata dal dio delle maree in persona ne impedisce il funzionamento sia in ingresso che in uscita dalla zona (qualsiasi espediente escogitato dai PG, semplicemente, non funzionerà). In più, questa stessa protezione non consente di scrutare magicamente l'area (per esempio, con *chiaroveggenza* o una sfera di cristallo), e tutto ciò che si riesce a percepire è una fitta cortina di nebbia impenetrabile.

In mare aperto

Il master deve fare riferimento alle regole relative alle avventure in mare riportate alle pp. 55-58 del regolamento di *Labyrinth Lord™* per ulteriori informazioni. Il tragitto in nave verso l'Isola Fiammeggiante richiede una quindicina di giorni di navigazione, che dovrebbero trascorrere senza grossi problemi. Tuttavia, se il master desidera movimentare il viaggio con qualche incontro, è libero senz'altro di farlo. Di seguito ne vengono suggeriti un paio che potrebbero

servire allo scopo o essere utilizzati come spunti da elaborare ulteriormente.

Incontro 1. Il calamaro gigante

Questo evento serve per spezzare la monotonia del viaggio e permette ai personaggi di sgranchirsi un po' menando le mani. Non dovrebbe comunque rappresentare un reale pericolo per i PG né per la nave. Quando lo ritiene più opportuno, il master deve leggere a voce alta:

State navigando su un mare azzurro e liscio come l'olio, godendovi la quiete del viaggio e l'odore di salsedine, quando improvvisamente la nave viene scossa bruscamente e rischiate di finire per terra. Mentre vi rimettete in equilibrio, tra le colorite imprecazioni dei marinai dell'equipaggio sentite un sinistro sibilo provenire dall'acqua tutt'intorno alla Stella Marina. Un'infinità di viscidati tentacoli, spessi come corde, sbucca dal mare avvinghiandosi attorno alla chiglia dell'imbarcazione e frustando tutti quelli che si trovano sul ponte.

La nave è stata attaccata da un calamaro gigante di notevoli proporzioni, che si è avvinghiato allo scafo con i due tentacoli più lunghi e utilizza gli altri otto per afferrare i malcapitati che gli capitano a tiro. Tutti i PG devono riuscire in una prova di Destrezza per evitare di cadere a terra al momento dell'impatto del mostro con il veliero. Chi fallisce dovrà impiegare un intero round per rimettersi in piedi e, se verrà attaccato nel frattempo, la creatura avrà un bonus di +4 al tiro per colpire.

Calamaro gigante (1) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 45, tpcCA0 14, Att 9, Fer 1d4/1d4/1d4/1d4/1d4/1d4/1d4/1d4 (tentacoli), 1d10 (morso), TS G1, Mor 7 (9), PX 1.070].

Questo gigantesco mollusco privo di guscio è vorace e molto aggressivo. Il suo corpo è lungo più di 6 m e attacca quasi tutto quello che incontra. È dotato di 10 tentacoli, due dei quali più lunghi. Di solito avvolge i tentacoli grandi attorno a un'imbarcazione, infliggendole 1d10 danni strutturali. Mentre sta stritolando una nave, un calamaro attacca anche con il suo becco, causando altri 2 danni strutturali. Gli altri otto tentacoli vengono utilizzati per afferrare le creature più piccole sulle navi o vicino all'acqua. I tentacoli stritolano per 1d4 ferite a round (ferimento continuo), mentre il becco, se usato su una creatura afferrata da un tentacolo, infligge 1d10 ferite. Un tentacolo piccolo può essere troncato infliggendogli 6 ferite o più con un singolo attacco, mentre quelli grandi richiedono un colpo da 10 ferite per essere tagliati via. Se un calamaro gigante sta avendo la peggio in uno scontro, nuoterà via dopo aver spruzzato una nube d'inchiostro nero (raggio 9 m) per coprirsi la fuga.

Se il calamaro non sta attaccando nessun PG col becco, lo utilizza per danneggiare la nave infliggendole 2 danni strutturali. I membri dell'equipaggio non combattono, a meno che la situazione non diventi disperata, nel qual caso si daranno da fare per tentare di salvare la Stella Marina. Il master non dovrebbe comunque permettere che l'incontro si

risolva in una carneficina né che danneggi troppo seriamente il veliero.

Incontro 2. Uomo in mare

Questo evento può avvenire in qualsiasi momento e dovrebbe essere utilizzato per tenere alta la tensione ed evitare che i personaggi si rilassino troppo durante la "crociera". Quando il master lo desidera, deve leggere a voce alta:

La monotonia del viaggio comincia a stancarvi, ma non avete molte alternative allo stare con le mani in mano e godervi la lunga traversata. Sebbene i marinai abbiano molto da fare, per voi non ci sono doveri di bordo che vi aiutino a passare il tempo. Siete come al solito sul ponte a chiacchierare pigramente quando, all'improvviso, un tonfo sordo richiama la vostra attenzione. Subito dopo udite il grido d'allarme di uno dei membri dell'equipaggio: "Uomo in mare!" e accorrete per vedere quel che sta succedendo.

Uno dei marinai, meglio se qualcuno con cui i PG hanno stretto una certa amicizia nel corso del viaggio, ha malauguratamente perso l'equilibrio mentre stava smontando dalla coffa ed è precipitato in acqua. L'impatto sembra avergli fatto perdere conoscenza, per cui rischia seriamente di affogare. Se i personaggi agiranno rapidamente, non avranno grosse difficoltà a trarlo in salvo. Nel caso si disinteressino della cosa, saranno gli altri marinai a intervenire per scongiurare una tragedia ma, se ciò dovesse avvenire, la considerazione (e la cortesia) nei riguardi del gruppo diminuirà drasticamente.

Per movimentare ulteriormente le cose, se il master lo ritiene opportuno potrebbe far apparire sulla scena anche qualche squalo affamato in cerca di una facile preda.

Squalo mako (2d6) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6 (morso), TS G4, Mor 7, PX 135].

Appena fiutano il sangue (fino a 90 m) vengono colti da una feroce frenesia e combattono fino alla morte senza tiri per il morale.

Il master dovrebbe incentivare i PG a studiare un piano di salvataggio, tanto per ravvivare un po' l'azione. Il marinaio è anche ferito (ha perso 3 pf), per cui le cure di un chierico saranno molto apprezzate e faranno guadagnare al sacerdote la stima di tutto l'equipaggio.

TERRA IN VISTA

Dopo una quindicina di giorni di navigazione priva di problemi, i nostri eroi giungono in vista della loro meta, l'Isola Fiammeggiante. L'ora migliore per l'arrivo è durante la notte, in modo tale che i PG possano godersi appieno lo spettacolo che si sono trovati di fronte, tanti anni fa, i pirati dell'Intrepida. Il master può attingere alla descrizione riportata nella sezione "Una scoperta inaspettata" per evocare i dettagli più suggestivi. Tuttavia, i problemi per i personaggi sono appena all'inizio. La zuvembì è, infatti, sempre all'erta e pronta a intervenire in caso di pericolo.

Dato che, al momento dell'avvistamento, mancano ancora diverse ore per approdare sull'isola, la strega ha tutto il tempo di adottare le contromisure necessarie per impedire lo sbarco. Anche se, alla fine, le cose si risolveranno col naufragio della Stella Marina, il master deve giocare in sequenza gli eventi riportati in questa sezione per dare l'impressione ai personaggi di avere la possibilità di essere padroni del proprio destino.



Una presenza nella nebbia

Non appena la zuvembì si accorge dell'arrivo di intrusi nei dintorni dell'isola, utilizza il suo potere di controllare il tempo atmosferico per far alzare una fitta nebbia e suscitare una tempesta. Quindi sale a bordo di una conchiglia gigante incantata, che può dirigere con la semplice forza del pensiero e che le permette di passare senza pericolo fra le onde burrascose, per recarsi alla nave dei PG. Tutti i personaggi sul ponte hanno diritto a effettuare una prova di Saggezza per vedere se si accorgono di quella strana presenza spettrale che si aggira furtiva attorno al veliero. Nell'eventualità in cui nessuno di loro abbia successo, sarà uno dei marinai a fargliela notare. In ogni caso, il master deve leggere a voce alta:

La nebbia è calata come un sudario spettrale e sfilacciato, scendendo improvvisamente e ammantando il mondo che vi circonda con un velo grigio e uniforme. Quasi contemporaneamente il mare s'è fatto grosso e i flutti schiaffeggiano la vostra nave con una forza irosa. Mentre vi guardate intorno, aguzzando la vista riuscite a malapena a scorgere nei pressi della Stella Marina una scena fantasmagorica. Se gli occhi non vi tradiscono, vi è parso – infatti – che una strana figura avvizzita dai vaghi tratti antropomorfi stesse girando intorno al veliero seduta sopra una gigantesca conchiglia!

Mentre osservate increduli, la visione si confonde tra le brume, lasciandovi il dubbio che sia stato soltanto un miraggio maligno.

Questo avvenimento dovrebbe mettere il gruppo sul “chi va là”. La zuvembì si defila prima che chiunque possa fare alcunché, ma tornerà nel volgare di breve tempo.

L'onda assassina

Dopo essere andata in avanscoperta, la zuvembì decide di prendere l'iniziativa e utilizza il suo potere di *autometamorfosi* per prendere la forma di un gigantesco maroso e far naufragare la nave. Poco dopo la conclusione dell'evento precedente, probabilmente mentre PG e marinai stanno ancora discutendo dell'accaduto, il master deve leggere a voce alta:

La nebbia si dissipa improvvisamente così com'era apparsa, anche se il mare non accenna a placare la sua furia. D'un tratto, tra i flutti spumeggianti vedete avvicinarsi un altissimo cavallone. È un'onda enorme, dalla cresta candida come la neve e alta come una torre, e sembra destinata a infrangersi con forza contro la Stella Marina. La voce imperiosa del capitano Tarr impartisce un ordine e i marinai si precipitano a raccogliere le loro armi, preparandosi a scagliarle contro il maroso incombente.

Che i PG siano o meno a conoscenza della diceria a proposito del “ferire le onde” riportata in precedenza, basterà loro chiedere cosa sta succedendo per essere rapidamente messi al corrente del fatto che i marinai sono fermamente convinti che se onde simili a quella che si sta avvicinando vengono colpite, meglio se con armi nuove, ricadono senza far danno alla nave, a volte tingendo l'acqua circostante di sangue.

Il master deve dare ai personaggi l'opportunità di partecipare all'azione, concedendo loro un round o due di preparazione prima di proseguire oltre. Ogni PG che “attacca” l'onda deve colpirla prima che raggiunga la nave, scagliando un'arma a distanza. Il bersaglio è talmente enorme che viene considerato avere CA 9 ma, trattandosi della zuvembì trasformata, è immune a tutte le armi che non siano d'acciaio o di piombo. Otto dei marinai (gli altri due e il navigatore sono impegnati a manovrare la nave) e il capitano sferrano i loro attacchi in aggiunta a quelli eventuali dei PG. Le ferite inflitte sono calcolate normalmente, così come gli effetti degli incantesimi. Una volta sommati tutti i danni subiti dall'onda, se il totale è sufficiente a ridurne a zero i punti ferita (la zuvembì ha 78 pf), allora il cavallone si affloscia e ricade sulla nave privo di gran parte della sua forza iniziale, senza causare alcuna conseguenza, mentre l'acqua tutto intorno si tinge d'un inquietante color sangue. Altrimenti l'onda colpisce con forza il veliero, infliggendogli 3d10 punti danno prima di scomparire tra i flutti, che tornano perfettamente calmi nel giro di pochi minuti. Anche se la zuvembì è ridotta a 0 pf, non viene uccisa perché il danno serve solamente a rendere inoffensiva l'onda e non a ferire fisicamente la strega. Il master deve inoltre fare in modo che l'eventuale danno

subito dall'imbarcazione sia sufficiente a danneggiarla ulteriormente, ma non a distruggerla e affondarla.

La furia che viene dal cielo

Questo incontro accade quando la Stella Marina, continuando a dirigersi verso la costa, è ormai considerevolmente più vicina all'approdo. Il master deve leggere a voce alta:

Mentre vi state rapidamente accostando all'isola, riducendo la distanza che vi separa dalla meta, il marinaio di vedetta lancia un grido d'allarme, segnalando a gran voce la presenza di un nuovo pericolo che innervosisce ancor di più il già provato equipaggio. Alzate la testa al cielo notturno e vedete che un'ombra feroce si aggira sopra di voi, volteggiando minacciosamente e coprendo a tratti le stelle con la sua mole gigantesca.

È un uccello enorme ma d'aspetto insolito, che assomiglia alla lontana a un'aquila. È lungo 18 m dalla punta del becco a quella della coda e ha un'apertura alare di 36 m. I suoi artigli acuminati sono simili a lame di falce, le ali somigliano a vele stracciate dal vento e la coda è un timone di nave. Sembra deciso ad assalirvi e si getta in picchiata senza indugio.

La zuvembì non rinuncia ai suoi propositi bellicosi e, se la sua forma di onda è stata sconfitta durante l'incontro precedente, si scaglia all'attacco ancora più furiosamente in cerca di vendetta (gode di un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire e alle ferite inflitte).

Uccello gigante (1) [All CM, Mov volo 144 m (48 m), CA 2, DV 12, pf 78, tpcCA0 10, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 2d10 (morso), TS G11, Mor 12, PX 1.200].

Il mostro sfrutta l'impeto della discesa a picco verso il bersaglio e perciò gode di un bonus di +4 ai tiri per colpire con tutti gli attacchi durante il primo round. Si getta con ferocia contro i personaggi, ignorando i marinai, che fuggono terrorizzati sottocoperta. Anche questa manifestazione della zuvembì può essere ferita solo da armi d'acciaio o piombo e ha il 55% di resistenza alla magia.

La creatura attacca cercando di sollevare in volo la vittima, cosa che le riesce se il tiro per colpire eccede di almeno quattro punti il necessario (o il mostro ottiene un 20 naturale) oppure se mette a segno nello stesso round contro lo stesso bersaglio entrambi gli attacchi con gli artigli. Una volta afferrata la preda, nel round seguente la porta il più in alto possibile per poi lasciarla precipitare. La vittima subisce 1d6 ferite per ogni 3 m di caduta, dimezzabili se effettuata con successo un tiro salvezza contro bacchette.

Quando l'uccello gigante viene ridotto a 0 pf, precipita in mare inabissandosi ma la zuvembì non viene uccisa, perché il danno serve solamente a rendere inoffensiva la sua manifestazione e non a ferire fisicamente la strega.

Il drago delle tempeste

Una volta fallito anche il tentativo di sbarazzarsi degli intrusi utilizzando la sua forma di uccello gigante, la zuvembì ricorre veramente alle maniere forti e fa intervenire il suo alleato

più potente, un temibile drago delle tempeste. Snorthrax il possente è un drago anziano che dimora in una grotta a picco sul mare, a metà di una parete di roccia verticale nei pressi delle saline dell'isola (vedi area F16). Di solito preda le navi che si aggirano nella zona ma saltuariamente si spinge ancora più lontano e, in alcune rare occasioni, la sua furia ha devastato anche gli insediamenti e i porti lungo le coste del continente.

Il drago è alleato con la zuvembì. Entrambi hanno capito che è meglio non disturbarsi a vicenda, in quanto formano una formidabile coppia di avversari per qualsiasi nemico. Per questo motivo ognuno tollera la presenza dell'altro sull'Isola Fiammeggiante ma, in caso di bisogno, sono pronti a darsi una mano. In più d'una occasione Snorthrax ha affondato imbarcazioni per conto della zuvembì, ricevendo in cambio alcuni tesori. Non appena la Stella Marina è in procinto di entrare in una baia riparata per mettersi alla fonda, il master deve leggere a voce alta:

Il lungo viaggio per mare volge finalmente al termine. Il capitano governa con perizia il veliero, dirigendolo verso una piccola e tranquilla insenatura poco distante che si apre proprio sotto una grande parete di roccia che scende a picco sul mare. Il mare è liscio come una tavola ma una debole brezza vi consente comunque di avanzare senza problemi. I marinai sono impegnati nelle manovre, cui assistete con un pizzico di impazienza mentre vi preparate a salire sulla scialuppa che vi porterà a riva.

Senza alcun preavviso un fulmine squarcia il cielo, seguito da un tuono sonoro. Nel giro di pochi attimi, una pioggia torrenziale vi investe, mentre i lampi solcano l'orizzonte e il boato sordo della tempesta vi avvolge. Proprio da dietro la parete di roccia a strapiombo vedete avvicinarsi una vera e propria tromba d'aria. Il tornado vortica furiosamente, sollevando spruzzi d'acqua mentre punta deciso alla volta della Stella Marina. Nel giro di pochi attimi, dall'occhio del ciclone vedete emergere un gigantesco drago sinuoso. Le sue scaglie nere come l'inchiostro brillano di mille sfumature cangianti alla luce delle folgori, i denti e le zanne biancheggiano spietatamente nella cruda luce del fortuale. Se non ci fosse tutto questo vento, potreste sentire le grida di terrore dei marinai, ma forse è meglio così.

Nel giro di qualche attimo, prima che possiate anche solo pensare a una qualche reazione, la gigantesca bestia emette un soffio dalle fauci spalancate. Un turbine d'aria investe in pieno il veliero, riducendolo in mille pezzi. Venite scagliati in aria assieme a pezzi di legname, sartie, vele lacerate e altro equipaggiamento, mentre l'imbarcazione pare sollevarsi sopra il pelo dell'acqua ingrossata per poi ricadere con un tonfo talmente forte da sovrastare la furia delle raffiche impazzite. Nel caos indicibile che segue vedete i corpi straziati dell'equipaggio, ridotti a brandelli come il resto della nave, che volteggiano in aria come macabre marionette disarticolate. Quelli di voi che indossano armature pesanti lottano come ossessi per liberarsene, mentre gli altri cercano di tenere strette le armi.

In meno di un minuto è tutto finito... la tempesta scema di intensità mentre il drago nero scompare all'orizzonte, allontanandosi verso il mare aperto.

È tutto ciò che riuscite a focalizzare, prima che le acque nere si chiudano sopra di voi, inghiottendovi in un oblio misericordioso...

Il master deve rendere la scena drammatica e incalzante. Per alzare il livello della tensione, ogni PG deve effettuare una o più prove di Destrezza per riuscire a sfilarsi l'armatura o a mantenere salda la presa su qualcuno dei suoi oggetti più preziosi. Indipendentemente dall'esito dei vari tiri, nessuno deve trovare la morte in questo naufragio. Tutti i PG saranno portati a riva dalle onde sani e salvi, anche se malridotti. Quelli che non sono riusciti a togliersi l'armatura con le proprie forze avranno comunque allentato cinghie e laccioli, e la fortuna gli avrà fatto afferrare un salvagente o un barile galleggiante per tenersi a galla subito prima di perdere i sensi, mentre la corazza gli è pian piano scivolata via mentre venivano condotti a terra dalla risacca. A causa delle botte e delle ammaccature rimediate, ogni personaggio inoltre subisce 2d4 ferite.

NAUFRAGHI!

La forza del soffio turbinante del drago, combinata con quella del vento e degli elementi, ha rovesciato e completamente distrutto il veliero. Solamente gli avventurieri sono riusciti a scampare alla furia delle onde, ritrovandosi il mattino seguente esausti e malridotti sulla battigia dell'isola. Il loro equipaggiamento è ridotto a brandelli e la prima necessità sarà quella di procurarsi acqua, cibo e un riparo, proprio come i pirati dell'Intrepida molti anni prima. Il master deve leggere a voce alta:

La testa vi pulsa come se qualcuno la stesse prendendo a martellate. Siete fradici d'acqua e la sabbia vi è entrata dappertutto. Sentite in bocca il sapore metallico del sangue, e le ossa e i muscoli vi dolgono come se foste stati calpestati da un gigante. Nonostante tutto siete ancora vivi, perché fortunatamente il soffio del drago era diretto contro il veliero, come se il mostro dalle scaglie nere avesse voluto affondarlo, e non direttamente verso di voi. A fatica vi alzate in piedi, chiamandovi con voce roca e incerta, sputando acqua e cercando di sorreggervi l'un l'altro. Almeno siete ancora tutti insieme, anche se dei marinai non c'è traccia, ma non avete molti dubbi sul mesto destino toccato loro. Vi stropicciate gli occhi per essere certi che non abbiate avuto un incubo, ma i rottami della Stella Marina che galleggiano sparsi dappertutto sono i muti testimoni dell'inspiegabile tragedia appena accaduta. Di certo non è questo il modo nel quale pensavate di approdare sulla spiaggia dell'Isola Fiammeggiante.

Il master deve ricordare che incantesimi di *teletrasporto*, *porta dimensionale* e simili effetti di trasporto magico non hanno alcun effetto sull'isola, perciò non possono essere utilizzati per mettersi in salvo sulla terraferma né per tornare alla civiltà, almeno finché l'avventura non sarà giunta al termine (come spiegato nella sezione "La gratitudine di un dio").

I PG non hanno modo di intervenire per scongiurare il disastro. Ora sono soli e abbandonati su un'isola praticamente sconosciuta, sperduta chissà dove nel vasto

mare di cobalto. Avranno tuttavia modo di vendicarsi del drago più avanti nel corso del modulo, se scopriranno la tana in cui dimora. Per il momento, hanno cose più importanti a cui pensare.

Spetta al master determinare, anche in base alle azioni compiute dai PG durante l'attacco del drago, quali oggetti i personaggi hanno perso nel naufragio. Se i maghi saranno stati abbastanza rapidi nell'agire, non dovrebbero aver smarrito i propri libri di magia, che saranno un po' inzuppati ma ancora utilizzabili. Il master potrebbe, per aggiungere ulteriore realismo, stabilire casualmente quali incantesimi sono ormai illeggibili e dovranno essere ricopiati di nuovo. Ogni PG dovrebbe essere stato in grado di salvare almeno un'arma, oppure un bastone o una verga. Anelli, medaglioni e altri ninnoli vari dovrebbero essere al sicuro, a meno che il master non voglia sfruttare l'occasione per far sparire qualche gingillo magico di troppo. Ovviamente tutte le armature, gli scudi, i mantelli, gli elmi e gli altri pezzi di equipaggiamento più ingombranti, eccezion fatta per la conchiglia sacra, saranno irrimediabilmente perduti sul fondo del mare. Visto che il naufragio è avvenuto al largo, ancora fuori dalla baia dove l'acqua è relativamente bassa, sarà impossibile recuperarli.

Per rendere più convincente la cosa e far credere ai giocatori che sta agendo in modo imparziale e del tutto casuale, il master deve tirare qualche dado per stabilire gli oggetti che sono andati perduti, anche se potrà decidere come preferisce. Alla fine dell'avventura avrà comunque la possibilità di far recuperare a ogni PG tutto l'equipaggiamento (o parte di esso) grazie all'intervento soprannaturale del dio delle maree, ma nel frattempo i personaggi dovranno imparare a contare un po' di più sulle proprie capacità invece che sui loro gingilli incantati. È, infatti, questa la sfida più interessante proposta da questo modulo. Ogni personaggio dovrebbe poter salvare almeno un'arma (meglio se magica), anche se non necessariamente la sua preferita. Ai maghi va concesso di mettere al riparo un bastone e magari qualche bacchetta, per ovviare alla carenza di incantesimi disponibili tra cui scegliere. Il master deve permettere ai PG di tenere alcuni oggetti più piccoli, ma l'avventura sarà più divertente se i nostri eroi dovranno fare a meno del loro armamentario al completo, specialmente di quello più potente. È molto difficile che pergamene e pozioni scampino indenni al naufragio, anche se particolari espedienti (per esempio custodie impermeabili per le prime o contenitori di metallo per le seconde) dovrebbero consentire ai personaggi di salvarne alcune, che potrebbero rivelarsi molto utili nel corso del gioco. È fuori discussione, invece, che i PG riescano a conservare armature, armi lunghe, spadoni, zaini stracolmi e altri oggetti voluminosi o pesanti.

Il master deve anche decidere se, tra i detriti che giungono a riva portati dalle onde, ci sia qualcosa di utile da recuperare e riutilizzare. Occorre tuttavia ricordare che gran parte del fascino dell'avventura sta nel fatto che i personaggi si troveranno a operare in condizioni di emergenza, privi della gran parte del loro prezioso equipaggiamento. Anche gli incontri predisposti nel seguito del modulo tengono conto del fatto che, nonostante i PG siano di livello elevato, le loro

potenzialità sono ridotte a causa della penuria di oggetti magici e incantesimi.

Cibo e riparo

Trovare acqua dolce e cibo non è un'impresa troppo difficile, vista la natura generosa e lussureggiante dell'isola, e i personaggi riusciranno senza grandi problemi a procurarsi quanto loro necessario per la sopravvivenza, specialmente se uno o più possiedono un'abilità secondaria appropriata. Un ulteriore contributo potrà inoltre arrivare dal chierico del gruppo, grazie all'incantesimo *creare cibo e acqua*.

L'ISOLA FIAMMEGGIANTE

L'Isola Fiammeggiante è un piccolo coriandolo di lava solidificata creata dallo stratificarsi di innumerevoli eruzioni scaturite da vulcani ormai quasi completamente spenti. Anche se può apparire come un aspro sperone di roccia lavica da sempre disabitato, è un piccolo angolo di perduto paradiso terrestre. La forza costante delle onde e delle maree, l'incessante spirare e sbuffare dei venti marini, i movimenti tellurici causati dalle eruzioni sottomarine sono fattori che nel corso dei millenni hanno modellato e plasmato con invisibili mani naturali l'aspetto di quest'isola dimenticata, così a lungo perduta nell'immensa azzurrità dell'oceano.

