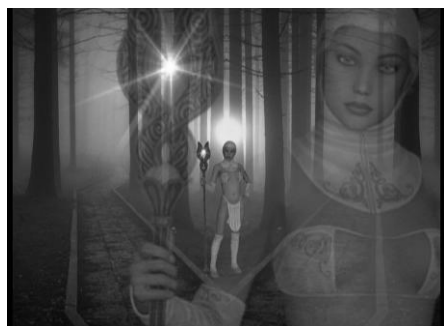


& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

La Lama della Perfidia
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Mystic Art Design
Illustrazioni: William McAusland
Mappe: Dyson Logos
Grafica: Chimerae Hobby Group

Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2024 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM6 - 1ª Edizione - Dicembre 2024

INDICE

Introduzione	4
Dietro le quinte	4
Coinvolgere i personaggi	5
Il villaggio di Pietrabrulla	5
Il clan degli Spezzarocchia	6
Conclusione della prima parte	21
Il tempio del dio della menzogna	22
Concludere l'avventura	29
Personaggi non giocatori	30
La lama della perfidia	30
Nuovi mostri	31
Nuovi oggetti magici	32

Mappe

Mappa G - Il sotterraneo del clan degli Spezzarocchia	10
Mappa T - Il tempio del dio della menzogna	23

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

La Lama della Perfidia è un’avventura per un gruppo di 4-6 personaggi di livello 11-14, con al suo interno un buon assortimento di classi differenti. Non ha un’ambientazione specifica e può essere facilmente adattata a qualsiasi campagna o mondo di gioco.

DIETRO LE QUINTE

La lama della perfidia è un potente artefatto malvagio, la cui origine si perde nella notte dei tempi. Tutto quel che si conosce della sua creazione è mera leggenda. Secondo alcuni, venne forgiata nel Piano della Legge da un vile arcidiavolo, che l’avrebbe usata in battaglia contro i nemici, prima di donarla al suo gran sacerdote come ricompensa per la fedeltà assoluta alla causa. Per altri, invece, sarebbe stata realizzata dai seguaci di un culto diabolico e impiegata come arma sacrificale.

Quale che sia la verità, non è troppo rilevante ai fini dell’avventura. Basti sapere che, una decina d’anni prima degli eventi narrati in questo modulo, l’artefatto era nelle mani di una sanguinaria setta di squilibrati che aveva come obiettivo la conquista del mondo. Un gruppo di eroi “buoni”, capeggiato da un famoso paladino, pose fine alla minaccia, sterminando tutti i cultisti ed eradicandoli per sempre dalla faccia della terra. Ma il potere contenuto all’interno della lama della perfidia era troppo grande perché dei semplici mortali riuscissero a sopprimerlo. Dopo aver ponderato a lungo sul da farsi, gli intrepidi avventurieri decisero di consegnare il pericoloso oggetto a uno dei templi del dio della luce, affinché i sacerdoti lo tenessero in custodia fino a quando non si fosse trovato il modo di distruggerlo definitivamente. Per quasi due lustri, l’artefatto rimase al sicuro nelle segrete del santuario, protetto sia dalla forza e dal coraggio dei chierici che dalla loro magia. Col tempo la sua esistenza fu quasi dimenticata, ma non per questo la sorveglianza venne allentata.

La situazione rimase in stasi fino a qualche mese prima dell’inizio delle vicende che coinvolgeranno i personaggi. Infatti, un gruppo di umanoidi assaltò il tempio. Si trattava di una brigata particolarmente numerosa e ben organizzata. Dopo quasi 72 ore di assedio, i mostri infransero la valorosa difesa dei sacerdoti e li sterminarono fino all’ultimo uomo, razziando la chiesa e poi radendola al suolo. Non rimase nemmeno una pietra in piedi sull’altra, e le fiamme appiccate dai vincitori completarono l’opera devastatrice.

In realtà, l'intera azione fu orchestrata da un gruppo di malvagi adoratori del dio della menzogna e del tradimento, che in modo del tutto casuale vennero a conoscenza della presenza del deprecabile artefatto tra le mura del santuario. Il loro tempio scellerato era stato eretto in gran segreto qualche anno prima. I chierici si avvalsero dell'aiuto di alcune tribù umanoidi devote al dio della menzogna, le stesse che hanno formato l'ossatura delle truppe d'assalto nella missione di recupero della lama della perfidia. Grazie a queste schiere leali e fanatiche, hanno progressivamente instaurato un controllo occulto nella zona circostante al loro luogo di culto. Il sacrario sorge in una regione collinare, ammantata di boschi e piuttosto fuori mano. Da qualche mese, i sacerdoti stanno cercando di estendere la propria area di influenza, sfruttando anche le alleanze con gli umanoidi della regione. Dopo essere entrate in possesso dell'artefatto, le alte sfere clericali hanno deciso di agire ancora più in grande, sfidando apertamente l'autorità costituita per imporre il proprio dominio sul territorio.

