

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

L'Abbraccio di Lucretia
di Gianmatteo Tonci



Copertina: cocoparisienne
Illustrazioni: David Lewis Johnson, Jeff Freels, William McAusland
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.

© 2021 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM3 - 1ª Edizione - Giugno 2021

INDICE

Introduzione	4
Dietro le quinte	4
Coinvolgere i PG	5
Le indagini	6
Rompere gli indugi	7
Il covo degli orchi	8
La fortezza dimenticata	17
L'alcova della tentatrice	35
Concludere l'avventura	38
La tentatrice	39
Nuovi mostri	40
Nuovi oggetti magici	43

Mappe

La regione di Calardishan	23
Il covo degli orchi	24
La fortezza dimenticata	25
L'alcova della tentatrice	26

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

L’Abbraccio di Lucretia è un’avventura per personaggi di livello 11-14 con un’ambientazione volutamente generica, che il master può facilmente adattare alla propria campagna. Se il mondo di gioco non prevede alcuna specifica divinità della lussuria, questa è l’occasione buona per introdurre quella presentata nel modulo, adducendo la segretezza intorno al suo culto quale motivo per cui i personaggi non l’hanno mai sentita nominare in precedenza.

Partendo da un’indagine sulla scomparsa di alcun chierici, i PG si troveranno ad affrontare una creatura extradimensionale dalle caratteristiche davvero uniche e resteranno invischiati in una storia di rapimenti alquanto singolare. Per la buona riuscita della missione è opportuna una buona varietà di classi all’interno del gruppo. Particolarmente utile è la presenza di un chierico (o almeno di un paladino), che potrebbe fornire l’aggancio per coinvolgere i nostri nella vicenda, e di un druido, i cui incantesimi sono particolarmente appropriati al peculiare ambiente in cui si svolge il confronto finale con gli antagonisti.

DIETRO LE QUINTE

Prima il piacere...

Lucretia, la dissoluta signora della lussuria, è una delle divinità più antiche del pantheon locale, al tempo stesso tanto disprezzata in pubblico quanto venerata in privato. Nell’iconografia classica è raffigurata come una provocante donna sulla trentina, dal corpo perfetto e col seno scoperto, il volto impudico e le labbra carnose. La religione la colloca tra le figure più importanti del concilio divino e, caso alquanto raro, è una delle poche a non essere citata quale moglie, madre, figlia o sorella di qualche dio maschile. Libera e indipendente, il suo ruolo è quello di un’autentica regina del piacere e della sensualità, e ben pochi sono i suoi celestiali “colleghi” a non essersi arresi al suo fascino, siano essi uomini o donne. Numerose sono anche le storie d’amore che le vengono attribuite con i mortali, dalle quali sono nati innumerevoli semidei.

Nonostante questi presupposti, il culto pubblico di Lucretia non ha mai riscosso un grande successo, principalmente perché considerato troppo sconveniente dalla maggior parte di quegli stessi soloni, baciapile e benpensanti che poi, al riparo da occhi indiscreti, si lasciano andare alle tentazioni

offerte dalla signora della lussuria. Molte ville nobiliari hanno dei tempietti, nascosti nelle alcove più intime, che celebrano le delizie promesse da questa dea lasciva. Anche se viene ufficialmente considerata la protettrice delle prostitute, delle adultere e in generale delle donne troppo inclini a cedere ai piaceri della carne, è davvero raro incontrare qualcuno che non si sia raccomandato almeno una volta alla benevolenza di questa peculiare patrona del godimento.



Tuttavia, l'ostracismo che grava intorno al culto di Lucretia non è certo l'ideale per i suoi sacerdoti, che non possono assolutamente aspirare a ottenere quella considerazione solitamente riservata ai chierici. Ciò non è stato mai un problema insormontabile per i veri seguaci della dea, a lei totalmente devoti oppure a tal punto fanatici da non curarsi degli onori mondani. Più grave è semmai un'altra questione, ossia il reclutamento di nuove leve. Sono davvero pochi coloro che desiderano entrare in una chiesa tanto disprezzata, al punto tale che le alte sfere sono in gran difficoltà nel riuscire ad assicurare un numero adeguato di ecclesiastici. Durante una delle riunioni segrete periodiche dei preti più importanti, uno dei sommi sacerdoti ha presentato una soluzione non certo ortodossa ma comunque efficace. Visto che non è possibile trovare una quantità sufficiente di iniziati al culto, la via più semplice è quella di sottrarre alle altre religioni i loro prelati!

Reclutamento forzato

Un'idea effettivamente bizzarra, eppure pienamente coerente con la strana logica del culto di Lucretia, per appartenere al quale uno dei prerequisiti è avere un allineamento caotico neutrale, proprio delle personalità più imprevedibili e stravaganti. Le possibilità di riuscita di un disegno così singolare sono drasticamente incrementate dal fatto che i seguaci della dea della lussuria possono contare su un'alleata alquanto insolita, la tentatrice, una creatura extraplanare che incarna perfettamente le caratteristiche della sua patrona combinando in maniera unica la bellezza di

una ninfa, il fascino di una driade e i poteri di una succubus. Questi rari esseri sono dei particolari demoni che risiedono in uno degli infiniti livelli del Piano del Caos, quello dove si dice che dimori la stessa Lucretia, e possono essere evocati sul Piano materiale solamente dai più potenti tra i sacerdoti devoti alla dea della lussuria.

I pezzi grossi della chiesa di Lucretia hanno quindi deciso di implorare la propria divinità affinché inviasse loro una di queste creature, per attuare il geniale piano che avevano architettato. Gratificata da tanta e tale devozione, la dea della lussuria ha acconsentito alla richiesta, permettendo a una delle sue ancelle demoniache di manifestarsi sul Piano materiale. Tutto questo accadeva all'incirca quattro mesi fa e da allora sono iniziate le scomparse dei sacerdoti nell'importante città portuale di Calardishan, una delle maggiori dell'intera regione, con una popolazione variopinta e cosmopolita. Per rispondere alle esigenze spirituali di tanta gente così eterogenea, qui sono pertanto sorti molti templi dedicati alle divinità più svariate, una riserva davvero ideale a cui poter attingere per i seguaci di Lucretia. Le sparizioni hanno riguardato sia preti anziani che novizi, appartenenti alle fedi più diverse, una genia di persone senza nulla in comune se non la vocazione ecclesiastica. Quelle che all'inizio sembravano defezioni episodiche o semplici scomparse occasionali sono ormai divenute una preoccupante realtà, che ha messo in subbuglio non poco l'intera casta clericale. Fino a oggi le varie chiese sono riuscite a non far trapelare troppo la notizia, per evitare di mettere in allarme tutta la comunità, ma le cose hanno raggiunto un punto in cui non sono più sostenibili.

Sparizioni misteriose

Il modus operandi della disinibita demonessa è tanto semplice quanto efficace. Sfruttando i propri poteri, si materializza direttamente all'interno delle stanze private del sacerdote che intende rapire oppure lo avvicina grazie alla sua capacità di trasformazione. Quindi si mostra nella sua vera forma, completamente nuda, ammalia la vittima e la costringe a seguirla nei sotterranei della fortezza abbandonata che le serve come rifugio e da dove, attraverso dei portali dimensionali, è possibile raggiungere sia l'albero al quale è legata – esattamente come una driade – che uno dei santuari di Lucretia, dove le vittime vengono portate per essere indottrinate e convertite al nuovo culto, anche grazie al lavaggio del cervello al quale sono sottoposte dallo scuoiacervelli, una malvagia creatura completamente aliena al nostro mondo.

La situazione è talmente degenerata che quasi tutti i culti presenti a Calardishan hanno perso almeno uno dei loro rappresentanti clericali. Non è più tempo per gli indugi, occorre prendere delle contromisure prima di un ulteriore peggioramento delle cose. Nessuno ha idea di quello che sta succedendo veramente, e le indagini svolte finora singolarmente dalle varie chiese non sono approdate a nulla. È arrivato il momento di far entrare in scena i personaggi.

COINVOLGERE I PG

Come è vero per la maggior parte delle avventure, anche in questo caso ci sono una serie di opzioni differenti per trascinare i personaggi nella vicenda in corso. Ovviamente i

suggerimenti che vengono forniti sono soltanto delle indicazioni generali, che potrebbero non adattarsi alla perfezione a tutti i gruppi, quindi il master è libero di modificare a proprio piacimento quanto segue oppure sfruttare un aggancio che ritiene più adeguato ai propri PG. Visto il livello raggiunto dai nostri eroi, è plausibile che si siano fatti una certa reputazione come avventurieri di successo e probabilmente occuperanno delle posizioni di rilievo in seno alla comunità. È quindi normale che vengano interpellati per chiedergli di risolvere la questione, specialmente se uno dei personaggi è un chierico (o un paladino). In tal caso, a richiamarlo ai suoi doveri sarà il sommo sacerdote del culto al quale il PG appartiene. Disobbedire a tale ordine è praticamente impossibile, pena la perdita dei privilegi (e poteri) clericali, quindi il gioco è praticamente fatto.

In alternativa, se il master vuole interessare maggiormente il gruppo agli eventi, uno dei preti scomparsi potrebbe essere un amico dei personaggi. Deve apparire subito chiaro che l'unica speranza di scoprire che fine ha fatto e provare a salvarlo grava sulle spalle dei nostri, visto che nessuno in città ha idea di cosa sta realmente accadendo. Una versione leggermente differente di questo aggancio prevede invece che i PG siano ingaggiati da qualcuno che vuol fare chiarezza sulla misteriosa sparizione di un sacerdote suo congiunto, oppure direttamente da una delle chiese che hanno visto rapire i propri adepti.

Come ultima ipotesi, uno dei chierici più facoltosi di Calardishan potrebbe assoldare il gruppo come scorta personale. I personaggi assumono così il ruolo di guardie del corpo per qualche giorno, prima che la tentatrice provi a rapire il loro protetto. Che ci riesca o meno, i PG si ritrovano comunque coinvolti e costretti a indagare a fondo per sventare definitivamente la minaccia. Se il master pensa che i personaggi potrebbero non essere così convinti o determinati a portare fino in fondo le cose, si consiglia di "incoraggiarli" ricorrendo magari a qualche incantesimo *missione divina* lanciato ad hoc.

Quale che sia la maniera scelta per invischiare il gruppo in questa sordida storia, il master deve predisporre al meglio le cose e giocare l'incontro che introduce alla sezione successiva dell'avventura secondo la linea di condotta prescelta. Quando i PG sono finalmente pronti per mettersi al lavoro, possono cominciare a guardarsi intorno e fare qualche domanda in giro.

LE INDAGINI

In questa prima fase del modulo, i personaggi dovrebbero avere la massima libertà di indagare e fare ricerche per conto proprio, sempre che le loro azioni si mantengano nei limiti dell'accettabilità. Il master deve ricordare che, allo stato attuale delle cose, solamente i chierici dei vari culti che hanno dei templi in città sono al corrente delle sparizioni. Nessun altro è stato messo a conoscenza della cosa, nemmeno le autorità cittadine, per paura che la situazione possa destabilizzare gli equilibri di potere in essere tra le varie chiese. Dopotutto, una religione che non è in grado di salvaguardare nemmeno i propri sacerdoti perderebbe gran parte del consenso popolare, ed è proprio questo che più

terrorizza al momento gli alti prelati delle varie fazioni ecclesiastiche.

L'unica intimazione che viene fatta al gruppo è quella di mantenere il massimo riserbo sull'intera vicenda e, soprattutto, di non far trapelare nulla al di fuori della esigua cerchia clericale. Qualora i PG trasgrediscano alla richiesta, le conseguenze devono essere stabilite dal master, anche in base al modo in cui stanno conducendo le indagini e al grado di successo ottenuto. Se i PG scelgono di divulgare la notizia delle sparizioni senza motivo, potrebbero farsi dei nemici molto potenti che prima o poi, magari quando meno se lo aspettano, gliela faranno sicuramente pagare...

Elenco dei culti presenti a Calardishan

Di seguito è presentata una lista delle chiese attive nella città portuale dove si svolge l'avventura. Il master è libero di adoperarla oppure di sostituire alcune o tutte le divinità con altre più consone alla propria campagna di gioco. È raro che le persone comuni venerino esclusivamente un singolo dio, molti ne hanno uno al quale sono particolarmente legati, ma tuttavia non esitano a implorare gli altri quando reputano di averne bisogno. L'elenco indica anche l'allineamento prevalente dei chierici, in modo tale che sia possibile determinare con maggior accuratezza se i PG hanno la possibilità di ottenere qualche informazione dagli ecclesiastici di quella particolare religione, anche in base al tipo di approccio che scelgono di adottare.

Divinità (e allineamento dei chierici)

- Dio dei metalli e delle gemme (qualsiasi neutrale)
- Dio del commercio e dei viaggi (qualsiasi neutrale).
- Dio del destino e delle profezie (N).
- Dio del fuoco e del sole (qualsiasi).
- Dio del tempo (N).
- Dio dell'acqua, dei mari e degli oceani (qualsiasi buono o neutrale).
- Dio dell'aria, del cielo e delle tempeste (LB, LN, LM, NB, N, CB, CN).
- Dio della fortuna e del divertimento (qualsiasi eccetto legale).
- Dio della guerra e delle battaglie (qualsiasi malvagio).
- Dio della magia e del mistero (qualsiasi).
- Dio della morte e dell'oltretomba (LN, LM).
- Dio della notte, delle tenebre e dei sogni (qualsiasi eccetto buono).
- Dio della saggezza e della conoscenza (qualsiasi legale).
- Dea dell'amore e della bellezza (qualsiasi buono).
- Dea della fauna e della caccia (LN, N, CN).
- Dea della guarigione e della pace (LB).
- Dea della luna e delle stelle (LN, N, CN).
- Dea della musica, della poesia e delle arti (qualsiasi eccetto malvagio).
- Dea della terra, della flora e del raccolto (qualsiasi eccetto malvagio).

In città non esiste alcun santuario dedicato alla dea della lussuria, né segreto né tantomeno pubblico. Qualsiasi ricerca in tal senso è dunque invariabilmente destinata al fallimento.

Informazioni generali

Sia che i PG parlino con gli esponenti di una sola chiesa (presumibilmente quella che li ha ingaggiati in qualche modo, come spiegato in precedenza) oppure siano tanto abili da raccogliere informazioni a più ampio raggio, riuscendo a farsi rivelare i segreti riguardanti le sparizioni che ogni culto tiene ben custoditi al proprio interno, vengono ugualmente a conoscenza di alcuni elementi in comune che sembrano essere il filo conduttore di tutta questa storia. Spetta al master decidere cosa rivelare delle informazioni riportate di seguito, a seconda della quantità di notizie scoperte dai PG:

- I sacerdoti sono scomparsi sia all'interno dei templi che fuori, mentre si trovavano in città o in viaggio per qualche motivo. Spesso la sparizione è avvenuta direttamente nelle stanze (o nelle cellette) dei preti. Gli infausti eventi sono capitati sia durante il giorno che nel corso della notte e le vittime sono per la maggior parte uomini, anche se non mancano alcune donne, seppur in misura minore. Dall'inizio della vicenda, circa quattro mesi fa, sono svanite una cinquantina di persone, in media una ogni due o tre giorni, e soltanto un terzo erano di sesso femminile. Del resto, ciò riflette il rapporto numerico tra sacerdoti e sacerdotesse, quindi non c'è alcuna anomalia effettiva, anche se i PG potrebbero non arrivare a questa deduzione. Nessun culto sembra essere stato risparmiato oppure bersagliato in maniera particolare, ma tutti hanno perso da uno a quattro sacerdoti in questo modo.
- Per il momento, tra gli scomparsi non ci sono i chierici più potenti e alti in grado dei vari culti, ma ciò viene considerata una beneaugurata circostanza e si teme che la cosa non possa durare a lungo. In realtà, date le sue abilità, la tentatrice è sicura di riuscire a rapire senza rischi vittime che abbiano non più del doppio dei suoi DV, quindi finora si è limitata a colpire bersagli al massimo del 12° livello.
- Vagliando le notizie in loro possesso, i PG dovrebbero riuscire ad appurare che tutte le sparizioni si sono verificate quando la vittima era sola. Non ci sono testimoni, segni di colluttazione o altri indizi nei luoghi dove sono avvenute le scomparse. Quando sono capitate all'interno di edifici, non c'erano prove di alcun tipo d'effrazione. Alcune delle stanze erano inchiate o sbarrate dall'interno. Le serrature sono state trovate chiuse e senza segni di manomissione o scasso, e i paletti erano ancora al loro posto. In qualche caso, c'erano delle protezioni magiche che avrebbero dovuto attivare l'allarme o persino impedire il funzionamento di spostamenti nello spazio oppure da e verso altri Piani, come per esempio *teletrasporto*, *porta dimensionale* e abilità simili. Ove presenti, queste difese non hanno funzionato, pur essendo state ritrovate attive al momento della scoperta della sparizione. Ciò è dovuto alla resistenza alla magia della tentatrice, che le ha temporaneamente annullate, anche se questo ovviamente nessuno può ancora saperlo.
- Nelle ultime due settimane, molti chierici hanno preso delle precauzioni e cercano di non rimanere mai soli. Persino quando dormono ci sono delle guardie che

restano sveglie di sentinella. Di conseguenza, le scomparse sono notevolmente diminuite, anche se non cessate del tutto – capita sempre che un sacerdote resti separato dagli altri e finisca col diventare preda dalla tentatrice. Appare tuttavia chiaro che si tratta di soluzioni d'emergenza, che non possono durare a lungo.

ROMPERE GLI INDUGI

Fermo restando che i personaggi dovrebbero avere la massima libertà di movimento e indagine, come già ampiamente raccomandato, arriva il momento in cui occorre stabilire un piano d'azione. Se il master pensa che le cose stiano andando troppo per le lunghe, può aumentare la pressione sul gruppo facendo impennare i casi di scomparsa, in modo tale che i PG debbano per forza di cose decidere sul da farsi, magari dietro opportune sollecitazioni da parte di chi li ha ingaggiati. È impossibile prevedere come sceglieranno di muoversi, ma la mossa più ovvia – che il master potrebbe “opportunamente” suggerire per bocca di qualche PnG – è quella di tenere d'occhio con discrezione un sacerdote che continua a girare o dormire da solo, per tentare di scoprire come avvengono le sparizioni. Ciò può essere fatto sia col consenso del chierico, che farà quindi consapevolmente da esca facilitando non poco le cose, oppure a sua insaputa. In quest'ultimo caso, i PG possono nascondersi nella camere del prete oppure pedinarlo a una distanza ragionevole mentre è intento nelle proprie faccende, come ritengono più opportuno. Spetta al master decidere quanto tempo deve passare prima che gli sforzi dei nostri sono coronati dal successo e la demonessa cerca di rapire proprio il loro protetto. Quando viene il momento, si ritrovano testimoni oculari di un tentativo di sequestro da parte della creatura e, anche se possono riuscire a sventarlo, non hanno modo di impedire alla loro avversaria di fuggire.

Il modus operandi della tentatrice

Quando decide di muoversi per rapire qualcuno, cosa che avviene ogni due o tre giorni, la tentatrice sfrutta al massimo i propri poteri per raggiungere il suo scopo. Assumendo forma eterea, si mette in cerca del bersaglio, finché non trova quello giusto. Quindi si materializza, come se apparisse dal nulla, assumendo l'aspetto di una bellissima donna, sebbene la sua carnagione sia di colore rossastro e tra i suoi capelli ramati spuntino un paio di corna da diavolo. La vittima cade all'istante sotto l'influsso dell'irresistibile fascino della creatura e, come incantata dalla sua bellezza sovrumana, si avvicina alle sue braccia aperte. Se i PG sono presenti alla scena, questo è il momento giusto per intervenire, perché una volta che la tentatrice afferra il sacerdote, usa immediatamente il suo *teletrasporto* infallibile per mettersi al sicuro assieme al rapito ed entrambi svaniscono in un abbraccio blasfemo. Se invece qualcuno interferisce, il chierico sembra scuotersi come se stesse uscendo da uno stato di estasi, mentre la demonessa scompare all'istante nel nulla, teletrasportandosi altrove. Non c'è modo per i personaggi di fermarla, ferirla o arrivare allo scontro in questa fase dell'avventura: preferisce infatti evitare qualsiasi confronto diretto, almeno per il momento,

utilizzando le sue abilità speciali per fuggire e cercare un altro bersaglio più facile. D'altronde il master deve ricordare che, anche se viene ridotta a 0 pf, la tentatrice non può morire finché l'albero a cui è legata rimane in vita. Qualsiasi incantesimo, protezione od oggetto magico non ha alcun effetto sulla demonessa e viene automaticamente neutralizzato in sua presenza, visto che ha una resistenza alla magia del 100%.

Le ricerche

Soltanto dopo aver assistito in prima persona al tentativo di rapimento, sperabilmente scongiurandolo, il gruppo può dedicarsi a qualche ricerca più approfondita riguardo all'essere in cui si è appena imbattuto. A tal fine, deve indirizzarsi presso le biblioteche ecclesiastiche più fornite – che per l'occasione vengono aperte anche a degli estranei come i PG – o, meglio ancora, ricorrere ai servizi di qualche saggio. Anche in questo caso spetta al master decidere come gestire questa fase del modulo, facendo in modo che le informazioni non siano scoperte troppo facilmente ma al contempo non permettendo alla noia e alla frustrazione di far scemare l'interesse dei giocatori. Un buon suggerimento potrebbe essere quello di non fornire le notizie gratuitamente, ma chiedendo in cambio una donazione in denaro oppure qualche oggetto magico particolarmente interessante, o meglio ancora un servizio che potrebbe dare spunto a future avventure.

Quale che sia la strada scelta, alla fine i nostri vengono a sapere – magari mettendo assieme i dati raccolti da fonti diverse – di una strana e antica leggenda, ormai dimenticata praticamente da tutti, riguardante un essere extradimensionale. Parla di una creatura ibrida, proveniente da qualche oscuro livello del Piano del Caos, servitrice di Lucretia – la dissoluta dea della lussuria. L'unico scopo di questa demonessa, che secondo alcune versioni dei racconti viene chiamata semplicemente la tentatrice, sarebbe appunto di quello di indurre in tentazione i mortali grazie alla sua bellezza ultraterrena e al fascino paranormale di cui è dotata, al fine di corrompere le loro anime. Si dice che siano state create dalla dea della lussuria in persona per servire come sue ancelle personali, anche se si manifestano sul Piano materiale così di rado che per molti la loro effettiva esistenza rimane una pura congettura. Per ottenere la tentatrice perfetta, di nome e di fatto, Lucretia avrebbe combinato in quest'essere le qualità di una succubus, una driade e una ninfa, tutte ben note per le loro capacità di seduzione nei confronti degli uomini. Lo spirito di questa creatura, proprio come quello di una driade, è legato a quello di un particolare albero, e solo se questo viene ucciso anche la demonessa muore. La pianta non è però in questo mondo, ma si trova di solito in qualche punto del Piano del Caos da dove proviene la tentatrice.

Ulteriori divinazioni effettuate dai sacerdoti, anche tramite *contatto spirituale*, rivelano che effettivamente nella vicenda è implicata una tentatrice, e quindi indirettamente anche il culto di Lucretia. L'unica altra indicazione che sono in grado di fornire è quello del probabile nascondiglio della creatura, che si sarebbe rifugiata nei sotterranei di una vecchia fortezza abbandonata sulle colline nei dintorni di Calardishan. Nel labirinto è nascosto anche un portale che

consente l'accesso allo spazio extradimensionale dove si trova l'albero al quale è intimamente legato il destino della demonessa, e che deve essere distrutto per poterla eliminare definitivamente.

Fino a un paio di secoli fa, la rocca era la piazzaforte di un ordine di nobili cavalieri, eretta per fronteggiare le mire espansionistiche di un'agguerrita tribù di orchi che minacciava i territori circostanti. Dopo una devastante incursione dei possenti umanoidi, che mise fine alla guerra aperta in corso da anni, gli umani furono sgominati e i pochi superstiti costretti a sloggiare, dopodiché i mostri smantellarono letteralmente la cittadella. Restarono intatti solamente i tunnel scavati sottoterra, il cui ingresso era stato sigillato dagli ultimi difensori. Purtroppo al giorno d'oggi nessuno conosce più l'esatta ubicazione delle rovine, tranne i discendenti degli orchi che sconfissero i cavalieri. Il loro clan risiede ancora sulle colline, a circa tre giorni di viaggio in direzione nord-est dalla città portuale, anche se ha perso il potere e il prestigio di un tempo. Se i personaggi si avvalgono della propria magia (*contatto spirituale*, *contattare altri piani*, oggetti magici specifici, ecc.) non ottengono altro che blande conferme di quanto già riportato in precedenza.

Sfortunatamente non è possibile ricavare informazioni dirette riguardo ai preti scomparsi, così i PG sono costretti a recarsi presso gli orchi e cercare di parlamentare con loro o estorcere in altro modo quello che vogliono sapere, cioè l'esatta posizione dei ruderi. Non c'è infatti altro modo di scoprirla, nemmeno tramite la divinazione o la magia, non importa quanto potente, ed esplorare tutta la zona è impensabile e oltretutto non porta ad alcun risultato (se non dopo qualche mese di ricerche continue), perché le poche vestigia rimaste dell'antica fortezza sono state riassorbite dalla vegetazione o sgretolate completamente dagli agenti atmosferici e dal passare del tempo. Qualsiasi sforzo in questo senso è vano e costituisce inoltre una colossale perdita di tempo, cosa che i personaggi non possono certo permettersi in un frangente disperato come l'attuale. Se il gruppo insiste per proseguire in questa direzione, il master deve usare tutti gli argomenti più persuasivi a propria disposizione – mostri erranti particolarmente aggressivi, condizioni meteorologiche inclementi, pressioni insistenti da parte dei vari culti – per dissuaderlo.