Grazie agli uomini dell'Intrepida, per qualche breve anno l'Isola Fiammeggiante è assurta a grande notorietà nel vasto e caotico mondo civilizzato, e numerosi occhi avidi e mani rapaci si sono volti verso di essa in cerca di ricchezze da ghermire. Ma nessun tesoro, a parte quelli naturali, sembrava albergare su questo scoglio di roccia nera, tremolante nella luce incerta dell'alba e del tramonto quasi fosse sospeso magicamente tra i flutti dell'oceano. E così, tanto rapidamente quanto inevitabilmente, l'interesse per quest'isola così lontana da ogni rotta commerciale e priva di risorse palesi da sfruttare, è scemato in breve tempo. Oggi soltanto il mare terso e le coste scoscese di nera lava solidificata restano ad accogliere gli sparuti esploratori che sempre più di rado si recano fin sulle sue rive, addentrandosi nelle grotte inondate dalle acque, tra i faraglioni che svettano come sinistri e immutabili guardiani, nelle baie incorrotte di un azzurro più limpido di quello del cielo oppure sulla terraferma, tra vegetazione esotica, altipiani di friabile roccia e antiche vestigia di vulcani ormai addormentati da millenni eppure non del tutto sopiti.

Il mare attorno all'isola è meravigliosamente incontaminato e presenta una gamma di colori più splendida e rifulgente di quella di qualsiasi pietra preziosa. I fondali sono incantevoli e persino i marinai più disincantati sono pronti ad ammettere che lo spettacolo offerto dalle acque circostanti l'Isola Fiammeggiante ha ben pochi rivali al mondo. Numerosi scogli, faraglioni e grotte fanno da cornice all'isola, contribuendo ad aumentare la sensazione di trovarsi all'interno di una visione da sogno. Nessuno conosce con precisione i mille anfratti, le baie nascoste, i fondali e i segreti avvolti dalla vegetazione che si celano su di essa, anche se le frettolose e bramosie esplorazioni effettuate finora non hanno rivelato l'esistenza di esseri umani né di tesori nascosti di alcun tipo, neppure sottoforma di vene di metalli preziosi o di miniere sotterranee di gemme.

Nel seguito di questa sezione sono descritti i principali luoghi di interesse che i personaggi possono visitare nel corso delle loro peregrinazioni sull'isola. La gestione di questa prima parte dell'avventura è volutamente lasciata in gran parte al master, che ha così la massima libertà e la possibilità di adattarla il più possibile al proprio stile di gioco.

Esplorare l'isola

Per le procedure complete relative alle avventure nelle terre selvagge, il master deve fare riferimento alle pp. 44-45 del manuale di *Labyrinth Lord*TM.

Il movimento nelle terre selvagge dell'isola viene misurato in chilometri piuttosto che in metri. Un personaggio in grado di muoversi di 36 m per turno all'interno di un labirinto potrà muoversi di 108 m per turno mentre esplora un'area particolare in uno spazio aperto. Un personaggio può viaggiare nelle terre selvagge a una velocità giornaliera in chilometri pari a quella in metri che è in grado di percorrere in un turno all'interno di un labirinto. Quindi un personaggio con una velocità di esplorazione di 36 m è in grado di muoversi nelle terre selvagge a una velocità di 36 km al giorno. È probabile che non tutti i personaggi abbiano la stessa velocità di movimento, pertanto, se vorranno rimanere in gruppo, dovranno muoversi alla velocità del più lento tra loro.

Il numero di chilometri percorribili dai personaggi in un giorno è modificato dalla difficoltà del percorso e dagli ostacoli che incontrano, come sotto indicato:

Terreno	Modifica
Alberi mortiferi, saline	Nessuna
Foresta *	-1/3
Giungla, paludi, montagne	-1/2

* Include gli esagoni F5, F6 e F7.

Se i personaggi sono normalmente in grado di percorrere 36 km al giorno, viaggiando attraverso una foresta potranno percorrere 24 km (36-12) al giorno.

A meno che non ci siano incontri, il master farà procedere il tempo di gioco nelle terre selvagge in incrementi di giorni. Quando avviene un incontro, il tempo viene invece misurato in round.

Perdere l'orientamento

Se si viaggia nelle terre selvagge senza una guida, perdere l'orientamento è relativamente facile. All'inizio di ogni giorno di viaggio il master tirerà il dado percentuale (d%) e consulterà la tabella sotto riportata per determinare se il gruppo si è perso.

Terreno	Possibilità di perdersi...
Alberi mortiferi, saline	15%
Foresta * o montagne	32%
Giungla o paludi	50%
Per ogni ramingo presente nel gruppo	-10% **
Per ogni druido presente nel gruppo	-5% **

* Include gli esagoni F5, F6 e F7.

** Indipendentemente dal numero di PG raminghi o druidi, la possibilità di perdersi non può mai scendere sotto il 15%.

Se il tiro del dado indica che il gruppo si è perso, i personaggi potrebbero non accorgersene per giorni, continuando a muoversi nella direzione sbagliata. Il master deciderà quale e la scelta più plausibile è una leggera deviazione dal percorso desiderato. Per esempio, se i PG intendevano dirigersi a sud, si muoveranno verso sud-est o verso sud-ovest.

Mostri erranti

Nel corso dell'esplorazione, i PG possono avere alcuni incontri casuali mentre girovagano per l'isola. Visto che il territorio da perlustrare è grande e ci sono numerose possibilità di imbattersi nei mostri erranti, questi non sono eccezionalmente pericolosi, ma offrono una varietà di creature e situazioni che possono essere utilizzate per rompere la monotonia delle giornate di cammino e non devono necessariamente sfociare in un combattimento diretto. Il master tira 1d6 all'inizio di ogni giorno e consulta la tabella seguente:

1d6 Esito

1	Incontro durante le ore notturne
2	Incontro durante le ore diurne
3	Nessun incontro
4	Nessun incontro
5	Nessun incontro
6	Doppio incontro: uno durante il giorno e l'altro di notte

Se il gruppo si imbatte in un mostro errante, il master deve tirare nuovamente il dado sulla tabella che segue per determinare con esattezza la creatura con cui il gruppo si incrocia. Il master è libero di scegliere il tipo di incontro o di tirare nuovamente i dadi se ritiene che il mostro sia troppo pericoloso da affrontare, oppure se i PG hanno già affrontato un nemico simile in precedenza. Solitamente, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 4d6x9 m nelle terre selvagge, ma il luogo e il momento più adatti sono lasciati alla discrezione del master.

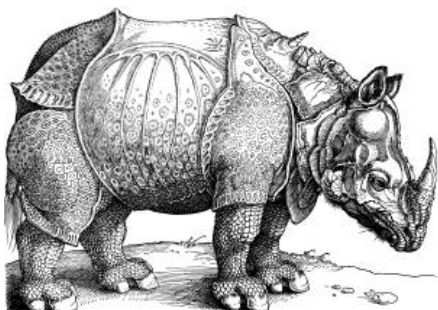
1d100 Mostro errante

1-2	Uccello stigeo (3d12) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (proboscide), TS G1, Mor 9, PX 16]. Usano la proboscide per bucare la pelle della vittima, attaccarsi a essa e succhiarne il sangue. Grazie alla loro rapidità, ottengono un bonus di +2 al tiro per colpire nel primo attacco. Se il colpo va a segno, la proboscide infligge 1d3 ferite e si attacca, dopodiché l'uccello stigeo succhierà 1d3 pf di sangue a round e rimarrà attaccato finché non verrà ucciso o la vittima non morirà dissanguata.
3-4	Scimpanzé (3d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 3, pf 13, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d4 (morso), TS G1, Mor 9, PX 50].

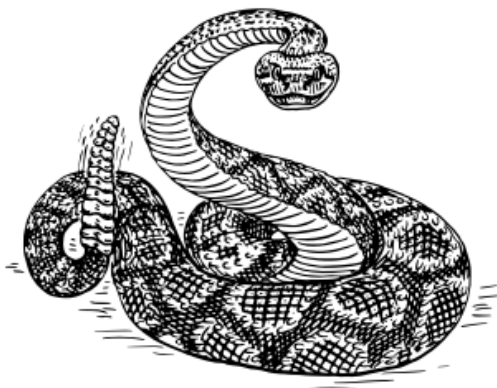
1d100 Mostro errante

5-6	Sciame d'insetti striscianti (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2 pf (investimento), TS UN, Mor 11, PX 135]. Consiste in una chiazza di insetti striscianti (formiche, termiti e simili) del diametro di 3 m. Chiunque venga a contatto con un sciame di insetti viene avvolto da esso senza bisogno di un tiro per colpire e comincia a subire 2 ferite per round (morsi e punture). I personaggi senza alcuna armatura subiscono danno doppio (4 ferite). Anche se le armi non hanno effetto sugli sciami, un personaggio può sbracciarsi o agitare un'arma intorno a sé per scacciare gli insetti. Liberarsi in questo modo richiede 3 round, durante i quali gli insetti continuano a infliggere ferite. Un personaggio può sfuggire agli insetti immergendosi nell'acqua, nel qual caso subirà ferite solo per un altro round. Uno sciame inferocito inseguirà quasi certamente un personaggio in fuga, a meno che questi non riesca a togliersi dalla visuale degli insetti. I fuochi normali infliggono 1d4 ferite a uno sciame d'insetti. Gli attacchi magici di fuoco, freddo ed elettricità danneggiano normalmente uno sciame, mentre l'incantesimo <i>sonno</i> lo rende inattivo. Anche il fumo può essere usato efficacemente per scacciare o tenere a bada uno sciame.
7-8	Cobra sputatore (1d6) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + veleno (morso) o speciale (sputo), TS G1, Mor 7, PX 13]. Se viene minacciato, si drizza e sputa la sua saliva velenosa verso gli occhi dell'aggressore con estrema precisione. Un personaggio colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno o rimane accecato (un incantesimo <i>neutralizza veleno</i> annullerà l'effetto). Il morso di un cobra causa 1d3 punti ferita ed è ovviamente velenoso. Il personaggio morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore nel giro di 1d10 turni.
9-10	Scarabeo ardente gigante (2d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 1+2, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G1, Mor 7, PX 15]. Prende il nome dalle speciali ghiandole luminescenti, due sulla testa e una sull'addome, che emanano luce in un raggio di 3 m. Se rimosse dal cadavere dello scarabeo, continueranno a splendere per 1d6 giorni.
11-12	Coccodrillo grande (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 3, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d8 (morso), TS G3, Mor 7, PX 320].
13-14	Puma (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 3+2, pf 15, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), TS G2, Mor 8, PX 65].

1d100	Mostro errante	1d100	Mostro errante
15-16	Zecca gigante (3d4) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G4, Mor 8, PX 29]. Se colpiscono il bersaglio si attaccano a esso e cominciano a succhiare 1d6 pf di sangue a round, continuando a succhiare finché non hanno tolto alla vittima un numero di pf pari al loro totale massimo. Le zecche giganti non mollano la preda a meno che non vengano uccise, colpite con il fuoco o immerse nell'acqua. Una vittima morsa da una zecca gigante ha un 50% di probabilità di contrarre una malattia che la farà deperire e morire in 2d4 giorni, a meno che non venga lanciato su di essa l'incantesimo <i>cura malattia</i> .	31-32	Toporagno gigante (1d8) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 4, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 2, Fer 1d6/1d6 (morsi), TS G1, Mor 10, PX 19]. Possono spiccare balzi notevoli e sono in grado di usare l'ecolocazione come i pipistrelli, emettendo brevi squittii. Questo senso particolare è efficace fino a 18 m, ma può essere bloccato da un incantesimo <i>silenzio</i> . Un toporagno assordato (e quindi accecato) ha una CA di 8 e una penalità di -4 ai tiri per colpire. Vincono automaticamente l'iniziativa nel primo round e hanno un bonus di +1 nel secondo.
17-18	Geco gigante (1d10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3+1, pf 14, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G2, Mor 7, PX 100].	33-34	Draco gigante (1d8) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 63 m (21 m), CA 5, DV 4+2, pf 20, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (morso), TS G3, Mor 7, PX 235].
19-20	Ragno chelato gigante (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38]. Grazie alla loro capacità di cambiare il colore a seconda dell'ambiente, riescono a sorprendere gli avversari con 1-4 su 1d6. Il loro morso velenoso è letale nel giro di 1d4 turni, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2.	35-36	Tafano predatore (2d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 8, PX 29]. Si acquattano nell'ombra in attesa della preda, poi le saltano addosso, sorprendendola con 1-4 su 1d6.
21-22	Granchio gigante (1d6) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 2, Fer 2d6/2d6 (chele), TS G2, Mor 7, PX 50].	37-38	Smilodonte (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 10, PX 560].
23-24	Iena normale (2d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G3, Mor 9, PX 50].	39-40	Locusta gigante (1d10) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d2 (morso) o 1d4 (urto) o incapacitamento (sputo), TS G2, Mor 5, PX 38]. Sono immuni alle tossine del fungoide lurido e agli altri veleni. Le locuste giganti sono inclini a farsi prendere dal panico, perciò salteranno via se disturbate, balzando fino a 18 m di distanza. Se nella loro traiettoria si trova un personaggio (probabilità del 50% in una stretta galleria), lo urteranno violentemente con un tiro per colpire riuscito, infliggendogli 1d4 ferite. Una locusta resta a combattere sul posto solo raramente e preferisce balzare via ogni volta che viene avvicinata da un nemico. Qualche volta, se una locusta viene attaccata, genererà un trillo acuto, che potrebbe attirare l'attenzione degli altri mostri (20%). Una volta al giorno, se costrette a combattere, le locuste possono sputare un fluido marrone fino a 3 m di distanza. Questo attacco ignora le eventuali corazze dell'avversario (conta il modificatore di Des). Se l'attacco ha successo, il bersaglio deve superare un tiro salvezza contro veleno o viene incapacitato dall'orribile fetore dello sputo. L'incapacitamento perdurerà per 1 turno, prima che il personaggio si abitui all'odore. Fintanto che lo sputo non viene lavato via, i personaggi entro 1,5 m dalla creatura inzaccherata potranno anch'essi essere soggetti ai suoi effetti (incapacitamento dovuto alla nausea).
25-26	Formica gigante (4d6) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 3, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6 (pungiglione), TS G2, Mor 7, PX 80].		
27-28	Vipera butterata (1d8) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 38]. Gli speciali ricettori termici sulla loro testa possono percepire il calore di una preda o di un nemico entro un raggio di 18 m. Sono molto rapide e vincono l'iniziativa in ogni round. Il loro morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza.	41-42	Babbuino superiore (5d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 2, Fer 1d3 (morso), 1d6 (randello), TS G2, Mor 8, PX 20]. Il capobranco ha 14 pf.
29-30	Rinoceronte (1d12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (corno) o 2d8 (travolgimento), TS G3, Mor 6, PX 570].		



1d100	Mostro errante	1d100	Mostro errante
43-44	<p>Scarabeo urticante gigante (2d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 + speciale (morso), TS G1, Mor 8, PX 30].</p> <p>Secernono un fluido tossico, che possono spruzzare sull'avversario quando il tiro per colpire del morso ha successo, provocando dolori intensi, ustioni e vesciche, che danno una penalità di -2 ai tiri per colpire per un giorno, a meno che non venga usato un incantesimo <i>cura ferite leggere</i> (che non cura ferite se usato per rimuovere questo effetto).</p>	55-56	<p>Camaleonte cornuto gigante (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d4 (lingua), 1d6 (corno), TS G3, Mor 7, PX 350].</p> <p>Possono sorprendere le prede grazie alla loro misteriosa capacità di assumere il colore di ciò che li circonda. Una vittima sarà sorpresa con un risultato di 1-5 su 1d6. Il camaleonte cornuto gigante ha due attacchi. Il primo è la sua lingua appiccicosa, con cui può dare un colpo di frusta entro una distanza massima di 3 m. Se questo attacco riesce, la vittima viene immediatamente stratonata verso la bocca del mostro e morsa senza bisogno di un altro tiro per colpire (2d4 ferite). Il secondo attacco del camaleonte è il suo corno, che infligge 1d6 ferite. In aggiunta ai suddetti attacchi, se ha l'iniziativa su un avversario, il camaleonte può distrarlo con la coda. L'avversario distratto dalla coda del camaleonte subirà una penalità di -2 al tiro per colpire nello stesso round.</p>
45-46	<p>Ghiottone gigante (1d3) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 4+4, pf 22, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 2d4 (morso), TS G4, Mor 11, PX 290].</p> <p>Questi animali sono cacciatori efficienti e feroci, al punto che attaccano sempre con un bonus di +4 al tiro per colpire. Oltre agli artigli e al morso, possono spruzzare un liquido odoroso in una nube di 12x6 m, che acceca per 1d8 ore chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno.</p>	57-58	<p>Tigre (1d3) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 2d6 (morso), TS G3, Mor 9, PX 320].</p>
47-48	<p>Vedova nera gigante (1d3) [All N, Mov 18 m (6 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d6 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 80].</p> <p>La tela di questi ragni giganti, per chi ci finisce dentro, ha le stesse proprietà dell'incantesimo <i>ragnatela</i>. Un personaggio morso da una vedova nera gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo un turno.</p>	59-60	<p>Manticora (1d4) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, pf 28, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o vedi sotto (chiodi), TS G6, Mor 9, PX 980].</p> <p>All'estremità della lunga coda crescono 24 grossi chiodi metallici. Le manticore possono scagliare una raffica di due, quattro o sei chiodi su un unico bersaglio fino a 54 m di distanza. Se la raffica va a segno, il bersaglio viene colpito 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo infligge 1d4 ferite. Le manticore possono scagliare la loro raffica di chiodi anche mentre volano senza alcuna penalità al tiro per colpire. I chiodi ricrescono a un ritmo di due al giorno.</p>
49-50	<p>Pterodattilo (2d4) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (morso), TS G1, Mor 7, PX 13].</p>	61-62	<p>Vespa gigante (1d20+20) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 63 m (21 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 2, Fer 2d4 (morso), 1d4 + veleno (aculeo), TS G4, Mor 10, PX 135].</p> <p>Chi viene colpito dal pungiglione deve fare un tiro salvezza contro veleno o resta paralizzato permanentemente (finché non beneficia degli effetti di <i>neutralizza veleno</i>). Le vittime paralizzate vengono trasportate nel nido dove sono custodite le uova delle vespe. Dopo 1d4+1 giorni, le uova si schiudono e le vittime vengono divorate dalle larve.</p>
51-52	<p>Iena gigante (2d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 1, Fer 3d4 (morso), TS G5, Mor 9, PX 200].</p>	63-64	<p>Uccello corridore (2d10) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 7, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (becco), TS G3, Mor 8, PX 50].</p>
53-54	<p>Serpente a sonagli (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4 + veleno/1d4 + veleno (morsi), TS G2, Mor 8, PX 135].</p> <p>Sono talmente veloci da mordere due volte per round. Il primo attacco viene fatto all'inizio del round e il secondo alla fine. Il loro morso è velenoso, e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo 1d6 turni.</p>	65-66	<p>Leone (1d8) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 1d10 (morso), TS G3, Mor 9, PX 200].</p>
		67-68	<p>Scarabeo tigrato gigante (2d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 3+1, pf 14, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6 (morso), TS G1, Mor 9, PX 65].</p>



1d100 Mostro errante		1d100 Mostro errante	
69-70	Pteranodonte (1d4) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 72 m (24 m), CA 6, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d12 (morso), TS G3, Mor 8, PX 350].	85-86	Pitone delle rocce (1d3) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d4 (morso), 2d4 (stritolamento), TS G3, Mor 8, PX 350]. Attacca dapprima con il morso e, se riesce a colpire, può stritolare automaticamente la vittima, causando 2d4 ferite aggiuntive. Lo stritolamento prosegue nei round successivi.
71-72	Facocero (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zanne), TS G3, Mor 9, PX 65].	87-88	Orsoguofo (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350]. Questo mostro può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con entrambi gli artigli nello stesso round, infliggendogli 2d8 ferite aggiuntive.
73-74	Tarantola gigante (1d3) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 135]. La vittima del morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure viene colta da orribili spasmi, che la portano a compiere quella che sembra una frenetica danza. Questa danza dolorosissima determina una penalità di -4 ai tiri per colpire della vittima e un bonus di +4 a quelli dei suoi avversari. L'effetto del veleno dura 2d6 turni, ma dopo cinque turni di danza la vittima resta paralizzata e cade a terra completamente inerme. Gli effetti della danza sono magicamente contagiosi, perciò ogni creatura che assista alla danza (a parte la tarantola) deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o inizia a danzare per lo stesso tempo della vittima originaria. Questi effetti possono essere annullati da <i>dispersione della magia</i> .	89-90	Sciame d'insetti volanti (1) [All N, Mov volo 18 m (6 m), CA 7, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2 pf (investimento), TS UN, Mor 11, PX 135]. Consiste in una nube di insetti volanti (api, vespe e simili) del diametro di 3 m. Chiunque venga a contatto con un sciame di insetti viene avvolto da esso senza bisogno di un tiro per colpire e comincia a subire 2 ferite per round (morsi e punture). I personaggi senza alcuna armatura subiscono danno doppio (4 ferite). Anche se le armi non hanno effetto sugli sciami, un personaggio può sbracciarsi o agitare un'arma intorno a sé per scacciare gli insetti. Liberarsi in questo modo richiede 3 round, durante i quali gli insetti continuano a infliggere ferite. Un personaggio può sfuggire agli insetti immergendosi nell'acqua, nel qual caso subirà ferite solo per un altro round. Uno sciame inferocito inseguirà quasi certamente un personaggio in fuga, a meno che questi non riesca a togliersi dalla visuale degli insetti. I fuochi normali infliggono 1d4 ferite a uno sciame d'insetti. Gli attacchi magici di fuoco, freddo ed elettricità danneggiano normalmente uno sciame, mentre l'incantesimo <i>sonno</i> lo rende inattivo. Anche il fumo può essere usato efficacemente per scacciare o tenere a bada uno sciame.
75-76	Tuatara gigante (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d6 (morso), TS G4, Mor 6, PX 320].	91-92	Verme grigio (1d3) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 570]. Sono in grado di inghiottire una preda intera con un risultato di 19 o 20 sul tiro per colpire. Qualsiasi avversario inghiottito per intero subisce 1d8 ferite ad ogni round fino a che il verme grigio non viene ucciso. Un personaggio intrappolato nella pancia del verme può attaccare solo con un pugnale e con una penalità di -4 ai tiri per colpire.
77-78	Fungo violetto (1d4) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 1d4, Fer speciale (tentacoli), TS G3, Mor 8, PX 80]. Questi mostri frustano le creature che si avvicinano a 1,5 m con 1d4 tentacoli. I tentacoli essudano un fluido marcescente, che costringe la vittima a un tiro salvezza contro veleno. In caso di fallimento la carne della vittima marcisce e la morte sopraggiunge in 1d6 round. L'incantesimo <i>cura malattia</i> annulla i devastanti effetti del fluido marcescente.	93-94	Becco d'ascia (2d4) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 6, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), TS G3, Mor 8, PX 50].
79-80	Pantera (1d6) [All N, Mov 63 m (21 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G2, Mor 8, PX 80].		
81-82	Galloserpe (1d8) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7, PX 350]. Se un avversario tocca una galloserpe, o se viene colpito o toccato da essa, deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra.		
83-84	Scimmia antropofaga (3d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G5, Mor 10, PX 350]. Se entrambi gli artigli colpiscono lo stesso bersaglio nello stesso round, la vittima subisce 1d8 pf aggiuntive. Le scimmie antropofaghe sono più intelligenti delle altre scimmie (Int 8 mediamente), e hanno sensi acuti che permettono loro di essere sorprese solo con un 1 su 1d6.		

1d100 Mostro errante

- 95-96 Pantera distortente (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (tentacoli), TS G6, Mor 8, PX 570].
Gli avversari di una pantera distortente subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire per via della sua capacità magica di apparire a circa un metro di distanza dal punto in cui si trova veramente. Questa capacità fa ottenere alle pantere distortenti anche un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.
- 97-98 Ragno in fase (1d4) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 5+5, pf 27, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 + veleno (morso), TS G5, Mor 8, PX 660].
Attaccano con un morso velenoso, che uccide la vittima a meno che questa non riesca in un tiro salvezza contro veleno. I ragni in fase sono nemici insidiosi in quanto passano la maggior parte del loro tempo nel Piano eterico, invisibili e invulnerabili a chiunque si trovi sul Piano materiale. Se lanciato su un ragno in fase, l'incantesimo *porta in fase* gli impedisce di restare sul Piano eterico per 7 round. Le ragnatele di questa creatura sono estremamente appiccicose, e occorre For 18 o più per liberarsene in 1 round. Con For 17 occorrono 2 round, altrimenti le ragnatele devono essere bruciate (vedi l'incantesimo *ragnatela*).
- 99-100 Viverna (1d6) [All C, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 7, pf 31, tpcCA0 13, Att 2, Fer 2d8 (morso), 2d8 + veleno (pungiglione), TS G4, Mor 9, PX 1.140].
Una creatura trafitta dal pungiglione sulla coda muore all'istante, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro veleno.