Un'occasione propizia si è presentata, del tutto inaspettatamente, un paio di settimane addietro. La figlia di un potente signorotto locale, nonché sacerdotessa (senza troppa vocazione) del dio della luce, stava attraversando le terre selvagge per tornare al proprio tempio, dopo aver fatto visita a dei lontani parenti nella capitale del regno. La comitiva era formata da una comoda carrozza, scortata da un piccolo drappello di guardie. Lungo il tragitto, che avrebbe dovuto richiedere solamente cinque giorni, i viaggiatori hanno sostato al villaggio di Pietrabrulla, nel cuore delle colline. Dopodiché, se ne sono perse le tracce e non sono mai arrivati a destinazione. Secondo alcuni, i malcapitati viandanti sarebbero precipitati in qualche burrone o comunque caduti vittime di una delle tante insidie naturali della zona. Per altri, sarebbero invece finiti nelle grinfie predatorie di qualcuno dei mostri che infestano la regione. I più maliziosi, infine, hanno dato a intendere che la defezione sarebbe volontaria, perché la vita clericale non era propriamente adatta all'indole della giovane, la quale avrebbe preferito sparire assieme al suo amante, uno dei soldati della scorta.

La realtà è ben diversa. Il giorno dopo aver lasciato il villaggio, la sacerdotessa e il suo seguito si sono imbattuti in un gruppo di giganti alleati con il culto del dio della menzogna. I mostri erano in giro a caccia di qualcosa o qualcuno da depredare e divorare. Il bottino è risultato assai proficuo, oltre le più rosee previsioni. La ragazza è stata successivamente portata al tempio del dio della menzogna, mentre quasi tutti i suoi accompagnatori sono andati incontro a una fine ben più prosaica, diventando la portata principale della cena del clan di giganti.

La scomparsa, tuttavia, non è passata certo inosservata, perché la donna era sia una sacerdotessa importante che la figlia di prediletta di un nobile facoltoso.

COINVOLGERE I PERSONAGGI

Il modulo lascia volutamente la massima libertà su come trascinare i PG nell'avventura. I nostri potrebbero venire reclutati dal padre della ragazza o dai chierici del suo tempio, o magari essere amici della scomparsa, oppure invogliati a occuparsi della faccenda in qualche altro modo

più subdolo o dietro la promessa di una ricompensa adeguata. Spetta al master effettuare la scelta che ritiene più adatta al proprio gruppo, e anche stabilire l'eventuale premio – in denaro o altro – da elargire ai soccorritori qualora abbiano successo nel compito affidato loro. La gestione di questa fase preliminare è interamente a discrezione del master, che può risolverla brevemente oppure giocarla in dettaglio.

Una volta accettata la missione, ai personaggi andranno comunicate le informazioni essenziali circa la vicenda. In particolare, dovranno essere messi al corrente del luogo della scomparsa, nonché delle varie dicerie che circolano in proposito. In nessun caso il master dovrà fornire indizi riguardo alla lama della perfidia, al coinvolgimento del culto del dio della menzogna o all'esistenza del tempio segreto nelle foreste selvagge.

Il compito del gruppo è perentorio: scoprire quel che è accaduto alla sacerdotessa Verena e riportarla in salvo! Se fosse troppo tardi per prestarle un simile aiuto, i personaggi dovranno comunque cercare di recuperarne il corpo, in modo tale che si possa tentare di resuscitarla. Qualora ci fossero dei responsabili per l'accaduto, gli avventurieri dovranno catturarli o quantomeno metterli in condizioni di non nuocere.

Senza quasi indizi da seguire, il primo passo che i PG dovranno fare sarà quello di recarsi al villaggio di Pietrabrulla, dove sono stati visti per l'ultima volta gli scomparsi.

IL VILLAGGIO DI PIETRABRULLA

Questo sperduto avamposto umano è soltanto un miserabile agglomerato di catapecchie. Sorge nel cuore delle terre selvagge, nel bel mezzo del nulla, proprio al centro della regione collinosa. La fondazione risale a una quarantina d'anni or sono, quando si pensava che l'insediamento avrebbe potuto essere un punto d'appoggio per viaggiatori e mercanti. La costruzione di una più comoda e sicura strada commerciale, che passa ben lontano da qui, ne ha decretato il declino praticamente irreversibile. Oggi a Pietrabrulla rimangono meno di un centinaio di abitanti, per lo più vecchi ormai rassegnati al destino che è toccato loro. Circa metà degli edifici sono in rovina e disabitati. I residenti provvedono il meglio possibile alle loro necessità, ma la vita è monotona, dura e fatta di rinunce. Sono pochi i visitatori che passano da queste parti, e ancor maggiormente rari quelli che si fermano più di una notte.

Anche se formalmente appartiene al regno circostante, di fatto è un posto abbandonato a sé stesso. L'unica "autorità" del villaggio è Berto Smorrenbroed, che possiede la sola attività commerciale del posto: la locanda-emporio "Il paradiso del viandante". Qui i PG possono trovare alloggio e rifornirsi, a prezzi raddoppiati rispetto al normale. Berto può offrire tutto l'equipaggiamento classico da avventuriero, ma non ha scudi né armature da vendere, e la sua scorta di armi si limita a qualche accetta, alcuni fasci di frecce e dei pugnali.

Gli abitanti di Pietrabrulla si ricordano senz'altro della sacerdotessa e del suo seguito. La comitiva è arrivata nel primo pomeriggio ed è ripartita nella tarda mattinata del giorno seguente. Descrivono Verena come una giovane sui



25 anni, piccola e ben fatta, con corti capelli corvini. I suoi modi ammiccanti e soprattutto i suoi ammaliani occhi neri hanno conquistato tutti. Il suo contegno, tuttavia, è parso poco appropriato a una religiosa. Ha trascorso, infatti, la serata e buona parte della notte facendo festa alla locanda, dove lei e il suo seguito hanno praticamente prosciugato le magre riserve di liquori e birra a disposizione di Berto. La partenza a un'ora molto tarda, quasi mezzogiorno, è dovuta proprio al fatto che la ragazza aveva dormito parecchio, per riprendersi dai bagordi notturni. Se gli vengono fatte domande precise al riguardo, l'oste – con un sorriso malizioso e una strizzatina d'occhio – farà intendere ai PG che la pretesa ha diviso il letto con il comandante delle sue guardie del corpo.