IL COVO DEGLI ORCHI

Quel che resta del possente clan di orchi degli Stomaci di Ferro, che un tempo faceva tremare l'intera regione, dimora in un complesso di grotte tra le colline a quasi tre giorni di viaggio a nord-est di Calardishan. Se lo desiderano, i PG possono facilmente ottenere una guida locale che è in grado di condurli sul posto, una persona fidata che tuttavia non è disposta ad affrontare pericoli troppo grandi né tantomeno a presenziare all'incontro con i mostri. In questo caso, non corrono il rischio di smarrirsi, altrimenti possono perdere l'orientamento, come spiegato a p. 45 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

Il prestigio e la pericolosità degli umanoidi sono drasticamente scemati rispetto a quando sbaragliarono i cavalieri. Al giorno d'oggi, si tratta di una tribù come le altre che infestano le terre brulle, magari solo un po' più ricca e

meglio organizzata grazie al retaggio d'un passato glorioso, ormai irrimediabilmente lontano e perduto.

Elestario, la guida (umano ramingo del 6° livello) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 6d8+6, pf 36, tpcCA0 15, Att 1, Fer arma, TS R6, Mor 9, PX 320, For 11, Int 12, Sag 14, Des 10, Cos 15, Car 10].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +2**, scudo, **accetta +1**, mezzalancia, pugnale d'argento, arco lungo con 20 frecce lunghe normali e **4 frecce lunghe +1**, **pozione del controllo degli animali (uccelli)**, borsello con 34 mo, 52 ma e 19 mr, altro equipaggiamento standard a discrezione del master.

Linguaggi: comune, allineamento.

Abilità secondaria: cacciatore.

Personalità: laconico, titubante, leale.

Mostri erranti

Mentre il gruppo si aggira nelle terre selvagge, il master deve lanciare il dado quattro volte al giorno per verificare se i PG si imbattono in un mostro errante, cosa che avviene con un risultato di 1 o 2 su 1d6. L'incontro comincia a una distanza di 4d6x9 m nelle terre selvagge. La maggior parte deve servire soltanto come diversivo per personaggi di alto livello, ma potrebbe anche essere un modo per indebolire leggermente il gruppo durante il tragitto verso la meta, e ci dovrebbe essere (quasi) sempre la possibilità di evitare il conflitto diretto.

In ogni caso la guida, se presente, non prende rischi inutili e suggerisce una strategia prudente ai PG. È fedele al compito che le è stato assegnato, ma non ha alcuna intenzione di rischiare la pelle per star dietro ai colpi di testa di avventurieri troppo scavezzacollo.



Per determinare esattamente i mostri incontrati, il master deve lanciare nuovamente il dado sulla tabella seguente:

1d12	Mostro errante	Reazioni*
1	2d4 giganti delle colline [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (arma gigante), TS G8, Mor 8, PX 560].	Maldisposto (potrebbe attaccare)
2	2d8 grifoni [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (48 m), CA 5, DV 7, pf 32, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 440].	Ostile (attacca)
3	1d4 pantere distorcenti [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]. Per via della loro capacità magica di apparire a circa 1 m di distanza dal punto in cui si trovano veramente, ottengono un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza e gli avversari subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.	Ostile (attacca)
4	2d6 scarabei giganti, urticanti [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 + vedi sotto (morso), TS G1, Mor 8, PX 30]. Secernono un fluido tossico, che possono spruzzare sull'avversario quando il tiro per colpire del morso ha successo, e provoca 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 <i>cura ferite leggere</i> (che non guarisce pf se usato per rimuovere questo effetto).	Indifferente (disinteressato)
5	1d6 licanthropi, lupi mannari [All CM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G4, Mor 8, PX 190]. Un branco che conta almeno cinque individui ha un capo con 5 DV, 30 pf e un bonus di +2 alle ferite inflitte. In forma animale possono essere feriti soltanto dagli incantesimi, dall'argento e dalle armi magiche. Il morbo della licanthropia viene trasmesso quando la vittima subisce un numero di ferite pari o superiore al 50% del suo totale di pf (per ulteriori informazioni, fare riferimento alla p. 81 del manuale di <i>Labyrinth Lord™</i>).	Diffidente (dubbioso)

6	Roc gigantesco [All LB, Mov 18 m (6 m) o 144 m (48 m), CA 0, DV 36, pf 126, tpcCA0 5, Att 3, Fer 3d6/3d6 (artigli), 8d6 (morso), TS G9, Mor 10, PX 6.750].	Indifferente (disinteressato)
7	1d3 vermi grigi [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]. Con un risultato di 19 o 20 sul tiro per colpire, sono in grado di inghiottire una preda intera, che subisce 1d8 ferite ad ogni round fino a che il mostro non viene ucciso. Un personaggio intrappolato nella pancia del verme può attaccare solo con un pugnale e ha una penalità di -4 al tiro per colpire.	Maldisposto (potrebbe attaccare)
8	1d4 felini, smilodonti [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].	Diffidente (dubbioso)
9	1d6 giganti delle rocce [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9, pf 41, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d6 (arma gigante), TS G9, Mor 9, PX 1.700]. Possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.	Diffidente (dubbioso)
10	3d6 scimmie antropofaghe [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 il medesimo bersaglio nello stesso round, la vittima subisce 1d8 pf addizionali.	Ostile (attacca)
11	1d4 chimere [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 9, pf 41, tpcCA0 11, Att 5, Fer 1d3/ad3 (artigli), 2d4 (morso), 2d4 (incornata) 3d4 (morso) o 3d6 (soffio), TS G9, Mor 9, PX 1.700]. La testa di drago attacca con il soffio oppure col morso al 50% di probabilità dell'uno o dell'altro (finché il soffio non si esaurisce, può usarlo solo tre volte al giorno). Il soffio di fuoco, un cono lungo 15 m che inizia con una larghezza di 1,5 m ed è largo 3 m all'estremità, infligge 3d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza.	Diffidente (dubbioso)
12	1d8 coleotteri giganti, cervi volanti [All N, Mov 18 m (6 m) o	Ostile (attacca)

volo 27 m (9 m), CA 3, DV 7, pf 31, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d10/1d10 (corna), 4d4 (morso), TS G7, Mor 8, PX 440). Sono molto territoriali e attaccano chiunque si avvicini.

* La reazione indicata è quella iniziale del mostro. Il master deve adattarla, nel prosieguo dell'incontro, alle azioni intraprese dal gruppo.

Trattare con gli orchi

Ci sono due tipi di approccio con la tribù di orchi. Il primo è quello classico, ovverosia l'invasione della tana. A meno che i PG non riescano a sconfiggere l'intero clan e a prendere qualcuno vivo per interrogarlo, si tratta del metodo meno efficace. Non è detto che sia destinato al fallimento, ma di sicuro gli avventurieri dovranno innanzitutto sobbarcarsi una bella serie di combattimenti, e quindi avranno il compito di promettere salva la vita a qualcuno dei nemici (oppure corromperlo) per ottenere l'informazione desiderata, cioè la posizione della fortezza dimenticata. Come soluzione estrema, nel caso in cui uccidano tutti gli avversari, potrebbero ricorrere a *parlare con i morti* per scoprire le notizie di cui necessitano.

In alternativa, i personaggi possono scegliere di parlamentare con gli orchi. Dopotutto, i mostri non hanno nulla contro di loro e qualche congrua offerta in denaro e oggetti preziosi (o magici) può sicuramente servire allo scopo. Tutto dipende da quanto il gruppo è disposto a sborsare e dal modo in cui prende contatto con gli orchi. Di sicuro questa opzione è molto più interessante da giocare, risparmiando al master e ai giocatori la tipica incursione nel covo dei "cattivi".

All'ingresso del rifugio, una sorta di gigantesco tumulto alto una ventina di metri e che si dipana nel sottosuolo, ci sono un paio di sentinelle (non indicate sulla mappa, sorvegliano l'imboccatura del tunnel che porta all'area O1). Se avvicinate in maniera pacifica, sono piuttosto sospettose ma acconsentono alla richiesta di poter parlare col capoclan e permettono ai PG di entrare, a patto che lascino tutte le armi all'esterno del covo. Uno o più personaggi possono decidere di rimanere a sorvegliare gli averi del gruppo, o in alternativa questo compito può essere lasciato a Elestario, la guida che li ha condotti fin qui.

Quindi le due sentinelle fanno entrare i PG, dopo aver allertato i loro compagni dell'area O2, che scortano gli avventurieri nel refettorio (area O3), dove sono in attesa il capotribù e una dozzina di orchi, tutti pesantemente armati. Lo sciamano, assieme ad altri otto orchi, resta nascosto in agguato nel crocevia che conduce verso la sua caverna (area O9), pronto a intervenire in caso di bisogno. Se il gruppo è talmente potente da poter sconfiggere un simile contingente di orchi anche senza alcun armamentario, il master deve seriamente riconsiderare le forze in campo...

Ügluk, che si fregia pomposamente del titolo di sire e come tale vuol essere appellato, è disponibile a trattare fintantoché i personaggi si comportano in maniera consona e non minacciosa. Si vanta incessantemente delle prodezze compiute dal clan degli Stomaci di Ferro, sia in passato che nell'epoca attuale. In cambio di un adeguato compenso, il

quale viene fatto passare come un'offerta alla loro divinità – l'esatto ammontare e la composizione della "donazione" sono lasciati al master, in base alla ricchezza del gruppo, ma deve includere almeno un oggetto magico di una qualche importanza per i PG – il capotribù rivela la posizione esatta delle antiche rovine. Gli orchi non hanno nulla a che fare con le sparizioni né col culto di Lucretia, e non sanno niente dell'intera faccenda.

Descrizione del complesso

Note generali

Questa sezione del modulo dovrebbe essere utile solamente se i PG non trovano l'accordo con gli orchi, oppure se scelgono di usare le maniere forti per persuaderli a rivelare l'informazione concernente la posizione della fortezza dimenticata.

Tutti i passaggi e le caverne si aprono nella viva roccia e non sembrano essere stati lavorati dagli orchi, che si sono limitati ad allargarli in alcuni punti. I soffitti variano in altezza dai 7 ai 12 m e l'intero complesso è immerso completamente nel buio, tranne dove non viene diversamente specificato. Le porte sono di solido legno, montate su cardini robusti, e – anche se non hanno serrature – possono essere sbarrate dall'interno (il testo indica chiaramente quando ciò accade). In questo caso, per aprirle è necessario ricorrere alla forza bruta (penalità di -1 al tiro per aprire porte, come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) oppure all'incantesimo *scassinare* o equivalente, come una campanella apritrice. Visto che non ci sono lucchetti o chiavistelli, l'abilità scassinare serrature dei ladri non è di alcuna utilità.

Le grate sono di ferro massiccio e bloccano l'intero passaggio, dal soffitto al pavimento, senza lasciare spazio ai lati. Sono chiuse a chiave e non possono essere abbattute senza fare un gran chiasso (occorrono armi contundenti o attrezzi appropriati e 2d4 round di lavoro da parte di un PG con For 13 o superiore), ma è possibile scassarle ricorrendo all'abilità di un ladro oppure con la magia.

Inutile dire che qualsiasi rumore forte o luce sospetta mette immediatamente in allarme l'intero clan, che si prepara ad accogliere gli intrusi nel modo più appropriato. Il master ricordi che gli orchi sono organizzati e abituati a combattere in maniera coordinata, per cui deve rendere le cose davvero complicate agli invasori. (Nota: tutte le descrizioni che seguono presuppongono che le sentinelle dell'area O2 siano riuscite a mettere in allarme il resto del complesso. In caso contrario, il master deve adattare le circostanze finché gli orchi non si accorgono della presenza degli intrusi.)

Tunnel di ingresso (non presente sulla mappa)

Vi trovate di fronte a quella che potrebbe essere una delle innumerevoli colline di questa brulla distesa, eppure non avete dubbi di aver raggiunto la vostra meta, perché di fronte al grande tumulo che vi si para davanti – alto quasi una ventina di metri – notate due orchi di sentinella. Stanno all'impiedi innanzi a una grande spelonca che dà accesso al cuore stesso della montagna, poggiati pigramente a delle lunghe picche dall'aspetto minaccioso, e indossano degli elmetti raffazzonati palesemente troppo piccoli per le loro grosse capocce.

Le due guardie non sono particolarmente allerte e non si accorgono dell'arrivo del gruppo, a meno che questo non sia particolarmente incauto o rumoroso. Se i PG non si palesano di proposito, per esempio se hanno l'intenzione di parlamentare, ottengono automaticamente il vantaggio di un round di sorpresa. Un eventuale combattimento fuori dal covo non mette sul chi va là gli occupanti che si trovano all'interno.

Orchi (2) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 29, 19, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (picca), TS G4, Mor 10, PX 215].

O1. Ingresso con grata

Seguite per una quindicina di metri il tunnel che digrada nel fianco della collina, quando improvvisamente vi trovate di fronte una solida saracinesca di ferro, chiusa da una robusta serratura. Dietro la grata intravedete, alla fioca luce che proviene dall'esterno, l'imbocco di una grotta più grande che sfuma nelle tenebre del sottosuolo.

Il metodo per oltrepassare la grata è descritto in precedenza. Qualsiasi rumore mette automaticamente in allarme le due sentinelle nascoste nell'area O2 (una delle quali ha l'unica chiave della saracinesca), che però aspettano a intervenire finché non hanno ben chiaro quel che sta effettivamente succedendo.

O2. Sala delle sentinelle

Entrate in una grande grotta irregolare immersa nel buio. Dal punto in cui vi trovate, intravedete una porta di legno sulla parete est e un'altra su quella sud. Nella caverna non sembra esserci nessuno.

La porta sud è sbarrata dall'esterno della stanza, mentre l'altra è accostata e può essere aperta senza difficoltà. Tuttavia, non appena i PG mettono piede qui dentro, vengono assaliti dai due orchi di sentinella nascosti nella nicchia a nord (invisibile dall'ingresso nella parete ovest), nei quadretti indicati sulla mappa. I mostri ottengono automaticamente la sorpresa. Il primo ne approfitta per balzare sul nemico più vicino, mentre l'altro fa risuonare un enorme corno per dare immediatamente l'allarme al resto del complesso.

Orchi (2) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 21, 20, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

L'orco con più punti ferita ha la chiave che apre la saracinesca dell'area O1.

O3. Refettorio

La porta che dà accesso a questa caverna non è sbarrata.

Entrate in una vasta grotta arredata alla meglio con alcuni tavoli e almeno due dozzine di sedie scompagnate. Piatti sbeccati, stoviglie di ogni genere e foggia, pentole sporche, fiaschi, bottiglie e botticelle sono sparpagliati dappertutto.

L'idea che vi balza in mente è quella di un'accozzaglia di mobili e vettovaglie raccattati qua e là, e ammassati qui dentro per allestire una rozza mensa.

Il locale è completamente vuoto e, a parte i disgustosi rimasugli dei pasti degli orchi, non c'è nulla di interessante. La porta a nord può essere aperta senza difficoltà.

O4. Cucina

In questa grotta è stata allestita una rudimentale cucina, con un grande falò circondato di pietre proprio nel mezzo. Al momento il fuoco è praticamente spento, ma la stanza è rischiarata dal tenue luore delle ultime braci. Ammonticchiati qua e là ci sono cumuli di pentole e padelle sudice, e vedete un grosso spiedo sul quale sono ancora infilzati dei brandelli bruciacchiati di carne.

A parte il disordine, la cucina è vuota e non nasconde segreti. Tutte le porte sono chiuse ma non sprangate.

O5. Dispensa

Sulla porta di accesso è scritto con un carboncino, nella lingua degli orchi: "Vietato l'accesso agli estranei" e, più sotto, "Ingresso riservato ai cuochi".

Questa grotta è adibita a dispensa. Dappertutto ci sono barili, bottiglie, casse e sacchi dei generi alimentari più disparati, evidentemente frutto di razzie e scorribande. In un angolo c'è anche una discreta provvista di cacciagione. Purtroppo lo stato di conservazione delle scorte non pare essere ottimale, tanto che muffa e umidità regnano incontrastate e la puzza di cibo andato a male è quasi opprimente.

Ci sono alcune vettovaglie ancora commestibili, ma niente di particolarmente appetitoso, eccezion fatta per 3d4 barattoli sigillati di succulenti salamini conservati sotto sugna che si trovano in una delle casse, e due barilotti di whisky di prima qualità col sigillo della distilleria reale (valore 55 mo l'uno).

O6. Sorgente naturale

Il rumore dell'acqua che scorre rallegra le vostre orecchie. La superficie della caverna è ricoperta da un sottile strato di umidità. Il tutto è dovuto alla sorgente che sgorga proprio nel centro della grotta, riempiendo un piccolo bacino naturale di roccia prima di defluire attraverso alcune minuscole crepe nel pavimento.

Questa è una delle due fonti che riforniscono il clan degli orchi (l'altra si trova nell'area O18). La zona è tranquilla e priva d'interesse, a meno che i PG non vogliano rinnovare le scorte di acqua fresca.

O7. Discarica

Una scalinata naturale scende verso una massiccia porta di pietra, 6 m più in basso. L'accesso è sbarrato dall'esterno con un pesante tronco d'albero, poggiato contro la superficie di roccia dell'uscio e infisso in una piccola cavità del pavimento per assicurarne la tenuta.

Spostare il tronco richiede una semplice prova di Forza e un personaggio può riprovare quante volte vuole, a patto di riposarsi almeno un turno tra un tentativo e l'altro. La porta è stata sagomata con grande attenzione, tanto che i bordi combaciano alla perfezione con l'apertura circostante, di fatto sigillando la stanza.

Tutta questa attenzione è dovuta alla presenza del protoplasma nero all'interno della grotta, una sorta di discarica che gli orchi usano per disfarsi dei pochi oggetti che ritengono inservibili. Dietro la porta c'è una sottile cornice di roccia larga meno di mezzo metro, dopodiché il pavimento sprofonda letteralmente in un baratro profondo 12 m, sul fondo del quale è annidato il mostro. Non ci sono fetori nauseabondi o altri olezzi molesti, come ci si potrebbe aspettare in un luogo simile, visto che il protoplasma dissolve praticamente ogni tipo di materiale che viene buttato qui dentro, tranne la pietra.

A meno che i personaggi non siano così incauti da precipitare nella fossa (subendo tra l'altro 4d6 ferite da caduta) o calarvisi dentro, la creatura impiega 2 round interi per salire, permettendo al gruppo di richiudersi la soglia alle spalle senza dover affrontare un combattimento, visto che il mostro non può uscire se la porta è sbarrata, perché le fessure sono talmente collimanti che nemmeno il protoplasma può assottigliarsi abbastanza da oltrepassarle. Il rumore della massa appiccicosa che sale lungo le pareti della buca è chiaramente udibile e dovrebbe mettere la pulce nell'orecchio ai nostri eroi.

Protoplasma nero (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 10, pf 52, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G5, Mor 12, PX 3.100].

È capace di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e può comprimersi per passare attraverso fessure molto strette. Può digerire sia il metallo che il legno. Viene danneggiato solamente dal fuoco e, se viene attaccato con armi taglienti, si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 1d8 ferite.

Qui dentro non ci sono tesori di sorta.

O8. Vicolo cieco

Il tunnel di fronte a voi prosegue fino a una svolta verso ovest. Sembra completamente vuoto ed è illuminato da una torcia, infissa in una fessura nel pavimento, proprio nel mezzo della curva.

Questo passaggio è una trappola e nasconde una fossa coperta, nel punto indicato sulla mappa, che si aziona quando viene gravata da un peso superiore ai 25 kg. Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere il trabocchetto. Chi cade nella buca nascosta profonda 6 m, in fondo alla quale ci sono dei paletti appuntiti, subisce 2d6 ferite da caduta e finisce infilzato da 1d4 punte di metallo, ognuna delle quali infligge ulteriori 1d6 ferite.

Dopo la curva, il corridoio termina con un vicolo cieco.

09. Caverna dello sciamano/stregone

La porta nord è sbarrata dall'interno.

Questa piccola grotta di forma irregolare è rischiarata dalla presenza di numerose candele accese, poggiate sul pavimento attorno a una logora stuoia di giunchi proprio nel mezzo della stanza. Sulla parete ovest c'è una porta chiusa, sopra la quale è stato dipinto con dell'ocra rossa il simbolo di un teschio. Per il resto, il locale sembra vuoto.

Qui risiede Bughdûl, lo sciamano e stregone della tribù degli Stomaci di Ferro. Visto che gli unici accessi alla sua caverna sono la porta a nord – sbarrata dall'interno – e il passaggio segreto nel muro sud, egli è immediatamente al corrente della presenza di eventuali intrusi e ha il tempo di prepararsi. Per prima cosa lancia *invisibilità* e poi beve la pozione del volo per salire fino al soffitto, che si trova 11 m più in alto. Se gliene viene lasciato il tempo, non esita inoltre ad *animare i morti* che giacciono nell'area O10.

Nel caso in cui non viene scoperto, ignora i personaggi per seguirli poi con discrezione e gettarsi in combattimento non appena le circostanze sono più favorevoli, altrimenti lotta con tutte le armi a propria disposizione. Come ultima risorsa, se le cose volgono al peggio e sire Ügluk è stato ucciso, beve la pozione della forma gassosa e pensa solamente a salvare la pelle.



Bughdûl lo sciamano/stregone (orco chierico del 5° livello/mago del 4° livello) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+10, pf 33, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello) o incantesimo, TS C5, Mor 11, PX 440].

Incantesimi dei chierici (3/2/1): 1° livello: *comando*, *cura ferite leggera*, *luce*; 2° livello: *blocca persone*, *silenzio*; 3° livello: *animare i morti*.

Incantesimi dei maghi (2/2): 1° livello: *dardo incantato*, *ingrandire oggetti o creature*; 2° livello: *immagini speculari*, *invisibilità*.

Equipaggiamento: randello, **bastone atrofizzante** (27 cariche), **bacchetta paralizzante** (11 cariche), **pozione del volo**, **pozione della forma gassosa**.

Il tesoro di Bughdûl è nascosto nel cimitero (area O10), quindi nella stanza non c'è molto altro da scoprire, eccettuato il passaggio segreto che conduce al tempio.

O10. Cimitero

Dopo un paio di svolte, lo stretto cunicolo vi conduce in quello che ha tutta l'aria di essere un cimitero, con delle tombe a forno col lato corto a vista, stracolme di ossa e cadaveri in putrefazione. Il puzzo di morte che vi assale le narici è tremendo e l'atmosfera è resa ancora più lugubre dalla luce tremolante di alcune candele accese qua e là. Proprio all'imbocco della galleria principale c'è il teschio di un orco infilzato nel terreno con un lungo chiodo di ferro.

La zona è l'area delle sepolture degli orchi, utilizzata a tale scopo da tempo immemorabile. Molte delle tombe sono piene di vecchie ossa annerite, che sembrano essere state bruciate dal fuoco. Ciò è dovuto ai peculiari riti funerari della tribù, che è solita cremare i propri morti prima di deporle qui i resti, mentre quando a morire è una figura di spicco (come un capo, uno sciamano o un grande guerriero), le sue carni vengono consumate in un macabro banchetto al quale partecipano tutti i membri del clan, in modo che ingerendo parte del corpo del defunto, ne acquisiscano anche le capacità e il potere che aveva in vita.

Se Bughdûl è riuscito a lanciare il suo incantesimo *animare i morti*, uno scheletro orco balza addosso ai PG non appena mettono piede nel tunnel dove si aprono le tombe, sorprendendoli automaticamente.

Scheletro orco (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 4+1, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (pugno), TS G4, Mor 12, PX 290].

Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite. È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. È però vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene scacciato come un non morto da 5 DV.

Di seguito è descritto il contenuto delle tombe a forno:

- Da qui sbuca fuori lo scheletro orco, se presente. Altrimenti, ci sono soltanto ossa.
- Ossa alla rinfusa, tra le quali è possibile scovare 2d4 mr.
- Ossa e nient'altro.
- Ancora ossa, dietro alle quali c'è un sacco di tela sudicia in cui Bughdûl nasconde i propri tesori materiali, ammontanti a 3d6x100 mo e 1d8 gemme del valore di 2d4+2x100 mo ognuna.
- Queste ossa appartengono ai notabili della tribù, come testimoniano i segni di denti su di esse. La tomba è piena solamente per metà.

- f. In questo particolare loculo ci sono soltanto ossa di mani e piedi. Infilato a un dito scheletrico c'è un anello d'argento ossidato e annerito, che una volta ripulito può essere venduto per 25 mo.
- g. Tra le ossa è in agguato una sonnolenta vipera butterata, pronta a mordere eventuali molestatori.
Vipera butterata (1) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 38]. È molto rapida e vince l'iniziativa in ogni round. Il morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza.
- h. Nella tomba c'è soltanto una manciata di ossa.
- i. Questo spazio è vuoto, evidentemente riservato alle future sepolture.