Le reazioni dei mostri

La maggior parte dei mostri attaccheranno invariabilmente i personaggi. Tuttavia, il master potrà decidere di far reagire un mostro in modo diverso, oppure effettuerà un lancio di 2d6 per determinare casualmente quale sarà la sua reazione:

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

F1. Luogo del naufragio

In questo punto i personaggi si risvegliano sulla riva dell'isola, come descritto nella sezione "Naufraghi!". Sulla mappa per i giocatori, è indicato con una x.

F2. Accampamento abbandonato

Questo punto, nelle immediate vicinanze del luogo del naufragio (area F1), è alquanto semplice da trovare. Se almeno uno dei PG è un ramingo o un druido (oppure se qualcuno riesce in una prova di Saggezza), il gruppo scoprirà i resti dell'antico campo dei pirati e potrà procurarsi

altre scorte e qualche arma di ricambio, pur se in condizioni non troppo buone (penalità di -1 a tiri per colpire e ferite inflitte, inoltre si spezzerà se il tpc ottiene un risultato di 1 naturale). È compito del master stabilire esattamente quale ulteriore equipaggiamento sarà presente nell'accampamento, che i personaggi potranno usare come base operativa per qualche giorno, prima di iniziare l'esplorazione del territorio.

Se i PG sono a corto di armi magiche, il master potrebbe farli imbattere nella vecchia tomba di un pirata morto durante la permanenza degli uomini dell'Intrepida sull'isola. All'interno della sepoltura, oltre alle misere ossa dello sfortunato marinaio, sarà possibile trovare la sua arma ancora intatta, una **mezzalancia +1**.

F3. Relitto degli ambize

Quando i PG giungono in vista della spiaggia, che si trova più in basso rispetto al terreno circostante, il master deve leggere a voce alta:

Sotto di voi intravedete il riflesso del sole sull'oceano limpido e incontaminato. L'acqua purissima è assolutamente trasparente e svela un basso fondale, prima di diventare di un azzurro sempre più scuro che sfuma nel blu cupo del mare aperto. Adagiata sul fondale, in parte sommersa, c'è la carcassa di una piccola imbarcazione da trasporto che sembra aver subito parecchi danni. Tutto intorno a essa scorrete detriti, casse, botti e altri pezzi di legno coperti di alghe e posati sul fondo sabbioso. Il cuore vi balza nel petto, perché forse potreste riuscire a riparare la nave e usarla per tornare a casa! Coprite la distanza che vi separa dalla riva quasi di corsa, discendendo il pendio in pochi attimi.

La nave era un piccolo mercantile di una compagnia che, in passato, ha cercato di sfruttare l'isola per fini commerciali. È affondata qui per pura sfortuna, a causa di un'ondata anomala che ha sbilanciato il carico sistemato malamente a bordo. L'imbarcazione si è rovesciata ed è rimasta nella cala fino a oggi, corrosa dall'incessante azione dei marosi, della salsedine e delle alghe. È poco più di un rottame e assolutamente irrecuperabile, perché è completamente marcia. Questo, però, i PG non possono saperlo, almeno finché non la esploreranno più da vicino.

Il fondale su cui è adagiata è profondo circa 3 m, ma buona parte dello scafo e dell'alberatura sporgono fuori dal pelo dell'acqua. Una breve nuotata consentirà ai personaggi di raggiungere il relitto senza alcuna difficoltà. Il vero pericolo si cela all'interno della carcassa, che è divenuta il riparo preferito di un piccolo gruppo di ambize, gli spaventosi pesci-toro con mani antropomorfe (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Ambize (6) [All N, Mov nuoto 54 m (18 m), CA 6, DV 5+6, pf 34, 31, 28, 27, 24, 20, tpcCA0 14, Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 2d8 (stritolamento), TS G3, Mor 10, PX 570].

In combattimento possono sferrare un morso da 1d6 ferite e un'incornata che causa 1d6 ferite, oppure stritolare la vittima con una ferrea presa delle appendici antropomorfe,

che provoca 2d8 ferite. Una volta che la preda viene afferrata, lo stritolamento prosegue automaticamente nei round successivi e l'ambize cerca di trascinarla sul fondo per farla annegare. Per liberarsi, il prigioniero deve riuscire in una prova di Forza.

Gli ambize non hanno alcun tesoro ma tra i resti del carico e delle suppellettili della nave affondata è possibile trovare un baule a tenuta stagna chiuso a chiave. Se i PG lo trasportano a riva, possono scassinare la serratura oppure romperla con la forza. All'interno del forziere, perfettamente asciutti e conservati, ci sono numerosi vestiti, 100 m di corda robusta, due lanterne piene d'olio combustibile (sufficiente per quattro ore di illuminazione), alcuni attrezzi da carpentiere, un barattolo di chiodi, due coltelli (1d4 ferite), 12 candele (ognuna brucia per un'ora), un piccolo specchio d'acciaio, varie coperte, una scatola di latta piena di perline e un cofanetto in legno di tek (valore 145 mo). Quest'ultimo contiene quattro boccette di ceramica sigillate con della cera, perfettamente imballate con stracci e paglia, e una grossa perla nera del valore di 1.450 mo. All'interno delle ampole ci sono una **pozione del controllo degli animali** (anfibi, rettili e pesci), una **pozione della resistenza al fuoco**, una **pozione della guarigione potenziata** e una **pozione della respirazione branchiale** con due dosi.

F4. Spiaggia bianca

Questa zona dell'isola è l'unica ad aver goduto del dubbio onore di ospitare per qualche tempo un insediamento umano, un avamposto commerciale presto abbandonato visti gli scarsi profitti conseguiti. Il nome deriva dal fatto che, nell'area attorno alla miniera di pomice a cielo aperto, la bianca polvere di pomice si è posata su ogni cosa, ricoprendo la nera sabbia vulcanica e formando così uno stridente contrasto con l'ambiente circostante.

La primitiva miniera venne avviata da alcune compagnie commerciali, ma lo scavo e soprattutto il trasporto del materiale richiedevano un costo troppo oneroso e quindi l'intera attività fu ben presto abbandonata. Di quell'impresa rimangono soltanto dei terrazzamenti, unica testimonianza della cava abbandonata, poiché le capanne dell'adiacente villaggio di minatori sono state ben presto distrutte dalle intemperie e di loro non restano che poche misere assi, oltre ai rudimentali sentieri di terra battuta un tempo utilizzati dai lavoratori e oggi nuovamente ricoperti dalla vegetazione.

Dopo la partenza degli uomini, il territorio è stato colonizzato da un nutrito branco di nuye (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), mostruosi esseri ibridi dalla testa di scimmia, il corpo di tasso, le zampe di tigre e la coda di serpente con una testa all'estremità.

Nuye (8) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+4, pf 27, 25, 24, 22, 22, 20, 17, 15, tpcCA0 15, Att 4, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d6 (morso), 1d4 + veleno (coda), TS G2, Mor 9, PX 215].

Il morso della coda di serpente provoca la morte se la vittima fallisce un tiro salvezza contro veleno.

I nuye non si mostreranno, a meno che i PG non li cerchino attivamente oppure si trattengano per troppo tempo nella zona. Per ogni ora di permanenza presso la spiaggia bianca c'è una probabilità cumulativa del 30% di imbattersi in questi micidiali predatori, che non esiteranno ad avventarsi contro il gruppo in cerca di una facile preda. Il master deve ricordare che i mostri combattono in maniera coordinata tra loro, formando un branco ancor più pericoloso rispetto al singolo animale. Anche se i PG riusciranno a sconfiggerli, non troveranno alcun tesoro.

F5. Pulce del piede

Ogni volta che i personaggi entrano in uno di questi esagoni e per ogni giorno di permanenza successivo, il master deve tirare segretamente i dadi per determinare se qualcuno di essi viene infestato dalla pernicioso pulce del piede (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Questo minuscolo essere è, come suggerisce il nome, una sorta di pulce parassita che si annida tra le dita dei piedi, formando nella carne un minuscolo bozzo delle dimensioni di un pisello. Se è una femmina (50% di possibilità), vi depone all'interno le sue numerose uova, le quali una volta schiuse sviluppano un'ulcera maligna che rovina il piede per parecchie settimane, provocando dolori e fitte lancinanti al malcapitato ospite.

C'è il 15% di probabilità che uno dei PG (stabilito a caso) sia attaccato dal parassita, capace di insinuarsi anche all'interno di stivali chiusi. Questa possibilità deve essere triplicata (45%) se il personaggio porta sandali o altre calzature aperte di fortuna, e sale addirittura al 75% se è scalzo.

Per 2d4 giorni non accadrà nulla, anche se il PG potrebbe avvertire un leggero fastidio al piede che gli consentirà di individuare il bozzo prima che sia troppo tardi. La possibilità che ciò accada è del 10% (cumulativo) per ogni giorno di incubazione delle uova. Se la vittima non si accorge di nulla, al termine del periodo stabilito le uova si schiuderanno, con le conseguenze descritte in precedenza. Il PG dovrà dimezzare il movimento e ridurre temporaneamente di 1d6 punti la Destrezza per le successive 1d4+2 settimane. Queste penalità possono essere sanate con l'uso di un incantesimo *cura malattie* o *guarigione*.

Se invece la sacca con le uova viene scoperta in tempo, è possibile rimuoverla con una semplice incisione oppure con l'ausilio degli incantesimi già visti in precedenza. Se i personaggi prendono la precauzione di controllare periodicamente i piedi, possono scoprire senza difficoltà la presenza di questo pericoloso parassita e sbarazzarsene in tempo utile, evitando ben peggiori conseguenze.

Pulce del piede (1) [All N, Mov 3 m (1 m), CA 9, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 n/a, Att speciale, Fer speciale, TS UN, Mor n/a, PX 5].

F6. Fiori vampiro

Questi esagoni sono infestati da vaste colonie di pericolose piante succiasangue, pronte a tendere un agguato agli ignari avventurieri. Quando il master lo ritiene più opportuno, può far scattare l'attacco di 1d6 fiori vampiro (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Fiori vampiro (1d6) [All NM, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 5+2, pf 25, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (peduncoli) + vedi sotto, TS G3, Mor 12, PX 500].

Possono sorprendere gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6, estendendo all'improvviso i loro peduncoli, simili a spesse corde, fino a una distanza di 3 m. I peduncoli hanno un bonus di +4 al tiro per colpire e se afferrano una vittima si avvolgono intorno al suo corpo infliggendo 2d4 ferite per round. Nel round successivo la tirano verso il mostro, dove il fiore le succhia automaticamente il sangue (per ulteriori 1d4 ferite). Per liberarsi dai peduncoli occorre riuscire in una prova per aprire porte (1-2 su 1d6). Se un fiore vampiro viene attaccato mentre tiene imprigionata una preda, i danni inflitti alla pianta vanno suddivisi equamente tra il mostro e la sua vittima.

Una volta che i PG si sono imbattuti in queste piante assassine, hanno la possibilità di individuarle prima che siano a portata del loro attacco. Quando entra in un esagono infestato dai fiori vampiro, il gruppo ha il 40% di possibilità di notarli per tempo e tenersene alla larga. Per ogni druido o ramingo presente tra i personaggi, la probabilità aumenta del 20% (fino a un massimo del 95%).

F7. Diavoli verdi

Questi esagoni sono la dimora dei temuti diavoli verdi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), una specie di scimmia autoctona dell'Isola Fiammeggiante, altamente vorace e di indole assai malvagia, ma non troppo coraggiosa. Questi mostri vivono perciò in simbiosi con una grande pianta esotica, alta come un uomo e con grosse foglie spinose, caratterizzata da un enorme fiore rosso a forma di calice che, non appena viene toccato, riversa una pasta collosa che blocca l'aggressore.

Nelle aree in cui dimorano i diavoli verdi ci sono grandi distese di questi vegetali, dei quali i mostri sfruttano la capacità di immobilizzare l'avversario, per poi attaccarlo mentre è inerme. Non appena il fiore di una di queste piante viene toccato, anche inavvertitamente, secerne una sostanza appiccicosa che blocca automaticamente la vittima (senza bisogno di alcun tiro per colpire). Nello stesso istante i diavoli verdi balzano all'attacco del malcapitato, che non può difendersi in alcun modo e viene colpito come se avesse CA 9, saltando giù dai loro rifugi sugli alberi circostanti. Un PG immobilizzato può liberarsi con una probabilità del 5% per ogni punto di Forza, ma la sostanza collosa può essere rimossa definitivamente soltanto usando vino, liquore o un'altra bevanda alcolica.

Diavolo verde (3d4) [All NM, Mov 36 m (12 m) o volo 9 m (3 m), CA 4, DV 4+4, pf 13, tpcCA0 15, Att 5, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d4 (morso), 1d4 (incornata), 1d10+2 (coda), TS G5, Mor 5, PX 140].

F8. Alberi mortiferi

L'intera zona è una delle più pericolose dell'isola, a causa della presenza dei terribili alberi mortiferi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Si tratta di grandi piante sempreverdi con lunghi rami flessibili simili a quelli

dei salici, con il tronco rugoso e che raggiungono altezze tra i 5 e i 7 m. Le foglie, piccole e di forma allungata, sono di un ricco colore verde scuro e formano un ombrello quasi impenetrabile dalla luce del sole e dalla pioggia.

Una volta l'anno, durante la stagione più piovosa, producono numerosi frutti simili a bacche nere e lucide, del diametro di meno di un centimetro. Anche ingerirne una sola dimezza la Cos della vittima per 1d4 giorni e gli effetti si allungano per ogni ulteriore bacca consumata. Se qualcuno mangia 10 o più bacche, muore a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -8. Fortunatamente per i PG, durante il periodo in cui si svolge l'avventura gli alberi mortiferi non producono i loro perniciosi frutti.

Tuttavia il pericolo non è meno grande, perché queste piante velenosissime, che crescono soprattutto nelle grandi isole a clima temperato o equatoriale con temperature elevate durante tutto l'anno e brevi periodi di pioggia molto intensa, irradiano intorno a loro un'atmosfera letale che uccide ben presto tutti gli altri vegetali che si trovano nei pressi. Per questo motivo l'intera zona è una rada foresta di grandi alberi mortiferi, senza nessun altro animale o pianta. Nemmeno gli insetti vi sopravvivono. Mentre il gruppo si trova in questo territorio, il master non deve tirare per i mostri erranti, perché nessuna delle creature dell'isola si avventura qui dentro.

Alla fine di ogni giorno trascorso all'interno di uno degli esagoni dove sono presenti gli alberi mortiferi, tutti i PG perdono temporaneamente un punto di Costituzione. Gli effetti non sono avvertibili finché la Cos non viene dimezzata rispetto al punteggio iniziale, e solo allora i personaggi si renderanno conto di cosa gli sta succedendo e inizieranno a soffrire di cefalea, giramenti di testa e nausea sempre più forti. L'unico rimedio è quello di andarsene al più presto, altrimenti moriranno a causa delle venefiche esalazioni degli alberi. I punti di Cos perduti saranno recuperati al ritmo di uno al giorno, ma solo dopo che il gruppo avrà lasciato la zona.

F9. Valle dei mostri

Questa valle incassata tra le montagne della zona centro-orientale dell'isola è accessibile soltanto tramite due stretti canyon di roccia alle estremità nord e sud. Una ripida serie di alture sconnesse di pietra lavica si apre come una finestra sul mare sottostante, offrendo un panorama mozzafiato ai viandanti. All'interno del canalone, che è lungo quasi 9 km e largo meno di uno, il suolo è formato da nera sabbia vulcanica sulla quale crescono stentati cespugli di lentisco, ginestra e rosmarino.

La valle è costellata per tutta la sua lunghezza da numerose rocce dalle forme misteriose e bizzarre, che ricordano i profili di animali mostruosi e che le sono valse il nome con cui è conosciuta. Le strane sculture non sono opera della natura, ma si tratta di animali veri e propri trasformati in pietra dall'euriale (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che vive nella gola e resi quasi irriconoscibili dall'azione incessante del vento salmastro. Durante il giorno il mostro se ne sta rintanato nelle profondità di una grotta che si trova sulla vetta di uno dei picchi più alti che circondano la valle. L'ingresso della

caverna è invisibile dal basso e inaccessibile per chi non è in grado di volare. Tuttavia, di notte lascia la propria tana e si getta alla caccia degli incauti che osano penetrare nel suo territorio.

Se i PG attraversano la valle di giorno, non accade loro nulla di male, a meno che non siano così cocciuti da andare a disturbare la creatura nella sua tana. Se invece decidono di passarci di notte, vengono subito individuati e messi sotto tiro dal mostro. Sulle prime l'euriale si tiene a distanza e cerca di intavolare una trattativa col gruppo, visto che non è troppo interessato ad aggiungere statue di miseri uomini alla sua collezione ma, al primo segno di ostilità, non esita a investire gli intrusi col suo soffio pietrificante, se possibile tenendosi fuori portata grazie alla sua capacità di volare.

Euriale (1) [All CN, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 4, DV 12, pf 70, tpcCA0 10, Att 4, Fer 2d6/2d6 (artigli), 3d4 (zannata) o pietrificazione (soffio), 1d6 + veleno (morso di serpente), TS G12, Mor 11, PX 2.000].

Oltre che con gli artigli di bronzo, può attaccare anche con i suoi capelli-serpente, che mordono tutti insieme, infliggendo 1d6 ferite e inoculando un veleno mortale (la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro veleno o morirà dopo un turno). Se non colpisce con le zanne di cinghiale può attaccare con il soffio, una nube di gas larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi essere preso in questa nube deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Qualunque creatura che lo guarda deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra (è possibile guardare un euriale attraverso uno specchio per evitare questo effetto). Un personaggio che affronta un euriale schermandosi gli occhi subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, mentre l'euriale riceve un bonus di +2 contro di lui. È immune ai veleni e alla pietrificazione, e ha inoltre un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.

L'euriale non ha intenzione di combattere a tutti i costi, nemmeno se le cose si mettono male per i PG. Propone invece al gruppo di catturare viva una fiera selvaggia dell'isola e consegnargliela, in modo che possa pietrificarla e aggiungerla alla sua collezione. Se i personaggi accettano, uno di loro dovrà rimanere in ostaggio presso il mostro finché la missione non sarà portata a termine. Ciò non è necessariamente un male, e potrebbe anzi essere un'ottima

occasione per un PG ferito di recuperare dagli effetti, per esempio, della pulce del piede o degli alberi mortiferi. Tuttavia, se il gruppo non ritorna né dà notizie di sé nel giro di 15 giorni, il mostro deciderà di trasformare in pietra lo sfortunato prigioniero.

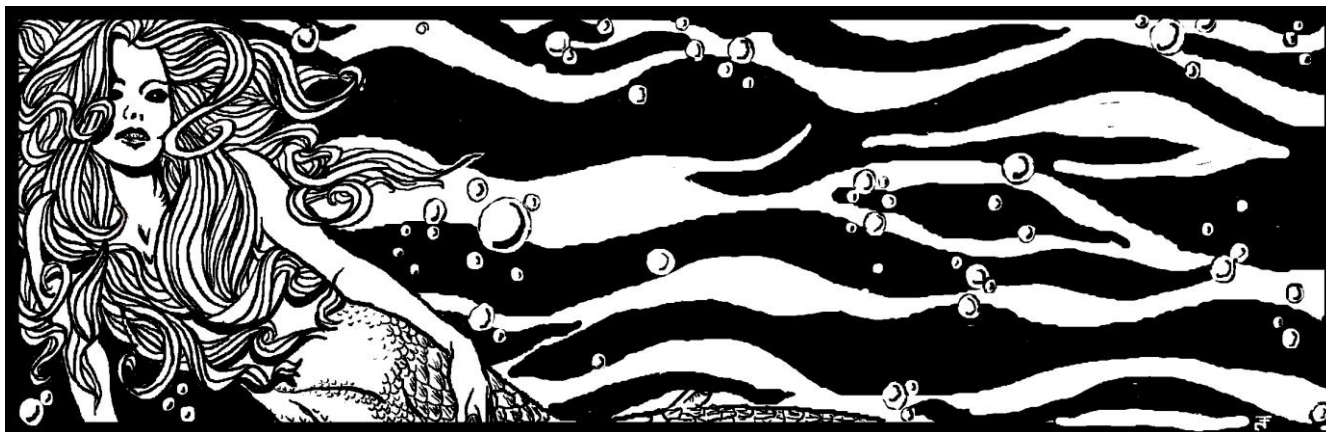
Il master è invitato a usare questo incontro in maniera creativa evitando, se possibile, di ridurlo nell'ennesima battaglia con un mostro, per quanto orribile e inusuale.

All'interno della sua grotta l'euriale nasconde il proprio tesoro, sottratto alle vittime precedenti e agli incauti uomini che hanno tentato in passato di colonizzare l'isola. Sparpagliate alla rinfusa nella caverna ci sono in totale 126 mp, 1.357 mo, 12.316 ma, 15 gemme del valore complessivo di 2.100 mo, una collana di perle (valore 450 mo), un anello di platino con un grosso rubino (valore 2.300 mo), una **pozione della velocità**, una **pergamena protettiva contro gli elementali**, una **pergamena con quattro incantesimi dei maghi** a scelta del master, una **collana delle pietre scintillanti** e un **anello dell'infravisione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di questi ultimi due).

F10. Piscine delle sirene

Blocchi di roccia nera e frastagliata che si ergono dal mare circondano una piccola baia che forma una sorta di piscina naturale. Una scarsa vegetazione di cespugli spinosi si aggroviglia attorno alla superficie dell'anfiteatro di pietra lavica che si affaccia su uno degli scenari più suggestivi dell'Isola Fiammeggiante. Le acque cristalline si frangono in mille tonalità di turchese, e si odono soltanto le grida degli uccelli marini e l'incessante risacca dell'oceano che si infrange, talvolta pigramente e talora furioso, contro le alte rupi a picco sul mare.

Le piscine delle sirene non sono però quell'angolo di paradiso che appaiono a prima vista. Qui, infatti, alcuni anni fa un gruppo di colonizzatori uccise barbaramente una sirena nel tentativo di catturarla. Le sue ossa sbiancate giacciono ancora oggi ben visibili sul fondo sabbioso, inghirlandate da alghe e coralli. Se qualcuno le disturba o anche solo mette piede nell'acqua, una possente onda vendicativa si innalza minacciosa per travolgerlo e trascinarlo a sfraccellarsi contro le rocce. Tutti coloro che si trovano in mare o sulla spiaggia hanno un round di tempo per scappare, tali sono la furia e la velocità del flutto incantato, altrimenti devono effettuare tre distinti tiri



salvezza in sequenza.

Il primo è un tiro salvezza contro paralisi: chi lo fallisce viene trascinato via dall'onda negli abissi dell'oceano, incontro a una morte terribile e probabilmente inevitabile, a meno che il personaggio non metta in atto qualche piano geniale per sfuggirvi. Chi lo supera, deve fare un tiro salvezza contro morte per evitare di essere violentemente sbattuto contro le rocce aguzze che circondano la baia e subire 10d4 ferite. Infine, chi sopravvive a questa ordalia deve ancora tentare un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti cadrà vittima della maledizione della sirena, che gli causerà una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza finché resterà sull'Isola Fiammeggiante.

Dopo aver scatenato la propria furia, il maroso non si manifesta per un intero turno. Ciò potrebbe permettere ai PG di raggiungere le ossa sul fondo marino (si trovano a poco più di 2 m di profondità) e recuperarle. Non sono incantate in alcun modo ma, se viene data loro un'adeguata sepoltura, lo spirito della sirena si acquieta definitivamente, rimuovendo la sua maledizione che grava sui personaggi che hanno fallito il loro tiro salvezza (vedi sopra) e scongiurando successive apparizioni del gigantesco cavallone. Altrimenti, gli effetti nefasti dell'onda si ripetono ogni volta che un essere umano mette piede nell'acqua dell'insenatura, con conseguenze potenzialmente letali per gli avventurieri troppo incauti o lenti di comprendonio.

F11. Palmeto di Ailysss

Questa striscia di terra allungata è tutto ciò che rimane di un'antica colata di lava che si erge a picco sul mare circostante. La sua superficie è quasi completamente ricoperta di grandi palme, che raggiungono a volte persino i 20 m di altezza, per cui la zona sembra una sfavillante gemma verde incastonata nel blu profondo dell'oceano. Qui è la dimora di Ailysss, un naga guardiano che custodiva un antico tesoro dimenticato da tutti. Il territorio è anche infestato da orde di letali serpenti mamba (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che obbediscono agli ordini del naga. Il master deve tirare normalmente per i mostri erranti quando il gruppo si trova nel palmeto ma, in caso di incontro, i PG si imbattono sempre in un gruppo di mamba (verdi nel 65% dei casi, neri nel restante 35%).

Mamba verde (1d6) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 3+1, pf 15, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 135].

Mamba nero (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 4+3, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d4+1 + veleno (morso), TS G3, Mor 8, PX 290].

I mamba sono molto rapidi e vincono l'iniziativa in ogni round. Il morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza con una penalità di -2 e il loro veleno è talmente potente che l'incantesimo *neutralizza veleno* si rivela inefficace il 50% delle volte.

La tana di Ailysss si trova proprio sulla punta estrema di questa fettuccia, alla fine del rigoglioso palmeto, in un piccolo complesso di grotte naturali. Egli sorvegliava da

molto tempo un tesoro sacro per la sua razza, che gli è recentemente stato sottratto dal drago delle tempeste. Sta progettando di riprenderselo al più presto e l'arrivo del gruppo sarà per lui l'opportunità di avere degli alleati insperati, perciò non si dimostrerà ostile verso gli avventurieri, anzi chiederà il loro aiuto per recuperare il maltolto.