Tutti, al villaggio, possono confermare queste informazioni. Quando i visitatori se ne sono andati, erano allegri e non sembravano avere nessun problema o preoccupazione. Hanno preso una mulattiera tra le colline, molto disestata ma abbastanza larga da consentire il passaggio della carrozza. È possibile seguire le tracce della compagnia, se nel gruppo è presente almeno un ramingo. Anche in caso contrario, basta comunque percorrere la mulattiera per giungere al luogo della scomparsa. Persino se gli avventurieri lo richiedessero espressamente e fossero disposti a sborsare qualche moneta d'oro, non riusciranno comunque a ingaggiare qualcuno che li guidi lungo la pista imboccata dalla carovana scomparsa. Nessuno dei locali vuole guai, né tantomeno desidera affrontare i pericoli rappresentati dagli umanoidi e dai mostri che imperversano in queste lande desolate.

Tuttavia, i PG possono facilmente ottenere svariate notizie sulla regione circostante e sulle creature che vi abitano. Si tratta, come già descritto in precedenza, di un territorio pressoché selvaggio e quasi del tutto inesplorato, che si snoda tra colline inospitali e fitte foreste, molte delle quali – stando alle superstizioni locali – sarebbero infestate da qualche non meglio precisata o improbabile creatura, spesso soprannaturale. L'unica cosa certa è che la zona pullula di umanoidi di ogni tipo e dimensione – dai coboldi ai giganti – anche se, per fortuna, si fanno vedere molto raramente a Pietrabrulla, tranne che per le occasionali razzie di bestiame.

Comunque, la fauna selvatica è talmente abbondante che i mostri preferiscono non avere nulla a che fare con gli umani, se possono evitarlo. Il master deve ricordare che nessuno sa niente riguardo alla presenza del tempio del dio della menzogna o ne sospetta minimamente l'esistenza.

Quando i personaggi decidono che è giunto il momento di lasciare il villaggio e seguire la via percorsa dalla sacerdotessa, è tempo di proseguire con la sezione successiva del modulo.

IL CLAN DEGLI SPEZZAROCIA

I giganti del clan Spezzaroccia sono la principale forza umanoide della regione. Devono questa loro preminenza all'alleanza che hanno stretto coi sacerdoti del tempio dedicato al dio della menzogna, i quali hanno fornito alla tribù sia sostegno economico che aiuti magici. In cambio, i chierici possono contare non soltanto su un'unità di combattimento in grado di incutere terrore nella maggior parte dei nemici, ma anche su una rete di servitori virtualmente in grado di controllare la zona intorno al santuario, tenendone celata l'esistenza ai viaggiatori troppo curiosi.

Mostri erranti

Quando i personaggi si muovono nelle terre selvagge, il master deve lanciare 1d6 per quattro volte al giorno, per stabilire se si imbattono in dei mostri erranti. Ciò accade con un risultato di 1 o 2. L'incontro comincia a una distanza di 4d6x9 m. Per determinare l'esatto tipo di creatura, occorre tirare 1d12 e consultare la tabella alle pagine seguenti.

Utilizzare la colonna "Colline" per la prima sezione dell'avventura, finché i PG non sconfiggono il clan di giganti, e la colonna "Foresta" per la seconda parte del modulo, ossia nel viaggio dalle caverne fino al tempio nascosto. I mostri contrassegnati da un asterisco (*) saranno automaticamente ostili al gruppo, mentre le reazioni degli altri vanno determinate casualmente, come spiegato a p. 51 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Il master deve tirare normalmente per stabilire i pf delle creature incontrate, oppure assegnarli di sua iniziativa, a seconda del grado di difficoltà che vuol dare a ogni combattimento.