O11. Grata chiusa

Vi trovate di fronte una grata metallica chiusa da una serratura dall'aspetto robusto, simile a quella in cui vi siete già imbattuti all'ingresso. Dietro di essa, il passaggio continua fino a un quadrivio, rischiarato da alcune torce appese alle pareti di roccia. In giro non si vede anima viva.

Il metodo per oltrepassare la grata è descritto in precedenza. Qualsiasi rumore allerta automaticamente le sentinelle che stanno di guardia davanti alle porte delle aree O13 e O15. La prima ha l'unica chiave che apre la saracinesca. I due orchi provvedono immediatamente a diffondere l'allarme al capoclan e al resto della tribù, in modo che tutti siano pronti a ricevere gli intrusi.

O12. Porcilaia

Una lunga galleria si dirige verso l'alto seguendo un percorso tortuoso. Per agevolare la salita, in verità piuttosto ripida, gli orchi hanno scavato dei rozzi gradini nel pavimento roccioso. Anche se sono troppo grandi per gli umani, vi aiutano comunque a procedere con minore affanno, finché non vi trovate di fronte a una porta di legno sbarrata dall'esterno. Ancora prima che la spalanchiate, un tanfo di letame e animali vi assale prepotentemente le narici.

Come i PG potrebbero sospettare, l'intera grotta è un gigantesco porcile che ospita almeno una sessantina di grassi maiali. La volta della caverna si eleva per una dozzina di metri, mentre il pavimento è coperto di melma, escrementi, paglia e viscidetti di pastone. Il tutto forma un intruglio scivoloso e maleodorante, sul quale è quasi impossibile rimanere in piedi. Nell'angolo nord-orientale della grotta c'è una pozza d'acqua sudicia, alimentata da una piccola sorgente naturale e che si disperde direttamente nel sottosuolo, contribuendo ad aumentare la poltiglia che ricopre il terreno.

Esplorare questa zona potrebbe rivelarsi estremamente complicato, oltre che privo di qualsiasi utilità. Tuttavia, liberare i maiali all'interno del complesso rappresenta un ottimo diversivo, capace di scombinare non poco i piani difensivi della tribù di orchi.

O13. Caverna dei trofei

Davanti alla porta di questa grotta c'è una sentinella armata con una picca, che custodisce l'unica chiave della grata nell'area O11. Se è al corrente della presenza di invasori, dopo aver messo in allarme il capotribù battendo un segnale in codice sulla porta che separa le aree O13 e O15, si dispone in agguato e sferra un attacco di sorpresa contro il primo PG che mette piede nel crocevia.

Orco (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (picca), TS G4, Mor 10, PX 215].

Entrate in una vasta caverna completamente immersa nell'oscurità. Quando fate luce, vedete tre porte nelle pareti nord, est e ovest. Appesi al soffitto – alto circa 6 m – e alle pareti ci sono pelli di animali, teste impagliate, teschi umani e semiumani, crani di varie bestie, armature e scudi ammaccati, stendardi sbrindellati, armi di ogni foggia e tipo, e una panoplia di oggetti guerreschi tra i più disparati. Si tratta, con ogni evidenza, della grande e impressionante grotta dei trofei di guerra della tribù degli Stomaci di Ferro.

Questa sala è l'orgoglio del clan e, più di ogni altra, ne testimonia la grandezza passata e presente (soprattutto passata, in verità...). Gran parte delle armi, armature e stendardi sono stati strappati all'ordine di cavalieri sconfitto un paio di secoli orsono, ma non mancano trofei più recenti, anche se meno prestigiosi. Non ci sono comunque oggetti degni di nota, e la maggior parte sono talmente rovinati da risultare inutilizzabili.

Le porte che conducono al tempio (area O14) e alla caverna del capo (area O15) sono sbarrate dall'esterno, mentre il passaggio segreto nella parete sud ha le normali probabilità di essere individuato.

O14. Tempio

La porta di accesso è sbarrata dall'interno. Ad aprirla provvede lo sciamano/stregone passando attraverso il passaggio segreto che collega la sua stanza (area O9) a questa.

Questa grotta irregolare ha il soffitto particolarmente basso rispetto al resto del complesso, visto che misura non più di 5 m. Le pareti sembrano essere state allargate con del rozzo lavoro di scavo, partendo da una caverna più piccola. L'intera area è rischiarata un grosso cero posto sopra un blocco di roccia rettangolare che funge da altare, ricoperto da offerte di cibo. Nella parte più meridionale di questo misero santuario c'è una statua di tufo che rappresenta un orco a grandezza naturale, seduto sulle gambe incrociate e con un'enorme pancia, intento a divorare l'enorme coscio di un qualche animale imprecisato.

Il tempio è dedicato al dio degli orchi, che qualsiasi chierico o PG con un'abilità secondaria appropriata è in grado di riconoscere effettuando con successo una Prova di Saggezza. È una divinità dal nome pressoché impronunciabile nella lingua degli uomini, che personifica e

raggruppa tutte le “qualità” più apprezzate da questa bellicosa razza – brutalità, voracità e ingordigia.

Il cibo sul tavolo è relativamente fresco – viene cambiato ogni due o tre giorni – e decisamente succulento da un punto di vista orchesco. Appena cucinato viene portato direttamente qui da Bughdûl, come offerta solenne, ed è lo stesso sciamano che poi lo consuma per i propri pasti, provvedendo a distruggere ritualmente quel poco che non riesce a divorare.

Rubare il cibo o dissacrare in altro modo questo luogo sacro, l'altare o la statua costa ai profanatori le ire del famelico dio degli orchi, che li bersaglia con uno *scaglia maledizione* tale da dimezzarne gli attributi primari per i prossimi 1d4 giorni. Data la natura divina dell'anatema, i PG non possono in alcun modo abbreviarne la durata o mitigarne gli effetti.

Nel santuario non c'è nulla di interessante per i personaggi.

O15. Caverna del capotribù

Entrambe le porte nelle pareti nord e ovest sono sbarrate dall'interno della stanza, mentre quella che conduce verso est è semplicemente accostata. Fuori dalla porta settentrionale c'è una sentinella armata con una picca. Se è al corrente della presenza di invasori, dopo aver dato l'allarme alla zona delle abitazioni (aree O19a-h), si unisce alla scorta personale del capotribù.

Orco (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 27, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (picca), TS G4, Mor 10, PX 215].

In questa sfarzosa grotta dovrebbe vivere una figura di spicco della tribù, almeno a giudicare dal variopinto arredamento. Il terreno è completamente ricoperto da uno strato di tappeti dalle fogge più diverse, mentre sete, broccati e cuscini sono sparsi dovunque, in mezzo a cumuli di sporcizia e vassoi colmi di avanzi di cibo. Due grandi bracieri accesi illuminano l'intero ambiente.

Nell'angolo sud-ovest c'è un grande scranno di legno, imbottito di velluto, che un enorme orco – il più grosso che avete incontrato finora – utilizza come trono. Ai suoi piedi, legato a una grossa catena di ferro, c'è un orsogufo dall'aspetto feroce. Nella caverna ci sono altri orchi, tutti armati fino ai denti e dall'aria bellicosa, che formano un comitato di benvenuto non propriamente accogliente.

Qui dentro, nel caso probabile in cui la tribù sia già allarme, si trovano il capotribù (seduto sul trono), lo sciamano/stregone (se non è già stato sconfitto in precedenza) e otto guerrieri pronti alla battaglia. Se del caso, è presente anche la sentinella che di solito sta fuori dalla porta (vedi sopra). Il passaggio segreto per la tesoreria si trova proprio dietro lo scranno imbottito.

Il capotribù accoglie sprezzantemente i PG, tacciandoli di essere degli invasori, e intima loro di deporre le armi per evitare conseguenze peggiori. Ha già bevuto la sua pozione della crescita e infligge quindi il doppio delle ferite. Se il gruppo si arrende, viene disarmato e derubato di tutto, poi seguono dileggi e un pesante pestaggio, quindi viene buttato fuori dal sotterraneo in malo modo. In caso contrario, alla prima avvisaglia di ostilità, Ügluk dà il segnale di attacco ai

suoi, liberando l'orsogufo ed evocando innanzitutto un genio grazie al suo anello incantato, per poi gettarsi nella mischia (grazie alle sue abilità guerresche, è in grado di sferrare due attacchi per round) brandendo in una mano il suo spadone magico e nell'altra un nodoso randello irto di chiodi arrugginiti. Non è tuttavia disposto a lottare fino alla morte e, se viene ridotto a meno di 8 pf, si arrende. Se invece viene ucciso, tutti i membri della tribù devono fare una prova di morale a ogni round per evitare di gettare le armi in cambio della salvezza.



Sire Ügluk, capotribù degli orchi [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 7+4, pf 45, tpcCA0 12 (10 con lo spadone), Att 2, Fer 1d10+2 (spadone), 1d10 (randello), TS G7, Mor 11, PX 900].

Equipaggiamento: cotta di maglia (a misura di orco), **spadone +2**, randello, **anello del genio**, **pozione della crescita** (già bevuta), gioielli vari per un totale di 3.400 mo.

Orchi (8) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 27, 26, 25, 25, 23, 23, 21, 20, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

Orsogufo (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350].

Può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con entrambi gli artigli nello stesso round, infliggendogli 2d8 ferite aggiuntive.

Genio (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 5, DV 7+1, pf 35, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (pugno) o vedi sotto, TS G14, Mor 12, PX 1.700].

Può essere ferito solamente da armi magiche o incantesimi. È dotato di diverse abilità magiche e può usare ognuna di esse tre volte al giorno: *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* (permanente finché l'illusione non viene toccata o dissolta). Può utilizzare anche forma gassosa (come per l'omonima pozione) e *invisibilità*. Può assumere la forma di un turbine dopo 5 round di preparazione. Il turbine ha un diametro di 3 m alla sua base, è alto 21 m e ha un diametro di 6 m alla sommità. In questa forma, può volare a una velocità di 18 m a round. Il turbine infligge 2d6 ferite a tutti gli esseri con cui viene a contatto.

O16. Harem

Questa stanza è arredata in maniera simile a quella del capotribù, anche se ci sono ancora più cuscini sparsi sul pavimento, per rendere più comodo il soggiorno di quattro pasciute orchesse. Dovrebbero essere le favorite del gran capo, almeno a giudicare dal modo grottesco in cui sono abbigliate, che ricorda quello di deformi odalische inguainate in abiti troppo piccoli per loro. In un angolo c'è una gabbia di legno, al cui interno langue una schiava umana, denutrita e col corpo nudo ricoperto di piaghe.

Le occupanti dell'harem fingono di essere terrorizzate dagli intrusi, ma sono in realtà tutt'altro che innocue. Tra le sete e i cuscini nascondono dei micidiali randelli di solido legno. Se costrette a combattere non si tirano indietro, anche se preferiscono cercare di salvarsi la pelle in altro modo.

Orchesse (4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 26, 19, 19, 17, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

La sfortunata prigioniera nella gabbia di legno è una ragazza umana di 16 anni, rapita qualche settimana fa durante una razzia. Le orchesse hanno preteso che fosse consegnata loro come schiava e da allora l'hanno tenuta rinchiusa nella gabbia, percuotendola e vessandola in continuazione, e lasciandola quasi morire di fame. Le ecchimosi sul corpo della poveretta sono evidenti e ci sono numerosi segni di altre torture, tra cui piccole bruciature, e la lingua, le orecchie e i capezzoli le sono stati recisi. Attualmente ha soltanto 1 pf ed è destinata sicuramente a spirare nel giro di pochi giorni, a meno che non venga soccorsa e adeguatamente curata. Se i PG riescono a trarla in salvo, il master deve assegnare loro 1.500 PX supplementari a testa per la buona azione.

In questa grotta ci sono stoffe e oggetti pregiati per complessive 1.200 mo, e le orchesse indossano gioielli per altre 2.850 mo in totale. Tra le varie ampolle e vasetti di oli, creme e profumi, ci sono anche un **filtro d'amore** e un **filtro**

velenoso, che le orchesse tentano di propinare agli avventurieri mescolandoli al liquore che offrono loro non appena si presenta l'occasione.

O17. Caverna del tesoro

Quando schiudete la porta segreta, siete investiti dall'odore di aria stagnante e terra bagnata. L'ambiente è immerso nelle tenebre e nel silenzio più assoluti. Le vostre torce illuminano un anatro ristretto, scavato grossolanamente nella viva roccia della collina e impregnato di umidità. All'interno ci sono due grandi barili privi di coperchio, un'enorme giara di terracotta stracolma di monete, un piccolo scrigno di ferro e un forziere di legno. Tutti gli oggetti sono ricoperti da uno strato di polvere e da chiazze di muffa.

I passaggi segreti che danno accesso a questa grotta sono noti solamente al capotribù, allo sciamano e al luogotenente degli orchi. Come si arguisce facilmente, nella caverna è custodito il tesoro degli Stomaci di Ferro. Il fatto che non venga visitata troppo frequentemente è testimoniato dal velo di sudiciume che ricopre ogni cosa. Anche se i personaggi potrebbero pensare il contrario, si tratta di semplice muffa, assolutamente innocua.

Nei barili ci sono vecchie armi e parti di armatura, tutte troppo piccole per essere utili agli orchi, tra le quali una **spada corta +1, +3 contro i licanthropi**. La giara è piena zeppa di monete e contiene un totale di 969 mo, 4.621 me, 5.827 ma e 11.308 mr. Nello scrigno metallico, chiuso da un *chiavistello magico* lanciato da Bughdûl, ci sono varie gemme di diverse dimensioni del valore complessivo di 5.800 mo. Infine, nel forziere (che è aperto) ci sono diversi libri e tomi che hanno visto giorni migliori, che gli orchi non sono in grado di leggere ma di cui non si sono voluti sbarazzare, ritenendo che potessero avere un qualche valore. In effetti, tra i vari volumi privi di qualsiasi interesse, c'è anche un **manuale della velocità d'azione**.

O18. Sorgente naturale

Questa grande caverna, cui si arriva tramite una scalinata scavata nella roccia dagli orchi, è simile all'area O6, ma la sorgente è più grande e ci sono molti secchi di legno e metallo, di varie dimensioni, che gli umanoidi usano per attingere l'acqua e portarla nelle altre zone del complesso. Non c'è nulla di particolarmente utile per l'avventura.

O19. Caverne degli orchi

Questa zona comprende le grotte che fungono da abitazioni per gli orchi. Qui vivono i membri della tribù, comprese le femmine e i pochi giovani non ancora maturi. Tutte le porte sono sbarrate dall'interno in caso di allarme, e in ogni grotta c'è almeno un maschio pronto a combattere, assieme a una o più orchesse altrettanto determinate, specie se sono presenti dei piccoli (che non combattono).

Ogni singola caverna è arredata con un'accozzaglia di stracci, coperte lacere, cuscini, mobili sfondati e altra paccottiglia. In un angolo c'è lo spazio per accendere un piccolo fuoco, oltre a qualche pentola, giara o barilotto pieno d'acqua potabile proveniente dalla sorgente dell'area O18. Ci sono anche le armi degli occupanti (solitamente grossi randelli nodosi), coltellacci, asce, altri utensili e attrezzi

vari. All'interno di capienti sacchi sono custoditi gli averi personali dei residenti, che ammontano a 1d6x100 mo per ogni grotta.

L'elenco che segue riporta ulteriori dettagli sugli occupanti delle varie aree:

- a. Due orchi (pf 26, 25).
- b. Un orco (pf 22) e un'orchessa (pf 26).
- c. Due orchi (pf 27, 26) e due orchesse (pf 17, 12).
- d. Un orco (pf 28), un'orchessa (pf 11) e un giovane (pf 8)
- e. Il luogotenente degli orchi. Si tratta del guerriero più alto in grado dopo il capotribù e lo sciamano/stregone, e conosce l'ubicazione dei passaggi segreti che danno accesso all'area O17. Nella grotta ci sono 1d6x100 mo addizionali.
- f. Un orco (pf 24) e due orchesse (pf 16, 12).
- g. Un orco (pf 22), due orchesse (pf 29, 16) e due giovani (pf 8, 6).
- h. Un orco (pf 19) e un'orchessa (pf 17).

Keght, luogotenente degli orchi (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 5+1, pf 30, tpcCA0 14 (10), Att 1, Fer 1d10 (+4) (randello), TS G5, Mor 10, PX 460].

Equipaggiamento: **pozione della forza dei giganti**, che non esita a bere prima di entrare in combattimento (+4 a tiri per colpire e ferite inflitte, riportati tra parentesi nelle statistiche).

Orchi (10) e Orchesse (9) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf vedi sopra, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

LA FORTEZZA DIMENTICATA

Verso le rovine

Dopo aver ottenuto dagli orchi, non importa in che modo, le informazioni relative alla posizione delle rovine della fortezza dimenticata, i personaggi devono tornare quanto prima a Calardishan e subito muovere senza indugi alla volta del rifugio della tentatrice. Il viaggio di ritorno può, ovviamente, essere movimentato dagli incontri coi mostri erranti, con le stesse modalità di quello d'andata. Se si sentono particolarmente temerari e in forma, i PG hanno l'opzione di dirigersi direttamente ai ruderi, ma non guadagnano molto tempo perché per farlo devono comunque passare vicino alla città portuale. Una volta tornati al quartier generale, non soltanto possono recuperare le forze e riordinare le idee sul da farsi, ma anche mettere al corrente i sacerdoti delle ultime novità. In ogni caso, quest'ultimo passaggio non è fondamentale, dato che il gruppo è già in possesso di tutte le indicazioni necessarie per risolvere l'avventura.

Le vestigia della rocca dei cavalieri si trovano a poco meno di due giorni di viaggio da Calardishan, in direzione quasi opposta rispetto al covo della tribù degli Stomaci di Ferro. Grazie alle indicazioni degli orchi, i PG possono facilmente trovare il luogo esatto e, anche senza l'aiuto di una guida, non corrono il pericolo di smarrirsi. Il master deve comunque tirare i dadi tre volte al giorno per controllare se il gruppo si imbatte in qualche mostro errante, usando la tabella riportata in precedenza nel modulo. Ancora un volta, questa potrebbe essere un'opportunità per fiaccare un po' i

personaggi troppo potenti in vista dell'ultima esplorazione che li attende.

Quel che resta della fortezza, almeno in superficie, sono soltanto poche pietre coperte dalla vegetazione e sgretolate dagli agenti atmosferici, tanto da risultare assolutamente irriconoscibili se non si sa dove cercare con esattezza. Le rovine si trovano sulla cima di una specie di terrazza naturale di circa 300 m di diametro, completamente invasa da rovi ed erbacce. Un tempo il castello aveva tre piccole torri, mura possenti e un torrione alquanto imponente. Di tutta questa passata grandezza architettonica, oggi non rimane più nulla, se non un sordido buco nel terreno simile a un pozzo – profondo quasi 4 m – dal quale è possibile accedere al sotterraneo vero e proprio. Questo accesso, che i PG riescono a scoprire dopo qualche ora di ricerche, era stato sigillato dai cavalieri prima dell'ultima battaglia, per cui il labirinto è rimasto relativamente intatto. La tentatrice vi si è imbattuta del tutto casualmente e ha deciso di prendervi dimora, data la relativa vicinanza alla città di Calardishan e visto che nessuno pare essere al corrente della sua ubicazione. Nel corso degli ultimi mesi, i chierici di Lucretia e la demonessa hanno fatto qualche cambiamento e aggiunto delle trappole, riattivando anche quelle già predisposte dai cavalieri. Soprattutto, hanno aperto i due portali dimensionali che attualmente si trovano in loco: uno conduce al più vicino tempio della dea della lussuria, l'altro alla tasca extradimensionale in cui si trova l'albero simbiote della tentatrice.

Descrizione del complesso

Note generali

Il sotterraneo è ancora perfettamente agibile, costruito in solidi blocchi di granito uniti con grande perizia. Nonostante delle piccole infiltrazioni di umidità in alcuni punti, le immancabili ragnatele, un po' di pietrisco e sporcizia in giro, e l'onnipresente odore stantio di chiuso, non ci sono aree pericolanti, tranne una piccola zona chiaramente indicata come tale sulla mappa.

I soffitti sono alti 3 m nei corridoi e il doppio all'interno delle stanze. Le porte sono di solido legno, rinforzato con fasce e borchie metalliche, e hanno tutte una normale serratura. Quelle chiuse a chiave (indicate anche sulla mappa) possono essere forzate come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*, scassinate da un ladro oppure aperte con la magia.

Ogni 15 m, lungo i passaggi ci sono piccole nicchie atte a ospitare delle lanterne, che vengono costantemente tenute accese e sono alimentate da alcuni quasit – che si mantengono invisibili oppure girano per il sotterraneo trasformati in pipistrelli o centopiedi giganti – appositamente evocati dalla tentatrice a tale scopo. Si tratta soprattutto di un effetto scenografico e, visto che i mostriciattoli hanno l'ordine di non interagire per alcun motivo con gli estranei, i PG non avranno a che fare con loro nel corso dell'esplorazione (tranne nel caso indicato sotto, nella sezione relativa ai mostri erranti). L'illuminazione delle stanze è assicurata nello stesso modo, a meno che non sia specificato diversamente nella descrizione delle singole aree.

Mostri erranti

All'interno del sotterraneo, il master deve ricorrere alla minaccia dei mostri erranti soltanto se il gruppo sta avendo palesemente vita troppo facile, oppure se è costretto a trascorrere una o più notti all'interno del complesso, cosa che potrebbe essere necessaria per ritemperare le forze e recuperare gli incantesimi. In questo caso, ogni notte c'è 1 possibilità su 4 di imbattersi in qualche guardiano, rappresentato dai quasit citati in precedenza.

La prima volta appare uno solo di questi mostriciattoli, ma il numero raddoppia per ogni incontro successivo, e le creature sono automaticamente ostili e ben disposte a sfidare i personaggi. Se le cose vanno troppo per le lunghe, il gruppo può davvero avere vita dura contro uno sciame di questi demonietti assetati di sangue.

Quasit (1 o più) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d2 + veleno/1d2 + veleno (artigli), 1d4 (morso), TS G3, Mor 10, PX 95].

Non vengono feriti da armi non magiche, tranne quelle di ferro. Non subiscono inoltre ferite da fuoco, freddo ed elettricità. Rigenerano 1 pf per round. Effettuano i tiri salvezza contro incantesimi come se fossero guerrieri del 7° livello. Le vittime dei loro artigli devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o perdono 1 punto di Destrezza per 2d6 round per ogni attacco andato a segno. Hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà (una a round): *autometamorfosi* (limitata alle forme di pipistrello, centopiedi gigante, rospo, lupo), *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Inoltre, una volta al giorno, possono usare *paura arcana* in un raggio di 9 m. Come tutti i demoni di basso rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m), ferite da gas dimezzate e telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi).

F1. Ingresso

Il pozzo che si trova tra le rovine arriva in questo punto. I personaggi possono scendere in sicurezza calandosi con una corda oppure usando la magia. Un ladro può usare la sua abilità di scalare pareti. Eventuali cadute, davvero improbabili a meno che i PG non siano particolarmente incauti o maldestri, causano solamente 1d6 ferite. Quando i nostri sono finalmente davanti alla porta, il master deve leggere a voce alta:

Di fronte a voi, nella parete nord di questo stretto pozzo quadrato, c'è una robusta porta in legno massello di acacia, che nemmeno il tempo e le intemperie sembrano essere riusciti a scalfire. Non notate maniglie o serrature, e nemmeno i cardini sono visibili.

Il massiccio portone è sbarrato dall'interno con una grossa trave, pertanto non è possibile sfondarlo o scaccinarlo. Anche i cardini sono ben protetti all'interno della parete, per cui non si può cercare di sgangherarlo. L'unico modo per entrare è abatterlo con un'ascia, disintegrarlo, usare *passapareti* o qualche altro stratagemma.

F2. Androne

Una lanterna appesa a un gancio nel soffitto al centro del passaggio illumina un breve corridoio lungo 9 m, che termina con una porta simile a quella da cui siete appena entrati, anche se di aspetto meno solido. L'area sembra essere completamente vuota e deserta.

Quella a nord è una normale porta interna sbarrata, per cui può essere aperta come indicato nella sezione "Note generali". Il vero problema è la fossa coperta a metà del corridoio, che si spalanca quando viene gravata da almeno 20 kg di peso. La buca nascosta sotto di essa è profonda ben 6 m. Chi ci finisce dentro subisce 2d6 ferite. Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere la trappola.

F3. Salone ottagonale

Questa grande sala con otto lati ha ben sei porte. Per il resto, è completamente vuota.

La zona centrale del pavimento, riportata in grigio chiaro sulla mappa, è un'illusione. Non c'è modo di accorgersene se non al tatto oppure calpestandola, ma a quel punto potrebbe essere troppo tardi. L'effetto non scompare quando viene toccato, perciò se un PG ci cammina sopra, sembra semplicemente venire inghiottito dal terreno e scompare, risucchiato in basso. Per evitare qualsiasi problema, è sufficiente restare sulla parte solida del selciato, quella più vicina alle pareti.

Chiunque cade nella trappola precipita 6 m più in basso e finisce dritto nella tana di un'enorme fanghiglia verde, che occupa quasi tutto il fondo della fossa visto che ha un diametro di 12 m. Con un risultato di 3 o più su 1d6, il malcapitato finisce proprio sopra il mostro, entrando automaticamente a contatto, ma in questo caso non subisce il danno causato dalla caduta, che altrimenti ammonta a 2d6 ferite.