Il naga propone di mettersi alla ricerca della tana del drago (area F16), per poi penetrarvi mentre è assente e impossessarsi delle sue ricchezze. Egli reclama per sé soltanto il suo adorato tesoro, più metà delle monete che troveranno, tutto il resto (compresi eventuali oggetti magici) lo lascerà più che volentieri ai personaggi per la loro collaborazione. Ciò di cui Ailysss desidera così ardentemente rientrare in possesso è uno dei leggendari vasi della ricchezza dei naga (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Se Ailysss e il gruppo si mettono d'accordo, i mamba non molesteranno più i personaggi per il resto dell'avventura. In caso contrario, il naga chiederà ai PG di andarsene immediatamente dal suo territorio, altrimenti ne subiranno le conseguenze. Uno scontro tra il guardiano e gli avventurieri non porterà nulla di buono per nessuno, e il master deve ricordare che lo scopo di questo incontro è quello di fornire al gruppo un alleato per affrontare il drago delle tempeste. Tuttavia, se i personaggi sono refrattari a ogni forma di collaborazione, il duello è inevitabile. In questo caso, il naga avrà come alleati 1d6 mamba verdi con 22 pf ognuno e 1d6 mamba neri con 31 pf l'uno. Se Ailysss viene ucciso, non c'è alcun tesoro da depredare nella sua grotta e, per il resto dell'avventura, il master dovrà raddoppiare il numero di mostri incontrati ogni volta che i PG si imbattono nei mamba, che saranno automaticamente ostili.

Ailysss, naga guardiano (1) [All LN, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 12, pf 58, tpcCA0 10, Att 2, Fer 1d6 + veleno (morso), 2d4 (stritolamento), TS G12, Mor 11, PX 2.800]. Incantesimi dei chierici (3/3/2): 1° livello: *cura ferite leggere, luce, protezione dal male*; 2° livello: *benedizione, ipnotizzare i serpenti, silenzio*; 3° livello: *crescita animale, dispersione della magia*.

Può sputare fino a 9 m un veleno che uccide chiunque fallisca il tiro salvezza.

F12. Saline

Questa zona è dominata da un'immensa distesa piatta, lunga circa 9 km e larga quasi altrettanto, coperta da bianche efflorescenze saline. La sua superficie è solcata da grandi spaccature e fenditure, che incrinano lo spesso strato di sale. L'area è completamente priva di ogni traccia di vegetazione e anche gli animali vi si recano raramente.

Tuttavia, la prima volta che i personaggi entrano in questo esagono, scorgeranno il drago delle tempeste infilarsi nella sua tana a picco sul mare (area F16). Se il gruppo viaggia insieme al naga Ailysss (area F11), egli insisterà perché si dirigano immediatamente nella direzione in cui hanno visto la grotta, asserendo che i draghi delle tempeste tornano alle loro dimore solamente per dormire, per cui questa è

l'occasione buona per sorprendere il mostro nel sonno e ucciderlo con un attacco di sorpresa.

Mentre i personaggi si trovano nelle saline, le probabilità di imbattersi in un mostro errante sono dimezzate rispetto al normale (il master deve tirare i dadi soltanto una volta ogni due giorni).

F13. Vulcano Cannello dell'inferno

Il territorio circostante i due vulcani gemelli dell'Isola Fiammeggiante è costituito da rilievi montuosi che salgono gradatamente dal territorio circostante, elevandosi fino a un'altezza di circa 650 m. Nella zona delle montagne la vegetazione si fa meno lussureggiante e per la maggior parte è composta da piccoli alberelli sempreverdi, numerosi cespugli di ginestra i cui fiori gialli contrastano con le nere rocce circostanti e una varietà di arbusti più piccoli che, nei periodi di fioritura, sbocciano in un tripudio di colori spettacolari di mille tonalità che si mescolano in un incantevole affresco bucolico che esalta la natura selvaggia e incontaminata dell'isola.

L'ascesa alla sommità del vulcano richiede circa tre ore di cammino ed è molto dura, lungo versanti di friabile pietra grigia e nera. Il nome, Cannello dell'inferno, è dovuto al fatto che dalla bocca principale ormai quasi spenta si levano ancora dei fumi solfurei. Il panorama attorno al cratere è davvero infernale, con le rocce nere e grigiastre chiazze da macchie giallastre di zolfo, il cui caratteristico odore di uova marce si unisce ai fumi solforosi per rendere l'aria quasi irrespirabile, tanto da strozzare il respiro in gola e far lacrimare gli occhi. La vetta raggiunge i 700 m e vi si apre l'imbocco di una tortuosa galleria sotterranea, lunga molti chilometri, che unisce il Cannello dell'inferno con l'altro vulcano dell'isola, il Faro fiammeggiante (area F14).

F14. Vulcano Faro fiammeggiante

Faro fiammeggiante è ancora debolmente attivo e di notte piccole eruzioni e lapilli di lava incandescente sono visibili scaturire dalla bocca del cratere, formando uno spettacolo emozionante e suggestivo, specie se viene visto dal mare. Fu grazie alla sua presenza che i pirati alla deriva sull'Intrepida avvistarono l'isola. Non è raro che piccoli terremoti scuotano la sua superficie di tanto in tanto, in concomitanza con i movimenti sotterranei della crosta terrestre in perenne stato di leggera attività eruttiva.

I suoi versanti sono quasi interamente formati da bruschi strapiombi che precipitano a capofitto, intervallati da distese di finissima sabbia nera, il che rende l'ascesa alla sua sommità alquanto impervia e impegnativa. Se i PG vogliono salire o scendere per questa via, impiegheranno circa otto ore e dovranno effettuare ogni 6 turni una prova di Destrezza (i ladri possono utilizzare la loro abilità di scalare pareti) per evitare di cadere rovinosamente e subire 2d4 ferite. La vetta raggiunge i 1.000 m e vi si apre l'imbocco di una tortuosa galleria sotterranea, lunga molti chilometri, che unisce il Faro fiammeggiante con l'altro vulcano dell'isola, il Cannello dell'inferno (area F13).

L'ingresso al Piano elementale del fuoco

All'imbocco dei crateri dei due vulcani gemelli (aree F13 e F14) si aprono gli ingressi della galleria sotterranea che unisce Cannello dell'inferno e Faro fiammeggiante, nel bel mezzo della quale si trova un varco dimensionale che collega il Piano materiale con quello elementale del fuoco.

Addentrarsi nei meandri di questo sentiero scavato nelle profonde viscere delle montagne è un'impresa non da poco. Il calore è quasi insopportabile e già dopo poche centinaia di metri i personaggi saranno sfiancati e zuppi di sudore. Inoltre, il fumo sulfureo che fuoriesce dalla viscere della terra in sbuffi roventi rende l'aria quasi irrespirabile e fa lacrimare gli occhi. Per ogni ora (6 turni) di permanenza, c'è il 10% di probabilità che una folata infuocata investa il gruppo, causando a ogni PG 1d3 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio).

Per raggiungere il punto in cui si apre il cancello dimensionale con il Piano elementale del fuoco occorrono quasi due giorni di cammino in queste condizioni da girone dantesco, un'impresa davvero ragguardevole anche per personaggi rotti a tutte le difficoltà! Arrivare poi fino all'altro imbocco della galleria, entrando dal cratere di uno dei vulcani e uscendo da quello dell'altro, richiede il doppio del tempo.

Il passaggio dimensionale altro non è che una gigantesca pozza di lava del diametro di un centinaio di metri, che ribolle in continuazione e da cui scaturisce un calore insopportabile. Chi si avvicina troppo senza un'adeguata protezione (come quella garantita, per esempio, da un incantesimo *resistere al fuoco* o dall'omonimo anello) subisce 1 ferita per round. Il custode è un amir (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), un signore degli efreeti che è stato scacciato dal Piano elementale del fuoco da un suo rivale e si è stabilito qui in esilio, in attesa di racimolare abbastanza seguaci da poter cercare di riconquistare il proprio dominio originale. Alcune creature provenienti dalla dimensione del fuoco lo servono senza esitazioni e ogni tanto ne aggiunge di nuove catturando quelle che passano attraverso il cancello.

L'amir non ha alcun interesse per gli affari dei personaggi né per quelli dei miseri abitanti del Piano materiale, ma non sarà necessariamente ostile. Il master può elaborare questo incontro come meglio crede, ma alla fine non dovrebbe venirci fuori nulla di troppo utile o pericoloso per il gruppo, anche se PG molto intraprendenti potrebbero riuscire a ottenere l'aiuto indiretto dell'amir, che consegnerà loro una **bottiglia dell'efreeti** per assisterli nel sopraffare il drago o la zuvembri in cambio di un futuro appoggio al signore degli efreeti nella riconquista del suo regno extradimensionale. Una simile avventura sarebbe senz'altro insolita, ma spetterà al master l'onere di prepararla nei dettagli, catapultando il gruppo nel bel mezzo di una lotta per la conquista del potere in un piccolo possedimento nel Piano elementale del fuoco.

Amir (1) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (36 m), CA -2, DV 20, pf 111, tpcCA0 6, Att 2, Fer 3d10/3d10 (pugni), TS G20, Mor 12, PX 7.250].



Può essere ferito solamente da armi magiche o incantesimi e rigenera al ritmo di 2 pf per round. È dotato di diverse abilità magiche e può usare ognuna di esse tre volte al giorno. Ha quattro abilità di "creazione": *creare cibo e acqua* (come un chierico del 7° livello), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di oggetti metallici dalla durata limitata (meno duro è il metallo più a lungo permane, l'oro dura 24 ore mentre il ferro solo 1 round), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di mercanzie (oggetti fatti di legno, tessuto, corda e altri materiali simili) e *potere illusorio* (illusione permanente finché non viene toccata o dissolta). Può utilizzare anche *invisibilità* e *muro di fuoco* come un efreeti, più realizzare un *desiderio* (di un'altra persona), *nube incendiaria*, *palla di fuoco* e *scatenare un incendio* una volta al giorno. Può assumere a volontà la forma di una colonna di fuoco che infligge 2d8 ferite e infiamma i materiali combustibili entro 4,5 m, e può mantenere questa forma per tutto il tempo che desidera. Inoltre, ha il 15% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 15% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lui. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte. Può entrare o uscire dal Piano eterico semplicemente concentrandosi per un round.

Salamandre del fuoco (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 43, 41, 38, 37, 35, 32, 31, 26, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G8, Mor 8, PX 2.060].

Dal loro corpo emana un calore tremendo e tutte le creature entro 6 m da esse che non siano immuni al fuoco subiscono automaticamente 1d8 ferite a round. Non vengono ferite da qualsiasi attacco basato sul fuoco e dalle armi non magiche, inoltre sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*.

F15. Paludi di fango

Questa zona dell'isola è un'immensa palude di mota e melma caratterizzata dai cosiddetti vulcani di fango, delle piccole colline argillose a forma di cono alte da pochi decimetri a parecchi metri, formate dall'eruttare di fango freddo provocato dalla fuoriuscita di vapori gassosi. Questi vulcanetti emettono argilla ammorbidita dall'acqua e il borbottare della superficie dei loro piccoli crateri ricorda il ribollire di una pentola sul fuoco.

L'intero territorio è infestato dai temibili demoni delle paludi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) ed è evitata dalla maggior parte delle altre creature dell'isola (l'incontro coi mostri erranti avviene soltanto con un risultato di 1 su 1d6 finché il gruppo si trova in questi esagoni). Inoltre, le paludi di fango formano un'eccellente cintura di protezione attorno alla tana del drago delle tempeste (area F16).

Per ogni giorno trascorso all'interno di questa zona, il gruppo ha una probabilità cumulativa del 25% di imbattersi in uno o più demoni delle paludi, che attaccheranno immediatamente senza concedere alcuna possibilità di resa o di trattativa.

Demone delle paludi (1d6) [All CM, Mov 54 m (18 m), CA 7, DV 4+1, pf 20, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d8/1d8 (artigli), TS G4, Mor 12, PX 365].

In combattimento, se colpiscono un avversario con entrambi gli artigli nello stesso round, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro morte oppure viene decapitata all'istante. Come tutti i demoni di basso rango, possiedono le seguenti abilità: *infravisione* (30 m) e *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi). Dimezzano le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Possono essere feriti solo da armi magiche e incantesimi. Hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *pietra in fango*, *protezione dalle armi da lancio* e *scavare*. Inoltre, una volta al giorno, possono usare *goffaggine*, *muovere il terreno* e *raggio dell'indebolimento*.

F16. Tana del drago delle tempeste

Snorthrax il possente è un drago delle tempeste anziano (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che vive in una grotta a picco sul mare, praticamente invisibile dall'isola. Quando i personaggi visitano per la prima volta le vicine saline (area F12), lo scorgono mentre rientra nella sua tana e sono finalmente in grado di individuarne l'ingresso.

Non è necessario, per completare con successo il modulo, che il gruppo si scontri con questo pericoloso avversario, ma è probabile che i PG decidano di affrontarlo, specialmente se hanno promesso il loro aiuto al naga guardiano (area F11) oppure se vogliono vendicarsi per l'affondamento della Stella Marina.

Per giungere all'imbocco vero e proprio della caverna, che si trova a metà di una parete di roccia verticale che si affaccia sull'oceano, i personaggi dovranno usare qualche espediente magico oppure prepararsi a una pericolosa e lunga scalata di un centinaio di metri, sia che scelgano di calarsi dall'alto oppure di salire dal basso.

Ciò richiede tre prove di Destrezza con una penalità di -4 (un ladro può invece utilizzare la sua abilità di scalare pareti senza alcun modificatore). Il fallimento indica una caduta da un'altezza variabile, ma comunque tale da avere immutabilmente delle conseguenze letali per lo sfortunato personaggio.

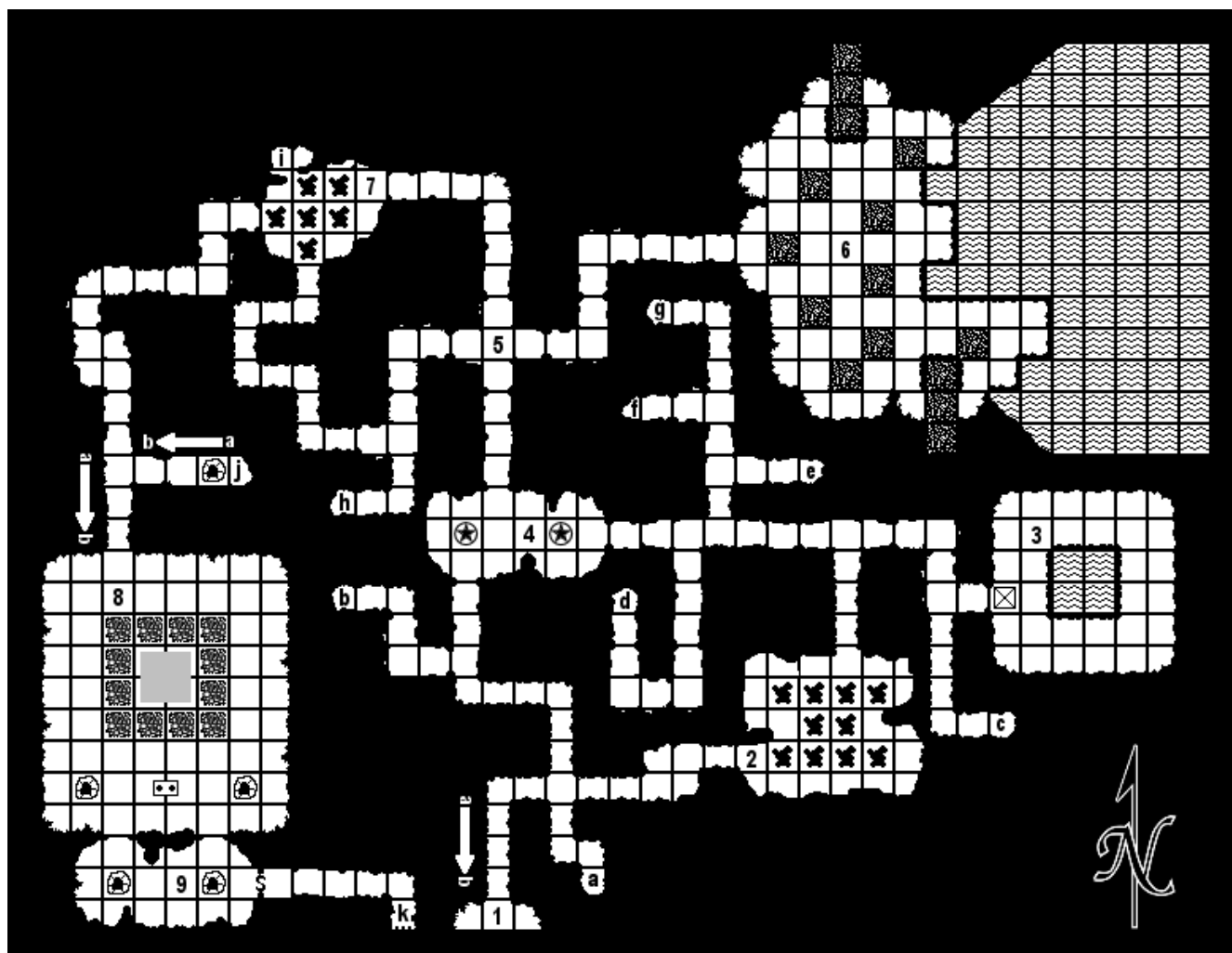
Ovviamente i PG potrebbero ricorrere a delle misure di sicurezza, come per esempio assicurarsi con delle corde, per evitare di finire spiacciati sulle pietre della piccola spiaggia sottostante. Spetta al master stabilire se tali precauzioni serviranno allo scopo.

I gruppi più prudenti potrebbero voler attendere che il drago se ne vada di nuovo prima di cercare di accedere alla sua caverna. Ciò è perfettamente plausibile, anche se non necessariamente preferibile alla strategia di intervento immediato.

Passeranno 1d4+1 giorni prima che Snorthrax lasci la sua tana, ma sarà un'uscita di breve durata. Per ogni turno trascorso dal gruppo all'interno della grotta c'è, infatti, il 10% di possibilità (cumulativa) che il drago torni alla sua dimora, sorprendendo così gli inopportuni saccheggiatori con le mani nel sacco e rendendo inevitabile la battaglia.

MAPPA G – LA GROTTA SACRA

1 quadretto = 3 metri



Porta o passaggio segreto



Fossa coperta



Acqua



Spaccatura nel terreno



Pozza d'acqua



Lava



Alghe



Statua



Altare



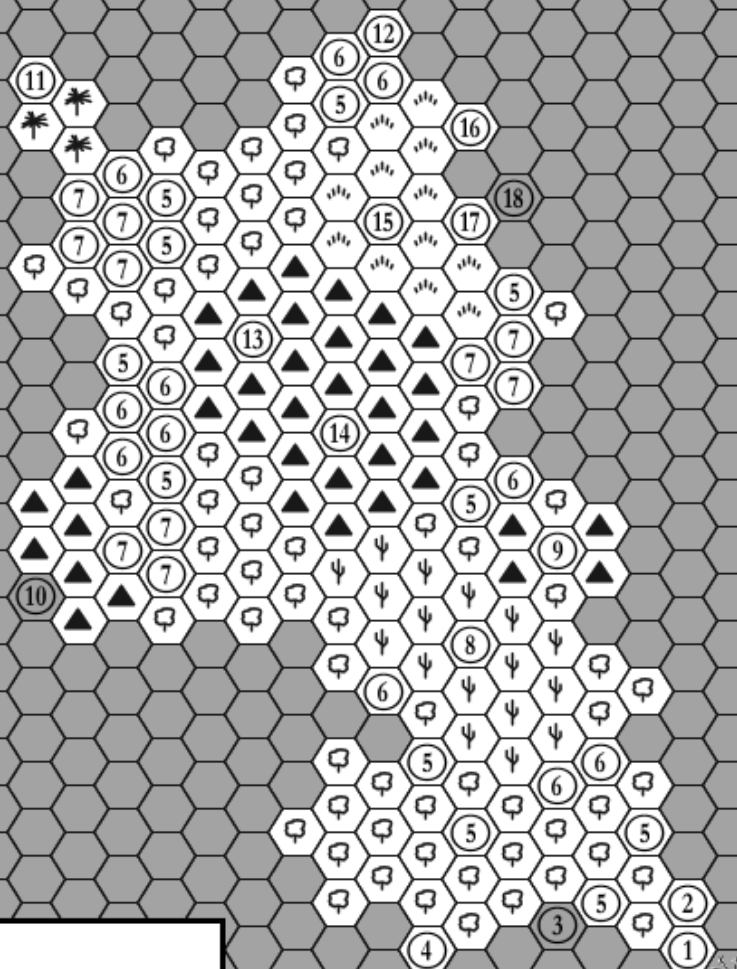
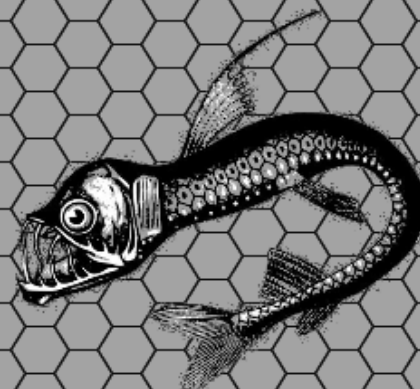
Predella



Pendenza nel terreno (a = alto, b = basso)

Mappa F L'Isola Fiammeggiante

1 esagono = 9 km

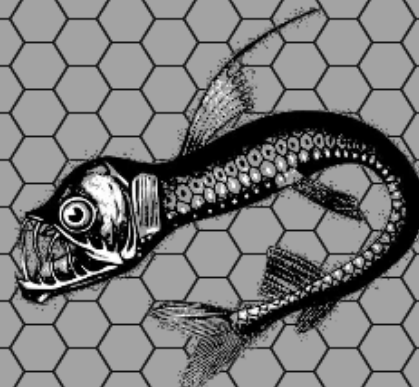


- Foresta
- Montagne
- Alberi mortiferi
- Paludi
- Giungla
- Mare
- Luogo del naufragio

L'Isola Fiammeggiante

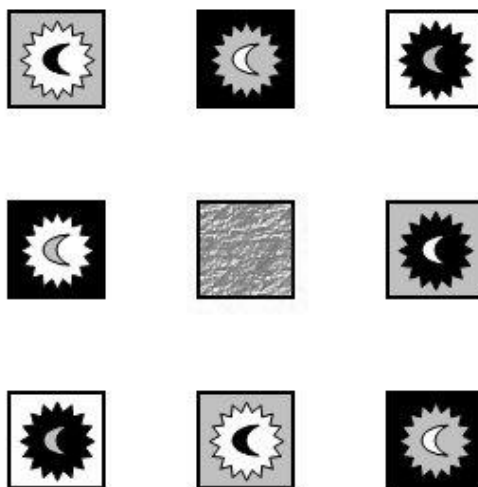
Mappa per i giocatori

1 esagono = 9 km



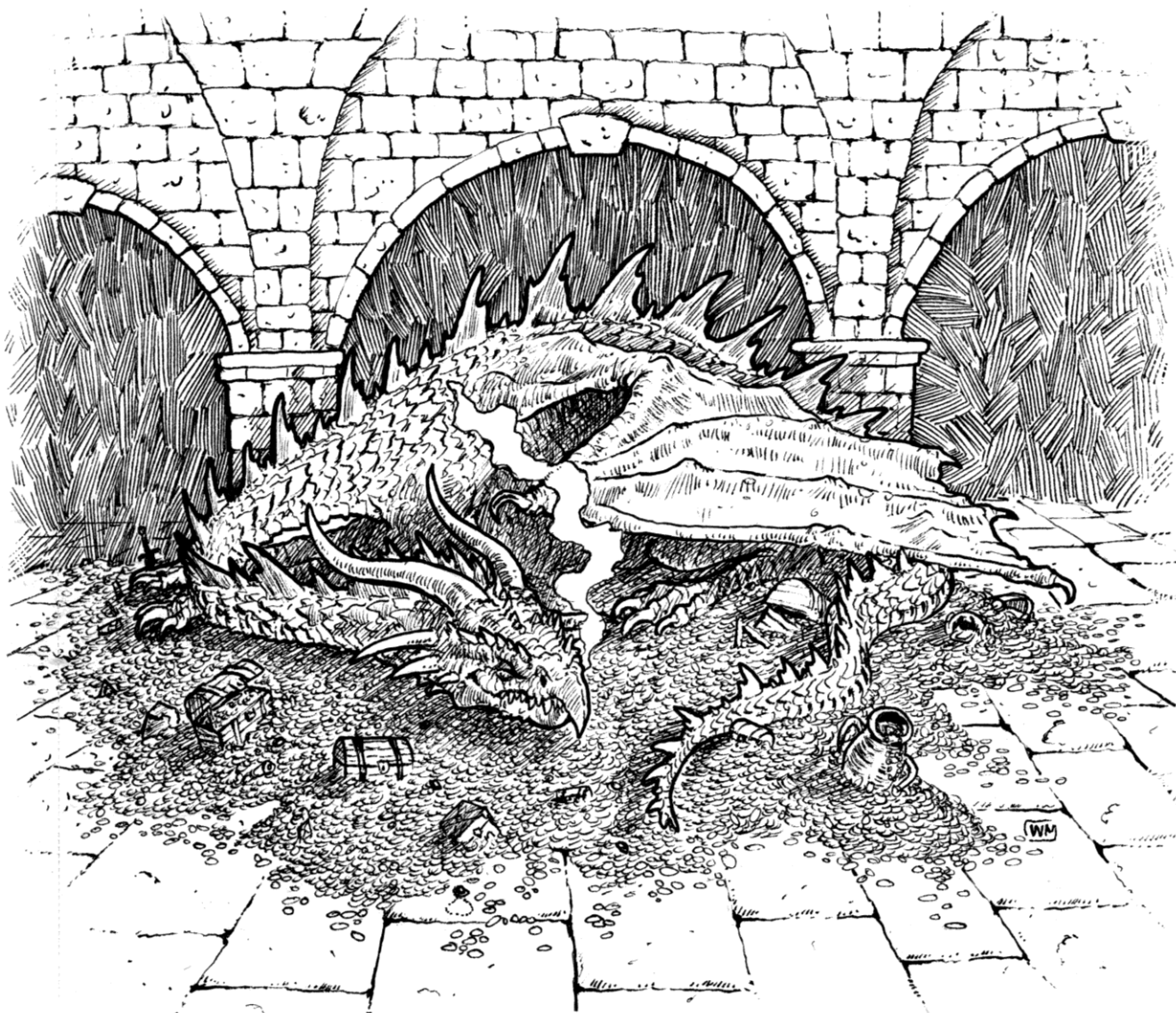
L'ENIGMA DELLA CAMERA DELLE MAREE

(da consegnare ai giocatori)



I simboli di roccia





Se invece il gruppo decide di agire senza indugio potrà sorprendere il drago addormentato nel 75% dei casi, beneficiando così della possibilità di cogliere impreparato il mostro. Questi sarà automaticamente sorpreso e lo si potrà attaccare con un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire. Poi il drago si sveglierà subito, che sia stato ferito o meno dagli attacchi, e scatenerà la sua terribile furia sugli intrusi per ucciderli. Se viceversa Snorthrax è già desto, lotterà ferocemente contro chi ha osato profanare il suo rifugio. In combattimento è crudele e spietato, tuttavia non intende rischiare la pelle lottando fino alla morte. In fondo potrà sempre stabilirsi da qualche altra parte e rimettere insieme un tesoro decente, e nei lunghi secoli della sua esistenza ha imparato che a volte è meglio arrendersi piuttosto che intestardirsi a lottare fino alle estreme conseguenze. Per questo motivo, se le cose si mettono male e capisce di essere davvero in pericolo di fronte al gruppo, non esiterà a offrire la sua sottomissione e tutti i suoi averi in cambio della vita. Ovviamente non ha alcuna intenzione di mantenere la parola data e se la svinerà alla prima occasione, progettando una futura vendetta contro i personaggi.