Colline	1d12	Foresta
<p>Ancheghe (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, tpcCA0 12, Att 1, Fer 3d6 + 1d4 (morso + acido), TS G8, Mor 9, PX 2.800]. Solitamente giacciono da 1,5 a 3 m sotto la superficie, finché le loro antenne non captano l'arrivo di una preda: in quel momento emergono per attaccare. In aggiunta al danno da morso, hanno una saliva acida che infligge 1-4 pf addizionali ogni round. Se ridotta a metà pf, un'anchega emette uno sputo caustico che infligge 1d4 ferite da acido per DV contro un singolo bersaglio (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio). Questo attacco consuma tutta la saliva del mostro per 24 ore.</p>	1	<p>Arpie * (2d4) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 3, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), arma, TS G3, Mor 7, PX 80]. Se un personaggio sente il loro canto magico, deve tentare un tiro salvezza contro incantesimi: il fallimento indica che la vittima è soggetta a <i>charme</i>. Un TS riuscito concede l'immunità agli effetti del canto per il resto dell'incontro. Chiunque sia stregato da un'arpia tenderà di avvicinarsi a loro e non le attaccherà in alcun modo. Le arpie hanno un'innata resistenza alla magia (bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e oggetti magici).</p>
<p>Arpie * (2d4) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 3, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), arma, TS G3, Mor 7, PX 80]. Se un personaggio sente il loro canto magico, deve tentare un tiro salvezza contro incantesimi: il fallimento indica che la vittima è soggetta a <i>charme</i>. Un TS riuscito concede l'immunità agli effetti del canto per il resto dell'incontro. Chiunque sia stregato da un'arpia tenderà di avvicinarsi a loro e non le attaccherà in alcun modo. Le arpie hanno un'innata resistenza alla magia (bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e oggetti magici).</p>	2	<p>Coleotteri rinoceronte giganti (1d6) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 27 m (9 m), CA 2, DV 12, tpcCA0 10, Att 2, Fer 2d8 (corno), 3d6 (morso), TS G12, Mor 8, PX 1.200].</p>
<p>Basilischi (1d6) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 6+1, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d10 + pietrificazione (morso), TS G6, Mor 9, PX 570]. Qualsiasi creatura vivente che viene morsa o li guarda negli occhi deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione oppure diventa di pietra. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo della creatura mentre la affronta è scrutare altrove (-4 al tpc) o tenerla d'occhio attraverso uno specchio (-2 al tpc). Il basilisco non è immune al proprio sguardo, quindi, se gli viene presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 35% di probabilità che il mostro veda bene la sua immagine e debba fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.</p>	3	<p>Galloserpe (1d8) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7, PX 350]. Se un avversario tocca una galloserpe, o se viene colpito o toccato da essa, deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra.</p>
<p>Bulette (1d2) [All N, Mov 45 m (15 m), CA -2 (6), DV 9, tpcCA0 12, Att 3 o 4, Fer 3d6/3d6 (artigli), 4d12 (morso) o 3d6/3d6/3d6/3d6 (artigli), TS G9, Mor 9, PX 1.000]. Quando si trovano sottoterra, possono rilevare la presenza di prede in superficie dalle vibrazioni; quindi, emergono in superficie (cominciando dalla pinna, simile a quella di uno squalo) e cominciano ad attaccare con artigli e un morso. Se le prede oppongono molta resistenza, possono balzare fuori dal suolo e attaccare con tutti e quattro gli artigli contemporaneamente, ottenendo un bonus di +2 al tpc. Sono vulnerabili nella parte inferiore (CA 6), che rimane esposta se le bulette affiorano per attaccare con tutti e quattro gli artigli.</p>	4	<p>Gorgoni * (1d4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 (incornata) o pietrificazione (soffio), TS G8, Mor 8, PX 1.060]. Se hanno spazio per lanciarsi in una carica, l'incornata infligge il doppio delle ferite. Il loro soffio è una nube di gas larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi creatura in quest'area deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra.</p>
<p>Chimere * (1d4) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 9, tpcCA0 12, Att 5, Fer 1d3/1d3 (artigli), 2d4/2d4/3d4 (teste), TS G9, Mor 9, PX 1.700]. La testa di leone può attaccare con un morso, la testa di capra può incornare e la testa di drago può mordere o emettere un soffio di fuoco (cono lungo 15 m e largo 3 m all'estremità) che infligge 3d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza. Come per i draghi normali, la testa di drago della chimera può soffiare solo tre volte al giorno. La</p>	5	<p>Idra * (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV da 5 a 12, tpcCA0 da 15 a 10, Att 1 per testa, Fer 1d10 per testa (morso), TS da G5 a G12, Mor 9, PX da 350 a 2.000]. Il numero delle teste (1d8+4) va determinato casualmente o deciso dal master. Ha un numero di DV pari a quello delle teste e il massimo di pf per ogni DV. Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che l'idra può fare ogni round è pari a quello delle sue teste. Dopo aver</p>