Fanghiglia verde (1) [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 20, pf 66, tpcCA0 9, Att 1, Fer vedi sotto (contatto), TS G10, Mor 12, PX 4.250].

Una volta coperta una vittima, ne digerisce gli indumenti e l'armatura in 6 round. Il mostro si alimenta così rapidamente che, passato questo periodo, gli bastano solo 1d4 round di contatto con la pelle del bersaglio per assimilarlo, creando un'altra fanghiglia verde al suo posto. Non è quindi possibile resuscitare magicamente la vittima, perché di lei non resta nulla. Questa creatura è resistente a molti attacchi. Non è possibile ferirla o strapparla via da una vittima, ma si può bruciarla. Se ciò avviene mentre è appiccicata a un personaggio, le ferite da fuoco sono inflitte a entrambi. Il mostro viene ucciso istantaneamente dall'incantesimo *cura malattia*.

La porta nord, che conduce all'area F11, non può essere aperta in alcun modo tranne azionando la leva che si trova dietro il passaggio segreto nel covo dello scuoiacervelli (area F10a). Essa è immune a qualsiasi tipo di danno, anche magico, ma un *teletrasporto* o effetti simili permettono comunque di oltrepassarla.

F4. Ala abbandonata

Tutta quest'area e quella F5 sono visibilmente abbandonate e immerse nell'oscurità assoluta. Un fitto strato di polvere e macerie ricopre i corridoi, e in alcuni punti il soffitto e le pareti sono addirittura franati, ostruendo completamente la via. La zona è l'unica del sotterraneo a essere altamente insicura, nonostante alcuni puntelli provvisori – risalenti all'epoca dei cavalieri – che non sembrano però aver risolto il problema. Il labirinto è completamente instabile a causa dei crolli e delle massicce infiltrazioni d'acqua, e viene evitato ormai da tempo.

I PG si rendono subito conto della situazione, specie se sono presenti dei nani, che riescono a stabilire immediatamente la grande pericolosità della zona senza bisogno di effettuare alcun tiro. Ogni volta che qualcuno entra in un quadretto rappresentato sulla mappa come “sezione instabile”, il master deve tirare 1d100 – con un risultato superiore al 60%, il soffitto crolla rischiando di seppellire il malcapitato. Se ha la possibilità di spostarsi in un quadretto adiacente vuoto, la vittima può effettuare un tiro salvezza contro bacchette. In caso di successo, riesce a scansarsi appena in tempo prima di venire completamente travolta, ma subisce comunque 2d4 ferite dalle pietre cadenti. Se invece fallisce il TS, oppure non ha spazio per svicolare, rimane schiacciata e muore sul colpo. Tentativi di scavo per recuperarne il corpo provocano altri cedimenti, con conseguenze potenzialmente letali per il resto del gruppo. Una volta che un quadretto crolla, si considera pieno di macerie e di conseguenza intransitabile.

Infilarsi in questo instabile dedalo è un'operazione alquanto azzardata, che il gruppo rischia di pagare veramente a caro prezzo. Del resto, ci sono tutti gli elementi per evitare di cacciarsi nei guai.

F5. Stanza in rovina

Anche questa stanza è fortemente lesionata, come dimostrano i cumuli di macerie che la ingombrano. Lungo la parete nord ci sono tre grandi cassapanche di legno alte circa 1,5 m, lunghe 2,5 m e larghe 1 m. Un paio sono state irrimediabilmente sfondate dal soffitto crollato. Sulla parete sud, ai lati della porta, ci sono invece due massicci armadi di legno, chiusi da grossi lucchetti.

Questo salone nasconde diverse insidie. A parte la pericolosità dei quadretti di “sezione instabile”, i cui effetti sono descritti nell'area F4, proprio nel centro della stanza è in agguato un trappoliere, perfettamente mimetizzato col pavimento, tanto da passare inosservato nel 95% dei casi. Se non viene notato, ottiene automaticamente la sorpresa contro il primo personaggio che gli capita a tiro.

Trappoliere (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 12, pf 50, tpcCA0 10, Att 4+, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G12, Mor 10, PX 2.000].

Quando colpisce, si ripiega e si avvolge sulla vittima, cercando di schiacciarla e soffocarla con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le creature intrappolate

non possono attaccare. Il mostro subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riesce nel tiro salvezza.

Nell'unica cassapanca intatta non c'è nulla, tranne alcuni rotoli di stoffa completamente ammuffiti e inservibili. Entrambi gli armadi lungo il muro sud sono chiusi da grossi lucchetti, che un ladro può scassinare normalmente. Quello verso ovest si trova in una sezione instabile, con tutti i rischi che ciò comporta. Al suo interno ci sono tre spade lunghe, un'ascia da battaglia, due mazze, una mazza chiodata e cinque scudi, oltre a una collezione di tre pugnali col manico ingioiellato (valore 120 mo l'uno, oppure 600 mo per l'intera serie) e un **cornio degli eroi d'argento**. Nell'altro invece si trovano 2d4 armi in asta in condizioni accettabili, anche se del tutto ordinarie.

F6. Stanza buia

Dopo la porta, il passaggio svolta e scende per pochi gradini, prima di terminare di fronte a una seconda porta dipinta interamente di nero, sulla quale è dipinto in blu notte un occhio con le palpebre chiuse.

Quando i personaggi la aprono, il master può leggere la descrizione che segue:

La sala è immersa nelle tenebre più complete. Qualsiasi luce viene come inghiottita appena arriva alla soglia, senza rischiarare minimamente l'interno. Il silenzio assoluto regna incontrastato.

La camera è mantenuta costantemente al buio da un effetto magico creato direttamente dalla tentatrice e che non è possibile disperdere o annullare in alcun modo. Nessuna fonte di luce, sia ordinaria che magica, funziona all'interno della stanza ed è impossibile dissipare l'oscurità, che nasconde un pericoloso fungo violetto.

Il mostro ottiene il vantaggio della sorpresa nel primo round e nel corso del combattimento i PG subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire a causa del buio, che il fungo invece ignora non avendo bisogno della vista per dirigere i propri attacchi.

Fungo violetto (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 3, pf 19, tpcCA0 17, Att da 1 a 4, Fer vedi sotto (tentacoli), TS G3, Mor 8, PX 80].

Frustra le creature che si avvicinano entro 1,5 m con 1d4 tentacoli, dai quali essuda un fluido marcescente che costringe chi viene colpito a un tiro salvezza contro veleno. In caso di fallimento la carne della vittima marcisce e la morte sopraggiunge in 1d6 round. L'incantesimo *cura malattia* annulla i devastanti effetti della letale sostanza.

A complicare le cose, oltre alla porta sulla parete ovest che conduce all'area F7, ce ne sono altre due lungo i muri est e sud. Si tratta di porte finte, che cadono addosso a chi tenta di aprirle, facendolo ruzzolare per terra a meno che non riesca in una prova di Destrezza con una penalità di -4.

Finché il personaggio non si rialza, il mostro gode di un bonus di +4 ai tiri per colpire diretti contro di lui.

F7. Tomba infestata

Anche questa camera è immersa nell'oscurità, che però può essere dissipata coi normali mezzi. Quando il gruppo riesce a fare un poco di luce, il master deve leggere a voce alta:

Siete in una stanza cupa e lugubre, che identificate immediatamente come una cripta. Un grosso sarcofago di pietra nera è posto nel bel mezzo del locale, proprio di fronte alla porta d'ingresso. È lungo 4,5 m, largo 2,5 m e alto 3 m. Al muro ovest è appeso un vecchio gonfalone cremisi con i bordi bianchi e neri, tutto sfrangiato e lacerato, che sembra aver sventolato in molte battaglie.

Il resto delle pareti è decorato con decine di armi di ogni genere, in condizioni non certo ottimali, ricoperte di polvere e ragnatele. Ci sono anche diversi scudi con vari simboli araldici, che non siete in grado di identificare.

Questo luogo è la camera sepolcrale del fondatore dell'ordine cavalleresco che eresse il castello, Sir Reginald Abercrombie. Sfortunatamente per lui, morì pochi mesi dopo il completamento della costruzione e il suo successore decise di onorarlo seppellendolo sotto la fortezza. Il grande sarcofago di pietra nera riporta inciso il suo nome. Per spostare la lastra occorre riuscire in una prova di Forza. All'interno c'è una seconda cassa da morto più piccola, di semplice legno privo di fregi, dove riposa ciò che rimane del corpo del cavaliere. Sir Reginald è stato tumulato con indosso il proprio completo da battaglia: **corazza di piastre +2**, scudo con lo stemma degli Abercrombie (un grifone che impugna una spada con l'elsa a forma di croce), **spada +4**, **lama della difesa** e mazza chiodata. Del povero corpo non restano che misere ossa e brandelli di vesti, oltre che un anello con una grossa gemma del valore di 275 mo.

Alla caduta della roccaforte, lo spirito inquieto del cavaliere è definitivamente impazzito, manifestandosi sotto forma di poltergeist (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Il mostro comincia ad attaccare 1d4 round dopo l'ingresso dei PG nella tomba. Ottiene automaticamente la sorpresa nel primo round e inizia a colpire gli intrusi scagliando loro addosso le armi che sono appese alle pareti, che sembrano animarsi di vita propria e dare addosso agli avventurieri. Non appena si rende conto che qualcuno è in grado di individuarlo, appare sul Piano materiale, costringendo tutti i personaggi al tiro salvezza per evitare gli effetti dell'invecchiamento, quindi continua a combattere fino alla definitiva sconfitta o alla fuga del gruppo.

Poltergeist (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA -1, DV 12, pf 59, tpcCA0 10, Att 6 o 2, Fer vedi sotto (oggetti) o 1d4 + invecchiamento/1d4 + invecchiamento (tentacoli), TS G12, Mor 12, PX 3.600].

Un poltergeist può attaccare in diversi modi. Quello più comune è lanciando degli oggetti, che vengono scagliati dai



suoi tentacoli invisibili. Il mostro può tirare fino a sei oggetti per round, causando un danno variabile a seconda della dimensione del proiettile (1d6 per oggetti piccoli, 2d6 per quelli medi e 3d6 per quelli pesanti). Può usare questo attacco anche mentre resta incorporeo e invisibile, e solitamente i colpi vengono diretti contro il maggior numero possibile di bersagli differenti. In alternativa, se si manifesta sul Piano materiale il poltergeist può attaccare afferrando le vittime entro 3 m con i suoi tentacoli. In questo caso, può sferrare solo due attacchi per round. Per ogni colpo andato a segno, la vittima subisce 1d4 ferite e deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi oppure invecchia immediatamente di 10 anni. Quando si manifesta sul Piano materiale (o se qualcuno è in grado di vederlo mentre è invisibile), il poltergeist è talmente terrificante da far invecchiare di 10 anni chiunque lo incontra e farlo fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana*, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Sul Piano materiale è invulnerabile alle armi normali e a tutti gli incantesimi, tranne che a quelli specifici contro il male. Inoltre, quando viene scacciato, può ignorare le conseguenze se riesce in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

Il passaggio segreto può essere trovato e aperto soltanto dall'esterno della stanza, cioè dal corridoio proveniente dall'area F13. Dall'interno di questa sala, è assolutamente impossibile individuarlo.

F8. Corridoio senza uscita

Il corridoio prosegue davanti a voi fino a una svolta verso nord. Dietro l'angolo, dopo altri 9 m, c'è una porta chiusa.

L'intero passaggio è una gigantesca trappola. Non presenta nulla di anomalo finché qualcuno non prova ad aprire la porta finta (a), dietro la quale c'è soltanto un muro. In quell'istante, accadono contemporaneamente tre cose: la porta che collega il corridoio all'area F3 si chiude (anche se era stata bloccata), una pesante grata di metallo scende nel punto (b) e un gas velenoso comincia a filtrare dalle fessure tra i blocchi di granito.

Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere la trappola, se ispeziona la maniglia della falsa porta. Inoltre, se qualcuno scopre il passaggio segreto nel muro sud e tira la leva (c), l'intero tranello non si attiva. Una volta che il trabocchetto è azionato, sia la porta esterna che la grata sono considerate chiuse a chiave (vedi la sezione "Note generali" per i dettagli su come aprirle).

Il gas satura completamente il corridoio nel giro di un turno, trascorso il quale tutti coloro che sono intrappolati devono fare, all'inizio di ogni round successivo, un tiro salvezza contro veleno oppure subiscono 1d4 ferite a causa dell'intossicazione. Se i PG hanno la buona idea di cercare di trattenere il respiro, ci riescono per un numero di round pari al proprio punteggio di Costituzione se rimangono tranquilli o per la metà del tempo se compiono qualsiasi attività più impegnativa del camminare (come per esempio cercare porte nascoste). I vapori venefici non si dissipano finché non viene aperto l'uscio che conduce all'area F3.

Scoprire il passaggio segreto che dà accesso alla nicchia nel muro meridionale dopo che il gas ha cominciato a fuoriuscire è più facile, perché da quella sezione di parete non proviene nessun vapore mefitico. L'individuazione ha quindi successo con un risultato di 1, 2 o 3 su 1d6 (1-4 per elfi e nani). Dietro di esso, i personaggi trovano una grossa leva nel muro, tirata verso l'alto. Se la spostano completamente verso il basso, le esalazioni si fermano immediatamente e sia la grata che la porta si aprono all'istante, liberando i malcapitati.

F9. Cortina di luce

Siete in un breve corridoio che termina con una porta a entrambe le estremità. Proprio nel mezzo del passaggio c'è una cortina di luce viola che si estende da soffitto al pavimento e tra le pareti. Proseguire oltre senza passarci attraverso sembra impossibile.

Porta dimensionale, *teletrasporto* o simili mezzi magici possono essere usati per oltrepassare la barriera senza subirne gli effetti. Se viene esaminata con *individuazione della magia*, risulta ovviamente incantata. Si tratta di una sorta di schermo antimagia, che non è possibile disperdere in alcuna maniera e ha effetto su chiunque vi entra in contatto. Le vittime non provano alcuna sensazione particolare, ma tutti i loro oggetti magici perdono i propri poteri per i prossimi 1d4+1 turni. Allo stesso modo, i PG in grado di lanciare incantesimi non possono farlo per lo stesso periodo. Ulteriori passaggi attraverso la cortina non hanno nessun effetto supplementare prima che sia trascorso questo lasso di tempo.

F10. Sala delle ossa

Entrate in un salone di forma irregolare e dal contenuto quantomeno bizzarro. Dirimpetto a voi, dalla parte opposta della stanza, c'è un sontuoso trono sul quale è seduta una creatura che pare uscita da un incubo. Ha l'aspetto di un umanoide antropomorfo, di taglia media, con la pelle viscida di colore rosa-grigiastro. Il viso non ha bocca e al posto del naso ci sono due minuscole narici, sovrastate da occhi malevoli privi di pupilla, come quelli di un cieco. Ma la caratteristica che contribuisce a renderlo ancor più repellente sono i tentacoli che ha al posto delle braccia. Ne possiede quattro in totale, smisuratamente lunghi rispetto al corpo, che fremono e si contorcono in continuazione. Il paio superiore termina con delle appendici simili a fauci, irte di zanne sbavanti e affilate, mentre i due inferiori hanno miriadi di piccole ventose, simili a quelle di una piovra, che spiccano per il disgustoso colore giallastro. In uno stringe un nodoso bastone sormontato da una gemma bianca e ricoperto di rune.

L'essere, qualunque cosa esso sia, indossa una veste scura con ricami dorati e un mantello di velluto, e sembra osservarvi con curiosità perversa, anche se non siete sicuri che i suoi bulbi oculari gli consentano effettivamente di vedervi. Ai lati dello scranno ci sono otto cadaveri disseccati, con la pelle che pare cuoio conciato. A un cenno del loro padrone spalancano gli occhi vitrei e snudano le zanne, tendendo verso di voi le scarne braccia che terminano con artigli dall'aria letale.

Negli angoli della sala, ai lati del sedgio, ci sono anche due grossi forzieri di legno chiusi da enormi lucchetti. Proprio di fronte all'ingresso, frapposta tra il punto dove vi trovate e i minacciosi inquilini, c'è una pila di ossa ammonticchiate a formare una barriera lunga 9 m, larga 3 m e alta 50 cm, che non dovrebbe essere troppo difficile da scavalcare.

Questa è la stanza che lo scuoiacervelli (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) ha eletto come propria dimora all'interno del sotterraneo. Il grottesco essere ha stretto un patto coi sacerdoti di Lucretia per annichilire le menti dei chierici rapiti, che vengono poi debitamente indottrinati di nuovo per servire come devoti alla dea della lussuria. La sua guardia personale è composta da otto ghastr, che gli obbediscono incondizionatamente, oltre all'imitatore che ha preso la forma dello scrigno nell'angolo sud-est. La creatura ha anche il compito di sorvegliare il passaggio segreto che nasconde la leva (a) in grado di aprire la porta nord nell'area F3.

La barriera di luce violacea nell'area F9 è uno degli stratagemmi messi in atto dal mostro per indebolire i personaggi prima dello scontro, in modo tale che non possano utilizzare i loro oggetti magici e incantesimi. La seconda linea di difesa è rappresentata dallo strato di ossa sul pavimento, vicino all'ingresso della camera. Non appena qualcuno le oltrepassa, queste si animano e formano un vortice simile a quello di una *barriera di lame*, ma di efficacia fortunatamente più limitata. Questo letale turbine di schegge taglienti infligge 2d4 ferite per round, dimezzabili se la vittima effettua con successo un tiro salvezza contro bacchette, fintantoché qualcuno resta nell'area di effetto (i tre quadretti indicati sulla mappa), ma per attraversare la zona è sufficiente un singolo round.

Alla vista degli intrusi, lo scuoiacervelli non resta sorpreso, in quanto è automaticamente al corrente del fatto che qualcuno ha oltrepassato la sua cortina antimagia. Si limita a osservare i nuovi arrivati con malizia e curiosità, prima di contattarli telepaticamente, cosa che gli permette la comprensione di tutti i linguaggi. In questo modo può comunicare con loro, visto che non è in grado di parlare. Si presenta come *Imtzir'khnzdxan'dsrgrijs*, praticamente impronunciabile nella lingua comune, e si autoproclama pomposamente "il signore della mente". Per interloquire con lui, è sufficiente parlare – in qualsiasi lingua, dato che è in grado di capirle tutte – o semplicemente rivolgergli mentalmente, visto che può percepire i pensieri.

Imtzir è intelligente e crudele, e vuole divertirsi come il gatto col topo prima di sbarazzarsi degli insignificanti umani che hanno osato disturbarlo. Promette ai PG di risparmiarli le loro misere vite se lasciano qui, come pegno di buona volontà, uno dei loro. Ovviamente non ha alcuna intenzione di mantenere i patti, anche se finge di essere interessato a parlamentare. Ascolta con interesse la storia che il gruppo gli propina, ma non si lascia sfuggire un solo indizio utile né un brandello di verità durante il colloquio. Al primo atto di ostilità, o quando la commedia lo ha stancato, dà ordine ai suoi sgherri di assalire i personaggi, prima di impegnarsi in prima persona – dopotutto un po' di svago non gli dispiace, visto che non ha molte occasioni di distrarsi in questo sotterraneo. In ogni caso, non fa trascorrere più di un turno

prima di palesare le proprie intenzioni, visto che è al corrente della durata limitata degli effetti antimagia della cortina.

In battaglia, lo scuoiacervelli usa i ghastr come carne da cannone, mentre lui bersaglia gli avversari dalla seconda linea usando il suo bastone del gelo. Se è costretto a lottare in corpo a corpo non si tira indietro e ha la possibilità di sfoggiare le temibili armi naturali di cui è dotato. Pur essendo sicuro di poter avere facilmente la meglio, non è così folle da combattere fino alla morte. Se le cose si mettono male, cerca di ritirarsi verso l'angolo sud-est della stanza, dove scatena l'imitatore contro il gruppo mentre lui prova a svignarsela attraverso il passaggio segreto che conduce all'area F15 (senza aprirlo), dopo aver bevuto la pozione della forma gassosa. Quindi si dirige verso l'uscita del sotterraneo per mettersi definitivamente in salvo. Come ultima risorsa, è disposto ad arrendersi e rivelare ciò che sa sulla vicenda, il che è abbastanza poco.

Se viene interrogato in tal senso, e soltanto dopo aver avuto ampie rassicurazioni sul fatto che avrà salva la vita e potrà andarsene subito, racconta di essere stato ingaggiato dai sacerdoti di Lucretia circa tre mesi e mezzo fa, con il compito di "lobotomizzare" alcuni prigionieri grazie alla sua capacità innata, simile a *regressione mentale*. Non ha idea di cosa accade in seguito alle vittime, né del resto della storia. Non ha mai incontrato la tentatrice e di solito passa le sue noiose giornate in questa stanza, dove a volte gli portano qualche vittima da tormentare per il proprio sadico piacere. Non entra nei dettagli dell'accordo stretto coi preti e le sue finalità sono troppo aliene e imperscrutabili per comprenderle. Per quanto è possibile sapere, potrebbe aver accettato per qualche oscuro fine, per il piacere di torturare regolarmente delle vittime senza la fatica di doverle catturare oppure semplicemente per fuggire la noia. Ciò non è comunque afferente all'avventura.

In particolare, pur non conoscendo molto riguardo alla planimetria del sotterraneo – visto che non lascia praticamente mai questa stanza – è al corrente di cosa si trova nelle aree F9, F11, F12, F14 (compresa la parola d'ordine per neutralizzare il golem guardiano), F15 (incluso il passaggio segreto per arrivarci) e F16 (non sa però quanti siano gli attuali prigionieri). Non ha mai visitato né sentito parlare delle altre zone del complesso.

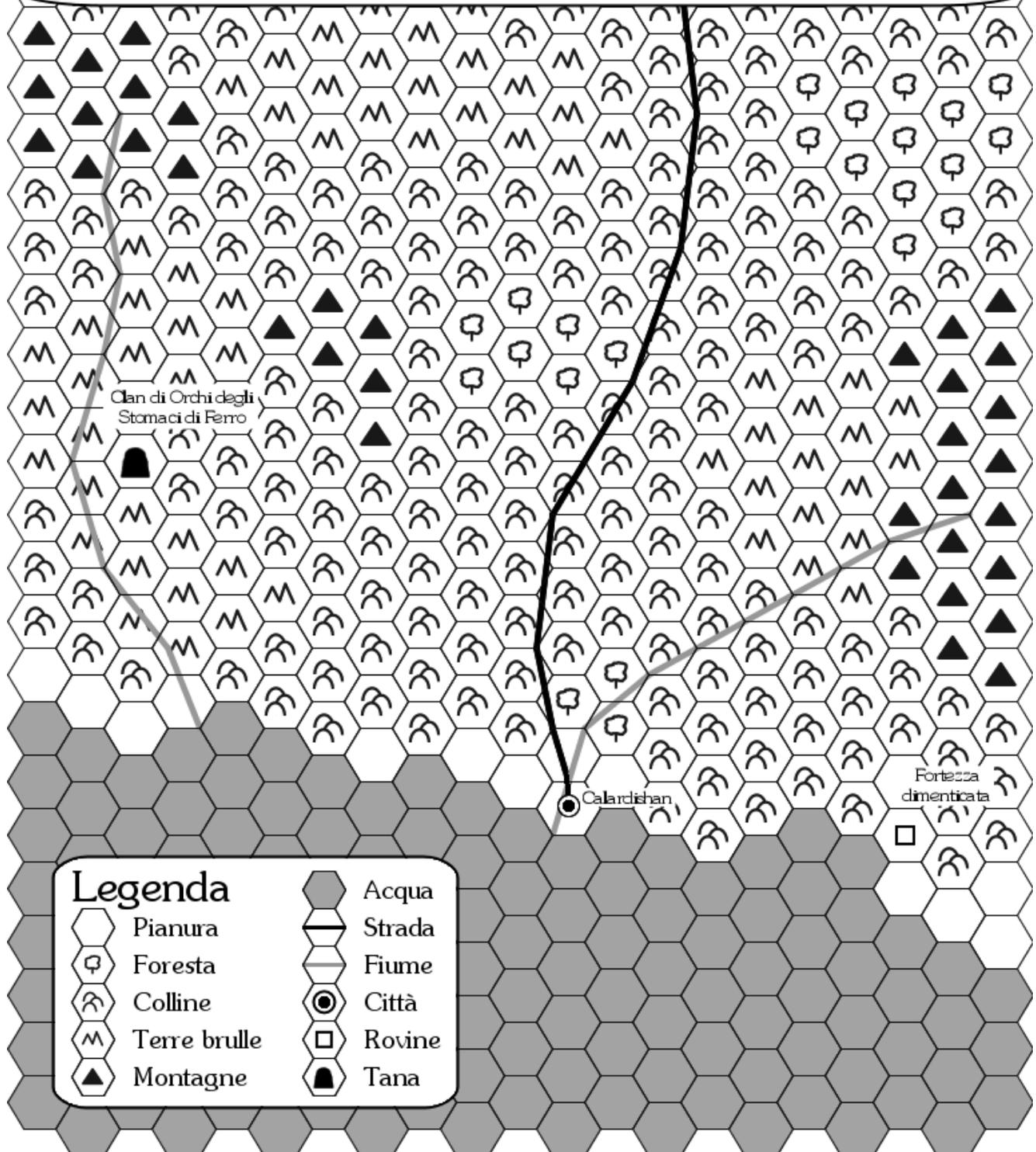
Imtzir (scuoiacervelli) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 8+3, pf 46, tpcCA0 12, Att 4, Fer vedi sotto, TS G9, Mor 9, PX 2.560].