La tana di Snorthrax è un'enorme fenditura nella roccia, che penetra abbastanza in profondità da permettere al mostro di riposare tranquillamente e custodire il suo tesoro. C'è abbastanza spazio per combattere una sfida epica, ma non molto da esplorare.

Snorthrax il possente (drago delle tempeste anziano): [All NM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 0, DV 12, pf 68, tpcCA0 10, Att 3, Fer 1d6+1/1d6+1 (artigli), 3d10 (morso) o speciale (soffio), TS G9, Mor 9, PX 3.600].

Incantesimi dei maghi (3/2): 1° livello: *dardo incantato, luce, movimenti da ragno*; 2° livello: *immagini speculari, individuazione dell'invisibilità*.

Snorthrax è capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, Snorthrax utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco

di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago delle tempeste è un turbine d'aria a forma di cono che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 36 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

Il gruzzolo di questo drago anziano è commisurato alla sua età ed è perciò più consistente del normale. Snorthrax lo ha ammassato depredando per secoli navi di ogni tipo, dopo averne divorato i marinai. La composizione precisa del suo tesoro è la seguente: 29.811 mo, 80.579 me, 49.067 ma, 18.840 mo in gemme, 17.110 mo in gioielli, una **spada +2, castigatrice**, uno **zufolo dei venti**, un **arco del serpente** e il **vaso della ricchezza** di proprietà del naga guardiano dell'area F11 (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di tutti questi manufatti incantati). Se i PG riescono a sconfiggere il drago delle tempeste, possono impossessarsi dei suoi tesori. Tuttavia, se Ailyss è presente chiederà loro di rispettare i patti stipulati in precedenza e poi se ne tornerà alla sua dimora nel palmeto. Allo stesso modo, l'eventuale efreeti assegnato dall'amir ai personaggi verrà liberato da ogni vincolo e potrà tornarsene nel Piano elementale del fuoco, ma ora il gruppo sarà debitore verso il signore degli efreeti.

F17. Grotta sacra

Vedi la sezione relativa per la descrizione completa.

F18. Scoglio del diavolo

La zuvemb ha la sua dimora in una caverna sottomarina scavata all'interno dello scoglio del diavolo, uno dei tanti faraglioni di roccia che si trovano poco distanti dall'isola. La malefica creatura si è resa responsabile del naufragio di diverse imbarcazioni che sono transitate nei pressi dell'Isola Fiammeggiante negli ultimi anni, scatenando tempeste che hanno colato a picco numerosi vascelli (tra cui, se il master lo desidera, forse persino l'Intrepida). Ma non solo gli sporadici umani hanno trovato la morte per mano della strega, ben più vessate dalla sua crudeltà sono state infatti le creature marine. Da centinaia di anni il flagello della zuvemb infesta la zona, tanto che i mokai mokai e le altre creature del mare hanno persino eretto nella grotta sacra (area F17) un altare dedicato al dio delle maree, perché intervenisse in loro aiuto.

È alquanto improbabile che i personaggi riescano a scoprire e visitare questo luogo che, almeno all'apparenza, non presenta nulla di diverso dalle centinaia di altri scogli simili che circondano l'intera isola. Per questo motivo, le difese che la zuvemb ha predisposto per proteggerlo e la composizione del tesoro custodito al suo interno non sono importanti ai fini dell'avventura. Se il master ne ha necessità, deve sviluppare da solo questa parte della trama.

LA GROTTA SACRA

Quando gli avventurieri raggiungeranno l'area F17 in cui si trova la grotta sacra dove riportare la conchiglia, il master deve procedere con questa sezione del modulo.

La caverna si apre nella parete costiera, è parzialmente invasa dalle acque salate dell'oceano ed è facilmente accessibile dal basso. I personaggi dovranno quindi seguire il sentiero per scendere fino alla stretta spiaggia sassosa di sabbia nera da cui si arriva all'ingresso della grotta o, in alternativa, potranno calarsi direttamente all'imboccatura scendendo dalla sommità della scogliera.

Nel primo caso, lungo il viottolo dirupato dovranno attraversare una folta macchia di vegetazione in cui cresce anche un'alga strangolatrice, che sorprenderà il gruppo con un risultato di 1-3 su 1d6.

Alga strangolatrice (1) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 22, tpcCA0 16, Att 1, Fer strangolamento (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].

Di solito attende che una potenziale vittima si avvicini, poi estende all'improvviso le sue fronde per afferrarla. Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10. Dopo avere afferrato una vittima con la prima fronda, l'alga può usare le altre per rafforzare la presa nei round successivi, riducendo la probabilità della vittima di liberarsi del 20% per ogni fronda aggiuntiva. Se la probabilità di liberarsi diventa nulla, l'alga inizia a infliggere alla vittima 1 ferita per DV a round fino alla sua morte. Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Se invece optano per la discesa lungo la parete di roccia, i PG potranno calarsi con una corda, se ne hanno una abbastanza lunga e robusta, visto che la scogliera precipita a picco per circa 6 m. Per avere successo nella manovra è sufficiente riuscire in una prova di Destrezza per evitare la caduta. Soltanto i ladri, utilizzando la loro abilità scalare pareti, possono tentare di scendere senza l'ausilio di una fune. In alternativa, è possibile tuffarsi direttamente in acqua. Anche in questo caso occorre effettuare con successo una prova di Destrezza con una penalità di -2 per non subire danni. In entrambe le situazioni, se la prova fallisce il personaggio riuscirà comunque a giungere all'imbocco della grotta, ma il suo atterraggio non sarà dei migliori e lo sfortunato avventuriero subirà 2d6 ferite nell'impatto.

Lo spirito del mare

Una volta che il gruppo ha raggiunto l'ingresso della grotta, il master deve leggere a voce alta:

Siete di fronte all'imboccatura della caverna, che si affaccia su una placida baia contornata da un'incontaminata spiaggia di finissima sabbia nera. La grotta è accessibile solo dal mare ed è nascosta parzialmente alla vista da un imponente faraglione che ricorda vagamente le fattezze di un grosso toro.

Avanzando cautamente, entrate nell'acqua tiepida che vi arriva fino alla cintola e finalmente raggiungete l'ingresso dell'antro.

Improvvisamente un rumore di roccia che si spacca vi assale le orecchie, costringendovi a voltarvi. Rimanete increduli di fronte alla vista che vi appare: il grosso faraglione si sta letteralmente sbriciolando e al suo posto appare una grande creatura, della taglia di un enorme toro. Ha il pelo fulvo e un'incredibile testa umana con il volto pallido e maligno, su cui spiccano occhi di un rosso scintillante e una bocca malvagia contorta in un ghigno di sovrumana crudeltà. L'intera figura è circondata da una scintillante aura di energia visibile, come un alone di greve oscurità bluastro.

Con una voce gelida come il vento salmastro e profonda come il rimbombare del mare notturno sugli scogli neri, l'essere prorompe in una risata agghiacciante e vi intima di consegnargli la conchiglia che portate, se desiderate avere salva la vita! Quindi, dopo un attimo di comprensibile esitazione da parte vostra, carica verso di voi fluttuando pochi centimetri sopra il pelo dell'acqua.

La creatura è un osschaard (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), un malevolo spirito del mare evocato e soggiogato dalla zuvembì per i propri malvagi fini. Il demone e la strega non possono entrare nella grotta, che è consacrata al dio delle maree, e la loro ultima occasione di mettere le mani sulla conchiglia incantata è quella di strapparla ai personaggi prima che raggiungano la caverna.

Osschaard (1) [All CM, Mov 54 m (18 m), CA -2, DV 11, pf 60, tpcCA0 11, Att 3, Fer 1d6/1d6 (zoccoli), 2d6 (incornata), TS G11, Mor 11, PX 4.400].

È circondato da un'aura di oscurità che avvolge automaticamente tutti coloro entro 1,5 m. Chi viene ammantato da quest'aura deve effettuare con successo, all'inizio di ogni round, un tiro salvezza contro paralisi oppure non potrà agire durante quel round. In combattimento, se riesce a colpire un avversario con entrambi gli zoccoli nello stesso round, l'armatura della vittima viene danneggiata (se porta lo scudo, c'è invece il 50% di possibilità che venga colpito quest'ultimo) e perde un punto di protezione finché non saranno effettuate le necessarie riparazioni. Se la protezione di un'armatura o di uno scudo è ridotta a zero punti, il pezzo di equipaggiamento è irrimediabilmente distrutto dall'attacco. Per esempio, se un'armatura imbottita (CA 8) viene danneggiata da questo attacco, fornirà CA 9 finché non sarà aggiustata. Un ulteriore colpo a segno con entrambi gli zoccoli la distruggerà definitivamente. Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Può essere ferito solo da armi magiche e incantesimi. Ha le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *caduta morbida*, *dispersione della magia*, *individuazione dell'invisibilità*, *levitazione*, *occhio dello stregone*, *passaparete*, *paura arcana*, *respirare sott'acqua*, *saltare*, *schermo mentale*, *spartire le acque*, *statua e telecinesi* (225 kg). Inoltre, una volta al giorno, può

creare un portale (15% di probabilità di successo) per evocare un altro osschaard.

Lo spirito maligno si muove a grande velocità, fluttuando pochi centimetri sopra il suolo (o la superficie del mare), e adotta la migliore tattica possibile per sconfiggere gli avventurieri. Se necessario, li minaccerà o prometterà loro grandi ricompense al fine di farsi consegnare la conchiglia, anche se ovviamente fuggirà non appena ottenuto il suo scopo. Pur non essendo deliberatamente suicida, è perfettamente conscio del fatto che la zuvembì può condannarlo a un'eternità di sofferenza con la sua magia, ed essendo egli vincolato dagli incantesimi della megera è costretto suo malgrado a combattere fino alla morte o al raggiungimento del proprio obiettivo. Una volta sconfitto, l'osschaard scompare in una nuvola di nebbiolina umida che si disperde sulle acque terse dell'oceano, libero dai vincoli impostigli dalla zuvembì che lo hanno finora costretto sul Piano materiale.

Il master è fortemente incoraggiato a favorire l'insorgere di trattative e negoziati tra il demone e i personaggi, ricordando però che il mostro non manterrà fede ai propri impegni e una volta ottenuta la conchiglia fuggirà immediatamente per consegnarla alla zuvembì. Offerte e controfferte possono costituire un piacevole diversivo al combattimento diretto e l'osschaard non esiterà a far leva sull'ambizione o sull'avidità degli avventurieri pur di raggiungere il proprio scopo.

È superfluo dire che se il demone si impossessa della conchiglia, l'avventura finisce qui e gli avventurieri sono condannati a una lenta morte per fame e sete, abbandonati sull'isola deserta, oppure a finire vittime dello spirito maligno e della zuvembì, o di un altro degli innumerevoli pericoli che infestano la terra e il mare attorno all'Isola Fiammeggiante...

Esplorare la grotta

Il complesso sotterraneo cui si accede dalla grotta sacra è stato scavato dall'incessante lavoro delle acque marine ed è un fenomeno naturale abbastanza raro persino per l'Isola Fiammeggiante, tanto che si crede sia una creazione della volontà stessa del dio delle maree, al quale è stato consacrato dalle creature senzienti che vivono negli abissi del mare, come ad esempio i mokai mokai che vi hanno eretto, grazie alle arti magiche dei loro sciamani, il piccolo tempio (area G8) nel quale deve essere riportata la conchiglia incantata.

Salvo dove sia diversamente indicato, tutti i passaggi e le camere sono immersi nella più completa oscurità, anche se le descrizioni da leggere ai giocatori che vengono riportate nel seguito presumono che questi abbiano un qualche modo di farsi luce. L'acqua non penetra nel complesso, se non per pochi metri all'imboccatura, ma l'umidità permea tutte le caverne e sovente si avverte lo sgocciolio dell'acqua salmastra che scivola lungo le pareti o precipita dal soffitto, formando piccole pozze sull'irregolare pavimento di pietra.

I corridoi sono abbastanza stretti (circa 2,5 m) e non permettono l'uso di armi in asta, mentre i soffitti dell'intero sotterraneo raggiungono circa 5 m di altezza e sono invariabilmente ricoperti da un sottile velo di bagnato.

G1. Ingresso

Guadando attraverso l'acqua limpidissima, entrate in una caverna buia con le pareti sgocciolanti. Accendete le vostre torce e lanterne, e per un attimo restate incantati dall'incredibile spettacolo della luce tremolante che si riflette sulle rocce trasudanti di umidità formando un incredibile arcobaleno di colori sotto la nera volta di pietra.

Sguainate le armi e proseguite in avanti, verso uno stretto budello che sembra penetrare nel cuore stesso dell'isola. Il livello dell'acqua scende progressivamente mentre percorrete un corto tunnel in salita che è finalmente all'asciutto e dopo una dozzina di metri svolta verso destra. Dietro la curva il terreno ritorna in piano e dopo pochi passi vi trovate nel bel mezzo di un quadrivio.

G2. Tana delle bernache

Entrate in una caverna abbastanza ampia col pavimento costellato di pozze d'acqua salata piuttosto grandi e profonde una trentina di centimetri. All'interno di ognuna di esse ci sono pezzi di tronchi d'albero rivestiti da strane alghe dalla consistenza gommosa ricoperte da piccole conchiglie.

In realtà le "alghe" non sono altro che bernache (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Questi uccelli non attaccano a meno che non siano ostentatamente provocati e temono il fuoco. Ogni singola pozza sulla mappa contiene 1d8 bernache (il master deve determinare casualmente il loro numero), che se vengono disturbate attaccano i PG alzandosi in volo e combattendo finché non falliscono un controllo del morale, dopodiché tenteranno di fuggire verso l'esterno.

Infastidire le bernache di una pozza non causa alcuna reazione da parte di quelle che vivono nelle altre, ma i personaggi faranno bene a non molestare troppo queste permalose creature, a meno che non vogliano affrontare l'intera orda.

Bernaca (1d8) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 7, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6+1 (becco), TS G2, Mor 7 (5), PX 50].

Temono il fuoco e, se vengono confrontate con torce o altre fiamme libere, il loro morale scende a 5 e devono effettuare un controllo ogni round per evitare di scappare. In combattimento, causano una tale confusione che, finché le bernache sono in superiorità numerica, gli avversari subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire.

G3. Piscina degli ambize

Entrate in una caverna di forma rozzamente quadrata con al centro una piscina naturale di 6 m di lato, dalla quale sentite provenire un debole rumore di risacca, segno che le acque dell'oceano penetrano qui direttamente dall'esterno.

Il primo personaggio che calpesta la fossa coperta senza accorgersene precipita in una buca nascosta da alghe e detriti, subendo 2d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette).

Se gli avventurieri decidono di avvicinarsi alla pozza, disturberanno gli ambize che vivono al suo interno. Finché

le esplorazioni si limiteranno a semplici sondaggi esterni, le creature non attaccheranno ma, se qualcuno entra nell'acqua, entrambi i mostri lo assaliranno cercando di trascinarlo sul fondo e affogarlo.

Ambize (2) [All N, Mov nuoto 54 m (18 m), CA 6, DV 5+6, pf 35, 32, tpcCA0 14, Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 2d8 (stritolamento), TS G3, Mor 10, PX 570].

In combattimento possono sferrare un morso da 1d6 ferite e un'incornata che causa 1d6 ferite, oppure stritolare la vittima con una ferrea presa delle appendici antropomorfe, che provoca 2d8 ferite. Una volta che la preda viene afferrata, lo stritolamento prosegue automaticamente nei round successivi e l'ambize cerca di trascinarla sul fondo per farla annegare. Per liberarsi, il prigioniero deve riuscire in una prova di Forza.

La piscina naturale è profonda circa 8 m e sbucca nell'oceano seguendo un lungo tunnel subacqueo. Chiunque voglia uscire all'aperto utilizzando questa via deve effettuare tre prove di Costituzione consecutive per riuscire a trattenere il fiato, e se ne fallisce anche solo una affogherà durante il percorso. Se tutte le prove riescono, il vigoroso nuotatore si ritroverà in mare aperto nella piccola baia su cui si affaccia l'ingresso della grotta (area G1).

Ovviamente gli avventurieri che tentano questa nuotata verranno attaccati senza indugio dagli ambize proprio mentre si trovano sott'acqua, con conseguenze potenzialmente letali.

Ognuno dei mostri combatte finché non rimane da solo. Se il compagno viene ucciso, tenterà di fuggire lungo la galleria subacquea fino al mare aperto, cercando solo di salvarsi. Le creature non hanno tesori e preferiscono non farsi notare se i PG decidono di non avventurarsi all'interno della loro tana.

G4. Sentinelle di ossidiana

All'interno di questa grossa caverna ci sono due statue gemelle di luccicante pietra nera che rappresentano rozze creature umanoidi con il corpo e le gambe tracagnotte, braccia sproporzionatamente massicce, e una testa allungata e deforme. Il tronco e gli arti sono coperti di intricati ghirigori scolpiti nella pietra stessa mentre il viso è liscio e privo di qualsiasi fattezze, eccezion fatta per gli occhi, rappresentati da due grosse fessure orizzontali.

Si tratta di statue animate di ossidiana (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) magicamente portate in vita dal dio delle maree per fungere da sentinelle all'altare a lui consacrato (area G8).

Questi speciali custodi hanno la peculiarità di potersi muovere per impedire agli intrusi l'ingresso alla zona del complesso di caverne che si trova oltre questa sala ma una volta al mese, quando la luna è nuova, perdono i loro poteri e si mutano in "ordinarie" sculture inanimate.

Quando l'esploratore trafugò la conchiglia incantata dal suo piedistallo, le statue erano disattivate proprio perché la luna era nuova, e quindi non poterono impedire il furto.

Statue di ossidiana (2) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 7, pf 42, 40, tpcCA0 13, Att 2, Fer 2d4/2d4 (pugni), TS G7, Mor 11, PX 1.140].

Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Anche se incantate, le armi da punta non causano loro alcun danno e quelle da taglio infliggono solo la metà delle ferite, mentre le armi contundenti hanno il normale effetto. Se entrambi i pugni di una statua di ossidiana colpiscono un avversario nello stesso round, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi oppure rimarrà stordita per 1d4 round. Un personaggio stordito perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Le statue si attivano non appena i personaggi mettono piede nella stanza e si dispongono a bloccare l'uscita verso l'area G5. Con una voce lugubre e profonda, eppure calma come la risacca notturna sulla spiaggia, che sembra provenire dall'interno stesso delle statue ma in realtà è l'effetto di una *bocca magica*, intimano agli intrusi di abbandonare le caverne. I PG possono convincere i guardiani di ossidiana a lasciarli passare mostrando loro la conchiglia che si trova al punto d. Qualsiasi altra azione provocherà però l'attacco delle statue animate, che comunque non si muoveranno dalla propria posizione difensiva all'imbocco del tunnel che porta ancora più in profondità nel complesso.

G5. Crocevia

Se i PG dichiarano specificamente di voler tendere l'orecchio per sentire eventuali rumori, il master dovrà tirare 1d6. Un risultato di 1 indicherà il successo, mentre i semiumani riusciranno nella prova con un risultato di 1 o 2 per via del loro udito più acuto. Un ladro può utilizzare invece la sua abilità di sentire rumori. Il tentativo può essere effettuato da ogni personaggio una sola volta. Se riesce, i personaggi noteranno il frangersi delle onde provenire dal corridoio che conduce all'area G6, assieme allo sfrigorare della lava incandescente. Nessun suono proviene invece dagli altri passaggi.

G6. Campana dei morti

Entrate in un'immensa caverna rischiarata dal rosso luore di due fantasmagoriche cascate di lava che scompaiono nel sottosuolo, mentre di fronte a voi si allarga un grande specchio d'acqua sotterraneo che scintilla nella luce sanguigna, solcato da piccole onde che si frangono con regolarità sulla spiaggia rocciosa. Numerose pozze di lava del diametro di quasi 3 m si aprono nel pavimento, attirando il vostro sguardo. Il sudore inizia a imperlarvi la fronte a causa dell'aria soffocante e dell'umidità prodotta dal magma che entra in contatto con l'aria salmastra.

Se i personaggi decidono di addentrarsi nella grotta, potranno godere dell'incredibile spettacolo offerto dalle due fiumane di lava che precipitano lentamente dal soffitto della caverna e scorrono pigramente sul pavimento, fino a sparire in due buchi per perdersi nel sottosuolo. Le molte pozze di

magma sparse per la stanza sono alimentate da queste cascate. Qualsiasi PG così folle da toccare la lava andrà incontro, a discrezione del master, a mutilazioni permanenti con conseguente perdita di For, Des e/o Cos, o persino alla morte immediata! Ovviamente anche gli oggetti immersi nel magma faranno la stessa fine. Il grande specchio d'acqua è profondo una decina di centimetri vicino alla riva ma digrada progressivamente fino a toccare quasi 4 m ai margini più lontani, dopodiché termina contro le pareti rocciose della spelonca. Non c'è modo di raggiungere l'esterno passando per questa via.

Dopo due round dall'ingresso del gruppo nella grotta, tutti i personaggi sentiranno distintamente i rintocchi lugubri e stonati di una campana, che sembrano provenire da sotto il bacino nella parte orientale della caverna. Si tratta della campana dei morti, che secondo le leggende marinaresche suona dal fondo degli oceani per avvisare che qualcuno sta per morire e le anime dei tanti marinai defunti verranno a prenderlo per trascinarlo negli abissi marini in cui riposano. Il master deve permettere ai personaggi di effettuare una prova di Intelligenza con una penalità di -2 per vedere se sono al corrente di questa credenza. I macabri rintocchi continueranno per tutto il resto dell'incontro, finché anche l'ultimo avversario non sarà definitivamente distrutto. Si tratta di un effetto magico col quale i PG non possono interferire in alcun modo e la campana dei morti non è presente fisicamente nel sotterraneo né all'interno dello specchio d'acqua. Inoltre, una volta che la campana ha iniziato a suonare, un'invisibile barriera impedisce a chiunque di entrare o uscire da questa camera.



Dopo due round di scampanio ininterrotto, dal fondo della pozza in questa grotta emergono 12 figli della spuma (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), gli zombi di marinai morti affogati nei naufragi che tornano in vita sottoforma di spiriti del mare. In particolare, queste creature sono le incarnazioni dell'equipaggio della Stella Marina, la nave che ha condotto fin qui i personaggi. Il master deve descrivere le fattezze gonfie e rovinare dall'acqua dei vecchi compagni di navigazione, enfatizzando

l'orrore e la malignità dipinti sui loro volti, con le alghe che si avvolgono attorno ai corpi straziati dai morsi dei pesci.

Figli della spuma (12) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 16, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G2, Mor 12, PX 47].

Sono immuni all'abilità di scacciare dei chierici e a tutti gli incantesimi, e i loro attacchi colpiscono sempre automaticamente il bersaglio senza bisogno di alcun tiro per colpire. Possono essere feriti dalle armi normali, ma sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Come tutti i non morti, sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite e, come gli zombi, sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

Finché la campana dei morti continua a suonare, ogni figlio della spuma ridotto a 0 pf o meno deve immediatamente essere fatto a pezzi o bruciato, altrimenti si rianimerà nel round seguente con i punti ferita nuovamente al massimo. Se le creature riescono ad afferrare una vittima morta o inerme, nel giro di 2 round la trascineranno sul fondo della pozza e si ritireranno, considerando conclusa la propria vendetta sui vivi. Ovviamente il malcapitato che viene ghermito da questi spiriti del mare è irrimediabilmente perduto per sempre.