Colline	1d12	Foresta
creatura usa il soffio della testa di drago o il suo morso con un 50% di probabilità dell'uno o dell'altro (finché il soffio non si esaurisce).		subito 8 ferite, non può più usare una testa; dopo averne subite 16, non può più usarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa viene incapacitata, l'idra muore.
Coleotteri scavatori giganti (3d6) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 5, tpcCA0 15, Att 1, Fer 5d4 (morso), TS G5, Mor 7, PX 200].	6	Lucertole giganti, tuatara (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 6, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d6 (morso), TS G4, Mor 6, PX 320].
Felini, smilodonti (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 8, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 10, PX 560].	7	Manticore * (1d4) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o vedi sotto (chiodi), TS G6, Mor 9, PX 980]. All'estremità delle loro code crescono 24 grossi chiodi metallici. Possono scagliare una raffica di due, quattro o sei chiodi contro un unico nemico fino a 54 m di distanza. Se la scarica va a segno, il bersaglio viene colpito 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo gli infligge 1d4 ferite. Possono usare questo attacco anche mentre volano senza alcuna penalità al tpc.
Grifoni (2d8) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (36 m), CA 5, DV 7, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 440]. Se un cavallo si trova entro 36 m da un grifone, quest'ultimo proverà un forte impulso ad aggredirlo (e attaccherà se fallisce una prova di morale).	8	Orogufi (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350]. Possono stritolare un avversario se riescono a colpirlo con entrambi gli artigli nello stesso round, infliggendogli 2d8 ferite aggiuntive.
Manticore * (1d4) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o vedi sotto (chiodi), TS G6, Mor 9, PX 980]. All'estremità delle loro code crescono 24 grossi chiodi metallici. Possono scagliare una raffica di due, quattro o sei chiodi contro un unico nemico fino a 54 m di distanza. Se la scarica va a segno, il bersaglio viene colpito 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo gli infligge 1d4 ferite. Possono usare questo attacco anche mentre volano senza alcuna penalità al tpc.	9	Ragni in fase (1d4) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 5+5, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 + veleno (morso), TS G5, Mor 8, PX 660]. Il morso velenoso uccide la vittima a meno che questa non riesca in un tiro salvezza contro veleno. Passano la maggior parte del loro tempo nel Piano eterico, invisibili e invulnerabili a chiunque si trovi sul Piano materiale. Se lanciato su un ragno in fase, l'incantesimo <i>porta in fase</i> gli impedisce di restare sul Piano eterico per 7 round. Le ragnatele di queste creature sono estremamente appiccicose e funzionano esattamente come l'incantesimo <i>ragnatela</i> .
Orchi * (2d6) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].	10	Scimmie antropofaghe * (3d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G5, Mor 10, PX 350]. Se entrambi gli artigli colpiscono lo stesso bersaglio nel medesimo round, la vittima subisce 1d8 pf addizionali.
Pantere distortenti (1d4) [All NM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 6, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (tentacoli), TS G6, Mor 8, PX 570]. Gli avversari subiscono una penalità di -2 ai tpc per via della capacità magica di questi mostri di apparire a circa 1 m di distanza dal punto in cui si trovano veramente. Questa abilità fa ottenere alle pantere distortenti anche un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.	11	Serpenti, vipere butterate (1d8) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 38]. Gli speciali ricettori termici sulla loro testa possono percepire il calore di una preda o di un nemico entro un raggio di 18 m. Sono molto rapide e vincono l'iniziativa in ogni round. Il loro morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza contro veleno.
Serpenti a sonagli (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4 + veleno/1d4 + veleno (morsi), TS G2, Mor 8, PX 135]. Sono talmente veloci da mordere due volte per round. Il primo attacco viene fatto all'inizio del round e il secondo alla fine. Il loro morso è velenoso, e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo 1d6 turni.	12	Troll * (1d8) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600]. 3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne che i danni causati dal fuoco e dall'acido. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

Raggiungere la tana del clan

Non ci sono strade nella regione, e l'unica via percorribile con carri o carrozze è quella seguita dalla sacerdotessa Verena e dal suo seguito. Partendo da Pietrabrulla, la comitiva ha percorso circa una giornata e mezzo di cammino poi, al tramonto del giorno successivo a quello in cui ha lasciato il villaggio, è caduta nell'imboscata dei giganti.

I PG non corrono il rischio di perdersi, se percorrono la mulattiera. In caso contrario, il master deve farli gironzolare per un po' e mettergli di fronte alcuni mostri erranti, prima di consentirgli di giungere comunque nei pressi del luogo dell'agguato. Qui i personaggi notano i segni di un combattimento piuttosto recente. Ci sono macchie di sangue, brandelli insanguinati di vestiti e armature, frecce che hanno mancato il bersaglio, un paio di armi spezzate e scudi infranti, oltre ai resti di un cavallo schiacciato da un grosso macigno. I pezzi di una lussuosa carrozza sono sparsi dappertutto. I giganti non hanno avuto perdite, mentre nessuno dei componenti della carovana è scampato al massacro. Al momento, gli umanoidi non hanno nessuna pattuglia nella zona e il posto non è sorvegliato in alcun modo. Una breve ricognizione permette agli avventurieri di scoprire la pista percorsa dagli aggressori, disseminata di chiazze di sangue e svariati piccoli oggetti appartenuti alle vittime. Quando il gruppo decide di imboccarla, il master deve leggere a voce alta:

Seguite per circa due ore un sentiero che si snoda tra le colline, attraversando un labirinto a cielo aperto di rocce brulle e arbusti contorti, piegati in forme assurde dal vento che soffia incessante fra i massi. Il sole picchia implacabile e siete accaldati, nonostante la continua brezza e gli occasionali rovesci di pioggia che, pur durando solo pochi minuti, vi hanno inzuppato per tutto il giorno. La via che state percorrendo, una semplice striscia sassosa, attraversa un largo canale pieno di grossi cespugli, poco più di voluminosi ammassi di foglie e viticci.

Mentre i PG percorrono questo tratto di sentiero, si trovano obbligati ad attraversare una zona dove crescono delle alghe strangolatrici. Questi mostri sono posizionati in punti strategici lungo la mulattiera, dove i viaggiatori sono costretti a passare per forza. Ci sono otto alghe strangolatrici in totale che, prima di sferrare contemporaneamente i propri attacchi, aspettano di poter colpire il maggior numero possibile di bersagli. I mostri tenteranno di scagliare i PG avvinghiati e inermi nel burrone sottostante, dove i malcapitati andranno incontro a morte certa (o pesanti danni da caduta, se il master non vuole infierire troppo...).