Equipaggiamento: **bastone del gelo** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) con 14 cariche, **mantello deflettente +1**, **pozione della forma gassosa**.

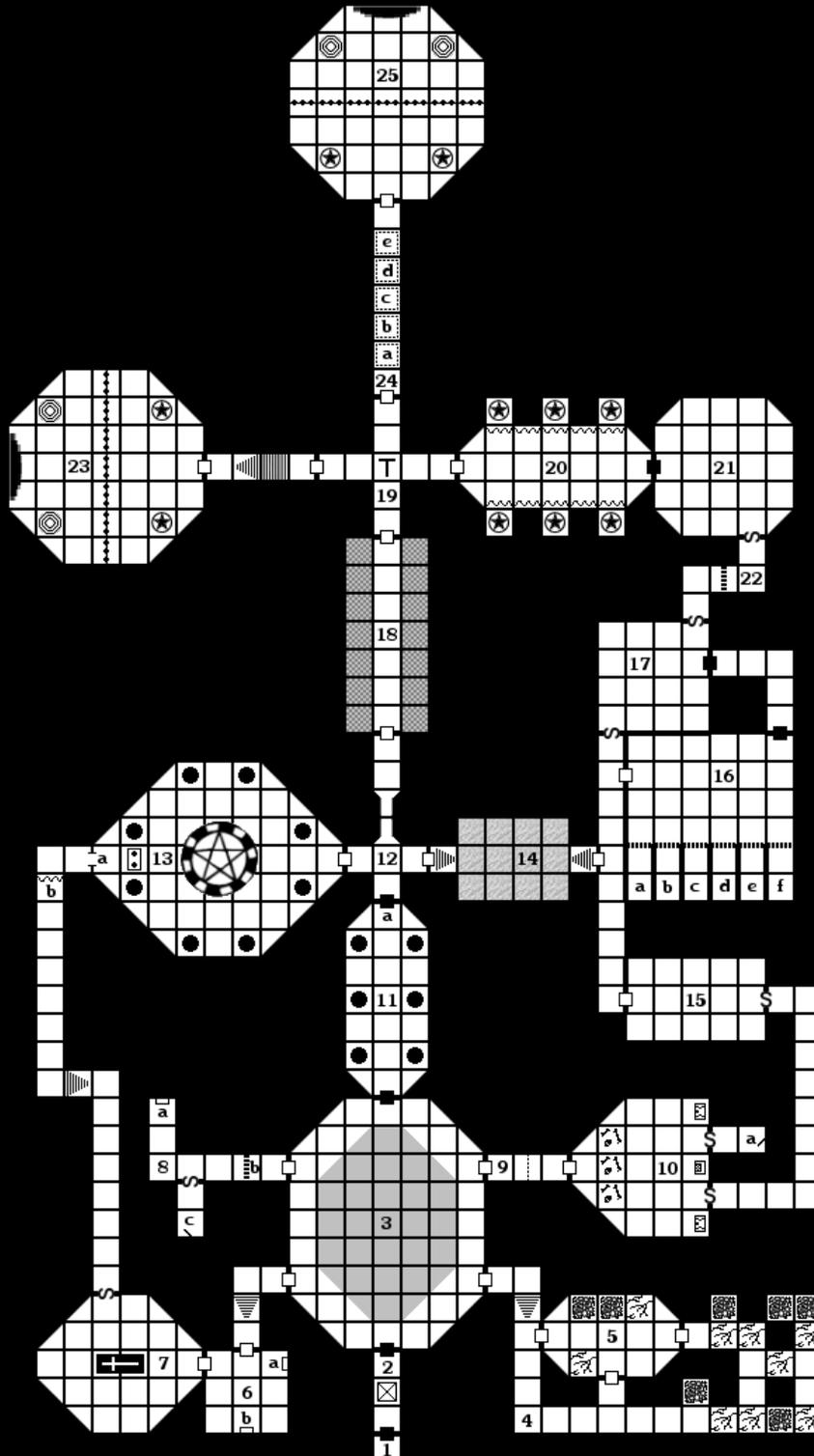
Possiede la telepatia, che gli consente la comprensione di tutti i linguaggi e di comunicare con gli altri, visto che non è in grado di parlare fisicamente, e può percepire i pensieri come per l'incantesimo *paragnosi* (ma senza la necessità di doversi concentrare per un intero turno). I quattro tentacoli gli permettono di colpire bersagli distanti fino a 3 m. Ogni singolo pseudopodo può colpire una vittima differente, oppure più di uno può essere diretto contro lo stesso obiettivo. Il paio superiore termina con delle appendici simili

La regione di Calardishan

Scala: 1 esagono = 6 km



La fortezza dimenticata



Legenda

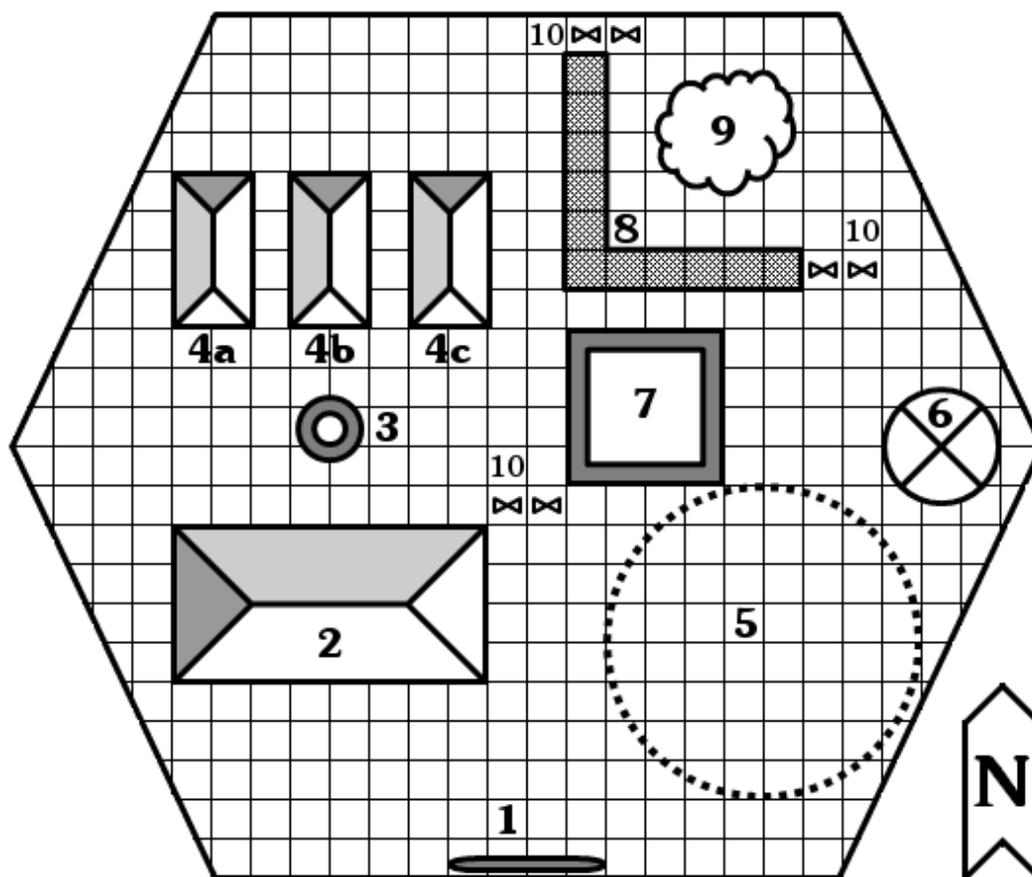
- Porta
- Porta sbarrata
- Passaggio segreto
- Porta finta
- Porta ad arco
- Grata o sbarre
- Piastra a pressione
- Fossa coperta
- Trappola
- Scale (dall'alto in basso)
- Statua
- Colonna o pilastro
- Predella
- Altare
- Scrigno
- Trono
- Tomba
- Tendaggio
- Ringhiera
- Muro d'energia
- Macerie
- Pavimento illusorio
- Sezione instabile
- Leva nella parete
- Ossa
- Pentacolo magico
- Terra battuta
- Acido
- Porta dimensionale

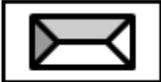
Scala:
1 quadretto = 3 m



L'alcova della tentatrice

Scala: 1 quadretto = 1,5 m



Legenda	
	Portale
	Baracca
	Falò
	Fortezza istantanea
	Cisterna
	Albero assassino
	<i>Muro di spine</i>
	<i>Inciampo</i>
	<i>Intralcio</i>

a fauci, che utilizza per mordere la vittima, infliggendole 2d8 ferite, oppure per stritolarla, causando 2d4 ferite. Lo stritolamento prosegue automaticamente nei round successivi. I due inferiori hanno miriadi di piccole ventose e possono essere impiegati per brandire armi o altri oggetti (come per esempio bastoni o bacchette magiche), oppure usati per sferrare l'attacco più terribile del mostro. Se il tiro per colpire ha successo, il bersaglio viene avvinghiato e le ventose entrano in contatto con la sua testa. Il tentacolo essuda una sostanza appiccicosa, simile a bava di lumaca, che penetra negli orifizi della vittima (naso, bocca, occhi, orecchie, pori della pelle) stordendola per 4 round, meno uno per ogni "più" di bonus della sua Intelligenza (quindi un PG con Int 18, cioè un bonus di +3, rimane rintronato solamente per 1 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. Oltre a ciò, la vittima deve immediatamente fare un tiro salvezza contro bacchette oppure subisce degli effetti simili a *regressione mentale* e cade in stato catatonico. Le conseguenze sono permanenti e possono essere annullate soltanto da *guarigione* o *desiderio*. Una volta agganciata una preda, il tentacolo le infligge 2 ferite per round e il contatto prosegue automaticamente nei round successivi. Normalmente lo scuoiacervelli preferisce mettere fuori combattimento tutti gli avversari prima di disporre a suo piacimento, ma qualsiasi personaggio catatonico è del tutto vulnerabile. Gli attacchi contro di lui colpiscono automaticamente e un nemico indisturbato può ucciderlo in un singolo round. Oltre a ciò, questo essere ha una resistenza alla magia del 90%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 90% 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.

Ghast (8) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 4, pf 29, 27, 26, 24, 22, 21, 20, 17, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 + paralisi (morso), TS G4, Mor 9, PX 190].

Il loro morso immobilizza per 2d4 turni a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza. La paralisi funziona anche contro gli elfi. Emanano un orrendo tanfo di decomposizione e ogni creatura entro 3 m deve fare un tiro salvezza contro veleno o si sente male per la nausea, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire. Sono immuni a *protezione dal male*, a meno che con l'incantesimo non sia sparsa della polvere di ferro, al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite, e subiscono il doppio delle ferite dalle armi contundenti di ferro massiccio, come le mazze.

Imitatore (1) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 7, DV 9, pf 55, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d4 (pseudopodo), TS G9, Mor 8, PX 1.700].

Attacca secernendo una colla che trattiene la vittima e colpendola lo pseudopodo.

I PG possono esplorare a fondo la stanza soltanto dopo aver sbaragliato questa nutrita banda di antagonisti. Questa perlustrazione è fondamentale, poiché nella sala ci sono ben due passaggi segreti. Il primo conduce al pericolo in agguato nell'area F15 (che lo scuoiacervelli preferisce affrontare, piuttosto che cedere al gruppo, se le cose dovessero andare male per lui), l'altro si apre in un breve cunicolo che termina con una grossa leva (a) infissa nella parete. Al momento è posizionata verso l'alto, e spostarla in basso è l'unico modo per aprire la porta nord dell'area F3.

Lo scrigno nell'angolo nord-est del locale è un forziere vero e proprio, chiuso con un grosso lucchetto protetto da un ago avvelenato. Chi ci mette sopra le mani per aprirlo oppure scaccinarlo viene automaticamente punto e deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore all'istante. La chiave è in possesso di Imtzir. All'interno è custodito il tesoro del mostro, consistente in 4.218 mo, 1.793 me, una **pozione di controllo dei non morti**, una **pozione del rimpicciolimento**, una **pozione dell'autometamorfosi**, una **pozione della velocità**, una **pozione della guarigione** e una **pozione della guarigione potenziata**.

F11. Atrio delle colonne

Entrate in una stanza ottagonale con sei colonne di marmo perlato, tre per lato, che svettano dal pavimento al soffitto. Al centro della parete nord c'è un portale interamente di ferro brunito, dall'aspetto molto solido. Una passatoia di stoffa rossa, che sembra aver visto tempi migliori, attraversa il salone.

L'atrio è vuoto, eccezion fatta per le slanciate colonne a spirale, con delle scanalature che si avvolgono attorno alla superficie del fusto, sormontate da capitelli a calice con altorilievi di cavalieri, leoni e grifoni. I pilastri sono di color avorio chiaro con screziature di varie tonalità di marrone e chiazze che ricordano l'interno di madreperla delle conchiglie. Sono degli splendidi elementi decorativi, ma non nascondono alcun segreto.

La porta settentrionale (a), chiusa a chiave, è interamente di ferro, reso incandescente da un effetto simile a *riscaldare il metallo*. Se qualsiasi sua parte viene toccata a mani nude, anche semplicemente per spingerla, aprire la maniglia, oppure tentare di scoprire trappole o scassinare la serratura, il malcapitato subisce 2d4 ferite da fuoco per round. Da notare che il metallo rovente può infliggere ferite aggiuntive a seconda della parte del corpo che si trova a contatto con esso: estremità (mani, piedi) inutilizzabili per 2d4 giorni, corpo (protetto da armatura metallica) costretto all'inattività per 1d4 giorni o perdita di conoscenza per 1d4 turni (testa). Tutti questi effetti sono istantaneamente sanati se i pf persi a causa della trappola vengono guariti in qualche modo, per esempio tramite un qualsiasi *cura ferite* oppure *guarigione*. Se il metallo rovente entra in contatto con materiali

infiammabili (cuoio, tessuto, ecc.), li fa bruciare, infliggendo 2d4 ferite da fuoco alla vittima nel round successivo.

Gli oggetti magici o gli incantesimi che forniscono protezione dal fuoco negano l'effetto della trappola, permettendo così a un ladro di scassinare la serratura. In alternativa, la porta può essere abbattuta con la forza bruta o la magia, come riportato nella sezione "Note generali". Una volta che viene aperta, l'incantamento su di essa perde definitivamente efficacia e la sua superficie torna fredda nel giro di 2 round.

F12. Passaggio obbligato

Arrivate a un crocevia disadorno, illuminato da una lucerna che pende da una catena appesa al centro del soffitto. La porta a sud è di metallo, mentre quelle a est e ovest sono di normale legno. A nord, invece, il passaggio si restringe, lasciando soltanto una piccola apertura rettangolare alta 30 cm e larga 10 cm.

Da questo punto in poi, la struttura del sotterraneo è incantata per resistere a tutti i tipi di danneggiamento e alterazione, inclusi quelli magici (come per esempio *passaparete*, *pietra in fango*, *disintegrazione*, *palla di fuoco*, *terremoto* o un corno della distruzione). Anche gli incantesimi (e le abilità speciali) di movimento o passaggio extradimensionale quali *porta in fase*, *porta dimensionale*, *portale*, *parola del ritorno*, *teletrasporto* e simili non permettono di entrare, uscire o spostarsi all'interno di questa zona del labirinto. È per tale motivo che sono stati eretti i due speciali portali nelle aree F23 e F25, gli unici che funzionano in questo particolare ambiente, visto che nemmeno la capacità di *teletrasporto* infallibile della tentatrice è in grado di operare correttamente. Quanto riportato è valido per tutte le aree dalla F18 alla F25.

Se i personaggi non hanno a disposizione dei mezzi che permettono loro di aggirare questo minuscolo varco, devono veramente spremersi le meningi per superare l'ostacolo. Passare attraverso il foro è un gioco da ragazzi per i PG capaci di usare qualche tipo di metamorfosi, di ridurre le proprie dimensioni oppure di assumere forma eterea o gassosa, ma può creare qualche grattacapo a tutti gli altri. Non ci sono scorciatoie facili o ideali, ma si spera che la ricerca di una soluzione stimoli la capacità del gruppo di improvvisare e risolvere i problemi, di fronte a una situazione diversa dai soliti combattimenti. Tra l'altro, l'assortimento di pozioni nel tesoro dello scuoiacervelli (area F10) è sicuramente d'aiuto in questa situazione.

F13. Cappella sconosciuta

Siete in un salone ottagonale che un tempo avrebbe dovuto essere una piccola chiesa. Otto semplici pilastri lisci di porfido rosso, screziato di mille tonalità di marrone, viola e grigio, decorano l'ambiente. Tutte le panche di legno sono state spaccate e ammucchiate in una catasta tra le due colonne a sud, per liberare interamente il pavimento, sul quale è stato tracciato un pentacolo con della vernice rossa. All'estremità occidentale del santuario c'è un portale ad arco, che si perde nell'oscurità.

Proprio davanti si trova un altare ricavato da un blocco di una strana pietra cristallina, con relative suppellettili sacre.

Nell'intera camera regna uno strano odore, un misto di sangue dolciastro, zolfo e incenso.

Questa era la cappella privata dei cavalieri, dedicata al dio del coraggio e della forza, ma la tentatrice l'ha profanata, trasformandola in una camera delle evocazioni, come testimonia il simbolo arcano disegnato per terra. Dopo 1d4 round che il gruppo si trova qui, dal centro del pentacolo si leva una voluta di fumo denso e maleodorante, che i PG identificano immediatamente come l'origine del puzzo che hanno sentito entrando. L'effetto scenografico prelude, come è lecito attendersi, all'entrata in scena di un demone di alto rango, un sarmulu (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Quest'essere non è propriamente felice di rimanere confinato in questa stanza, ma è costretto ad apparire ogni volta che qualcuno mette piede nella cappella. Tuttavia, la demonessa non è stata ancora in grado di soggiogarlo, pertanto il sarmulu sfoga la propria ira attaccando immediatamente tutti quelli che gli capitano a tiro. Il combattimento non è, tuttavia, inevitabile. Se i PG lasciano velocemente la stanza attraverso la porta o l'arco, il demone non può seguirli e svanisce dopo 1d4+2 turni, salvo ricomparire come già descritto in precedenza se qualcuno dovesse rientrare. A causa della cattività cui è costretto, non può usare la sua abilità di creare un *portale* per evocare altri demoni e non dispone di armi da usare in battaglia, perciò lotta usando i micidiali artigli.

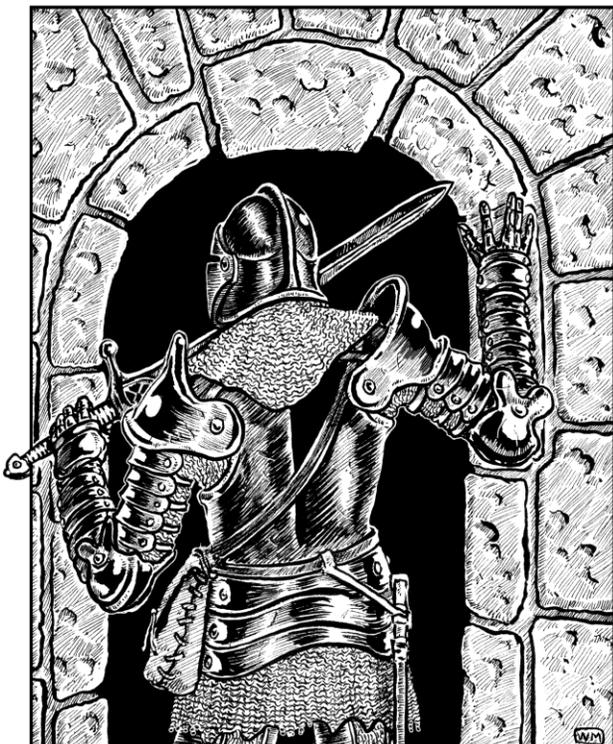
Sarmulu (1) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA -4, DV 16+14, pf 81, tpcCA0 8, Att 2, Fer 1d8+8/1d8+8 (artigli), TS G16, Mor 10, PX 5.100].

Può essere ferito solo da armi con bonus di +2 o superiore. È immune alla paralisi e ai veleni, subisce ferite da acido dimezzate e rigenera 1 pf ogni 3 round. Può inoltre usare l'ultravisione. Ha anche una resistenza alla magia molto alta. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è la possibilità che non abbia alcun effetto su di lui. Contro gli incantesimi, la percentuale è del 100% per quelli del 1° livello, e si riduce del 5% per ogni livello superiore (95% per gli incantesimi del 2° livello, 90% per quelli del 3°, e così via fino al 60% per quelli del 9° livello). Contro gli oggetti magici, la resistenza alla magia è invece del 50%, ma viene diminuita del 10% per ogni eventuale punto di bonus dell'oggetto (per esempio, scende al 30% contro una spada +2). 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. Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità: *infravisione* (30 m), *ferite da freddo*, *da elettricità*, *da fuoco* e *da gas dimezzate*, *portale*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto* infallibile. Possiede le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *cerchio d'invisibilità*, *immagine proiettata*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *ingrandire oggetti o creature* (anche nella forma invertita), *lettura della magia e paura arcana* (tocco); oppure una volta al giorno: *camminare nel vento*, *comando*, *dispersione della*

magia, forma gassosa (come l'omonima pozione), *immagini speculari e inversione della gravità*.

Se i personaggi riescono a esaminare l'altare, scoprono che si tratta di un magnifico blocco di caldia, un raro marmo di color bianco cristallino, quasi traslucido, con tenui venature di verde, grigio, nero e ocra che gli conferiscono un aspetto magnifico. Il suo peso complessivo è di 1 tonnellata e mezzo (1.500 kg) e vale letteralmente tanto oro quanto pesa (cioè 30.000 mo). Qualsiasi tempio sarebbe felicissimo di poterlo sfoggiare e, se i PG riescono in qualche modo a portarlo a uno dei culti di Calardishan, si guadagnano l'eterna gratitudine dei sacerdoti. Sopra di esso sono poggiati vari oggetti liturgici: una **croce potenziata** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), una patena dorata (valore 180 mo), una piccola ampolla di vetro contenente una **pozione della guarigione**, una scatoletta di legno intarsiato d'avorio (45 mo) con all'interno **1d4 blocchetti di incenso della meditazione**, un aspersorio d'ottone (2 mo), un calice d'oro con delle piccole gemme incastonate (225 mo), un turibolo di ferro (3 mo) e un candelabro a tre braccia con delle candele nuove (5 mo).

L'arco (a) nella parte occidentale della cappella era decorato con immagini di cavalieri a caccia di draghi e giganti, che sono state per la maggior parte deturpate. Ciò, tuttavia, non ha compromesso il suo potere magico, che può essere chiaramente percepito utilizzando *individuazione della magia* o simili. Tutti gli esseri di allineamento buono che lo oltrepassano godono immediatamente degli effetti di *benedizione personale* e, se sono anche legali, pure di quelli di *arma possente* a tutti gli attacchi sferrati con le armi. Entrambi questi aiuti durano 6 turni e si attivano automaticamente, ma non più di una volta alla settimana.



Proseguendo oltre, si arriva a un corridoio immerso nel buio, con un grosso tendaggio (b) color cremisi subito dietro la prima svolta. Su di esso, con del filo dorato, è ricamato lo stemma degli Abercrombie (vedi area F7), che agisce come un *simbolo divino della disperazione* contro tutti coloro che non sono di allineamento buono. Bruciare il drappo consente di sbarazzarsi definitivamente di questa protezione arcana, i cui effetti durano per 3d4 turni, ma si rinnovano ogni volta che qualcuno attraversa questo punto. Sembra che il tunnel non venga utilizzato da molto tempo e uno strato di polvere ricopre il pavimento. Questo percorso conduce alla tomba del fondatore della rocca (area F7), attraverso un passaggio segreto che può essere trovato e aperto soltanto da questo lato, posto in corrispondenza di un mosaico di pietre dure di pregevole fattura che raffigura proprio Sir Reginald.

F14. Sala del fango

Una breve scalinata scende per 3 m verso il basso, dove al posto del normale pavimento c'è quello che sembra uno spesso strato di terra battuta bagnata, dal quale proviene il caratteristico odore di fango. Un'identica scala risale dalla parte opposta della camera, conducendo a un'altra porta uguale a quella da cui siete entrati. L'intera scena, a dire il vero abbastanza surreale, è illuminata da una cinquantina di candele accese su un pesante lampadario di ferro, appeso con una catena al centro del soffitto a volta.

In questa stanza è stata preparata un'altra trappola per mano dei seguaci della dea della lussuria. Se i PG non calpestano né disturbano in altro modo lo spesso strato di fango, che raggiunge quasi il metro di profondità, non accade nulla di male. In caso contrario, dal pantano sorge un golem di argilla, che ha il compito di impedire a chiunque di proseguire oltre. Gli occupanti del sotterraneo conoscono la parola d'ordine necessaria per riportare il mostro al suo stato dormiente, quindi non hanno problemi ad attraversare. Il master deve ricordare che anche lo scuoiacervelli dell'area F10 la sa e potrebbe averla svelata al gruppo. I personaggi hanno però dalla loro un piccolo vantaggio, visto che il guardiano impiega ben 2 round per levarsi, tempo che il gruppo può sfruttare per darsela a gambe oppure attaccarlo senza che possa reagire, ottenendo un bonus di +4 ai tiri per colpire.