La migliore tecnica per sbarazzarsi di questi mostri è gettarli nelle pozze di lava disseminate per la grotta, in modo da renderli definitivamente inoffensivi. Se i giocatori si trovano in gravi difficoltà, il master può consentire loro di tentare una prova di Intelligenza o di Saggezza per capire che questa è la tattica più proficua da adottare.

G7. Acque pericolose

Entrate in una piccola grotta il cui pavimento è costellato di pozze poco profonde al cui interno nuotano dei grossi pesci simili a serpenti, lunghi fino a un paio di metri. Le creature guizzano dentro e fuori dall'acqua, tuffandosi in profondità per poi ricomparire di nuovo dopo qualche attimo.

I pesci sono delle temibili e velenosissime murene (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e ce ne sono 1d10 per ogni pozza. Se i personaggi tornano indietro possono evitare questa stanza senza problemi (almeno finché non si accorgono di non avere alternative per giungere all'area G8), ma se decidono di passare in mezzo ai mostri ognuno di loro deve effettuare una prova di Destrezza per ogni 3 m percorsi. Se ha successo, il PG non subisce conseguenze, mentre se la prova fallisce il personaggio viene assalito da 1d10 murene, che possono tentare un singolo attacco per morderlo mentre gli è a tiro. Se più personaggi tentano di scavalcare contemporaneamente la stessa pozza e falliscono la prova di Destrezza, gli attacchi delle creature vanno suddivisi equamente tra i vari bersagli. Il master deve premiare i tentativi dei personaggi che escogitano degli stratagemmi geniali per passare dall'altra parte della grotta senza finire a portata dei mostri.

Murena (1d10 per pozza) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 16, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G2, Mor 7, PX 135].

Il loro morso inocula una tossina letale e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore all'istante.

Bonificare le pozze dalle murene è praticamente impossibile, visto che dei condotti sotterranei le collegano direttamente con le acque dell'oceano e nuovi pesci entrano continuamente nella grotta dal mare aperto, eventualmente rimpiazzando quelli che vengono uccisi.

G8. Altare della conchiglia incantata

Vi affacciate su una grande caverna con le pareti e il soffitto ricoperti da strani e minuscoli frammenti di splendente madreperla, che sembrano pulsare di luce propria illuminando un scena del tutto inusuale. Il pavimento è coperto da due palmi d'acqua, al cui interno galleggiano masse di alghe ammassate attorno a un blocco di pietra squadrata che si trova proprio al centro della grotta. Questa inusuale predella di ossidiana nerissima e lucente non sembra essere invasa dalle alghe, anche perché sventa circa 1 m al di sopra del livello del mare.

In fondo all'antro, nella parete opposta a quella in cui siete entrati, ci sono due tunnel bui che proseguono avanti, tra i quali è posto un rozzo altare – poco più di un blocco di roccia lavica rettangolare – la cui superficie irregolare ingombra di conchiglie si solleva di pochi centimetri sul pelo dell'acqua. Negli angoli più lontani, due piccoli mulinelli permettono all'oceano di defluire, impedendo così che l'ambiente venga completamente allagato.

I personaggi sono finalmente giunti nella sala consacrata al dio delle maree, un'antica caverna benedetta dalla magia della divinità. Le pareti e il soffitto risplendono di un candido riverbero simile alla luce lunare, che emana da milioni di piccoli frammenti di madreperla incantata, bagnata nel primo chiarore di una giovane luna agli inizi del tempo, quando il mondo era ancora ai primordi. Le schegge possono venire staccate soltanto con grande sforzo e comunque perdono la loro peculiarità pochi attimi dopo essere state rimosse dalle pareti della grotta, riducendosi a semplici pezzetti di conchiglia. La loro iridescenza è tuttavia sufficiente a rischiarare l'intera caverna, cosicché gli avventurieri possono vedere senza bisogno di ulteriori fonti di illuminazione.

I due fori nella roccia negli angoli meridionali della caverna agiscono come rudimentali ma efficaci canali di scarico naturali e permettono all'acqua che entra dal punto j di defluire, mantenendo il livello costante e regolandolo in modo che la caverna non sia mai sommersa dall'oceano. L'altezza dell'acqua si mantiene sempre attorno ai 50 cm.

Tra i due canali di scolo è poggiato un pesantissimo blocco di roccia lavica, la cui superficie è bucherellata e consunta da millenni di permanenza in mare. La pietra è quasi del tutto sommersa e molte alghe ne coprono i lati, ma la parte superiore affiora di qualche centimetro dall'acqua ed è ingombra di conchiglie (ce ne sono in tutto 1d6x100), molte delle quali di dimensioni, colori e forme bizzarre, che di

tanto in tanto gli ambize, i mokai mokai e le altre creature del mare offrono in dono alla loro divinità. Per un collezionista di stranezze del continente, questi oggetti possono valere 1d6x10 mo ognuno, ma rimuoverli dall'altare è considerato un sacrilegio! Ogni PG che si rende responsabile della profanazione, rubando o distruggendo anche una sola conchiglia, deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -1 per ogni oggetto trafugato o danneggiato. Se fallisce, subirà gli effetti di *malasorte* finché non confesserà il suo peccato a un sacerdote del dio delle maree.

Il macigno di ossidiana che si trova nel mezzo della stanza è la predella su cui deve essere riposta la conchiglia incantata che ha all'interno il mokai mokai in embrione. Questa pietra è per circa metà immersa nell'acqua, ma le alghe non hanno attecchito alla sua superficie nera e luccicante. La parte emersa è alta circa mezzo metro e riflette la luce, scomponendola in mille colori a causa delle sfaccettature della sua superficie. Il piedistallo giace in una piccola depressione, attorno alla quale si sono ammassate centinaia di alghe, tra cui anche delle letali sferze degli oceani (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). A meno che i personaggi non abbiano il modo di fluttuare o volare, non c'è modo di evitare di passare nella zona in cui stanno in agguato le micidiali alghe assassine.

Queste vivono esclusivamente nell'acqua salata, prosperando in ambienti bui e umidi, per cui hanno trovato un habitat naturale in queste caverne. Dopo essere state trasportate all'interno della grotta attraverso il crepaccio del punto j assieme a tutte le altre alghe non letali, sono state spinte dalle correnti nella zona incavata attorno alla predella di ossidiana. Qui sono rimaste, non potendo muoversi da sole, ma hanno attecchito al pavimento roccioso infestando tutta la zona attorno al piedistallo, celate agli occhi degli avventurieri dalle comuni alghe che galleggiano sulla superficie della pozza.

L'intera depressione attorno al blocco di ossidiana è piena di queste creature (ce n'è una ogni 3 m) e chi vi si avventura deve combattere contro un gruppo di sferze degli oceani. A meno che i personaggi non ispezionino con cura la pozza prima di entrarvi, saranno automaticamente colti di sorpresa nel primo round di combattimento. Il master deve ricordare che non è necessario che l'alga riesca in un tiro per colpire per danneggiare una vittima, è sufficiente un semplice contatto con la pelle non protetta del bersaglio per innescare il suo terribile effetto ulcerante.

Sferze degli oceani (12) [All N, Mov immobile, CA 9, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1 + veleno (fronda), TS G2, Mor n/a, PX 29].

Ogni volta che un personaggio subisce dei danni nel corso di un combattimento (indipendentemente dall'ammontare), deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno o morirà dopo un'agonia di 1d6 round, soffocato da una massiccia emorragia interna causata dal veleno urticante dell'alga.

Quando (e se) i PG riusciranno a sbarazzarsi di questo insidioso e letale nemico, le alghe moriranno rilasciando una

schiuma densa e oleosa che salirà lentamente a galla, scurendo tutta l'acqua della grotta nel giro di 1d4+1 round, tempo che i personaggi faranno bene a impiegare per mettersi al sicuro. La zona contaminata dal liquido rimane pericolosa per ulteriori 1d6 turni (con gli stessi effetti del veleno delle sferze), dopodiché si potrà entrare tranquillamente nella pozza per depositare finalmente la conchiglia sul piedistallo di ossidiana, da dove è stata rubata quando la caverna non era ancora invasa dalle alghe assassine.

Non appena la conchiglia viene rimessa al proprio posto, la luce soffusa proveniente dalle pareti si intensifica e una sensazione di calma profonda si impadronisce dei PG, che per i prossimi 6 turni godranno degli effetti di una *benedizione*.

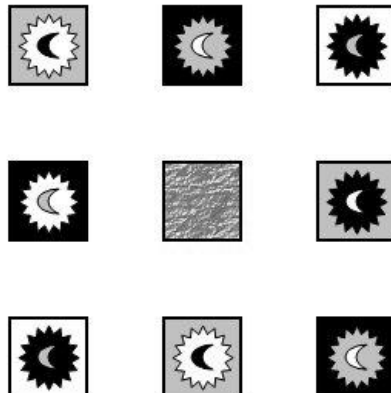
G9. Camera delle maree

Entrate in una piccola grotta col pavimento sommerso da circa mezzo metro d'acqua. Numerose alghe dall'aspetto bianco e malaticcio galleggiano languidamente lambendovi le gambe mentre avanzate. Quasi nel centro della caverna potete vedere due spaccature che incrinano il suolo, simili a cicatrici rigonfie, attorno alle quali l'acqua turbinosa e spumeggia come per il continuo fluire e rifluire del moto ondoso.

Sulla parete di fronte all'entrata, all'altezza di circa 2 m da terra, sono appesi alla parete alcuni simboli. Sembrano messi in serie e, infatti, nel mezzo della sequenza pare esserci lo spazio per un ulteriore simbolo al momento mancante, che dovrebbe completarla.

Le due fratture sul pavimento sono alquanto peculiari perché, a causa di intricati canali sotterranei, una permette all'acqua di entrare mentre l'altra la fa subito defluire. Per bloccare questi canali è necessario ricorrere alla magia (come descritto al punto j).

Oltre a questo singolare fenomeno geologico, c'è però altro degno di menzione all'interno della grotta. Si tratta della sequenza di simboli applicata sulla parete di fondo, concepita da un antico sciamano mokai mokai per mettere alla prova l'arguzia e l'intuizione degli avventurieri, piuttosto che la loro forza bruta o le abilità magiche. Innanzitutto, il master deve consegnare ai personaggi l'indizio che raffigura la serie di simboli:



Su una piccola sporgenza di roccia sono poggiati numerosi simboli realizzati con rocce di diverso colore, che il gruppo dovrà utilizzare per risolvere l'enigma tracciato sul muro. I simboli in nero sono scolpiti nella pietra lavica, quelli in grigio nella normale roccia e quelli in bianco nella pietra pomice. Se i PG fanno un inventario dettagliato, scoprono che sono disponibili 16 "quadrati" (quattro neri, quattro bianchi e otto grigi), sette "soli" (uno nero, due bianchi e quattro grigi) e 10 "lune" (tre nere, cinque bianche e due grigie).

Al fine di risolvere il rompicapo, i personaggi devono posizionare all'interno della casella centrale le forme di pietra del colore corretto e nel giusto ordine. Per scoprire la soluzione i PG devono osservare la sequenza dei simboli già presenti, che sono fusi magicamente con la viva roccia e non possono essere rimossi in alcun modo, nemmeno con la magia. È permesso un solo tentativo per indovinare l'esatta serie, dopodiché la prova sarà da considerarsi fallita. La soluzione è abbastanza ovvia, se si utilizza un po' di logica. Innanzitutto occorre inserire un quadrato bianco, poi un sole grigio e infine una luna nera. La sequenza corretta dei simboli da applicare è la seguente:



Soltanto in questo caso si avranno, infatti, tre simboli per ogni colore.

Nessun'altra combinazione risolverà l'enigma, che rimarrà irrisolto anche nel caso in cui i personaggi ignorino l'iscrizione o decidano di rispondere in maniera imprevedibile e del tutto inappropriata. Come detto in precedenza, si può tentare di dare la soluzione una sola volta e in caso di fallimento non sarà permesso provare di nuovo. Le forme applicate nella casella centrale del graffito non potranno essere più rimosse, indipendentemente dagli sforzi fatti dai personaggi.

Se il rompicapo non è risolto, non accadrà nulla e il gruppo sarà costretto a tornarsene indietro per la via attraverso la quale è entrato, affrontando di nuovo i pericoli superati in precedenza (come per esempio le murene, le statue di ossidiana e qualsiasi altro avversario che non sia stato definitivamente sconfitto). Se invece viene composto il giusto simbolo, si aprirà una porta segreta nel mezzo della parete ovest, che dà accesso a un tunnel corto e umido (punto k). Non c'è altro modo di individuare il passaggio segreto, l'unico sistema per trovare il corridoio è quello di risolvere l'indovinello sulla parete.

Indipendentemente dalla via del ritorno percorsa, quando finalmente il gruppo torna all'aria aperta della baia dopo aver riportato la conchiglia sull'altare dell'area G8, il master deve passare alla sezione "L'ira della zuvembì".

Punto a

In questa piccola nicchia di roccia c'è un forte profumo di erbe balsamiche, che sembra provenire da un'ampolla priva di tappo poggiata sul pavimento nel bel mezzo del passaggio.

La boccetta è alta una decina di centimetri ed è di vetro verde scuro, per cui non riuscite a vedere ciò che si trova al suo interno.

Se i PG si avvicinano e raccolgono l'ampolla, non accade nulla. È piena di erbe tritate, dalle quali sembra provenire il profumo. Si tratta di normali piante aromatiche, prive di qualsiasi proprietà magica o nociva, che una delle creature che adorano il dio delle maree ha lasciato in questa grotta sacra.

Punto b

Il tunnel di pietra si interrompe improvvisamente, terminando di fronte a una parete di roccia non lavorata.

Non c'è nulla di interessante da scoprire qui.

Punto c

Il fondo di questo corto passaggio è illuminato da una luminescenza soffusa che pare sprigionarsi dalla roccia stessa. Per il resto, sembra completamente vuoto.

Il chiarore proviene da milioni di microrganismi, invisibili a occhio nudo, che proliferano negli ultimi 6 m del tunnel. Chiunque resta nella zona per più di 1d4 round viene ricoperto da questi minuscoli esserini, che attecchiscono alla sua pelle, ai vestiti, alle armi e a tutto l'equipaggiamento. Non hanno effetti nocivi ma faranno brillare nel buio le vittime per le prossime 1d6 ore, rendendole così ben visibili fino a 18 m di distanza e conferendo agli avversari che le attaccano un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Punto d

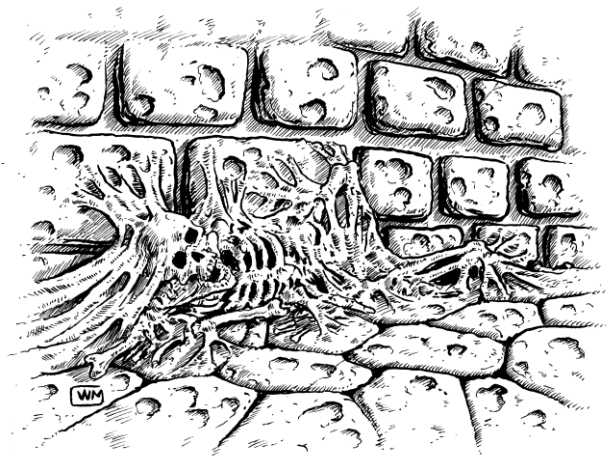
Sulla parete di fondo, a circa 1,5 m di altezza dal suolo, c'è un piolo di legno cui è appesa una conchiglia di murice spinoso. È lunga circa 10 cm, di colore giallo-bruno, con la superficie esterna rugosa che a un'estremità si protende in numerosi prolungamenti simili a spine. Le è stato praticato un forellino attraverso il quale passa una cordicella, che permette di appenderla al collo.

La conchiglia serve come lasciapassare nell'area G4. Se i PG la mostrano alle statue di ossidiana, queste non li attaccheranno e consentiranno loro di procedere oltre senza alcun problema. Tuttavia, se la conchiglia viene rimossa dalla sua posizione, tutti i personaggi che si trovano entro 9 m sono investiti da una pioggia di piccole pietre che si staccano dal soffitto soprastante. Ogni vittima subisce 3d4 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette. Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere questa trappola.

Punto e

Per terra, appoggiato con la schiena al muro, c'è lo scheletro di uomo. Sembra avere una gamba rotta e numerose costole fratturate. Indossa ancora i laceri brandelli di quelli che un tempo dovevano essere semplici vestiti, ma non sembra essere armato, anche se tra le ossa e gli stracci si intravede il luccichio di qualcosa di metallico.

Questa è la carcassa di uno dei lavoratori della miniera di pomice che, stanco di quella vita faticosa, si è avventurato nel complesso di grotte in cerca di fortuna. Lo scontro con le statue animate di ossidiana dell'area G4 gli è stato fatale ed egli è riuscito solamente a trascinarsi fin qui per morire. Il luccichio è quello delle poche monete che portava nel borsello (4 mo e 16 ma in tutto).



Punto f

L'intera parete di fondo del passaggio è ricoperta di cristalli di quarzo di vari colori, che sembrano essere stati appiccicati alla roccia con una strana colla a base di alghe e pesce, almeno a giudicare dal tremendo puzzo che emana.

I PG che riescono in una prova di Intelligenza possono riconoscere l'immagine molto stilizzata di una rudimentale conchiglia simile a quella che devono riportare sull'altare del dio delle maree. Come in molti altri punti delle caverne, anche qui una delle creature adoratrici della divinità marina ha realizzato questo piccolo "capolavoro" come gesto di omaggio. Uno dei cristalli, tuttavia, è incantato. Si tratta di una **pietra magica rosa fumoso** a forma di prisma.

Punto g

Il tunnel di pietra si interrompe improvvisamente, terminando di fronte a una parete di roccia non lavorata.

Questo passaggio sembra identico a quello del punto b, ma ogni volta che una creatura vivente tocca la parete di fondo ha il 50% di possibilità di venire immediatamente teletrasportata in un altro punto del labirinto sotterraneo. Il master deve tirare 1d6 per determinare dove finisce:

1d6	Teletrasporto a...
1	Area G1
2	Punto a
3	Punto b
4	Area G2
5	Punto c
6	Punto d

Nel caso in cui il teletrasporto si attivi, il master deve semplicemente dire al gruppo che il PG scompare nel nulla, senza aggiungere altro. I personaggi teletrasportati dovranno cercare di riunirsi ai compagni, affrontando da soli le eventuali minacce in cui si imbattono. Questo potrebbe portare a un po' di confusione ma, viste le dimensioni ridotte del complesso di grotte, il tutto dovrebbe risolversi nel giro di pochi minuti e senza creare nulla più che un po' di apprensione tra i PG.

Punto h

Gli ultimi 6 m di questo passaggio cieco sembrano essere coperti da un fitto strato di gusci di conchiglie, che occupano interamente il pavimento di roccia.

Sotto le conchiglie si cela una trappola a pressione, proprio in fondo al tunnel. Se vi vengono poggiati più di 30 kg di peso, il trabocchetto si aziona facendo scaturire dalla parete di fondo del passaggio un **fulmine magico** che colpisce tutti coloro che si trovano prima della svolta. Ogni vittima subisce 8d6 ferite da elettricità, dimezzabili riuscendo in un tiro salvezza contro incantesimi. Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere questa trappola. Tra i gusci sul pavimento c'è anche una **conchiglia contro i non morti**, che ha gli stessi poteri dell'omonimo filatterio, indistinguibile dalle altre a meno che non venga usato un **individuazione della magia** o un effetto simile.

Punto i

In questa piccola alcova scorgete un mucchio di alghe ammuffite sopra il quale è poggiato un piccolo barilotto simile a quello usato sulle navi per contenere il rum.

Il cumulo di alghe è proprio quello che sembra e non nasconde alcuna insidia. Il barilotto contiene una **pozione della guarigione potenziata**.

Punto j

Questo corridoio va leggermente in salita e dovete fare ancora maggior attenzione per non scivolare, perché un fiotto d'acqua salata proviene da qualche parte di fronte a voi, scrosciando lungo il tunnel e allagandolo.

A partire da questo passaggio, il mare inizia a penetrare nel complesso sotterraneo delle caverne. Gran parte dell'acqua si riversa attraverso la crepa che si trova in questo tunnel, che è vuota eccezion fatta per la frattura nella roccia da cui l'oceano si insinua nella grotta. Il pavimento è sommerso per circa 50 cm e sebbene individuare la spaccatura sia semplice a causa del gorgoglio creato dal flusso in ingresso, è virtualmente impossibile chiuderla, se non facendo ricorso alla magia. La forza dell'acqua è tale infatti che non si riesce a otturare la fenditura con mezzi normali, a meno di non provocare un vero e proprio crollo.

L'intero pavimento del corridoio è invaso da grandi alghe, che prosperano nell'ambiente umido e presentano uno strano aspetto bianco e malaticcio a causa della mancanza dei raggi del sole. Tutti coloro che scendono verso l'area G8 devono effettuare una prova di Destrezza e, se falliscono, perdono l'equilibrio trascinando con sé tutti quelli che si

trovano davanti (a questi ultimi è concessa un'ulteriore prova di Destrezza per schivare i compagni che stanno rotolando). La scivolata termina all'interno della grotta con l'altare (area G8), dove i malcapitati potranno rialzarsi dopo aver subito 1d4 ferite a causa delle abrasioni e delle escoriazioni riportate nella caduta.

Punto k

Questo breve tunnel segreto, corto e umido, può essere aperto soltanto risolvendo l'enigma sulla parete dell'area G9. Dato che entrambe le estremità di questo passaggio sono protette dalla magia dei mokai mokai e da quella celeste del dio delle maree, non c'è modo di individuare il corridoio né dall'interno né dall'esterno della caverna, nemmeno utilizzando mezzi magici. La via conduce nuovamente al mare, nella piccola baia dove si apre l'ingresso della grotta sacra, e può essere utilizzata per evitare di affrontare nuovamente i pericoli del labirinto sotterraneo.

Qui è anche nascosto il premio per coloro in grado di risolvere il rompicapo. Si tratta di un **tridente +1, padrone dei pesci**, una **rete intrappolante** e un **amuleto cicatrizzante** di madreperla con iridescenze blu, verdi e gialle.

Indipendentemente dalla via del ritorno percorsa, quando finalmente il gruppo torna all'aria aperta della baia dopo aver riportato la conchiglia sull'altare dell'area G8, il master deve passare alla sezione "L'ira della zuvembì".

L'IRA DELLA ZUEMBI

Non appena il gruppo esce dal complesso di grotte dopo aver riportato la conchiglia sacra sul suo altare, il master deve leggere a voce alta:

Uscite nuovamente alla luce del giorno, lasciando dietro di voi le meraviglie di una grotta davvero inusuale anche per esploratori dei tunnel temprati quali siete. Stancamente guardate la piccola baia tornando fino alla spiaggia di sabbia nera, dove vi adagiate concedendovi qualche momento di meritato riposo riflettendo sulla strana avventura che vi è capitata, in cui una volta tanto avete dovuto restituire qualcosa piuttosto che ghermire tesori e ricchezze. Il sole è alto nel cielo e la vostra mente sta già lavorando freneticamente in cerca di una soluzione al problema di tornare a casa.

Improvvisamente l'aria tutto intorno si fa insolitamente fredda e un vento crescente vi sferza la pelle, passando da una brezza carezzevole a una bufera di raffiche gelide. Alzando gli occhi, siete sorpresi dal ruggire delle onde che erano calme fino a un attimo prima. Vedete una figura oscura e contorta avvicinarsi sopra una grande conchiglia, fluttuando come uno spettro sulla superficie dell'acqua. Poi tutto cambia di colpo!

La strega sembra moltiplicarsi e avvampa di fiamme cremisi, sollevandosi in volo sopra le vostre teste. Contemporaneamente, dalla spiaggia tutto intorno a voi sorgono delle creature antropomorfe alte più di un uomo, che paiono fatte interamente di sabbia scintillante. Il cielo è oscurato da uno stormo di pipistrelli che vi sciamano attorno, mentre dalle rocce vicine strisciano fuori tre spaventosi pitoni maculati lunghi quasi 6 m.

Tutti questi mostri orribili vi si fanno incontro bellicosi, come se rispondessero a un silenzioso richiamo.

La vendicativa creatura che si sta avvicinando ai personaggi è proprio la zuvembì (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), infuriata perché la missione portata a termine dagli avventurieri potrebbe segnare il suo destino. Spetta al master creare la giusta atmosfera per questo incontro, che si rivelerà davvero problematico per il gruppo. Oltre alla strega saranno presenti, infatti, anche diversi suoi alleati sottoforma di spiriti della sabbia (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e animali, più il drago delle tempeste Snorthrax (vedi l'area F16 per le statistiche), se non è stato già ucciso.

La megera si diventerà inizialmente a profferire maledizioni e invettive contro i PG, e vomiterà loro addosso tutte le sue paure e accuse, eventualmente utilizzando la sua voce ipnotica per controllare i personaggi più turbolenti. La strega minaccerà i personaggi, spiegandogli nei dettagli alcune delle raccapriccianti morti che ha pensato per loro con l'intento di punirli per aver ucciso l'osschaard suo servitore e aver riportato in salvo la conchiglia con all'interno il mokai mokai. Lo scontro sarà inevitabile e metterà a dura prova i PG, anche perché la zuvembì ha già lanciato su di sé alcuni incantesimi: *immagini speculari* (tre repliche illusorie), *individuazione dell'invisibilità*, *scudo di fuoco*, *velocità* e *volo*, che resteranno attivi per gran parte del combattimento.