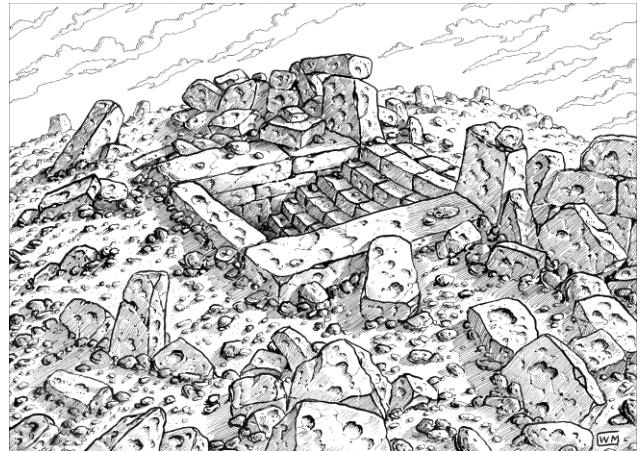
Alghe strangolatrici (8) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 14, 12, 11, 11, 10, 9, 7, 6, tpcCA0 16, Att 1, Fer vedi sotto (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].

Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10. Dopo avere ghermito una vittima con la prima fronda, l'alga può usare le altre per rafforzare la presa nei round successivi, riducendo la probabilità della vittima di liberarsi

del 20% per ogni fronda aggiuntiva. Se la probabilità di liberarsi diventa nulla, l'alga inizia a infliggere alla vittima 1 ferita per DV a round fino alla sua morte. Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Dopo l'incontro, il percorso continua senza grossi intoppi per un'altra ora e mezza circa, prima di arrivare alle soglie del complesso sotterraneo dove vive il clan dei giganti Spezzaroccia. A quel punto, il master deve leggere a voce alta:

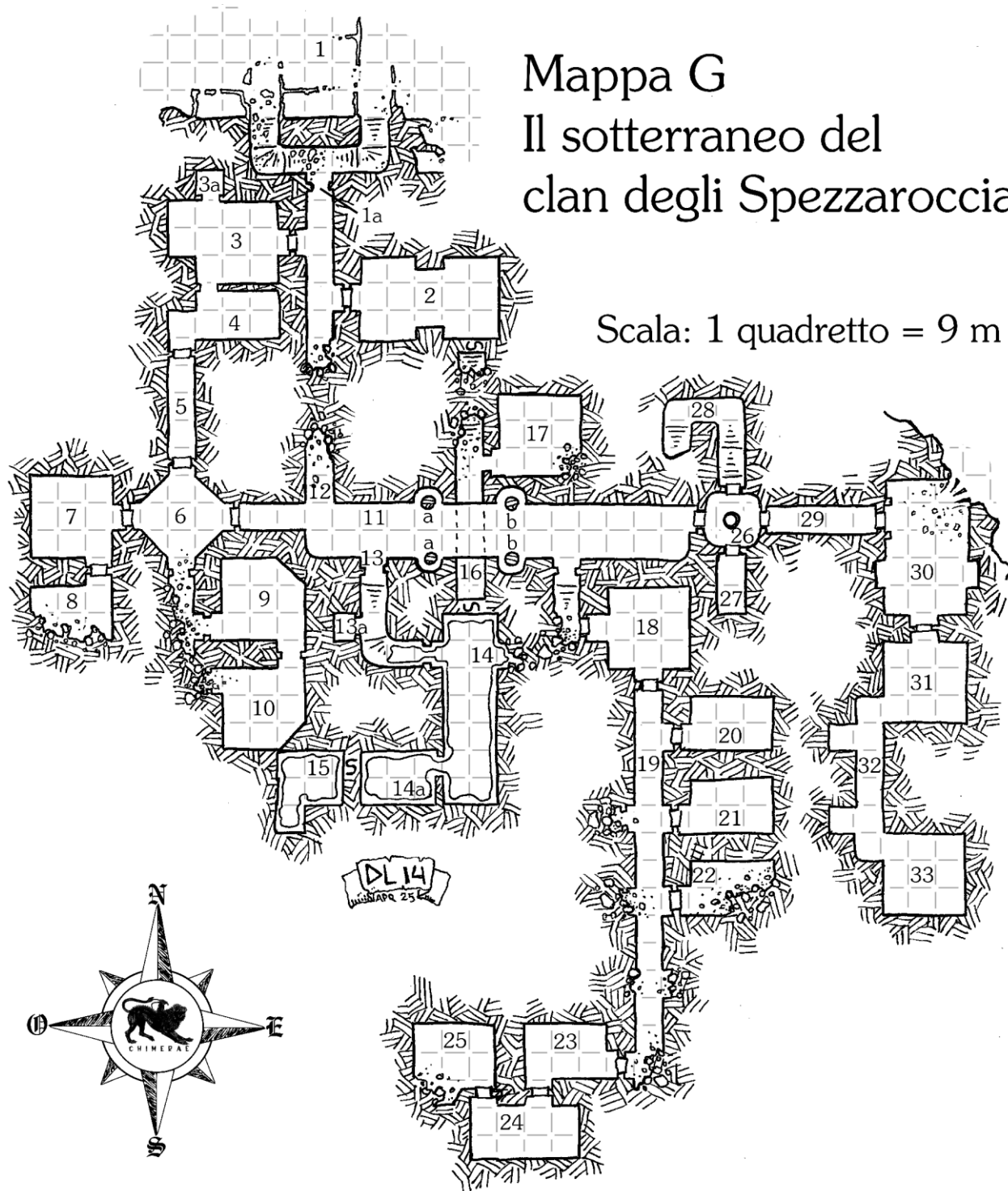
Siete ormai stanchi di arrampicarvi su e giù per sentieri scomodi e polverosi. Il sudore vi ricopre come una patina, e i vostri abiti e la pelle nuda sono solcati di piccoli strappi e graffi procurati dai rovi che avete dovuto attraversare lungo il cammino. La strada principale prosegue scomparendo dietro l'ennesima collina ma alla vostra destra, in lontananza e a mezza costa di un'altura simile a tutte le altre che vi circondano, intravedete i resti di mura ciclopiche ormai in rovina. Dappertutto ci sono macerie e pareti crollate. Due enormi scalinate scendono nel fianco della montagna, addentrandosi nell'oscurità.