Golem di argilla (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 11, pf 39, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d10 (pugno), TS G11, Mor 12, PX 3.000].

È immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, agli effetti del veleno e dei gas. Le ferite inflitte dai suoi potenti pugni possono essere guarite solo da un chierico del 17° livello o superiore. Le armi taglienti o appuntite non gli causano alcun danno, e solo quelle magiche contundenti possono infliggergli ferite. Inoltre, gli unici incantesimi che hanno effetto sul golem di argilla sono i seguenti: *disintegrazione* funziona come *lentezza* e infligge solo 1d12 ferite; *terremoto* blocca il golem per 1 turno e infligge 5d10 ferite; *muovere il terreno* spinge indietro il golem di 24 m e infligge 3d12 ferite.

In caso di combattimento, la superficie melmosa impone a tutti i PG che ci si trovano dentro le seguenti penalità: movimento dimezzato, -1 all'iniziativa e -2 ai tiri per colpire. Il golem, trovandosi nel proprio elemento naturale, non è danneggiato in alcun modo dalle condizioni del campo di battaglia.

F15. Immondezzaio

Appena il gruppo arriva negli ultimi 9 m del passaggio, avverte distintamente un lezzo insopportabile di marciume e rifiuti, che sembra provenire dall'entrata di questa stanza. La porta di ferro non è chiusa a chiave, ma è bloccata da fuori con una solida sbarra di metallo, come per impedire a qualcuno (o qualcosa...) che si trovi all'interno della stanza di uscire. Basta semplicemente togliere il paletto per aprirla. Una volta che il gruppo accede nella camera, il master deve leggere a voce alta:

Quando spalancate la porta, il fetore vi assale ancora di più. Sembra di trovarsi dentro un vero e proprio immondezzaio. La stanza è buia, ma grazie alle vostre fonti di illuminazione intravedete dappertutto cumuli di ciarpame, che in alcuni punti si levano fino al soffitto.

All'interno di questa gigantesca discarica, che accoglie tutti i rifiuti del sotterraneo, la tentatrice ha imprigionato un *otyugh*. Il disgustoso mostro è ben felice di restarsene qui nascosto, languendo tra il pattume e i resti di cibo avariato di cui si nutre. Pur con la sua intelligenza assai limitata, ha imparato che quando la porta viene aperta è in arrivo un bel pranzetto, quindi si limita a ritrarsi in uno degli angoli più oscuri, dietro agli enormi mucchi di spazzatura, senza infastidire chi gli porta da mangiare. Combatte soltanto se viene costretto a farlo e non lascia questo (per lui) piccolo angolo di paradiso per alcuna ragione al mondo.

Se il gruppo si limita a dare una veloce occhiata alla stanza, ogni PG ha diritto a una prova di Saggezza per vedere se riesce a individuare la creatura, altrimenti non si accorge di nulla. In caso di perlustrazione accurata, comunque, il mostro non può sfuggire alla ricerca e, se viene minacciato, lotta furiosamente per difendere la propria tana. Se i personaggi comprendono di trovarsi semplicemente in una fetida immondezzaio e non la tirano troppo per le lunghe, non c'è bisogno di venire alle mani. Non ci sono tesori di sorta da scoprire qui dentro.

Otyugh standard (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 6, pf 25, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d8/1d8 (tentacoli), 1d4+1 + vedi sotto (morso), TS G6, Mor 10, PX 820].

Chiunque viene morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o contrae una cancrena, curabile solo magicamente, che infligge 1d3 ferite al giorno.

F16. Celle

Entrate in uno stanzone quadrato e disadorno, dall'aria triste. Subito vi rendete conto che deve trattarsi della prigione del sotterraneo, come testimoniano le sei celle allineate sulla parete sud.

Sono tutte chiuse da solide sbarre in metallo con massicce serrature e sembrano occupate, anche se non vedete segni di guardiani o sentinelle.

Gli unici arredi in questa galera sono un tavolo con quattro sgabelli – sopra il quale sono gettati alla rinfusa mozziconi di candela, boccali di terracotta e una vecchia caraffa sbeccata – due barili pieni di acqua stantia nell'angolo nord-ovest, e una cassa di legno zeppa di pane raffermo e carne secca proprio lì di fianco. Un chiodo infisso nel muro est, fuori dalla portata dei reclusi, regge un anello di ferro con le chiavi di tutte le celle.

Questi miseri cubicoli hanno un pagliericcio sudicio come materasso, una coperta tarlata, un secchio per i bisogni corporali, una ciotola di peltro per i pasti e una tazza smaltata per bere. Sbarre e serrature sono ancora robuste e chiuse accuratamente, visto che custodiscono dei prigionieri:

- a. Lysippus Baumgarten (U, m, C3, LB, pf 10).
- b. Tibon D'Anjoud (U, m, C5, N, pf 26).
- c. Berthio Pietrascura (Na, m, C1, CB, pf 7).
- d. Alahis Cuthbeld (U, m, C7, NM, pf 27).
- e. Brionna Shenderton (U, f, C5, CN, pf 19).
- f. Eliphandas Muataj (E, m, C4, N, pf 23).

Se i personaggi stanno cercando un sacerdote in particolare, è presente qui invece di uno degli altri chierici. Ulteriori dettagli, ove necessari, sono lasciati alla discrezione del master, il quale deve inoltre ricordare che tutti i prigionieri hanno ripetutamente subito il trattamento mentale dello scuoiacervelli e sono perciò in stato catatonico. È impossibile comunicare con loro o anche solo ottenere un qualche tipo di reazione. Nel giro di pochi giorni, saranno tutti portati via attraverso il portale dell'area F23 per essere catechizzati a dovere e diventare dei nuovi preti al servizio di Lucretia, e verranno sostituiti da altri malcapitati. Spetta al gruppo trovare un modo per portarli fuori di qui senza fargli correre troppi pericoli, visto che i prigionieri riescono a malapena a camminare barcollando e non possono fare altro da soli. Una volta tornati a Calardishan, i loro confratelli saranno in grado di curarli. Solo allora le vittime ricorderanno tutto quello che gli è capitato fino al momento dell'incontro con *Imtzir*, il quale li ha ridotti a larve prive di volontà, ma per il momento sono più d'intralcio che altro per gli avventurieri.

Viste le misere condizioni dei reclusi e l'assenza di qualsiasi oggetto di valore in questa zona, non c'è bisogno di sentinelle. La porta nella parete nord è sbarrata e la chiave è in possesso dell'incubo nell'area F17.

F17. Camera del favorito

Qui dimora un incubo, un demone che ha l'aspetto di un bellissimo giovane con ali da pipistrello. È l'attuale amante della tentatrice, che dopo averlo ammalato lo impiega come guardiano della prigione, e occasionalmente lo incontra per soddisfare le proprie voglie. Non appena qualcuno mette piede nel corridoio che conduce all'immondezzaio e alle celle, la creatura se ne accorge immediatamente grazie a un minuscolo spioncino celato nel muro meridionale della stanza, e dà inizio alla messinscena. Prima di tutto usa la sua abilità di *trasformazione* per assumere l'aspetto di un uomo

(in pratica, gli basta “far sparire” le ali) e quindi finge di essere un altro dei prigionieri, schiavo personale della padrona del sotterraneo.

Entrambe le porte alle estremità del passaggio sono sbarrate e le chiavi sono in possesso dell'occupante di questa sala. Il passaggio segreto nella parete sud può essere trovato e aperto soltanto dall'interno della stanza e non dalla parte del corridoio. Quello nel muro nord, invece, può essere individuato e aperto solo dall'area F22 e non da dentro questa camera.

Quando i personaggi entrano nel locale, il master deve leggere a voce alta:

Vi trovate, piuttosto inaspettatamente, in una bella sala quadrata senza altre uscite. A confronto con lo squallore del resto del sotterraneo, questo luogo appare del tutto incongruente, un'oasi lussuosamente arredata con mobili laccati, un grande letto a baldacchino, ricchi tappeti e cuscini di raso sparsi dappertutto. C'è un tavolino basso e rotondo con sopra un cesto di frutta e, lungo le pareti, due divanetti imbottiti che non sfigurerebbero in un boudoir. Una luce soffusa e accogliente promana da vari candelabri d'argento che sono poggiati qua e là sul pavimento. Seduto nel bel mezzo del letto, assicurato alla parete più vicina da un collare di ferro all'estremità di una grossa catena, c'è un giovanotto sui vent'anni, bellissimo, quasi nudo eccetto per un piccolo perizoma di candida seta. Sotto i capelli ricci e biondi, vi guarda con il volto spaventato e rigato di lacrime.

L'incubo afferma di chiamarsi Rufus Maalsh'van, un giovane diacono da poco giunto a Calardishan per entrare al servizio di una chiesa (il culto preciso deve essere scelto dal master, optando per uno che non sia considerato “malvagio” e del quale i PG abbiano scarsa conoscenza). Dice di essere stato rapito un paio di settimane fa da una donna bellissima che si è materializzata, nel cuore della notte, nella sua celletta. Sebbene sospettasse l'intervento di qualche forza diabolica, visto che la donna aveva la carnagione di colore rossastro e tra i suoi capelli ramati spuntavano un paio di corna, racconta di essere rimasto ammaliato dal suo fascino e non aver potuto fare altro che seguirla. Ricorda soltanto di essersi ritrovato qui, nudo e incatenato, con lo spirito spezzato. Ogni tanto la rapitrice torna a tentarlo e lo obbliga a congiungersi carnalmente con lei, costringendolo a infrangere i suoi sacri voti.

Si tratta, naturalmente, di un'enorme serie di panzane, che la creatura si sforza di far passare per credibili, utilizzando anche le sua abilità di *paragnosi* e *suggestione*. Se i PG hanno cominciato a scoprire la storia che c'è dietro l'intera vicenda, potrebbero giustamente sospettare che il trattamento riservato al giovane sia diverso da quello toccato agli altri sacerdoti in quanto egli non è ancora un vero chierico, e quindi non riveste alcuna utilità per i suoi catturatori. Incantesimi od oggetti magici appropriati, come per esempio *individuazione della menzogna*, *paragnosi*, un elmo della telepatia o un medaglione della paragnosi, possono facilmente svelare l'inganno. A quel punto, vedendosi scoperto, il demone assume *forma eterea* e prova la fuga. A discrezione del master, i personaggi potrebbero ritrovarselo davanti nello scontro finale con la tentatrice.

Se invece la commedia ha successo, l'incubo chiede di essere liberato e di poter rimanere assieme agli avventurieri, in modo da avere l'opportunità di colpirli alle spalle quando meno se l'aspettano. Nel caso sia presente un PG femminile (o magari più d'uno), ha l'occasione perfetta per sfoggiare tutto il suo fascino perverso e creare il massimo danno. Se il gruppo insiste per metterlo subito in salvo, magari teletrasportandolo altrove o lasciandolo in un posto sicuro, il mostro non oppone troppa resistenza e approfitta dell'offerta per svignarsela, magari cercando prima di evocare un altro demone al suo posto grazie al *portale* che è in grado di creare (il master ricordi che questa abilità non funziona nelle aree dalla F18 alla F25, come spiegato dettagliatamente nell'area F12). Pur essendo sottomesso alla tentatrice, non è infatti disposto a sacrificarsi fino alle estreme conseguenze.

La gestione di questo incontro lascia spazio a numerose alternative e può avere le conseguenze più imprevedibili. Il master deve giocarlo come una sorta di diversivo per rendere più singolare l'avventura.

Incubo (1) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 0, DV 6, pf 24, tpcCAO 14, Att 2, Fer 1d3/1d3 (artigli), TS G6, Mor 7, PX 1.320].

Può prosciugare un mortale di un livello semplicemente baciandolo o coinvolgendolo in un atto carnale. Non può essere ferito dalle armi normali. Possiede le seguenti abilità: *infravisione* (30 m), *ferite da freddo*, *da elettricità*, *da fuoco* e *da gas dimezzate*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto* infallibile, e le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà (una a round): *charme su persone*, *chiaroudienza*, *forma eterea* (come l'omonimo olio), *paragnosi*, *suggestione*, *trasformazione*. Inoltre, una volta al giorno, può creare un *portale* per evocare un balor (65% di probabilità di successo) o un signore dei demoni (5% di probabilità di successo).

Se il gruppo riesce a ispezionare la stanza in modo accurato, ha la possibilità di scoprire un piccolo scomparto nascosto all'interno in una delle gambe del tavolino (normali probabilità di individuare una porta segreta), al cui interno ci sono le chiavi delle due porte del corridoio che collega le aree F16 e F17, un sacchetto di velluto nero con sei gemme (rispettivamente del valore di 1.000, 50, 50, 50, 25 e 10 mo) e una pergamena con una mappa del tesoro che richiede *lettura della magia* per essere correttamente interpretata e conduce a un oggetto magico a scelta del master, che deve preparare un'apposita avventura per recuperarlo.

F18. Ponte sospeso

Entrate in una stanza dall'aspetto davvero inquietante. Il pavimento sprofonda molti metri sotto di voi, creando una sorta di immensa piscina che sembra essere piena d'acqua limpida, ma dall'odore pungente sospettate che si tratti di qualche altra sostanza, tanto che dopo pochi secondi i vostri occhi iniziano a lacrimare e vi sentite la gola irritata.

Una porta identica a quella da cui siete entrati si trova dall'altro lato della camera ed è raggiungibile attraverso un ponte di pietra dall'aspetto solido.

Se i personaggi dichiarano espressamente di osservare il soffitto, che si trova 6 m più in alto, notano che è interamente ricoperto da una sottile rete metallica a maglie strette, che fa parte della trappola. La vasca, profonda 1 m e che si trova 6 m più in basso rispetto al livello delle porte e del ponte, è piena di un liquido acido. Al momento non ci sono pericoli immediati, almeno finché il gruppo non raggiunge il centro della passerella. A quel punto, alcuni mephit del fumo (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) compaiono per spingere gli intrusi all'interno della pozza. Sono al servizio della tentatrice, perciò attaccano soltanto gli estranei (come i personaggi) e non gli altri abitanti del sottoterraneo. È presente uno di questi mostriciattoli per ogni PG.

Mephit del fumo (uno per PG) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 36 m (12 m), CA 4, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 2, Fer 1d2/1d2 (artigli), TS G3, Mor 6, PX 95].

A round alterni, possono soffiare negli occhi di un bersaglio entro 6 m una nube di nerofumo, che colpisce automaticamente causando 1d4 ferite e accecando la vittima per 1d2 round, senza possibilità di tiro salvezza. Un personaggio che non è in grado di vedere subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire. Questo speciale potere può essere usato in aggiunta ai normali attacchi e non ci sono limiti al numero di utilizzi giornalieri. Una volta al giorno possono lanciare *invisibilità* e *luci danzanti*, e sono in grado di creare un *portale* (20% di probabilità di successo) per evocare altri 1d2 mephit del fumo. Quando un mephit del fumo viene ucciso, scompare in un lampo di fiamme, che infligge 1 ferita da fuoco a tutte le creature entro 3 m (nessun tiro salvezza permesso).

I mephit svolazzano invisibili all'interno della stanza e la prima volta che si manifestano hanno le normali probabilità di sorprendere i personaggi (come descritto a p. 50 del manuale di *Labyrinth Lord™*). I loro assalti sono tesi a sbilanciare gli avversari, per farli precipitare nella vasca piena d'acido, ricorrendo in particolare del loro soffio accecante. A meno che non resti perfettamente immobile, qualsiasi PG che non è in grado di vedere deve effettuare con successo all'inizio di ogni round una prova di Destrezza oppure precipita di sotto. La prova è necessaria anche se viene colpito da un'artigliata dei mostriciattoli.

Se le cose si mettono male, i mephit cercano di fuggire, non prima di aver liberato la rete metallica dal soffitto. Tutti i PG nella stanza, compresi quelli in grado di volare, devono effettuare una prova di Destrezza per non rimanere invischiati ed essere trascinati nella letale piscina.

Chiunque finisce a mollo subisce 2d4 ferite da acido per round, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio, e deve cercare di riguadagnare il ponte quanto prima possibile. Anche l'equipaggiamento esposto al contatto con l'acido rischia di venire distrutto o danneggiato, come riportato alle pp. 54-55 del manuale di *Labyrinth Lord™*, e ciò è tanto

più probabile quanto maggiore è il tempo trascorso nella vasca.

F19. Crocevia del teletrasporto

Arrivate a un crocevia quieto e silenzioso che termina con quattro porte identiche.

Proprio nel mezzo dell'attraversamento c'è una trappola, azionata calpestando il pavimento, che può essere individuata e disattivata solo grazie alla magia. Ai fini della sua dispersione, si considera lanciata da un incantatore del 18° livello, ma la rimozione non è permanente e le impedisce soltanto di funzionare per 1d4 turni. L'effetto è quello di un sofisticato teletrasporto – operante nonostante le limitazioni illustrate nell'area F12 – che fa ruotare i PG in maniera casuale verso una delle quattro porte, all'istante e senza che si accorgano di nulla. Visto che i passaggi sono identici, così come le porte, è improbabile che all'inizio il gruppo si renda conto di ciò che sta effettivamente accadendo, a meno che non abbia esplicitamente segnato dei punti di riferimento. Per determinare la direzione verso la quale gli avventurieri si trovano rivolti, il master deve tirare 1d4 – 1: nord, 2: est, 3: sud, 4: ovest.

Si tratta di un diversivo atto a ingarbugliare le carte e confondere le idee ai nostri, piuttosto che una minaccia vera e propria. Se le cose dovessero farsi noiose, il master può decidere che il trucchetto funzioni soltanto per un numero limitato di volte, prima di scaricarsi.

F20. Salone delle statue

Le pareti di questa camera ottagonale sono interamente coperte da grandi drappi neri, larghi 3 m e alti dal soffitto fino al pavimento. Per terra c'è una passatoia di tessuto nero che conduce dritta fino a un'altra porta dirimpetto a quella da cui siete appena entrati.

La stanza è completamente vuota e la porta nel muro est è chiusa a chiave. Tutti i tendaggi possono essere spostati senza difficoltà e dietro alcuni di loro ci sono delle statue a grandezza naturale realizzate in pietra serena, che raffigurano dei guerrieri sull'attenti, protetti da un'armatura completa di elmo e armati con uno spadone a due mani con la punta poggiata a terra. Le sculture, risalenti all'epoca dei cavalieri, presentano i primi segni di degrado, ma sono ancora in buone condizioni.

Tuttavia, se quella centrale nella parete sud viene esaminata con *individuazione della magia* o simili, rivela la sua natura incantata. Si tratta di un sortilegio messo in atto dai seguaci di Lucretia per meglio proteggere la camera della tentatrice (area F21). Infatti, toccando proprio la statua si attiva un *simbolo arcano del conflitto* su tutti coloro all'interno della stanza. Ogni vittima ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere influenzata. Se la trappola viene azionata di nuovo dopo che gli effetti sono terminati, essi ricominciano da capo. L'unico modo per interrompere la catena è lasciare in pace la scultura oppure usare *dispersione della magia*, che risolve definitivamente il problema dissolvendo per sempre il sortilegio (che si considera lanciato al 15° livello).

F21. Camera della tentatrice

La porta è chiusa e la chiave è in possesso della demonessa. È possibile aprirla come spiegato nella sezione "Note generali".

Questa camera, priva di altre uscite, è arredata con uno sfarzo del tutto fuori posto. Un enorme letto a baldacchino occupa per intero l'angolo nord-est. Il pavimento è coperto da tappeti arabescati che sembrano di grande valore, mentre splendidi cuscini di ogni forma e dimensione sono sparpagliati qua e là. Suntuose tappezzerie di velluto damascato in oro e argento con motivi geometrici addobbano le pareti. Ci sono anche alcuni piccoli tavolini ingombri di bottiglie di liquore, pietanze e frutta dall'aspetto prelibato.

Lusso e opulenza sono ostentati senza alcun buongusto, come se qualcuno avesse riunito a casaccio in questa stanza tutti gli oggetti più appariscenti che è riuscito a trovare. L'illuminazione è assicurata da molte grosse candele, accese in vari punti del locale.

Si tratta della camera che la tentatrice utilizza quando decide di passare qualche tempo nel sotterraneo. È qui che s'incontra fuggacemente coi suoi amanti. Ci sono passati anche alcuni dei sacerdoti e delle sacerdotesse più astanti, che sono stati sedotti prima di essere lasciati alle cure dello scuoiacervelli. Al momento la sala è completamente vuota e la demonessa non è mai presente durante il corso dell'avventura. Gli unici oggetti di valore sono proprio alcuni pezzi di arredamento (2d4 in totale), piuttosto ingombranti ma che valgono 1d6x100 mo l'uno.

Il passaggio segreto che conduce all'area F22 può essere individuato solo dall'interno di questa stanza e si apre esclusivamente in direzione sud. La tentatrice lo utilizza per recarsi a trovare il suo favorito che alloggia nell'area F17 (al momento, è l'incubo già descritto in precedenza).

F22. Corridoio segreto

Questo varco viene utilizzato molto raramente, come testimonia lo strato di polvere che ricopre quasi indisturbato il pavimento, eccezion fatta per alcune lievi tracce di impronte che vanno in entrambe le direzioni (sono della tentatrice e dell'incubo, ma risalgono almeno a un paio di settimane fa).

La grata nel mezzo del corridoio è considerata come una porta chiusa a chiave. Il passaggio segreto all'estremità meridionale può essere individuato solo da questo lato del muro e si apre esclusivamente verso l'area F17.

F23. Primo salone del portale

Questo grande salone ha il soffitto a volta a crociera che misura quasi 9 m ed è diviso a metà da un'elegante ringhiera di legno scuro alta circa 1 m. Nella parte orientale, quella da cui siete entrati, ci sono due statue che raffigurano dei cavalieri in armatura completa, rigidi in posizione di attenti. La vostra attenzione è però immediatamente attirata da una grande cornice circolare di metallo che si trova al centro della parete di fronte a voi. Al suo fianco ci sono due predelle di marmo bianco, sopra una delle quali è poggiato qualcosa di luccicante.

In questa stanza, i seguaci di Lucretia hanno installato un portale che collega il sotterraneo col più vicino tempio della dea della lussuria. Soltanto i sacerdoti che risiedono in quel lontano santuario conoscono la procedura necessaria per attivarlo correttamente. Se ne servono periodicamente per venire qui e prendere in consegna i prigionieri rapiti dalla tentatrice, dopo che lo scuoiacervelli li ha debitamente trattati. A meno che il master non abbia altri piani in mente e non voglia espandere l'avventura in tale direzione, i PG non sono in grado di utilizzare il cancello dimensionale né tantomeno incontrano i chierici rivali nel corso del modulo.

Le due statue sono simili a quelle dell'area F20, ma non sono pericolose. La ringhiera nel mezzo del salone può essere attraversata grazie a un piccolo cancello. Una volta dall'altra parte, i nostri possono esaminare il portale da più vicino. Mentre è inattivo, appare come una semplice cornice di metallo di forma perfettamente circolare, del diametro di circa 7 m, dietro la quale è visibile la parete di granito della stanza.

Le predelle circolari sono pregevolmente scolpite nel marmo bianco e alte circa 1,2 m. Sopra quella nord c'è un grosso diamante del valore approssimativo di 5.000 mo che, se viene esaminato con *individuazione della magia*, brilla rivelando la sua natura incantata. In realtà, si tratta del guardiano del portale. Se vengono toccati la gemma, il portale o la parete dietro di esso, oppure dopo che qualcuno ha trascorso 1 turno qui dentro, un lampo di luce e il rumore di qualcosa che va in frantumi scaturiscono proprio dal diamante, stordendo automaticamente per 1d3 round (nessun tiro salvezza) tutti coloro che sono nella stanza. Quando i PG riacquistano la capacità di agire, si trovano a fronteggiare un poderoso golem di diamante (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che si staglia tra loro e l'uscita. La fuga è senz'altro un'opzione, ma la creatura insegue il gruppo fin quando è possibile, senza concedergli quartiere, e la trappola del teletrasporto nell'area F19 potrebbe ingarbugliare ulteriormente la situazione.

Golem di diamante (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 0, DV 14, pf 60, tpcCA0 9, Att 1, Fer 5d10 (pugno), TS G14, Mor 12, PX 4.200].

Può essere ferito solo da armi con bonus di +3 o superiore ed è completamente immune agli attacchi basati su fuoco, elettricità e acido, agli effetti del veleno e dei gas e agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Ha anche una resistenza alla magia del 75%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 75% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. 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 anche lanciare, tre volte al giorno per ciascuno, *fulmine magico* (14d6 ferite da elettricità) e *luce* (solo sugli occhi di un essere vivente). *Frantumare* causa 3d6 ferite al golem di diamante e, per un numero di round pari al livello dell'incantatore, ne riduce la resistenza alla magia al 25%, lo rende vulnerabile anche alle armi con bonus di +2 e intacca la sua protezione agli attacchi basati su fuoco,

elettricità e acido, che sono in grado di infliggergli un danno dimezzato rispetto al normale (o nessuna ferita in caso di tiro salvezza effettuato con successo). *Riparare* guarisce 2d6 pf a questa creatura, mentre *vetro come acciaio* cura tutte le sue ferite.