Zuvembì (maga del 16° livello): [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 16, pf 78, tpcCA0 8, Att 1, Fer 2d6 (artiglio) o incantesimo, TS M16, Mor 12, PX 4.200].

Incantesimi dei maghi (5/5/4/4/4/4/3/2): 1° livello: *dardo incantato* (x2), *ingrandire oggetti o creature*, *mani brucianti*, *stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari* (x2, uno già lanciato), *individuazione dell'invisibilità* (già lanciato), *invisibilità*, *nube maleodorante*; 3° livello: *dispersione della magia*, *fulmine magico*, *velocità* (già lanciato), *volo* (già lanciato); 4° livello: *confusione*, *metamorfosi*, *scudo di fuoco* (già lanciato), *tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *cono di freddo*, *mano che blocca*, *muro di forza*, *nube mortale*; 6° livello: *disintegrazione*, *globo di invulnerabilità*, *respingere*, *sorsi di furia*; 7° livello: *inversione della gravità*, *palla di fuoco a scoppio ritardato*, *verbo che stordisce*; 8° livello: *danza irresistibile*, *mano che colpisce*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura CA 4, bastone del potere** con 12 cariche. Il gruppo potrà impadronirsi di questi oggetti soltanto se riuscirà a sconfiggere la zuvembì con le proprie forze, senza l'intervento divino.

Può essere ferita soltanto dalle armi d'acciaio o di piombo, e inoltre è immune a *sonno* e *charme*, a tutti i veleni e agli effetti (compresi gli incantesimi) che provocano morte, indebolimento, pazzia o metamorfosi di qualsiasi tipo. Ha anche il 55% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 55% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lei. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e

alle ferite inflitte. Ha le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *controllo del tempo atmosferico* per creare nebbia o tempeste, *individuazione dell'allineamento* e *oscurità persistente*, mentre può utilizzare tre volte al giorno *raggio dell'indebolimento* e *sonno* (con effetto su una creatura con 12 DV o meno che fallisce il tiro salvezza). Sempre per tre volte al giorno, può usare *autometamorfosi* per assumere la forma di un'onda gigantesca o di enorme uccello (che ha le statistiche di un roc grande) ma, anche se viene ridotta a 0 pf mentre è trasformata, non viene uccisa perché il danno serve solamente a rendere inoffensiva la sua manifestazione alternativa e non a ferire fisicamente la zuvembì. Inoltre, invece di sferrare un attacco diretto, può usare la sua voce – che ha il potere di ipnotizzare i viventi – contro un bersaglio entro 18 m di distanza per stregare la vittima se questa fallisce un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Un tiro salvezza riuscito concede al personaggio l'immunità agli effetti della voce per il resto dell'incontro, mentre il fallimento indica che la vittima è soggetta a *charme*. Chiunque sia stregato dalla zuvembì tenderà di avvicinarsi a lei e non la attaccherà in alcun modo. Può controllare il cadavere di coloro che uccide, ma solamente finché non si raffredda del tutto, cosa che avviene in 1d4+4 ore. I corpi rianimati mantengono le stesse statistiche (e l'eventuale equipaggiamento) che avevano in vita, e devono obbedire ciecamente agli ordini mentali della strega. La zuvembì può controllare contemporaneamente al massimo 16 cadaveri e ciò le richiede una seppur minima concentrazione, perciò mentre è impegnata in tale attività non può lanciare incantesimi (anche se può tuttavia utilizzare le sue abilità magiche speciali elencate in precedenza).

Spiriti della sabbia (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 6+1, pf 41, 36, 34, 32, 31, 30, 28, 28, 26, 25, 22, 19, tpcCA0 13, Att 1, Fer 6d8 o 6d4 (tocco), TS G6, Mor 10, PX 980].

Sono immuni agli effetti del veleno e dei gas, alla paralisi e agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Possono essere feriti solo dalle armi magiche di metallo, ma ogni volta che un attaccante armato in questo modo li colpisce in mischia subisce una scossa elettrica che gli causa 1d4 ferite. Tutti gli attacchi basati sugli elementi naturali non infliggono alcun danno a uno spirito della sabbia e quelli elettrici (compreso il *fulmine magico*) gli fanno addirittura recuperare punti ferita (non oltre il valore iniziale). In combattimento, attaccano toccando il bersaglio e causandogli una sorta di shock elettrico che infligge 6d8 ferite se la vittima porta un'armatura metallica (o una grande quantità di metallo), oppure 6d4 se non indossa armature metalliche. Un tiro salvezza contro incantesimi permette di dimezzare il danno subito. Inoltre, se il tiro per colpire del mostro eccede di almeno quattro punti il necessario la vittima viene accecata dalla sabbia (penalità di -4 ai tiri per colpire) per 1d4 round se fallisce un tiro salvezza contro soffio. Se lo spirito della sabbia ottiene un 20 naturale, la vittima è anche stordita per un round. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, ma non del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente

uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Pipistrelli normali (65) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m) o volo 36 m (12 m), CA 6, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 19, Att 1, Fer confusione, TS UN, Mor 6, PX 6].

Quando sono in un gruppo di 10 o più sono capaci di creare confusione sciamando intorno ai personaggi. Quando viene confuso da uno sciame di pipistrelli, un personaggio subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza, inoltre non gli è possibile lanciare incantesimi.

Pitoni delle rocce (3) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 5, pf 32, 29, 25, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d4 (morso), 2d8 (stritolamento), TS G3, Mor 8, PX 350].

Attaccano dapprima con il morso e, se riescono a colpire, possono stritolare automaticamente la vittima, causando 2d4 ferite aggiuntive. Lo stritolamento prosegue nei round successivi.

Nel corso del combattimento il master deve fare sfoggio di tutte le capacità della zuvembì e mostrare i suoi poteri più temibili (particolarmente efficaci sono l'ipnosi e l'abilità di controllare i cadaveri, se qualcuno dei PG dovesse morire durante lo scontro), oltre a sfruttare i suoi incantesimi, che lancia come se fosse una maga del 16° livello.

Occorre badare sia all'effetto scenico che a quello puramente pratico, facendo in modo di concludere l'incontro appena comincia a divenire noioso o troppo frustrante per il gruppo. Quando i PG sono a un passo dall'essere definitivamente sconfitti e sono ormai in balia di questa crudele avversaria, il master deve passare alla sezione "La gratitudine di un dio". È improbabile che i personaggi, specialmente se è presente anche il drago delle tempeste, riescano ad avere la meglio sui nemici soltanto con le proprie forze. Se ciò dovesse accadere, tuttavia, il master deve modificare leggermente la parte conclusiva del modulo, limitando l'intervento divino a una semplice apparizione per ringraziare il gruppo invece di renderlo un salvataggio in piena regola.

LA GRATITUDINE DI UN DIO

Mosso a compassione dalle ripetute e incessanti suppliche delle creature marine a lui devote, il dio delle maree ha infine deciso di intervenire ma, non potendo farlo direttamente, ha infuso il suo potere nell'embrione di un mokai mokai, quello che nascerà dalla conchiglia che i PG hanno riportato al sicuro all'interno della grotta sacra. Utilizzando i propri poteri divinatori la zuvembì è venuta a conoscenza del fatto che, una volta adulto, il mokai mokai l'avrebbe infine distrutta, ma ha avuto finora le mani legate dato che né lei né i suoi servitori – primo fra tutti l'osschaard, un malvagio spirito marino – possono entrare nella caverna dedicata al dio delle maree. Perduta l'occasione di rubare la conchiglia ai personaggi prima che questi la rimettessero sul suo piedistallo di ossidiana, la zuvembì è ora infuriata e si è scatenata contro i suoi nuovi nemici.

Per concludere il modulo, il master deve leggere a voce alta il testo seguente, che illustra l'epilogo della storia, apportando eventualmente le modifiche che ritiene opportune.

Le vostre forze sono ormai allo stremo e la malvagia strega sta avendo la meglio, nonostante abbiate dato fondo a tutte le risorse e scatenato gli incantesimi più potenti che conoscete. Nulla sembra davvero in grado di annientare questa diabolica creatura, che ha trascorso la dimensione umana per divenire l'essenza stessa della perfidia, e i temibili servitori che è in grado di comandare. Persino la speranza sta per abbandonarvi e sapete in cuor vostro che non riuscirete più ad alzare il braccio nemmeno per menare un altro fendente, tanto lo scontro vi ha lasciato senza energie. La zuvembi fluttua sopra di voi ridendo in maniera agghiacciante. Avvertite un brivido di paura e sudore freddo corrervi lungo la spina dorsale quando leggete nei suoi occhi di fuoco che è giunta l'ora della vostra fine. Lentamente, la creatura avanza e inizia a mormorare un incantesimo, mentre il suo sguardo fiammeggiante vi inchioda in una sorta di paralisi ipnotica...

Improvvisamente il mare sembra ruggire come una belva ferita e si solleva alto sulla baia. Onde gigantesche vi travolgono mentre la spuma biancheggiante vi riempie gli occhi e la bocca. Sentite il sapore amaro dell'acqua salata scendervi in gola, mentre l'oblio cala come un sudario su di voi.

Quando infine riaprite gli occhi, incredibilmente stanchi e doloranti come se i marosi stessi vi avessero percosso selvaggiamente, siete sdraiati sulla spiaggia della baia che si affaccia sul porto da dove vi eravate imbarcati all'inizio della missione e, in lontananza, avvertite l'attività frenetica sui moli e scorgete le molte navi all'ancora. Il sole è quasi tramontato, segno che è passato molto tempo da quando siete stati travolti dalle onde ciclopiche. Della strega nessuna traccia, ma accanto a ognuno di voi c'è una meravigliosa conchiglia dai colori incredibilmente luccicanti e provate l'irrefrenabile impulso di portarla all'orecchio. Dopo qualche attimo, tra il rumore del mare percepite chiaramente una voce stentorea e sovrumana, calma come la risacca sulla spiaggia e profonda come gli abissi oceanici, che sembra parlare direttamente nella vostra mente:

"Vi ringrazio, mortali, per il grande servizio che mi avete reso."

A parlare, solo ora ve ne rendete conto, è il dio delle maree, che ha scatenato la grande onda per ricacciare indietro la strega e salvarvi la vita. La voce continua:

"Riportando la conchiglia alla sua caverna avete contribuito a riallacciare il filo del Destino e un giorno – anche grazie a voi e alla vostra coraggiosa impresa – la malvagia zuvembi che da troppo tempo avvelena le acque intorno all'Isola Fiammeggiante sarà finalmente sopraffatta, cosicché la sua malvagità non turberà più quei luoghi incontaminati."

"Gli spiriti del mare, delle onde e delle correnti sono accorsi al mio comando, sollevando i possenti flutti che hanno temporaneamente costretto la strega a una precipitosa fuga nel suo antro sottomarino e vi hanno riportato dolcemente su queste spiagge, risparmiandovi le fatiche di un periglioso viaggio."

"Questa è la mia ricompensa, e possa la mia benedizione e quella di tutte le creature dei mari accompagnarvi sempre, per il grande servizio che oggi ci avete reso."

Così com'era venuta, la voce scomparire nel nulla, lasciandovi esterrefatti e fieri allo stesso tempo. Con le conchiglie in mano, che ormai sono divenute dei semplici souvenir dell'avventura appena conclusa, vi alzate faticosamente e vi incamminate lungo la spiaggia, diretti verso una delle molte taverne del porto, ansiosi di togliervi di dosso la salsedine e di placare la vostra sete con un buon bicchiere di birra scura e gelata.

Ricompense

Per aver completato con successo la missione, ogni PG guadagna 2.000 PX supplementari, più tutti gli altri già conquistati per aver sconfitto i mostri e risolto gli enigmi durante l'avventura. Il master deve inoltre dividere tra tutti i partecipanti un totale di ulteriori 10.000 PX, tenendo conto dell'interpretazione del personaggio, delle idee più brillanti, dell'audacia e dello spirito dimostrato nel corso del modulo. Inoltre, il potere e la riconoscenza del dio delle maree sono tali da poter far rientrare i PG in possesso di tutti o parte dei loro amati possedimenti che sono andati perduti nel corso del naufragio all'inizio della missione. Spetta al master decidere quali sono gli oggetti magici che la divinità ha deciso di "restituire" al gruppo, facendoglieli trovare accanto quando riprendono conoscenza sul molo cittadino. Questa è, infatti, un'ottima occasione per togliere di mezzo quegli oggetti magici troppo potenti o in grado di sbilanciare la campagna di gioco.

Ulteriori avventure

Ovviamente i personaggi possono tornare nuovamente sull'isola per esplorarla più approfonditamente e da ciò potrebbero scaturire numerose avventure o persino una lunga campagna di gioco. Il master deve ricordare, infatti, che la zuvembi è sempre in agguato e il mokai mokai non diverrà adulto che fra molto tempo. Lo scontro finale contro la strega potrebbe essere uno dei fili conduttori della campagna, dopo la nascita del mokai mokai che è destinato a mettere fine al regno della malvagia megera, eventualmente aiutato anche dai PG.

NUOVI MOSTRI

Ambize

Num. mostri:	0 (3d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	5+6
Attacchi:	2 (incornata, morso) o 1 (stritolamento)
Ferite:	1d6/1d6 o 2d8
Tiri salvezza:	G3
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	570

Gli ambize sono dei pesci mostruosi lunghi quasi 1,5 m con il muso e le corna di toro, e due appendici simili a mani umane che si protendono da sotto le branchie. Il colore del

corpo varia dall'azzurro all'argento a seconda dell'età, e gli esemplari più vecchi sono quasi completamente bianchi. Vivono nei fondali e lungo le coste con clima temperato o tropicale, in grossi banchi altamente territoriali. Di solito non attaccano, tranne quando sono affamati oppure se viene invaso il loro habitat. Quando lottano, lo fanno sempre tutti assieme.

In combattimento possono sferrare un morso da 1d6 ferite e un'incornata che causa 1d6 ferite, oppure stritolare la vittima con una ferrea presa delle appendici antropomorfe, che provoca 2d8 ferite. Una volta che la preda viene afferrata, lo stritolamento prosegue automaticamente nei round successivi e l'ambize cerca di trascinarla sul fondo per farla annegare. Per liberarsi, il prigioniero deve riuscire in una prova di Forza.

Amir (signore degli efreeti)

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m) volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	20
Attacchi:	2 (pugni)
Ferite:	3d10/3d10
Tiri salvezza:	G20
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	7.250

Gli amir hanno l'aspetto di enormi efreeti, alti il doppio o il triplo del normale (da 4,5 m fino a un massimo di 9 m, per i signori più potenti). Sembrano possenti umanoidi dalla pelle rossa e dai tratti demoniaci, ma sono in realtà una razza intelligente di elementali del fuoco. Possono essere feriti solamente da armi magiche o incantesimi e rigenerano al ritmo di 2 pf per round. Sono dotati di diverse abilità magiche e possono usare ognuna di esse tre volte al giorno. Hanno quattro abilità di "creazione": *creare cibo e acqua* (come un chierico del 7° livello), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di oggetti metallici dalla durata limitata (meno duro è il metallo più a lungo permane, l'oro dura 24 ore mentre il ferro solo 1 round), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di mercanzie (oggetti fatti di legno, tessuto, corda e altri materiali simili) e *potere illusorio* (illusione permanente finché non viene toccata o dissolta). Un amir può utilizzare anche *invisibilità* e *muro di fuoco* come un efreeti, più *nube incendiaria*, *palla di fuoco* e *scatenare un incendio* una volta al giorno. Sempre una volta al giorno, può esaudire un *desiderio* a un'altra persona, ma non rivelerà questa sua capacità a meno che non sia obbligato a farlo. Anche in questo caso, si infurierà e tenterà di distorcere il significato del desiderio espresso o di rispettarlo troppo alla lettera per provocare guai.

Gli amir possono assumere a volontà la forma di una colonna di fuoco che infligge 2d8 ferite e infiamma i materiali combustibili entro 4,5 m, e possono mantenere questa forma per tutto il tempo che desiderano. Inoltre, hanno il 15% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 15% di probabilità

che non abbia alcun effetto su di loro. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Gli amir, a differenza dei normali efreeti, non possono essere evocati con incantesimi e oggetti magici, e appaiono molto raramente sul Piano materiale. Possono entrare o uscire dal Piano etereo semplicemente concentrandosi per un round. Sono nemici dei geni, e tentano di distruggerli ogni volta che li incontrano.



Bernaca

Num. mostri:	1d8 (5d20)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (becco)
Ferite:	1d6+1
Tiri salvezza:	G2
Morale:	7 (5)
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	50

Le bernache sono stranissimi uccelli a metà tra un animale e un vegetale, che nascono in determinate condizioni ambientali generandosi direttamente dai tronchi degli alberi che vengono sradicati dalla furia del mare e quindi trasportati sulle coste. Inizialmente le bernache sono simili ad alghe e hanno una compattezza gommosa, che le rende molto flessibili e permette loro di ancorarsi con i lunghi becchi sottilissimi ai tronchi stessi, e di avvilupparsi in gusci di conchiglie che le proteggono nella fase della crescita e si staccano quando la creatura diviene adulta.

Questi esseri non attaccano a meno che non siano ostentatamente provocati e preferiscono una dignitosa ritirata alla battaglia cruenta. Temono il fuoco e, se vengono confrontati con torce o altre fiamme libere, il loro morale scende a 5 e devono effettuare un controllo ogni round per evitare di scappare.

In combattimento, la loro forza sta principalmente nel numero. Attaccano, infatti, in stormi compatti colpendo i nemici con gli affilati becchi allungati e causano una tale confusione che, finché le bernache sono in superiorità numerica, gli avversari subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire. Sono creature alquanto permalose, che non amano essere disturbate e non hanno tesori di alcun tipo.

Demone delle paludi (demone di basso rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	4+1
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d8/1d8
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	365

Questi demoni, alti circa 1,8 m, sono circondati da un bagliore tremolante simile a delle gelide fiamme. Si manifestano come una nuvola di fumo tutta bitorzoluta, che poi si allarga, spandendosi e solidificandosi fino ad assumere fattezze simili a quelle di un essere umano. Sono creature allampanate, emaciate, con lunghe gambe simili a quelle di un uccello trampoliere che terminano con piedi palmati, più rapide di quelle di qualsiasi uomo, e la testa e la parte superiore del corpo semiumane. Hanno lunghe braccia scheletriche che terminano in mani provviste di grandi artigli adunchi, capaci di troncare la testa dei nemici. In combattimento, se colpiscono un avversario con entrambi gli artigli nello stesso round, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro morte oppure viene decapitata all'istante.



Come tutti i demoni di basso rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m) e telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi). Dimezzano le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Possono essere feriti solo da armi magiche e incantesimi. Hanno le seguenti abilità magiche

utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *pietra in fango*, *protezione dalle armi da lancio* e *scavare*. Inoltre, una volta al giorno, possono usare *goffaggine*, *muovere il terreno* e *raggio dell'indebolimento*.

Drago delle tempeste

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	9
Attacchi:	3 (2 artigli, morso o soffio)
Ferite:	1d6+1/1d6+1/3d10 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G9
Morale:	9
Classe tesoro:	XV
Punti esperienza:	3.100

I draghi delle tempeste sono enormi creature che vivono sulle isole o lungo le coste e trascorrono la maggior parte del tempo volando sul mare aperto. Infatti, tornano sulla terraferma praticamente soltanto per dormire o riposarsi. Le loro scaglie sono nere, con deboli riflessi cangianti che scintillano alla luce dei lampi. Solitamente si scorgono in mezzo ai cicloni e il loro soffio è un turbine d'aria talmente potente da sconvolgere le acque circostanti e sommergere le navi che vengono colpite, scagliandole a grande distanza e colandole a picco. Il soffio, infatti, infligge all'imbarcazione un numero di punti danno pari ai punti ferita attuali del drago. Per una descrizione dettagliata dei draghi, vedi pp. 68-70 del manuale di *Labyrinth Lord™* e la tabella in fondo alla pagina.

I draghi sono capaci di produrre un potente attacco con il loro alito. Il soffio di queste creature infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi).

Tutti i tipi di soffio sono utilizzabili al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, i draghi useranno subito il loro soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, i draghi lo useranno di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago delle tempeste è un turbine d'aria a forma di cono che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 36 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite.

I draghi sono immuni agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. Sono inoltre immuni alle ferite inferte da effetti non magici simili al loro soffio e subiscono la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

Informazioni ulteriori sui draghi delle tempeste

Habitat	Probabilità di...		Dimensioni	Soffio del drago		Tipo	Incantesimi		
	dormire	parlare		Forma			1	2	3
Isole e coste	75%	5%	lung. 36 m, larg. 9 m	cono		turbine d'aria	3	2	-

Euriale

Num. mostri:	1 (1d2)
Allineamento:	caotico (neutrale)
Movimento:	36 m (12 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	12
Attacchi:	4 (2 artigli, zannata o soffio, morso di serpente)
Ferite:	2d6/2d6/3d4 o pietrificazione/1d6 + veleno
Tiri salvezza:	G12
Morale:	11
Classe tesoro:	XVII + vedi sotto
Punti esperienza:	2.000

Un euriale è una creatura imparentata sia con il gorgone che con la medusa. Sembra un'enorme gru alta quasi 3 m con ali dorate, artigli di bronzo, e il volto e i seni di una megera. Ha le robuste zanne ricurve di un cinghiale, e in testa dei serpenti lunghi e feroci al posto dei capelli. Tutti gli euriali sono estremamente imprevedibili e spesso attaccano a vista le altre creature per dilaniarle o pietrificarle.

Oltre che con gli artigli di bronzo, gli euriali possono attaccare anche con i loro capelli-serpente, che mordono tutti insieme, infliggendo 1d6 ferite e inoculando un veleno mortale (la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro veleno o morirà dopo un turno). Gli euriali che non colpiscono con le zanne di cinghiale possono attaccare con il soffio, una nube di gas larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi essere preso in questa nube deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra.

Qualunque creatura che guardi un euriale deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra (è possibile guardare un euriale attraverso uno specchio per evitare questo effetto). Un personaggio che affronta un euriale schermandosi gli occhi subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, mentre l'euriale riceve un bonus di +2 contro di lui.

Questi rari esseri sono immuni ai veleni e alla pietrificazione, e hanno inoltre un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi. Una volta uccisi, le piume delle loro ali possono essere recuperate e vendute per 1d4x1.000 mo.

Fiore vampiro

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	5+2
Attacchi:	1 (peduncoli)
Ferite:	2d4 + vedi sotto
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	500

I fiori vampiro sono alti poco più di 1 m e ogni stelo, che può raggiungere anche i 10 cm di diametro e ha un colore verde pallido, è sormontato un unico fiore, a volte addirittura più grande della testa di un uomo, con dei grossi petali di colore vermiglio. I petali, carnosì e spessi un paio di

centimetri, sono ricoperti internamente di innumerevoli orifici simili a bocche, non più grandi di una capocchia di spillo, che la pianta utilizza per succhiare il sangue alle sue vittime, al ritmo di 1d4 ferite per round.

Le foglie, di un verde malsano, hanno forma vagamente ovale e sono lunghe fino a 40 cm. Pendono da lunghi peduncoli serpentinati estremamente mobili, che si estendono fino a 3 m di lunghezza e sono ricoperti da spine ricurve come uncini affilati. Questo apparato è in grado di immobilizzare efficacemente una vittima, tenendola ferma mentre il fiore la dissangua.

Un fiore vampiro può sorprendere gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6, estendendo all'improvviso i suoi peduncoli, simili a spesse corde, fino a una distanza di 3 m. I peduncoli hanno un bonus di +4 al tiro per colpire e se afferrano una vittima si avvolgono intorno al suo corpo infliggendo 2d4 ferite per round. Nel round successivo la tirano verso il mostro, dove il fiore le succhia automaticamente il sangue (per ulteriori 1d4 ferite). Per liberarsi dai peduncoli occorre riuscire in una prova per aprire porte (1-2 su 1d6).

Se il fiore vampiro viene attaccato mentre tiene imprigionata una preda, i danni inflitti alla pianta vanno suddivisi equamente tra il mostro e la sua vittima.

Mokai mokai

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m) nuoto 45 m (15 m)
Classe armatura:	0 (testa, pinne e coda 5)
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4 + veleno
Tiri salvezza:	G5
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	350

Questa rarissima creatura marina ha il corpo simile al guscio di una tartaruga marina, la testa di serpente e la parte posteriore di pesce. Ha delle zampe artigliate dalla pelle rugosa che utilizza per assumere posizione eretta quando esce dal mare. È dotata di polmoni e quindi ha bisogno di respirare aria, ma è in grado di fare apnee lunghissime e trascorre la maggior parte del tempo in acque profonde, risalendo ogni tanto in superficie per respirare.

Questi esseri sono praticamente unici e si riproducono soltanto ogni molte decadi, deponendo una specie di uovo all'interno di grosse ostriche o conchiglie bivalve. Una particolare sostanza impedisce l'apertura delle valve, sigillando il guscio esterno che si schiuderà soltanto quando la creatura, raggiunta l'età adulta, sarà pronta per uscire. L'unico altro modo per forzare la conchiglia è quello di distruggerla, condannando così a morte certa la creatura al suo interno. L'uovo inizia un lento e complicato processo di sviluppo, finché si schiude dando origine a un mokai mokai in miniatura, che cresce protetto dalla conchiglia in cui è racchiuso. Alla nascita è lungo circa 5 cm, mentre un esemplare adulto può raggiungere i 140 cm e un peso di circa 150 kg.