La tana dei giganti

Il clan degli Spezzaroccia ha stabilito la propria dimora all'interno di un antico complesso sotterraneo abbandonato, che circa 150 anni fa era stato eretto da una potente tribù di giganti delle colline. Un terremoto, nel secolo scorso, ha gravemente danneggiato il labirinto, uccidendo quasi la metà dei suoi occupanti, e poco tempo dopo un gruppo di avventurieri ha completato l'opera. Da allora, le rovine sono rimaste abbandonate. Per oltre ottant'anni sono servite come riparo agli animali selvatici e alle occasionali bande di umanoidi, finché non sono state occupate in pianta stabile dai troll.

Una ventina di anni addietro, il clan degli Spezzaroccia si è impadronito con la forza del sotterraneo, che ha trovato particolarmente confacente alle proprie esigenze, specie per le sue dimensioni colossali. I pochi troll che non sono stati sterminati durante l'invasione hanno accettato di diventare gli schiavi dei nuovi occupanti e ancora oggi i loro discendenti fungono da guardie e servitori.



Note generali

L'intero labirinto è a misura di gigante e, pur essendo lontano dai fasti di un tempo e nonostante l'aspetto in rovina, è ancora solido e abitabile. Tuttavia, le conseguenze del terremoto che l'ha devastato in passato sono ben visibili. Stanze e corridoi sono scavati nella viva roccia della collina. Tutto il sotterraneo è di dimensioni enormi. Ogni quadretto sulla mappa equivale a 9 m.

I soffitti sono alti almeno 6 m (o di più, se indicato nella descrizione delle singole aree). Le porte sono lastre di bronzo montate su cardini dello stesso materiale. Mostrano i segni degli anni e dell'ossidazione, ma sono perfettamente funzionanti e si aprono senza alcun cigolio, indice della buona manutenzione alla quale vengono sottoposte dai troll. Per aprirle, a meno che non siano sbarrate in qualche modo, è necessario riuscire in un tentativo con una penalità

di -2, come spiegato a p. 44 del manuale di *Labirynth Lord™*. Se più PG effettuano insieme la prova, si tira un solo dado, ma con un modificatore di +1 per ogni personaggio oltre il primo (un risultato di 6 è comunque considerato un fallimento).

I giganti non sono particolarmente all'erta, visto che stanno ancora festeggiando la cattura della sacerdotessa, lautamente ricompensata dai chierici del dio della menzogna. D'altronde, il clan non teme rivali in questo territorio e confida sia nei troll di guardia che nelle trappole poste a difesa della dimora.

G1. Ingresso

Vi avvicinate alle rovine, battute incessantemente dal vento che sferza il territorio. Anche se restano in piedi solamente poche pietre, notate immediatamente che un tempo l'edificio doveva avere dimensioni davvero titaniche. Tutto intorno, sul terreno roccioso, c'è un tappeto di ossa, molte delle quali spezzate – teschi, costole, tibie e persino intere colonne vertebrali, che paiono essere state letteralmente strappate via dal corpo del loro sfortunato proprietario.

Si tratta dei resti di alcune delle vittime dei troll e dei giganti che abitano nel sotterraneo. Ci sono parti di scheletri umani, animali e di altri svariati umanoidi. Molti sono vecchi e sbiancati dal sole, ma se ne trovano anche altri più recenti. Le bestie selvatiche hanno completato l'opera, divorando i pochi brandelli di carne e rompendo le ossa per suggerne il midollo.

Tra le rovine non c'è niente di veramente interessante, ma una sommaria esplorazione consente di individuare immediatamente le due scalinate che scendono verso il cuore della collina. Una volta che il gruppo decide di seguire i gradini – indipendentemente dalla rampa scelta – il master deve leggere a voce alta:

I colossali scalini scendono nel buio, inoltrandosi nel ventre oscuro della terra. Sono talmente alti e larghi da essere a misura di gigante, e dovete faticare non poco per arrivare in fondo. Una volta laggiù, vi si para dinanzi un lungo corridoio con una porta per lato. Il passaggio termina di fronte a un mucchio di macerie, dove la volta è crollata, ostruendolo.

Nel quadretto 1a c'è un maestoso arco, che dà accesso al sotterraneo vero e proprio. Una volta, qui c'era un allarme magico, ma da tempo non è più funzionante.

G2. Guardiano delle iscrizioni

Due enormi torce, grandi quasi come dei tronchi d'albero, ardono all'interno di anelli di ferro infissi nelle pareti, a entrambi i lati di una colossale porta di bronzo. Sulla sua superficie corrosa da anni di incuria, potete intravedere una serie di rune e altri simboli, quasi completamente cancellati dal tempo e dall'ossidazione.

La porta è robusta e chiusa a chiave. I segni su di essa sono scritti nella lingua dei giganti (è necessario riuscire in una prova di Intelligenza per scoprirlo, a meno che qualcuno

non sia in grado di comprenderla), ma sono così rovinati da risultare totalmente indecifrabili.