Quando il golem di diamante viene distrutto, si sbriciola in una nube di minuscole schegge adamantine che si spandono in un raggio di 7,5 m, infliggendo 10d4 ferite a tutti quelli nell'area. 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. Tra i frammenti è possibile recuperare 5d10 diamanti grezzi, il cui valore deve essere determinato casualmente come spiegato a p. 108 del manuale di *Labyrinth Lord™*, mentre il resto si riduce in una miriade di pezzi senza alcun valore venale.

F24. Corridoio delle trappole

L'uscio si spalanca su un lungo corridoio disadorno, che termina 21 m più avanti con un'altra porta identica a quella che avete appena varcato. L'illuminazione è ridotta a una sorta di penombra, visto che il passaggio è rischiarato soltanto da poche candele accese su un piccolo lampadario di ferro appeso al soffitto con una corta catena.

Il corridoio, che conduce al salone del portale della tentatrice, cela ben cinque trappole collegate ad altrettante piastre a pressione nascoste nei lastroni del pavimento, che si azionano quando sono sottoposte a un peso di almeno 25 kg. Un ladro ha le normali possibilità di scoprirle e rimuoverle, ma una volta scattate ingenerano effetti che possono essere dispersi solo con mezzi magici. Anche volare, levitare o l'utilizzo di altri espedienti che permettono di evitare di calpestare i meccanismi di attivazione consentono di passare oltre restando indenni. La demonessa è in grado di attraversare il passaggio senza far scattare i trabocchetti grazie alla capacità di assumere forma eterea.

Le trappole sono intese a ostacolare e debilitare gli intrusi in vista dello scontro finale piuttosto che eliminarli. Inoltre non si scaricano dopo la prima attivazione, ma gli effetti continuano a ripetersi ogni volta che la piastra viene calpestata, potendo così influenzare più di un bersaglio. Questa è la sequenza delle insidie che attendono il gruppo:

- a. *Causa cecità* (durata: permanente).
- b. *Raggio dell'indebolimento* (durata: 1 turno per livello della vittima).
- c. *Malasorte* (durata: 6 turni).
- d. *Lentezza* (durata: 3 turni).
- e. *Simbolo arcano del dolore* (durata: 2d10 turni).

Tutte le trappole funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo e un tiro

salvezza contro incantesimi eseguito con successo permette di resistere senza subire conseguenze. È possibile dissolverne gli effetti prima del normale con un incantesimo appropriato oppure grazie a *dispersione della magia*.

F25. Secondo salone del portale

Questo grande salone ha il soffitto a volta a crociera che misura quasi 9 m ed è diviso a metà da un'elegante ringhiera di legno scuro alta circa 1 m. Nella parte meridionale, quella da cui siete entrati, ci sono due statue che raffigurano dei cavalieri in armatura completa, rigidi in posizione di attenti. La vostra attenzione è però immediatamente attirata da una grande cornice circolare di metallo che si trova al centro della parete di fronte a voi. Dentro di essa c'è una sorta di nebbia argentea che mulina in continuazione, mentre lampi multicolori e variopinte scintille ne attraversano la superficie. Ai lati ci sono due predelle di marmo bianco, sopra ognuna delle quali è poggiato un teschio.

In questa sala, pressoché identica nell'aspetto all'area F23, i seguaci di Lucretia hanno installato un portale che collega il sotterraneo con la tasca dimensionale – un'estensione del Piano del Caos – dove si trova l'albero al quale è legato lo spirito della demonessa. Per tutelarsi nel caso in cui la tentatrice fosse diventata troppo pericolosa o incontrollabile, i sacerdoti hanno lasciato il passaggio costantemente in funzione, in modo tale che possa essere usato liberamente per raggiungerne il rifugio e neutralizzarla.

Le due statue sono simili a quelle dell'area F20, ma non sono pericolose. La ringhiera nel mezzo del salone può essere attraversata grazie a un piccolo cancello. Una volta dall'altra parte, i nostri possono esaminare meglio il portale, di forma perfettamente circolare e del diametro di circa 7 m. È sufficiente sfiorarne la superficie screziata per essere immediatamente trasportati nel luogo dove si svolge

l'incontro con l'elusiva emissaria della dea della lussuria. Tuttavia, gli oggetti inanimati non possono attraversarlo da soli (rimbalzano e tornano indietro), ma soltanto se vengono trasportati da qualcuno. Si tratta di un effetto scenico, che non impedisce ai PG di portarsi dietro tutto l'equipaggiamento, ma potrebbe mettergli qualche dubbio ulteriore.

Le predelle circolari sono pregevolmente scolpite nel marmo bianco e alte circa 1,2 m. Sopra ognuna di esse c'è un teschio umano rivolto verso il portale – come se le orbite vuote volessero osservare chi è intento a oltrepassarlo – che regge una candela accesa. Se esaminati con *individuazione della magia*, brillano rivelando una natura incantata. Il loro unico scopo è quello di lanciare costantemente *estensione della magia*, che prolunga del 50% la durata degli incantesimi (di qualsiasi livello) già attivi



su chi varca il portale. Nelle intenzioni della tentatrice, servono a protrarre gli effetti delle trappole magiche dell'area F24, ma gruppi particolarmente scaltri possono sfruttarne il potere per allungare la durata di altri incantesimi di potenziamento che hanno attivi su di loro oppure appositamente lanciati a tale scopo, in modo da beneficiarne nel corso della battaglia decisiva. Il funzionamento esatto dei teschi può essere scoperto soltanto con appropriati mezzi magici e, se vengono rimossi dalla stanza, perdono irrevocabilmente i propri poteri. Una volta che gli avventurieri hanno varcato il portale, tutto è pronto per passare alla sezione successiva del modulo.

L'ALCOVA DELLA TENTATRICE

Questa piccola tasca dimensionale è un'estensione del livello del Piano del Caos da dove proviene la tentatrice. Vi si trovano, al sicuro, sia la demonessa che l'albero al quale è indissolubilmente legato il suo fato. È qui che si svolge il combattimento finale tra i personaggi e l'antagonista cui tanto a lungo hanno dato la caccia. L'unico accesso a questo spazio extradimensionale è il portale che si trova nella fortezza dimenticata. I nostri eroi devono affrontare anche le guardie del corpo della loro rivale, un gruppo di PnG stregati dal potere della tentatrice e che le obbediscono come schiavi dimessi, essendo stati completamente soggiogati dal fascino della demonessa dopo aver subito il trattamento mentale dello scuoiacervelli.

Quando gli avventurieri varcano finalmente il cancello che li conduce in questo luogo, il master deve leggere a voce alta:

Avvertite un leggero formicolio, che dura giusto il tempo di un istante, e una vertigine passeggera. Non fate nemmeno in tempo a trattenere il respiro e già vi rendete conto di non essere più all'interno del sotterraneo. Dopo qualche secondo di smarrimento, notate di fronte a voi quella che sembra una radura, ma invece del cielo e dell'orizzonte è delimitata da pareti di foschia grigia. Soltanto il terreno appare naturale: ciuffi d'erba, rovi e cespugli ricoprono uniformemente il suolo, formando un bizzarro contrasto col resto dell'ambiente.

Di fronte a voi c'è una baracca di legno senza finestre dall'aspetto solido ma trasandato, alta circa 5 m, che vi impedisce di vedere più avanti. Un filo di fumo, come quello d'un fuoco da campo, proviene da qualche parte in lontananza. Dall'altro lato svetta invece un'imponente torre quadrata dai lati di 6 m e alta 9 m, che sembra fatta interamente di metallo. Dietro di essa vedete un intricato rovelto provvisto di spine formidabili, alto almeno 3 m, oltre il quale emerge la chioma spelacchiata d'un albero rinsecchito coi lunghi rami protesi verso l'innaturale cielo bigio. A completare la scena, sul lato orientale della torre c'è quella che sembra una grossa cisterna per l'acqua.

Al momento non si vede anima viva, ma non per questo la sorveglianza è allentata. Secondo gli ordini della tentatrice, nessuno deve riuscire ad avvicinarsi all'albero senza essere catturato. Perciò, in qualsiasi momento del giorno e della notte – un concetto piuttosto relativo, visto che l'interno dell'alcova è sempre illuminato come in una giornata nuvolosa – c'è sempre qualcuno di guardia, in posizione

privilegiata di osservazione. Per quanto cauti siano i PG, a meno di non entrare tutti invisibili e muoversi senza fare rumore né attirare l'attenzione, non hanno possibilità di sorprendere gli abitanti della tasca dimensionale.

Spetta al master decidere la migliore tattica di combattimento per i difensori, a seconda delle azioni intraprese dai personaggi e delle circostanze che vengono a crearsi. In ogni caso, deve sfruttare al meglio i punti di forza dei PnG e al contempo cercare di minimizzarne le debolezze, evitando di rendere troppo facile il compito al gruppo. I maghi restano a distanza usando gli incantesimi, i guerrieri lottano in prima linea e il druido può contribuire grandemente, grazie alla sua magia particolarmente adatta a interagire con l'ambiente circostante. Anche un accurato esame e utilizzo degli oggetti magici a disposizione di ogni PnG è indispensabile, con particolare attenzione alle pozioni che possono bere prima di iniziare lo scontro. La tentatrice rimane vicina all'albero e si batte al suo fianco fino all'ultimo – sa benissimo che il suo simbiote non può spostarsi da qui e, anche se lei riuscisse a fuggire altrove, il suo destino sarebbe comunque segnato dalla morte della pianta. D'altronde i personaggi devono sconfiggere i suoi servitori prima di riuscire a raggiungerla. Tutti i PnG sono al corrente delle varie trappole disseminate in giro e le evitano accuratamente, provando al contempo a farvi cadere gli invasori.

Caratteristiche ambientali

Come già descritto in precedenza, questo luogo extradimensionale è racchiuso tra barriere di nulla, che non possono essere varcate, alterate o danneggiate in alcun modo. L'unico accesso, che funge anche come via d'uscita, è il portale. Nessun'altra magia di movimento o spostamento planare funziona in questo ambiente, così come non è possibile evocare mostri, animali o creature qui dentro (sciami, elementali, servitori inosservati, geni, statue del potere meraviglioso, berserker del corno degli eroi, ecc.). Fanno eccezione demoni e diavoli nativi del Piano del Caos, che possono manifestarsi normalmente.

L'alcova della tentatrice, come la sua proprietaria l'ha pomposamente ribattezzata, ha la forma di un esagono lungo 33 m da nord a sud e largo 39 m da est a ovest, nei punti più ampi. Il "cielo" si erge 12 m sopra il livello del suolo, uno strato di terra e vegetazione che è stato portato qui appositamente ed è profondo solamente 9 m, il necessario per consentire all'albero di far attecchire le radici e sopravvivere. La luce è sempre identica, quella d'una giornata nuvolosa e coperta. Ogni tanto si leva un timida brezza, proveniente da chissà dove, che smuove leggermente l'aria umida e pesante.

Descrizione

A1. Portale

È il punto da quale i PG entrano e devono poi uscire. Anche da questo lato, il portale è identico a quello presente nella fortezza dimenticata e funziona allo stesso modo. Chiunque varca il cancello resta stordito per 1 round, durante il quale è incapace di agire come descritto a p. 144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

A2. Camerata

Un edificio di legno alto circa 5 m alla sommità, con la porta di ingresso e due finestre sul lato nord, e un'altra rivolta a est. Qui i PnG passano il tempo libero giocando a dadi, bevendo e mangiando. L'arredamento è limitato a qualche tavolo, poche sedie e sei giacigli di fortuna. Non c'è nulla di veramente interessante. All'arrivo dei PG, qui dentro sono presenti Kramhurk il mezzorchetto e l'elfa oscura Shandirya (invisibile grazie al suo anello magico), che escono dalla porta pronti a tendere un agguato agli intrusi.

A3. Falò

Il fumo del fuoco da campo si intravede salire verso l'alto dietro la camerata e viene dissipato dalla brezza che ogni tanto spira nell'alcova. Qui si cucinano i pasti per i PnG e i prigionieri nelle baracche. Attualmente sulla viva fiamma sta bollendo un calderone pieno di zuppa dall'aspetto poco invitante, sciapa ma perfettamente commestibile.

A4. Baracche

Tre identiche casupole di legno con la porta nella parete sud, sprangata dall'esterno. Sono tuguri privi di finestre, tranne per una piccola feritoia proprio sopra l'ingresso, che lascia filtrare un po' d'aria e luce. Il soffitto è alto circa 2,5 m e il pavimento è coperto da un strato di paglia sporca. Non ci sono arredi né suppellettili di sorta. All'interno:

- Attualmente è vuota.
- Nella stamberga sono tenuti prigionieri due chierici resi innocui dallo scuoiacervelli, in attesa che i sacerdoti di Lucretia vengano a prenderli: Revenon Algerwood (U, m, C4, LN, pf 22) e Veletius (E, m, C2, CM, pf 8).
- Un'altra reclusa in attesa di finire al servizio della dea della lussuria, Gnarka Belledon (Gn, f, C6, NB, pf 27).

A5. Trappola n. 1

L'intera zona, del diametro di 12 m, è soggetta a *intralciare*, che si attiva appena qualcuno mette piede nell'area e dura per 1 turno (il master consideri che l'incantesimo è stato lanciato dalla tentatrice). Se i PG passano per questa via, è probabile che alcuni di loro rimangano bloccati, o almeno rallentati abbastanza da consentire l'intervento dei difensori.

A6. Cisterna

Un grosso serbatoio del diametro di 4,5 m, pieno quasi fino all'orlo, montato su una struttura di legno. L'acqua al suo interno è perfettamente potabile e viene usata per le esigenze degli abitanti dell'alcova.

A7. Fortezza istantanea

Una torre quadrata dal lato di 6 m e alta 9 m, con feritoie sulle mura e un camminamento merlato in cima. È di metallo, saldamente ancorata al terreno e quasi indistruttibile. La descrizione completa della **fortezza istantanea** – un tesoro magico del quale i PG possono impadronirsi se sgominano gli avversari – è riportata a p. 95 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*, cui il master può fare riferimento per tutti i dettagli di gioco. L'unica porta si trova sul lato rivolto a oriente e da lì escono i PnG di sentinella. Il mago Maajid preferisce scagliare i propri incantesimi dalla vetta della torre piuttosto che

gettarsi direttamente nella mischia, mentre i suoi comparì ingaggiano i personaggi in corpo a corpo.

A8. Muro di spine

Una resistente barriera di rovi intricati e flessibili, con spine acuminate lunghe quanto il dito di un uomo, che funziona in maniera identica a *muro di spine*. Serve a proteggere due lati dell'albero assassino, creando un percorso obbligato che costringe i PG a passare più vicini alla porta della fortezza istantanea, dove sono in attesa i difensori dell'alcova.

A9. Albero assassino

A questo malvagio tronco scheletrico, coi rami simili a braccia adunche e una bocca irta di denti aguzzi, è inscindibilmente legata la demonessa che, se l'albero dovesse morire, farebbe la stessa fine nel giro di poco tempo, proprio come una diade. Il mostro non è in grado di muoversi e la tentatrice resta al suo fianco nel combattimento finale. L'albero assassino (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e la tentatrice attendono qui il gruppo per lo scontro decisivo.

A10. Trappola n. 2

Nei quadretti indicati sulla mappa è attivo un *inciampo* lanciato dalla tentatrice, pronto ad attivarsi contro il primo incauto che mette piede in queste aree. In totale sono presenti tre di questi incantesimi, ognuno dei quali occupa una zona lunga 3 m.

Gli antagonisti

Tentatrice (1) [All CN, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 0, DV 6, pf 36, tpcCA0 14, Att 2 o vedi sotto, Fer 1d3/1d3 (artigli) o vedi sotto, TS G6, Mor 7, PX 2.070].

Incantesimi dei druidi (4/3/3/1): 1° livello: *intralciare* (x2, uno già lanciato), *luminescenza*, *randello incantato*; 2° livello: *inciampo* (x3, già lanciati); 3° livello: *calappio*, *pirotecnica*; 4° livello: *cura ferite gravi*.

La sua bellezza è tale che chiunque la vede deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o ne resta stregato, tanto da essere incapace di fare altro che obbedirle come un automa, soggiacendo a tutti i suoi ordini. Se si mostra senza veli, il tiro salvezza fallisce automaticamente, a meno che la vittima non sia di un livello almeno più che doppio rispetto ai DV della demonessa. Il bersaglio del suo *charme* innato deve superare un tiro salvezza contro incantesimi, o si vede costretto a toccare l'albero della tentatrice e scomparire al suo interno. Chi svanisce in questo modo non fa più ritorno. Può prosciugare un mortale di un livello semplicemente baciandolo o coinvolgendolo in un atto carnale. Possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), ferite da freddo, da elettricità, da fuoco e da gas dimezzate, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto* infallibile e le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *charme su persone*, *chiaroudienza*, forma eterea (come l'omonimo olio), *paragnosi*, *suggestione*, *trasformazione*. Una volta al giorno, può creare un *portale* per evocare un balor (65% di probabilità di successo) o un signore dei demoni (5% di probabilità di successo). Anche se può essere ferita dalle armi normali, incluse quelle d'argento, ha una resistenza alla



magia del 100%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, questo automaticamente non ha alcun effetto su di essa. 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. Anche se viene ridotta a 0 pf o distrutta in altro modo, la tentatrice non può morire finché l'albero a cui è legata rimane in vita, e continua ad agire normalmente.

Albero assassino (1) [All N, Mov immobile, CA 5, DV 6, pf 36, tpcCA0 14, Att 5, Fer 1d3/1d3/1d3/1d3 (rami), 3d6 (morso), TS G3, Mor 12, PX 570].

Può estendere fino a quattro rami per afferrare bersagli entro 6 m. Nello stesso round, ogni appendice può compiere un attacco contro un avversario diverso oppure più fronde possono concentrarsi sullo stesso nemico. Quando colpisce, un ramo causa 1d3 ferite e intrappola la vittima, trascinandola alla bocca nel round successivo, dove subisce automaticamente 3d6 ferite dal morso. Per liberarsi dalla presa occorre effettuare con successo un attacco contro il ramo e causargli almeno 5 ferite. Ciò lo recide, ma il mostro può comunque continuare a sferrare tutti i propri attacchi, visto che rimpiazza quella mozzata con un'altra delle sue innumerevoli fronde. La bocca dell'albero può anche mordere autonomamente, se qualcuno le si avvicina abbastanza, ma non più di un avversario per round.

Kramhurk Spezzacrani (mezzorchetto guerriero del 12° livello) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA -3, DV 9d10+36+6, pf 110, tpcCA0 11 (9 in mischia, 10 a distanza), Att 1, Fer

arma +2, TS G12, Mor 7 (12), PX 1.200, For 17, Int 8, Sag 6, Des 13, Cos 19, Car 6].

Equipaggiamento: **corazza di piastre +1**, **intimorente** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **scudo +3**, **ascia da battaglia +3**, spada bastarda, mazza, **pozione velocizzante**.

Linguaggi: comune, allineamento, orchesco.

Abilità secondaria: soldato.

Personalità: iroso, imprevedibile, rozzo.

Maajid al-Sahli (umano mago del 12° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d4+9+3, pf 40, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M12, Mor 7 (12), PX 2.000, For 10, Int 17, Sag 12, Des 10, Cos 14, Car 11].

Incantesimi dei maghi (4/4/3/3/3/2): 1° livello: *caduta morbida*, *dardo incantato* (x2), *mani brucianti*; 2° livello: *forza*, *immagini speculari*, *invisibilità*, *raggio dell'indebolimento*; 3° livello: *blocca persone*, *dispersione della magia*, *palla di fuoco*; 4° livello: *goffaggine*, *metamorfosi*, *scudo di fuoco*; 5° livello: *cono di freddo*, *mano che blocca*, *telecinesi*; 6° livello: *disintegrazione*, *sfera congelante*.

Equipaggiamento: **tunica dell'arcimago** (legale), **pugnale +2**, **anello della protezione +1**, **pietra magica viola e verde** (assorbe 60 livelli di incantesimi), **bastone della stregoneria** (19 cariche), **bacchetta del fulmine** (11 cariche), **fortezza istantanea** (già in funzione), libro di magia (il contenuto esatto è lasciato alla discrezione del master).

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, draghesco.

Abilità secondaria: scriba.

Personalità: subdolo, doppiogiochista, scaltro.

Shandirya Spira-Notturna (elfa oscura assassina del 10° livello/maga dell'8° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -4, DV 10d6/2+8d4/2+10, pf 43, tpcCA0 16 (13 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS A10, Mor 10 (12), PX 2.400, For 12, Int 12, Sag 11, Des 19, Cos 14, Car 16].

Incantesimi dei maghi (3/3/2/2): 1° livello: *dardo incantato, oscurità, stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari (x2), invisibilità*; 3° livello: *fulmine magico, velocità*; 4° livello: *autometamorfosi, scudo di fuoco*.

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +3, scimitarra vampirica** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **pugnale +2, tagliagole, mantello deflettente +3, anello dell'invisibilità, pozione della forza dei giganti**, libro di magia (il contenuto esatto è lasciato alla discrezione del master).

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, gnoll, hobgoblin, orchesco.

Abilità secondaria: torturatore.

Personalità: calcolatrice, spietata, metodica.

Imbaxius il selvatico (umano ramingo dell'11° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 9d8+18+4, pf 70, tpcCA0 12 (9 in mischia), Att 1, Fer arma +3 o incantesimo, TS R11, Mor 8 (12), PX 2.000, For 9 (18), Int 12, Sag 12, Des 10, Cos 17, Car 8].

Incantesimi dei druidi (2/1): 1° livello: *intralciare, randello incantato*; 2° livello: *riscaldare il metallo*.

Incantesimi dei maghi (2): 1° livello: *dardo incantato, stretta folgorante*.

Equipaggiamento: **corazza a scaglie +2, scudo della salvaguardia** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **martello da guerra +2, arco lungo +1 con 9 frecce +1, 4 frecce +2 e 4 frecce +3, guanti del potere orchesco, corda per intralciare**.

Linguaggi: comune, allineamento.

Abilità secondaria: boscaiolo.

Personalità: lunatico, misantropo, sibillino.

Snilla Garveston (gnoma ladra del 12° livello/illusionista del 7° livello/guerriera del 6° livello) [All CB, Mov 18 m (6 m), CA 1, DV 9d6/3+6/3+7d4/3+6d10/3+14, pf 46, tpcCA0 14 (11 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS L12, Mor 8 (12), PX 1.820, For 11, Int 14, Sag 6, Des 18, Cos 17, Car 13].

Incantesimi degli illusionisti (3/2/2): 1° livello: *individuazione dell'invisibilità, potere illusorio, spruzzo colorato*; 2° livello: *immagini speculari, trama ipnotica*; 3° livello: *paralisi arcana, potere allucinatorio*.

Equipaggiamento: **armatura di cuoio +3, forma gassosa, spada corta della furtività, fischiello frastornante** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di tutti e tre), **bacchetta delle meraviglie (10 cariche), cubo di forza, mantello distortente, spilla protettrice, pigmenti meravigliosi**.

Linguaggi: comune, allineamento, gnomico, nanico, orchesco, goblin, coboldo, morlocco.

Abilità secondaria: tagliatore di gemme.

Personalità: strampalata, scherzosa, confusionaria.

Occorre tenere bene a mente che tutti i PnG sono assolutamente devoti alla tentatrice e pronti a sacrificarsi per lei, senza nessun indugio (il loro valore di morale tiene conto di ciò). Se la demonessa viene uccisa, la malia che li incanta svanisce di colpo e il master deve decidere come reagiscono, anche in base alla situazione e all'indole individuale (riportata nelle statistiche). In questo caso, possono essere grati ai loro liberatori e ricompensarli in qualche modo, oppure continuare a combattere, magari credendo di essere stati aggrediti, dato che non ricordano nulla di ciò che gli è successo da quando sono stati ammalati. Nulla vieta che alcuni possano diventare parte integrante della campagna di gioco. Il compito di gestire gli sviluppi della situazione è interamente demandato alla fantasia e ai desideri del master.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Alla morte della tentatrice e del suo albero, la tasca dimensionale comincia progressivamente a collassare su sé stessa. Inizialmente la cosa è impercettibile, ma diviene sempre più evidente col passare del tempo. L'erba avvizzisce, l'aria si fa più soffocante e consumata, la luce sbiadisce in un crepuscolo poi destinato a mutarsi in oscurità. I personaggi hanno comunque a disposizione 1d6+6 turni per esplorare l'alcova e andarsene senza alcun pericolo attraverso il portale. Possono ovviamente curarsi le ferite ed eventualmente recuperare l'ingente bottino che apparteneva ai PnG stregati dalla demonessa. Al termine del periodo sopra indicato la tasca si chiude, sigillandosi per sempre e uccidendo tutti quelli talmente dissennati da trovarsi ancora al suo interno.