Sono animali pacifici, che combattono solo se minacciati o se molto affamati. Il loro morso inocula un veleno simile a quello dei serpenti, che provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza.

C'è il 35% di probabilità che un mokai mokai sia un chierico di livello compreso tra il 3° e il 10° (1d8+2).

Murena

Num. mostri:	1d10 (3d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4 + veleno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	135

Le murene sono pesci aggressivi che vivono nei mari temperati caldi o tropicali. Hanno il corpo allungato e schiacciato ai lati, simile a quello di un'anguilla, che può raggiungere persino i 3 m di lunghezza negli esemplari più grandi. La loro bocca è irta di denti lunghi e appuntiti, e sono famose per il loro morso tenace e dolorosissimo, che inocula una tossina letale capace di uccidere un uomo in pochi secondi di atroce agonia. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore all'istante.

Nuye

Num. mostri:	1d4 (3d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	4+4
Attacchi:	4 (2 artigli, morso, coda)
Ferite:	1d6/1d6/1d6/1d4 + veleno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	215

Questi mostruosi esseri ibridi con la testa di scimmia, il corpo di tasso, le zampe di tigre e la coda di serpente con una testa all'estremità, sono lunghi circa 3 m e alti quasi 1 m, e possono raggiungere i 300 kg di peso. Si collocano all'apice della catena alimentare, non avendo predatori in natura. Sono cacciatori abili e spietati, che assalgono persino l'uomo senza alcun timore, e come tutti i grandi felini daranno sempre la caccia a un nemico in fuga.

Quando attaccano in branco, attuano una sorta di strategia combinata che li rende ancora più pericolosi. In combattimento, colpiscono il nemico con gli artigli di tigre e lo mordono con la testa di scimmia e inoltre con la coda di serpente, il cui morso provoca la morte se la vittima fallisce un tiro salvezza contro veleno.

Le ossa, le unghie e il cervello sono molto ricercati per la preparazione di farmaci e medicinali. Se appropriatamente conservati e venduti a uno speciale, possono fruttare fino a 2d4x100 mo per animale.

Osschaard

Num. mostri:	1d2 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	11
Attacchi:	3 (2 zoccoli, incornata)
Ferite:	1d6/1d6/2d6
Tiri salvezza:	G11
Morale:	11
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	4.400

Questi spiriti del mare sono simili a un toro di taglia enorme. Hanno il pelo fulvo e un'incredibile testa umana con il volto pallido e maligno, su cui spiccano occhi di un rosso scintillante e una bocca malvagia contorta in un ghigno di sovrumana crudeltà. L'intera figura è circondata da una scintillante aura di energia visibile, come un alone di greve oscurità bluastra, che avvolge automaticamente tutti coloro entro 1,5 m. Chi viene ammantato da quest'aura deve effettuare con successo, all'inizio di ogni round, un tiro salvezza contro paralisi oppure non potrà agire durante quel round.

In combattimento, se riescono a colpire un avversario con entrambi gli zoccoli nello stesso round, l'armatura della vittima viene danneggiata (se porta lo scudo, c'è invece il 50% di possibilità che venga colpito quest'ultimo) e perde un punto di protezione finché non saranno effettuate le necessarie riparazioni. Se la protezione di un'armatura o di uno scudo è ridotta a zero punti, il pezzo di equipaggiamento è irrimediabilmente distrutto dall'attacco. Per esempio, se un'armatura imbottita (CA 8) viene danneggiata da questo attacco, fornirà CA 9 finché non sarà aggiustata. Un ulteriore colpo a segno con entrambi gli zoccoli la distruggerà definitivamente.

Possiedono le abilità infravisione (30 m) e telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), e hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *caduta morbida*, *dispersione della magia*, *individuazione dell'invisibilità*, *levitazione*, *occhio dello stregone*, *passaparete*, *paura arcana*, *respirare sott'acqua*, *saltare*, *schermo mentale*, *spartire le acque*, *statua e telecinesi* (110 kg). Possono essere feriti solo da armi magiche e incantesimi, e dimezzano le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Inoltre, una volta al giorno, possono creare un portale (15% di probabilità di successo) per evocare un altro osschaard.

Pulce del piede

Num. mostri:	1d4 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	3 m (1 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1 pf
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	UN
Morale:	non applicabile
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	5

Questo minuscolo insetto, che predilige i climi caldi e umidi, è – come suggerisce il nome – una sorta di pulce parassita che si annida tra le dita dei piedi, formando nella carne un minuscolo bozzo delle dimensioni di un pisello. Se è una femmina (50% di possibilità), vi depone all'interno le sue numerose uova, le quali una volta schiuse sviluppano un'ulcera maligna che rovina il piede per parecchie settimane, provocando dolori e fitte lancinanti al malcapitato ospite. Possono insinuarsi anche all'interno di stivali o calzature chiuse, ma è più facile che attacchino chi indossa sandali, scarpe aperte oppure è scalzo.

Per i primi 2d4 giorni non accadrà nulla, anche se il PG potrebbe avvertire un leggero fastidio al piede che gli consentirà di individuare il bozzo prima che sia troppo tardi. La possibilità che ciò accada è del 10% (cumulativo) per ogni giorno di incubazione delle uova. Se la vittima non si accorge di nulla, al termine del periodo stabilito le uova si schiuderanno, con le conseguenze descritte in precedenza. Il PG dovrà dimezzare il movimento e ridurre temporaneamente di 1d6 punti la Destrezza per le successive 1d4+2 settimane. Queste penalità possono essere sanate con l'uso di un incantesimo *cura malattie o guarigione*.

Se invece la sacca con le uova viene scoperta in tempo, è possibile rimuoverla con una semplice incisione oppure con l'ausilio degli incantesimi già visti in precedenza.

Scimmia

	<i>Diavolo verde</i>
Num. mostri:	1d4 (3d4)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m) volo 9 m (3 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4+4
Attacchi:	5 (2 artigli, morso, incornata, coda)
Ferite:	1d3/1d3/1d4/1d4/1d10+2
Tiri salvezza:	G5
Morale:	5
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	140

Questa specie di scimmia, autoctona dell'Isola Fiammeggiante, è altamente vorace e di indole assai malvagia, ma non troppo coraggiosa. È simile a uno scimpanzé, ma ha il pelo interamente verde che le permette di camuffarsi perfettamente (90% di possibilità) mentre si trova sugli alberi o tra la vegetazione. Il nome, oltre che dalla colorazione della pelliccia, deriva dal fatto che ha due piccole corna aguzze sulle fronte, la coda bordata di denti simili a quelli di una sega e due piccole ali che ricordano quelle di un pipistrello e le consentono di volare goffamente. L'aspetto complessivo è, per l'appunto, quello di un piccolo diavolo verde.

Questi mostri attaccano raramente per primi, persino se vengono provocati, a meno che non abbiano un evidente vantaggio numerico o il nemico non sia in grado di difendersi. Molto spesso, alle prime difficoltà, non esitano a fuggire dalla battaglia cercando soltanto di salvare la pelle.

Serpente

	<i>Mamba verde</i>	<i>Mamba nero</i>
Num. mostri:	1d6 (1d6)	1d6 (1d6)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)	45 m (15 m)
Classe armatura:	3	2
Dadi vita:	3+1	4+3
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d4 + veleno	1d4+1 + veleno
Tiri salvezza:	G2	G3
Morale:	8	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
Punti esperienza:	135	290

Il mamba è tra i serpenti più letali al mondo, cosa che gli è valsa il tetro soprannome di "ombra della morte", e il suo veleno è così formidabile che a volte la vittima muore dopo essersi gonfiata fino a raggiungere anche il doppio del suo volume. Predilige i climi caldi o tropicali, ma è diffuso in tutti i territori selvaggi, tranne quelli più freddi.

Ha due fasi di sviluppo. Il mamba verde adulto è lungo poco più di 1,5 m e vive sugli alberi. Sta appeso ai rami, da cui si avventa a mordere i malcapitati che gli capitano a tiro. A circa metà del suo ciclo vitale, una volta che ha raggiunto 1,8 m di lunghezza, cambia sia il colore che le abitudini, spostandosi dagli alberi al terreno. Le scaglie diventano di un nero lucente e la sua lunghezza media cresce fino a 3,5 m. Nessun uomo può correre tanto velocemente da sfuggire all'attacco di questo assassino strisciante.

I mamba sono molto rapidi e vincono l'iniziativa in ogni round. Il morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza con una penalità di -2 e il loro veleno è talmente potente che l'incantesimo *neutralizza veleno* si rivela inefficace il 50% delle volte.

Sferza degli oceani

Num. mostri:	3d4 (3d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (fronda)
Ferite:	1 + veleno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	non applicabile
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	29

La sferza degli oceani, volgarmente chiamata anche "alga assassina", è una strana alga che vive esclusivamente nell'acqua salata, prosperando in ambienti bui e umidi, e può attecchire alla roccia. È una massa membranosa di colore giallo putrido che può raggiungere le dimensioni di 1 m, con la superficie interamente ricoperta da centinaia di filamenti di colore fulvo, simili a sferze lunghe fino a 70 cm, ai quali deve il suo nome.

L'alga assassina secerne una particolare sostanza che, per l'organismo umano, è altrettanto letale del più mortale dei veleni e il semplice contatto tra questa massa arruffata e ondulante di fibre vibranti e la pelle nuda causa delle piaghe dolorosissime. Ogni volta che un personaggio subisce dei danni nel corso di un combattimento (indipendentemente

dall'ammontare), deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno o morirà dopo un'agonia di 1d6 round, soffocato da una massiccia emorragia interna causata dal veleno urticante dell'alga. Il master deve ricordare che non è necessario che la sferza degli oceani riesca in un tiro per colpire per danneggiare una vittima, è sufficiente un semplice contatto con la pelle non protetta del bersaglio per innescare il suo terribile effetto ulcerante.

Spirito della sabbia

Num. mostri:	1d6 (3d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	6+1
Attacchi:	1 (tocco)
Ferite:	6d8 o 6d4
Tiri salvezza:	G6
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	980

Gli spiriti della sabbia hanno l'aspetto di creature umanoidi alte circa 2 m, col corpo composto da una miriade di granelli di sabbia e polvere, e sono prive di fattezze ben definite. La loro figura è circondata da una debole aura di chiarore e all'interno della loro massa fisica sono visibili delle piccole scintille luccicanti.

Questi esseri sono immuni agli effetti del veleno e dei gas, alla paralisi e agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Possono essere feriti solo dalle armi magiche di metallo, ma ogni volta che un attaccante armato in questo modo li colpisce in mischia subisce una scossa elettrica che gli causa 1d4 ferite. Tutti gli attacchi basati sugli elementi naturali non infliggono alcun danno a uno spirito della sabbia e quelli elettrici (compreso il *fulmine magico*) gli fanno addirittura recuperare punti ferita (non oltre il valore iniziale).

In combattimento, attaccano toccando il bersaglio e causandogli una sorta di shock elettrico che infligge 6d8 ferite se la vittima porta un'armatura metallica (o una grande quantità di metallo), oppure 6d4 se non indossa armature metalliche. Un tiro salvezza contro incantesimi permette di dimezzare il danno subito. Inoltre, se il tiro per colpire del mostro eccede di almeno quattro punti il necessario la vittima viene accecata dalla sabbia (penalità di -4 ai tiri per colpire) per 1d4 round se fallisce un tiro salvezza contro soffio. Se lo spirito della sabbia ottiene un 20 naturale, la vittima è anche stordita per un round. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, ma non del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Quando uno spirito della sabbia viene ridotto a 0 pf, si disperde nel nulla in un vortice e lascia per terra un mucchietto di polvere al cui interno c'è il 30% di probabilità di trovare 1d4 gemme del fulmine, che hanno gli stessi poteri dell'omonimo giavellotto.

Statua animata

Statua di ossidiana

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 (pugni)
Ferite:	2d4/2d4
Tiri salvezza:	G7
Morale:	11
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.140

Le statue animate sono fatte di materia inerte, in questo caso ossidiana, alla quale un potente stregone ha conferito una parvenza di vita. Possono essere usate come guardiani e, finché non si muovono, sembrano normali statue. Le statue di solito sono umanoidi, ma possono essere di qualunque forma e dimensioni. Le statue animate sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*.

Anche se incantate, le armi da punta non causano alcun danno alle statue di ossidiana e quelle da taglio infliggono solo la metà delle ferite, mentre le armi contundenti hanno il normale effetto.

Se entrambi i pugni di una statua di ossidiana colpiscono un avversario nello stesso round, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi oppure rimarrà stordita per 1d4 round. Un personaggio stordito perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Zombi

Figlio della spuma

Num. mostri:	3d4 (4d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (pugno)
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	47

I figli della spuma sono gli zombi di marinai morti affogati nei naufragi che tornano in vita sottoforma di spiriti del mare. Hanno le fattezze gonfie e rovinare dall'acqua, l'orrore e la malignità sono dipinti sui loro volti, e le alghe si avvolgono attorno ai corpi straziati dai morsi dei pesci.

Hanno le stesse statistiche degli zombi, ma sono immuni all'abilità di scacciare dei chierici e a tutti gli incantesimi, e i loro attacchi colpiscono sempre automaticamente il bersaglio senza bisogno di alcun tiro per colpire. Possono essere feriti dalle armi normali, ma sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Come tutti i non morti, sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite e, come gli zombi, sono lenti e maldestri, quindi perdono

sempre l'iniziativa. Di solito hanno il massimo dei punti ferita (16 pf).

Questi spiriti del mare si manifestano soltanto quando risuonano i rintocchi lugubri e stonati della campana dei morti, che secondo le leggende marinaresche suona sul fondo degli oceani per avvisare che qualcuno sta per morire, e le anime dei tanti marinai morti verranno a prenderlo per trascinarlo negli abissi marini in cui riposano. I macabri rintocchi continueranno per tutto il resto dell'incontro, finché anche l'ultimo avversario non sarà definitivamente distrutto. Si tratta di un effetto magico, col quale non è possibile interferire in alcun modo, e la campana dei morti non è presente fisicamente sul posto.

Finché la campana dei morti continua a suonare, ogni figlio della spuma ridotto a 0 pf o meno deve immediatamente essere fatto a pezzi o bruciato, altrimenti si rianimerà nel round seguente con i punti ferita nuovamente al massimo. Se le creature riescono ad afferrare una vittima morta o inerme, nel giro di 2 round la trascineranno sul fondo del mare e si ritireranno, considerando conclusa la propria vendetta sui vivi. Ovviamente il malcapitato che viene ghermito da questi spiriti del mare è irrimediabilmente perduto per sempre.

Zuvembi

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	da 9 a 18
Attacchi:	1 (artiglio o arma o incantesimo)
Ferite:	2d6/arma/incantesimo
Tiri salvezza:	da M9 a M18
Morale:	12
Classe tesoro:	VIII + IX + XVII
Punti esperienza:	3.100 (9-10 DV)/3.600 (11-12 DV)/4.200 (13-16 DV)/5.250 (17-18 DV)

Una zuvembi è una donna, già avviata a diventare una strega ed esperta nelle arti oscure, che ha accresciuto il proprio potere trascendendo la mortalità umana mediante l'ingestione di un "filtro nero" negromantico composto da teschio di mummia sbriciolato, sangue di arpia, ossa di cadavere sepolto in terra sconsecrata durante una notte di luna nuova, cervello di drago nero, gelatina di medusa gigante e altri ingredienti ancora più disgustosi, il tutto preparato secondo un incantesimo antico e obliato dalla maggior parte dei viventi. Questo essere, una volta assunta la mistura, si trasforma gradualmente in una creatura che non ha più nulla di umano, dall'aspetto nodoso e contorto, con la pelle disseccata, lunghi artigli affilati, brucianti occhi infossati e un'inquietante voce sibilante. Pustole e scaglie ne ricoprono la pelle in più punti, mentre bubboni e lunghi peli irti spuntano nelle parti più impensate, contribuendo a mutarne la figura in qualcosa di orrido e repellente.

La zuvembi paga la sua immortalità e i nuovi poteri con la perdita quasi totale delle emozioni umane, che sono sostituite da una malignità imperante, dal sadismo e dalla perfidia, un astio inestinguibile che può essere solo

momentaneamente placato quando uccide e massakra degli esseri viventi, l'unica cosa ancora in grado di darle piacere. Si nutre delle carni degli umanoidi che ammazza, ma è in grado di sopravvivere per lunghissimi periodi di tempo senza cibarsi. In cambio, la zuvembi acquisisce forza e resistenza sovrumane, una lucida e spietata intelligenza, e numerosi poteri soprannaturali.

Può essere ferita soltanto dalle armi d'acciaio o di piombo, e inoltre è immune a *sonno* e *charme*, a tutti i veleni e agli effetti (compresi gli incantesimi) che provocano morte, indebolimento, pazzia o metamorfosi di qualsiasi tipo. Ha anche il 55% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 55% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lei. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Ha le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *controllo del tempo atmosferico* per creare nebbia o tempeste, *individuazione dell'allineamento* e *oscurità persistente*, mentre può utilizzare tre volte al giorno *raggio dell'indebolimento* e *sonno* (con effetto su una creatura con 12 DV o meno che fallisce il tiro salvezza). Sempre per tre volte al giorno, può usare *autometamorfosi* per assumere la forma di un'onda gigantesca o di enorme uccello (che ha le statistiche di un roc grande) ma, anche se viene ridotta a 0 pf mentre è trasformata, non viene uccisa perché il danno serve solamente a rendere inoffensiva la sua manifestazione alternativa e non a ferire fisicamente la zuvembi.

Inoltre, invece di sferrare un attacco diretto, può usare la sua voce – che ha il potere di ipnotizzare i viventi – contro un bersaglio entro 18 m di distanza per stregare la vittima se questa fallisce un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Un tiro salvezza riuscito concede al personaggio l'immunità agli effetti della voce per il resto dell'incontro, mentre il fallimento indica che la vittima è soggetta a *charme*. Chiunque sia stregato da una zuvembi tenderà di avvicinarsi a lei e non la attaccherà in alcun modo. Solamente quando avrà finito di giocare con i suoi prigionieri, o si sarà stancata di loro, li libererà dalla sofferenza uccidendoli e divorandoli.

Può controllare il cadavere di coloro che uccide, ma solamente finché non si raffredda del tutto, cosa che avviene in 1d4+4 ore. I corpi rianimati mantengono le stesse statistiche (e l'eventuale equipaggiamento) che avevano in vita, e devono obbedire ciecamente agli ordini mentali della strega. Una zuvembi può controllare contemporaneamente un numero massimo di cadaveri pari ai suoi DV e ciò le richiede una seppur minima concentrazione, perciò mentre è impegnata in tale attività non può lanciare incantesimi (anche se può tuttavia utilizzare le sue abilità magiche speciali elencate in precedenza).

Questo essere diabolico possiede anche il potere soprannaturale di controllare numerosi spiriti della natura (con uno speciale rituale), pipistrelli (1d10x10 normali o 1d10 giganti), orsogufi (1d4), serpenti (1d6 cobra sputatori o 1d8 vipere butterate o 1d8 serpi acquatiche o 1d4 serpenti a sonagli o 1d3 pitoni delle rocce) e lupi (3d6

normali o 2d4 lupi neri). Queste creature arrivano dalle vicinanze in 2d6 round.

Oltre a tutti questi poteri, la zuvumbi è anche una maga di livello variabile tra il 9° e il 18° (pari ai suoi DV).

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello dell'infravisione

L'indossatore acquista la capacità di vedere il calore nel buio (infravisione) entro 18 m, proprio come se fosse un nano o un elfo.

Arco del serpente

Quest'arco lungo è considerato un'arma +2. Ogni volta che viene usato per scagliare una freccia non magica, un tiro per colpire di 20 naturale indica che il proiettile si trasforma in una vipera butterata (con 6 pf) e, oltre a infliggere il normale danno, costringe il bersaglio a fare un tiro salvezza contro veleno per evitare la morte immediata. Il serpente continua poi a combattere finché non viene ucciso.

Tuttavia, se il tiro per colpire dà un risultato di 1 naturale, l'arco si muta in un pitone delle rocce (con 24 pf) che si contorce mordendo colui che lo impugna (1d4 ferite) e stritolandolo automaticamente (2d4 ferite aggiuntive). Il serpente continua poi a stritolare la vittima nei round successivi e, quando viene ucciso, si trasforma nuovamente in arco. Questo secondo effetto non può essere scoperto in alcun modo (per esempio, con l'incantesimo *identificare oggetti magici*) finché non si manifesta ed è intrinseco dell'arma, per cui non può essere rimosso senza distruggerla.

Collana delle pietre scintillanti

Quando viene trovata, questa collana d'oro e argento porta incastonate 3d4 pietre preziose.

A comando di chi la indossa, può emettere un raggio di luce che colpisce automaticamente un bersaglio entro 9 m, acceccandolo per 1d6+1 round (penalità di -4 a tutti i tiri per colpire). Se la vittima riesce in un tiro salvezza contro incantesimi, l'effetto della cecità perdura invece per un solo round. Ogni volta che la collana viene usata in questo modo, una delle pietre che la ornano si sbriciola in cenere.

In alternativa, utilizzando il potere di due pietre l'indossatore può dirigere un fascio scintillante contro un non morto entro 9 m, colpendolo automaticamente e causandogli 3d8 ferite, dimezzabili se il bersaglio riesce in un tiro salvezza contro morte.

Infine, servendosi del potere di quattro pietre la collana duplica gli effetti dell'incantesimo dei maghi *sfera prismatica* lanciato al 17° livello.

Una volta che tutte le pietre sono ridotte in polvere, la collana perde ogni potere magico ma conserva comunque un valore di 1d4x1.000 mo.

Conchiglia sacra (artefatto)

Questo insolito mollusco bivalve è simile a un'ostrica madreperlacea con la conchiglia ricoperta di piccole lamelle squamose e ondulate, è di forma tondeggiante e ha un diametro straordinario di circa 35 cm. All'interno si trova, in stato di incubazione, un cucciolo di mokai mokai. Una particolare sostanza impedisce l'apertura delle valve,

sigillando il guscio esterno che si schiuderà soltanto quando la creatura, raggiunta l'età giusta, sarà pronta per uscire. La conchiglia è considerata un artefatto consacrato al dio delle maree e non può essere aperta in alcun modo, se non distruggendola, condannando così a morte certa la creatura al suo interno. Tuttavia, è estremamente resistente a qualsiasi tipo di danno e può essere frantumata soltanto da artefatti e incantesimi di livello divino, ai quali i PG (si spera) non dovrebbero avere accesso nel corso del modulo.

Spada +2, castigatrice

Normalmente è una spada +2, ma diventa un'arma +4 quando il proprietario la utilizza contro una creatura che lo ha ferito in qualsiasi modo durante l'ultimo turno.

Vaso della ricchezza

È un recipiente tondo, con il collo corto e stretto che si allarga terminando in un bordo decorato con motivi a spirale di serpente. La bocca del vaso è chiusa con un grande gioiello, del valore di 2d6x1.000 mo. Viene realizzato dai naga più saggi e potenti per contenere un elisir incantato che, si dice, sia in grado di far ottenere la realizzazione spirituale, la perfezione, la longevità e la prosperità. Si tratta di un oggetto magico estremamente raro e difficile da trovare.

I vasi della ricchezza creati dai naga guardiani sono d'ottone e chiusi con un diamante, quelli dei naga acquatici sono di madreperla e chiusi con un turchese, mentre quelli dei naga spiritici sono di ossidiana e chiusi con un rubino. Se il vaso viene aperto da qualcuno che non sia un naga, egli deve immediatamente riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 oppure subisce gli effetti di uno *scaglia maledizione* (il vaso in questa avventura dimezza permanentemente un attributo a caso), che si considera lanciato al 20° livello. Inoltre l'incauto profanatore deve effettuare con successo anche un tiro salvezza contro veleno oppure muore all'istante.

L'elisir all'interno del vaso deve essere bevuto entro 3d4 round dall'apertura del tappo, altrimenti perde tutti i suoi poteri magici. Si tratta di un liquido incolore e molto viscoso, con un pronunciato aroma di fiori selvatici e un deciso gusto asprigno. L'elisir può essere consumato in tre dosi separate, ognuna delle quali ha l'effetto di una pozione della longevità e fa aumentare permanentemente di uno il punteggio di Saggezza (fino al massimo possibile per la razza del personaggio). Se il contenuto del vaso viene interamente trangugiato in una sola volta, ha invece proprietà differenti: oltre ad agire come una singola dose, è in grado di esaudire un *desiderio*.

Zufolo dei venti

Questo zufolo di argilla bianca è decorato di rosso e verde con motivi di serpenti avvolti in spire e ha il potere di controllare i venti. Semplicemente suonandolo, il suo possessore può duplicare gli effetti degli incantesimi *camminare nel vento*, *controllo dei venti* e *folata di vento*. Lo zufolo può essere utilizzato al massimo per tre volte al giorno, con un intervallo di almeno un'ora tra un impiego e il successivo.

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 Gyax.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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

END OF LICENSE

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

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

Cover art copyright dron111, used with permission: <https://dron111.deviantart.com/>, dronasd@gmail.com.

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.

CHDDCM2 La Conchiglia del Dio delle Maree, copyright 2018 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