I sacerdoti rapiti dai vari templi, tranne quelli che erano prigionieri nel sotterraneo o nelle baracche dell'alcova, sono già stati convertiti e portati altrove, per servire come devoti seguaci della loro nuova patrona. Ormai sono sparpagliati un po' dappertutto nei vari santuari dedicati alla dea della lussuria e riportarli all'ovile risulta un compito alquanto difficile. Non soltanto bisogna rintracciarli, cosa assai complicata vista la segretezza assoluta riguardo ai luoghi dove si esercita il culto, ma pure fare in modo che ritornino al loro vecchio temperamento e modo di pensare. In più, non appena i chierici di Lucretia vengono a conoscenza di quello che è accaduto alla tentatrice e del conseguente smascheramento del loro piano, smantellano immediatamente il portale collegato a quello nella fortezza dimenticata, rendendone impossibile l'utilizzo.

D'altronde l'obiettivo della missione era quello di scoprire il mistero dietro le scomparse, e in questo i PG hanno avuto un completo successo, eliminando definitivamente la minaccia rappresentata dalla demonessa. Il recupero dei rapiti non è certo affar loro, anche se qualcuna delle chiese può decidere di affidargli questo difficile incarico, specie se tra gli scomparsi c'è qualche pezzo grosso che è assolutamente indispensabile recuperare. Spetta al master elaborare questo spunto per creare nuove avventure in tal senso, cosa che lo obbliga tra l'altro a decidere con precisione quali mezzi devono essere usati per sciogliere dal condizionamento forzato le vittime, ora perfettamente a proprio agio nella nuova vita in cui si sono calate.

LA TENTATRICE

Tentatrice (demone di medio rango)

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (neutrale)
Movimento:	36 m (12 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 (artigli) o vedi sotto
Ferite:	1d3/1d3 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G6
Morale:	7
Classe tesoro:	XI, XIV, XV
Punti esperienza:	2.070

Questi rari esseri sono stati creati dalla dea della lussuria in persona per servire come sue ancelle personali, anche se si manifestano sul Piano materiale così di rado che per molti la loro effettiva esistenza rimane una pura congettura. Sono dei particolari demoni che risiedono in uno degli infiniti

livelli del Piano del Caos, quello dove si dice che dimora la loro padrona, e possono essere evocati solamente dai più potenti tra i sacerdoti devoti alla dea. Hanno come unico scopo quello di indurre in tentazione i mortali, grazie alla loro bellezza ultraterrena e al fascino paranormale, per corrompere le loro anime. A tal fine, le tentatrici incarnano perfettamente le caratteristiche della loro sovrana, combinando in maniera unica la bellezza di una ninfa, il fascino di una driade e i poteri di una succubus, tutte creature ben note per le loro capacità di seduzione nei confronti degli uomini. Hanno l'aspetto di donne molto attraenti, eccetto che per le ali di pipistrello, la carnagione di colore rossastro e un paio di corna da diavolo che spuntano tra i capelli ramati.

La loro bellezza è tale che chiunque le veda deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o ne resta stregato, tanto da essere incapace di fare altro che obbedirgli come un automa, soggiacendo a tutti i loro ordini. Se le tentatrici si mostrano senza veli, il tiro salvezza fallisce automaticamente, a meno che la vittima non sia di un livello



almeno più che doppio rispetto ai DV della demonessa (cioè dal 13° livello in su). Trascorso un certo periodo, la creatura ammaliata può ritentare il tiro salvezza. Il tempo necessario dipende dalla sua Saggezza: un punteggio di Sag 3-8 permette un tentativo ogni mese, Sag 9-12 ogni settimana e Sag 13-18 ogni giorno. Non c'è altro modo di dissolvere questo incanto, se non uccidendo colei che l'ha provocato. Quando si riprende, una vittima non ha memoria di tutto ciò che le è capitato mentre era affascinata. Le tentatrici possono avvincere in questo modo un numero massimo di vittime pari ai loro DV, indipendentemente dal livello di chi viene irretito. Hanno uno *charme* innato, un'abilità che usano se minacciate o se provano una particolare attrazione per un individuo. Il soggetto dello *charme* deve superare un tiro salvezza contro incantesimi, o si vede costretto a toccare l'albero della tentatrice e scomparire al suo interno. Chi svanisce in questo modo non fa più ritorno. Possono prosciugare un mortale di un livello semplicemente baciandolo o coinvolgendolo in un atto carnale. Altrimenti, sono in grado attaccare con gli artigli.

Le tentatrici, come tutti i demoni di medio rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m), ferite da freddo, da elettricità, da fuoco e da gas dimezzate, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto* infallibile. Possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *charme su persone*, *chiaroudienza*, forma eterea (come l'omonimo olio), *paragnosi*, *suggestione*, *trasformazione*. Inoltre, una volta al giorno, possono creare un *portale* per evocare un balor (65% di probabilità di successo) o un signore dei demoni (5% di probabilità di successo). Tutte le abilità demoniache simili agli incantesimi, a meno che non sia specificato diversamente, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del demone, scegliendo il più alto tra i due. Le abilità magiche, a meno che non sia specificato diversamente, sono utilizzabili una a round. Sono anche in grado di lanciare incantesimi come un druido del 7° livello.

Anche se possono essere ferite dalle armi normali, incluse quelle d'argento, hanno una resistenza alla magia del 100%. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, questo automaticamente non ha 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.

Lo spirito di una tentatrice è legato a un particolare albero, e se questo viene ucciso anche la demonessa muore. Tuttavia, diversamente dalle driadi, le tentatrici non possono fondersi fisicamente con i loro alberi e scomparirvi all'interno, ma gli è consentito di allontanarsi quanto desiderano da esso senza subire alcuna conseguenza. Anche se viene ridotta a 0 pf o distrutta in altro modo, la tentatrice non può morire finché l'albero a cui è legata rimane in vita, e continua ad agire normalmente. Quando esso viene minacciato, la demonessa combatte fino alle estreme conseguenze, determinata a difenderlo a qualsiasi costo, ben sapendo come i loro destini siano indissolubilmente legati.

NUOVI MOSTRI

Albero assassino

Num. mostri:	0 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	5
Dadi vita:	6
Attacchi:	5 (4 rami, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d3/1d3/3d6
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	570

Questi mostri hanno l'aspetto di comuni alberi di una qualsiasi specie, perciò è molto difficile riconoscerli finché non si mostrano per quello che sono realmente, specialmente se si trovano in mezzo ad altre piante simili. Le loro radici sono infilate nella terra, proprio come quelle di un normale albero, quindi non sono in grado di spostarsi. Sono esseri a metà tra vegetali e animali, e per sopravvivere hanno bisogno sia del normale nutrimento delle piante che di una dieta carnivora.

In combattimento, possono estendere fino a quattro rami per afferrare bersagli entro 6 m, stritolarli e trascinarli verso la grande bocca irta di zanne, che finché rimane chiusa è perfettamente mimetizzata nel mezzo del tronco. Nello stesso round, ogni appendice può compiere un attacco contro un avversario diverso oppure più fronde possono concentrarsi sullo stesso nemico. Quando colpisce, un ramo causa 1d3 ferite e intrappola la vittima, trascinandola alla bocca nel round successivo, dove subisce automaticamente 3d6 ferite dal morso. Per liberarsi dalla presa occorre effettuare con successo un attacco contro il ramo e causargli almeno 5 ferite. Ciò lo recide, ma il mostro può comunque continuare a sferrare tutti i propri attacchi, visto che rimpiazza quella mozzata con un'altra delle sue innumerevoli fronde. La bocca dell'albero può anche mordere autonomamente, se qualcuno le si avvicina abbastanza, ma non più di un avversario per round.

La possente azione frantumante delle mascelle dell'albero assassino e quella altamente corrosiva della linfa nel suo apparato digerente formano una combinazione tale da permettergli di assimilare praticamente qualsiasi materiale, inclusi il metallo e la pietra. Delle vittime non rimane quindi alcuna traccia, né tantomeno è possibile recuperare i tesori che un tempo appartenevano loro.



Golem

	<i>Diamante</i>
Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	14
Attacchi:	1 (pugno)
Ferite:	5d10
Tiri salvezza:	G14
Morale:	12
Classe tesoro:	vedi sotto
Punti esperienza:	4.200

I golem sono automi creati magicamente. Costruirne uno comporta l'uso di una potente magia da parte di un chierico o un mago di alto livello. Non hanno un animo sensibile, il che li rende immuni agli incantesimi *blocca mostri*, *charme e sonno*, e siccome non hanno le normali funzioni vitali, sono inoltre immuni agli effetti del veleno e dei gas.

I golem di diamante sono estremamente rari, sia per la segretezza riguardo al processo di creazione che per il costo esorbitante che esso richiede. Solitamente hanno l'aspetto di massicci umanoidi alti circa 3 m, con pugni possenti e la superficie del corpo sfaccettata come la gemma preziosa dalla quale prendono il nome. In combattimento, colpiscono col loro pugno poderoso. Possono anche lanciare, tre volte al giorno per ciascuno, *fulmine magico* (14d6 ferite da elettricità) e *luce* (solo sugli occhi di un essere vivente).

Questi mostri possono essere feriti solo da armi con bonus di +3 o superiore e sono completamente immuni agli attacchi basati su fuoco, elettricità e acido. Hanno anche una resistenza alla magia del 75%. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 75% 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.

Frantumare causa 3d6 ferite ai golem di diamante e, per un numero di round pari al livello dell'incantatore, ne riduce la resistenza alla magia al 25%, li rende vulnerabili anche alle armi con bonus di +2 e intacca la loro protezione agli attacchi basati su fuoco, elettricità e acido, che sono in grado di infliggergli un danno dimezzato rispetto al normale (o nessuna ferita in caso di tiro salvezza effettuato con successo). *Riparare* guarisce 2d6 pf a queste creature, mentre *vetro come acciaio* cura tutte le loro ferite.

Quando i golem di diamante vengono distrutti, si sbriciolano in una nube di minuscole schegge adamantine che si spandono in un raggio di 7,5 m, infliggendo 10d4 ferite a tutti quelli nell'area. 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. Tra i frammenti è possibile recuperare 5d10 diamanti grezzi, il cui valore deve essere determinato casualmente come spiegato a p. 108 del manuale di *Labyrinth Lord™*, mentre il resto si riduce in una miriade di pezzi senza alcun valore venale.

Mephit del fumo

Num. mostri:	1d10 (3d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m) volo 36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	3
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d2/1d2
Tiri salvezza:	G3
Morale:	6
Classe tesoro:	V
Punti esperienza:	95

Queste creature, originarie del Piano elementale dell'aria, hanno un aspetto vagamente umanoide e sono alte circa 1,2 m. Il loro corpo è sottile, sinuoso e sembra mutare costantemente tra tutte le tonalità del grigio, come il fumo mosso dal vento. Hanno tratti piuttosto indistinti, col volto sgraziato nel quale spiccano piccoli occhi malevoli di colore acceso, e due ali da pipistrello sulla schiena. Sono esseri crudeli e volgari, che si deliziano nel giocare pesanti scherzi ai danni di chiunque gli capiti a tiro, spesso agendo protetti dalla loro capacità di rendersi invisibili.

Le mani hanno lunghi artigli retrattili, che usano per aggredire i nemici. A round alterni, possono soffiare negli occhi di un bersaglio entro 6 m una nube di nerofumo, che colpisce automaticamente causando 1d4 ferite e accecando la vittima per 1d2 round, senza possibilità di tiro salvezza. Un personaggio che non è in grado di vedere subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire. Questo speciale potere può essere usato in aggiunta ai normali attacchi del mostro e non ci sono limiti al numero di utilizzi giornalieri.

Una volta al giorno possono lanciare *invisibilità* e *luci danzanti*, e sono in grado di creare un *portale* (20% di probabilità di successo) per evocare altri 1d2 mephit del fumo.

Quando un mephit del fumo viene ucciso, scompare in un lampo di fiamme, che infligge 1 ferita da fuoco a tutte le creature entro 3 m (nessun tiro salvezza permesso).

Poltergeist

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	-1
Dadi vita:	12
Attacchi:	6 (oggetti) o 2 (tentacoli)
Ferite:	vedi sotto o 1d4 + invecchiamento/ 1d4 + invecchiamento
Tiri salvezza:	G12
Morale:	12
Classe tesoro:	IX, XIX
Punti esperienza:	3.600

Questi non morti incorporati sono completamente invisibili. Hanno l'aspetto di una massa informe con dozzine di occhi e da cui si dipartono innumerevoli tentacoli. Possono essere visti soltanto con l'ausilio della magia o se decidono di manifestarsi sul Piano materiale.

I poltergeist possono attaccare in diversi modi. Quello più comune è lanciando degli oggetti, che vengono scagliati dai loro tentacoli invisibili. I mostri possono tirare fino a sei oggetti per round, causando un danno variabile a seconda della dimensione del proiettile (1d6 per oggetti piccoli, 2d6 per quelli medi e 3d6 per quelli pesanti). Possono usare questo attacco anche mentre restano incorporei e invisibili, e solitamente i colpi vengono diretti contro il maggior numero possibile di bersagli differenti.

In alternativa, se si manifestano sul Piano materiale i poltergeist possono attaccare afferrando le vittime entro 3 m con i tentacoli. In questo caso, possono sferrare solo due attacchi per round. Per ogni colpo andato a segno, la vittima subisce 1d4 ferite e deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi oppure invecchia immediatamente di 10 anni.

Quando si manifestano sul Piano materiale (o se qualcuno è in grado di vederli mentre sono invisibili), i poltergeist sono talmente terrificanti da far invecchiare di 10 anni chiunque li incontra e farlo fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana*, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi.

I poltergeist possono rendersi visibili sul Piano materiale (CA -1), dove sono invulnerabili alle armi normali e a tutti gli incantesimi, tranne che a quelli specifici contro il male, ma esistono sul Piano etero. Li possono essere colpiti molto più facilmente (CA 7) e non sono immuni a nessun tipo di attacco fisico. Inoltre, quando vengono scacciati, possono ignorare le conseguenze se riescono in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

Sartmulu (demone di alto rango)

Num. mostri:	1 (1d2)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	16+14
Attacchi:	2 (artigli) o 1 (arma)
Ferite:	1d8+8/1d8+8 o arma+8
Tiri salvezza:	G16
Morale:	10
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	5.100

I sartmulu sono alti circa 2,4 m. Hanno ali da pipistrello, che tuttavia non sono in grado di sostenerli e quindi non gli consentono di volare, testa canina, e solitamente la loro pelle è verde scuro. Il corpo è nerboruto e muscoloso, particolarmente le braccia, che terminano con mani artigliate e ricoperte di poderose protuberanze ossee. Sono tra gli esseri più potenti che abitano gli infiniti livelli del Piano del Caos, tanto da essere temuti persino dai loro confratelli minori. Sono, infatti, ancora più spietati degli altri demoni ma al contempo molto astuti e intelligenti, e non si fermano di fronte a nulla per raggiungere il proprio scopo, arrivando persino a stringere improbabili alleanze se ciò dovesse giovare loro.

In combattimento possono sferrare due colpi con le loro temibili grinfie ma, quando possibile, preferiscono utilizzare una combinazione di arma magica e scudo, visto che

quando brandiscono un'arma godono di un bonus di +4 al tiro per colpire grazie alla loro grande forza.

Possono essere feriti solo da armi con bonus di +2 o superiore. Sono immuni alla paralisi e ai veleni, subiscono ferite da acido dimezzate e rigenerano 1 pf ogni 3 round. Possono inoltre usare l'ultravisione. Hanno anche una resistenza alla magia molto alta. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è la possibilità che non abbia alcun effetto su di loro. Contro gli incantesimi, la percentuale è del 100% per quelli del 1° livello, e si riduce del 5% per ogni livello superiore (95% per gli incantesimi del 2° livello, 90% per quelli del 3°, e così via fino al 60% per quelli del 9° livello). Contro gli oggetti magici, la resistenza alla magia è invece del 50%, ma viene diminuita del 10% per ogni eventuale punto di bonus dell'oggetto (per esempio, scende al 30% contro una spada +2). 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.

Come tutti i demoni di alto rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m), ferite da freddo, da elettricità, da fuoco e da gas dimezzate, *portale*, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto* infallibile. Possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfofi*, *cerchio d'invisibilità*, *immagine proiettata*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *ingrandire oggetti o creature* (anche nella forma invertita), *lettura della magia e paura arcana* (tocco); oppure una volta al giorno: *camminare nel vento*, *comando*, *dispersione della magia*, forma gassosa (come l'omonima pozione), *immagini speculari e inversione della gravità*. Inoltre, sempre una volta al giorno, i sartmulu possono creare un *portale* (70% di probabilità di successo) per evocare un balor (50%), un glabrezu (25%) o un nalfeshnee (25%). Tutte le abilità demoniache simili agli incantesimi, a meno che non sia specificato diversamente, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del demone, scegliendo il più alto tra i due. Le abilità magiche, a meno che non sia specificato diversamente, sono utilizzabili una a round.

Scuoiacervelli

Num. mostri:	1 (1d4)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	8+3
Attacchi:	4 (tentacoli)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G9
Morale:	9
Classe tesoro:	VIII, IX, XXI
Punti esperienza:	2.560

Queste malvagie creature sono completamente aliene al nostro mondo e nessuno sa con esattezza da dove provengono, forse da uno degli innumerevoli Piani del multiverso o addirittura da un'altra realtà assolutamente extraterrestre. Pur essendo intelligentissime e spietate, la loro logica è del tutto avulsa da quella degli uomini, che non

riescono minimamente a comprenderla. Trattano con disprezzo tutti gli altri esseri che incontrano, considerandoli inferiori e non degni di attenzione, poco più di cavie da laboratorio per qualche loro incomprensibile esperimento. In rari casi, si alleano tuttavia con altre creature, quando ciò sembra confarsi ai loro piani.

Gli scuoiacervelli hanno l'aspetto di umanoidi antropomorfi, di taglia media, con la pelle viscida di colore rosa-grigiastro. Il viso non ha bocca e al posto del naso ci sono due minuscole narici, sovrastate da occhi malevoli privi di pupilla, come quelli di un cieco. Ma la caratteristica che contribuisce a renderli ancor più repellenti sono i tentacoli che hanno al posto delle braccia. Ne possiedono quattro in totale, smisuratamente lunghi rispetto al corpo, che fremono e si contorcono in continuazione, e gli permettono di colpire bersagli distanti fino a 3 m. Ogni singolo pseudopodo può colpire una vittima differente, oppure più di uno può essere diretto contro lo stesso obiettivo. Il paio superiore termina con delle appendici simili a fauci, irte di zanne sbavanti e affilate, mentre le due inferiori hanno miriadi di piccole ventose, che ricordano quelle di una piovra e spiccano per il disgustoso colore giallastro.

Possiedono anche la telepatia, che gli consente la comprensione di tutti i linguaggi e di comunicare con gli altri, visto che non sono in grado di parlare fisicamente. Per interloquire con loro, è sufficiente esprimersi a parole – in qualsiasi lingua, dato che sono in grado di capirle tutte – o semplicemente rivolgergli mentalmente, visto che possono percepire i pensieri come per l'incantesimo *paragnosi* (ma senza la necessità di doversi concentrare per un intero turno).

In combattimento, i mostri utilizzano i famelici tentacoli superiori per mordere la vittima, infliggendole 2d8 ferite, oppure per stritolarla, causando 2d4 ferite. Lo stritolamento prosegue automaticamente nei round successivi. Quelli inferiori possono invece essere impiegati per brandire armi o altri oggetti (come per esempio bastoni o bacchette magiche), oppure usati per sferrare l'attacco più terribile di queste creature. Se il tiro per colpire ha successo, il bersaglio viene avvinghiato e le ventose entrano in contatto con la sua testa. Il tentacolo essuda una sostanza appiccicosa, simile a bava di lumaca, che penetra negli orifizi della vittima (naso, bocca, occhi, orecchie, pori della pelle) stordendola per 4 round, meno uno per ogni "più" di bonus della sua Intelligenza (quindi un PG con Int 18, cioè un bonus di +3, rimane rintronato solamente per 1 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. Oltre a ciò, la vittima deve immediatamente fare un tiro salvezza contro bacchette oppure subisce degli effetti simili a *regressione mentale* e cade in stato catatonico. Le conseguenze sono permanenti e possono essere annullate soltanto da *guarigione* o *desiderio*. Una volta agganciata una preda, il tentacolo le infligge 2 ferite per round e il contatto prosegue automaticamente nei round successivi.

Normalmente gli scuoiacervelli preferiscono mettere fuori combattimento tutti gli avversari prima di disporne a

piacimento, ma qualsiasi personaggio catatonico è del tutto vulnerabile. Gli attacchi contro di lui colpiscono automaticamente e un nemico indisturbato può ucciderlo in un singolo round, cosa che il mostro non esita a fare, se le circostanze lo richiedono.

Oltre a ciò, questi esseri hanno una resistenza alla magia del 90%. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 90% 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.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Armatura di cuoio +3, forma gassosa

Quest'armatura di cuoio +3 consente a chi la indossa di assumere forma gassosa (come per l'omonima pozione). L'effetto, attivabile una volta ogni 24 ore, dura per un massimo di 6 turni e può essere interrotto in qualsiasi momento dal proprietario, semplicemente concentrandosi.

Bastone del gelo

Questo bastone ha varie abilità e consuma una carica per ogni utilizzo. In primo luogo, può emettere un cono di freddo lungo 18 m e largo 9 m all'estremità. Tutte le creature al suo interno subiscono 3d6 ferite, dimezzabili riuscendo in un tiro salvezza contro bacchette. In alternativa, può far piovere per un round enormi chicchi di grandine in un'area di 12 m di diametro entro la linea di vista dell'utilizzatore, infliggendo 3d10 punti di danno a tutti quelli al suo interno. Infine, il proprietario può scatenare una tempesta di nevischio in un'area del diametro di 24 m. Tutti quelli che si trovano in questa zona devono dimezzare il movimento e hanno il 50% di probabilità di scivolare e cadere. In più, permette a chi lo impugna di *resistere al freddo* come l'omonimo incantesimo dei chierici, senza spendere alcuna carica.

Corazza di piastre +1, intimorente

Questa corazza di piastre +1, una volta al giorno è in grado di incutere *paura arcana* a tutti coloro (amici o nemici, eccezion fatta per chi la indossa) che si trovano in un diametro di 9 m intorno al proprietario.

Croce potenziata

Questo simbolo sacro d'argento ha la foggia di una croce con tutti i bracci uguali che terminano con una croce in tau e deve il suo nome proprio a questa caratteristica. Si tratta di un oggetto benedetto che può essere utilizzato soltanto da un paladino. Gli permette di scacciare i non morti come se avesse due livelli in più e lo protegge dai risucchi di energia causati da qualsiasi fonte. Dopo aver negato il risucchio di 2d6 livelli, la croce perde questo potere, ma continua a migliorare la capacità di scacciare i non morti.

Fischietto frastornante

Soffiando in questo fischietto di legno dall'aspetto dimesso si genera un sibilo acuto capace di frastornare un bersaglio entro 18 m, se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi. La vittima viene colta da forte emicrania e diplopia

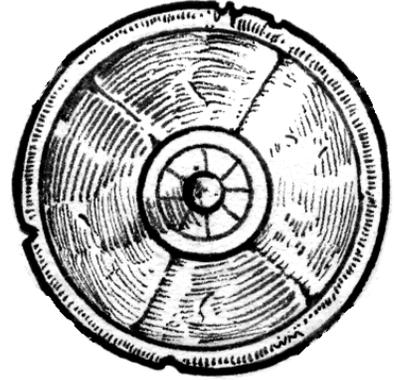
(percezione doppia delle immagini), e subisce una penalità di -4 a tiri per colpire, prove di attributo e tiri salvezza per i successivi 3 turni. L'effetto può essere neutralizzato immediatamente da *cura malattia* o *guarigione*.

Scimitarra vampirica

Questa scimitarra magica dalla lama nera è un'arma +3. Ogni volta che infligge ferite a qualcuno, chi la impugna guarisce un numero di pf pari al risultato del dado lanciato per determinare il danno. (Per esempio, se il risultato del d8 tirato per determinare il danno è 6, l'attaccante viene immediatamente curato di 6 pf.) Tuttavia, la lama ha bisogno di bere del sangue almeno una volta al giorno. Ciò significa che deve essere usata per causare danno (1d8+3 ferite, più l'eventuale modificatore di Forza di colui che la brandisce) a una creatura vivente. In caso contrario si nutre a spese dell'ultimo possessore, risucchiandogli magicamente (senza necessità di contatto fisico) 1d4 pf per ora, finché non assorbe almeno 11 punti ferita. Il proprietario non subisce ferite fisiche evidenti e non si accorge di ciò che gli sta accadendo, a meno che i suoi pf non scendano sotto il 25% del totale.

Scudo della salvaguardia

Questo scudo di legno tondo, coperto di cuoio, ha un bonus di +2 nelle mani di chiunque non sia un ramingo o un druido. Imbracciato da un appartenente a queste due classi, ha un bonus di +5 e garantisce gli effetti di *protezione dalle armi da lancio* finché viene impugnato. Inoltre, due volte al giorno permette al possessore di utilizzare l'incantesimo *intermittenza*.



Spada corta della furtività

Un ladro o assassino che sferra un attacco furtivo con questa spada corta +2 infligge ferite triple invece che doppie.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF LICENSE

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

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

Cover art by cocoparisienne. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/devil-hell-woman-fantasy-fire-1674605/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission.

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

CHDDCM3 L'Abbraccio di Lucretia, copyright 2021 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