La grande serratura, che si trova a circa 3 m di altezza dal pavimento, può essere scassinata normalmente, a patto che si riesca a raggiungerla in qualche modo. È protetta da una trappola, che può venire scoperta e rimossa con le usuali probabilità di successo. Se scatta, rilascia una *nube mortale* che invade l'intero corridoio, dall'arco di ingresso fino alla zona del crollo. Lo stesso effetto si aziona automaticamente se qualcuno cerca di sfondare la porta.

Una volta che il gruppo riesce a entrare nella stanza, indipendentemente dal modo in cui lo fa, il master deve leggere a voce alta:

Di fronte a voi si apre un'enorme camera, col soffitto a volta alto circa 10 m. Le pareti recano tracce di primitivi dipinti rupestri, realizzati con del carboncino. L'umidità li ha rovinati quasi completamente, ma sembra che rappresentino schizzi molto elementari di animali di vario tipo, inclusi degli uomini, che vengono cacciati con lance, randelli e macigni da quelli che paiono essere veri e propri giganti.

State cercando di decifrare quelle rozze pitture, quando sentite il rumore di qualcosa di grosso che avanza verso di voi dalla parte più lontana del salone, immersa nel buio. Si tratta di una creatura da incubo, col corpo simile a quello di un rettile e otto teste serpentine che si contorcono minacciosamente.

La creatura è un'idra pernicioso (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), capace di soffiare acido. Il mostro attacca immediatamente e non possiede alcun tesoro. È un guardiano che i giganti hanno intrappolato qui, per tenere il più possibile al sicuro la parola d'ordine capace di aprire la porta dell'area G3.

Idra pernicioso (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 8, pf 64, tpcCA0 12, Att 1 per testa, Fer 1d10 per testa (morso) o 8 per testa (soffio), TS G8, Mor 9, PX 1.060].

Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che l'idra può fare ogni round è pari a quello delle sue teste. In alternativa, invece di mordere, la testa può soffiare un getto di acido largo 3 m e lungo 6 m, che infligge 8 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Dopo aver subito 8 ferite, non può più usare una testa; dopo averne subite 16, non può più usarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa viene incapacitata, l'idra muore.

L'idra inseguirà i PG in fuga anche fuori dal sotterraneo. Se il gruppo si divide, darà la caccia alle prede che sembrano più facili da acciuffare.

Nella stanza c'è da scoprire un importante segreto, ovvero la parola d'ordine capace di aprire la porta magica che dà accesso all'area G3 e al resto del labirinto. È tracciata in mezzo a tutti gli altri disegni che decorano le pareti. Se i PG li esaminano attentamente, ognuno di loro ha diritto a effettuare una prova sulla media di Intelligenza e Saggezza

per individuarla. Se necessario, la prova può essere ripetuta ogni turno.

Il passaggio segreto nella parete sud conduce a una rampa di scalini, quasi interamente crollata. È impossibile proseguire in questa direzione. La frana ha reso più evidente la porta nascosta, tanto che è possibile trovarla con un risultato di 1-3 su 1d6 (1-4 per elfi e nani).

G3. Ingresso sorvegliato

La porta di accesso è identica a quella dell'area G2 ma, se viene esaminata con mezzi appropriati, rivela la sua natura magica. L'incantamento (e il meccanismo di apertura legato alla parola d'ordine) risalgono ai tempi della costruzione del complesso sotterraneo. Ci sono due modi per sboccarla: pronunciando la parola scritta sulle pareti dell'area G2 oppure sfondandola. In questa seconda eventualità, il tiro per aprire porte ha una penalità di -4 invece del consueto -2. La serratura è puramente decorativa, quindi non c'è verso di scassinarla.

A meno che la porta non venga aperta utilizzando la corretta parola d'ordine, i troll di guardia all'interno della stanza otterranno automaticamente la sorpresa nel primo round di combattimento. Appena i PG riescono ad accedere alla sala, il master deve leggere a voce alta:

Entrate in un ampio locale di forma irregolare, con un'uscita nella parete nord e un'altra in quella sud. La stanza è illuminata da numerose torce appese lungo le pareti. L'unico pezzo di arredamento è un grosso tavolo al centro della sala, circondato da sedie scompaginate e sgabelli malfermi. Sopra di esso ci sono enormi boccali e alcuni barilotti. Su tutti i muri sono inchiodate pelli di vari animali, persino di umani e umanoidi, malamente scuoiate e dalle quali proviene un puzzo repellente. Quattro troll vestiti di pellicce maleodoranti vi guardano con malvagità, ghignando sguaiatamente mentre caricano con un urlo belluino.

Troll (4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 43, 40, 39, 32, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne che i danni causati dal fuoco e dall'acido. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

Le sentinelle non hanno tesori. Nella nicchia a nord (quadretto 3a) c'è una grossa leva di metallo nel muro. Ha tre posizioni: alto, centro e basso. Al momento è nella posizione intermedia. Se viene spinta completamente all'insù, si sente un sonoro scatto e la porta dell'area G4 si sblocca. Al contrario, se viene tirata in giù, risuona una scampanellata, ma non ci sono altri effetti pratici ai fini dell'avventura.

G4. Stanza abbandonata

Siete in una stanza completamente vuota, con una porta a sud. Il soffitto è alto soltanto 4,5 m, il che la fa sembrare decisamente piccola rispetto alle altre zone del labirinto che avete esplorato finora.

La porta è bloccata, a meno che non sia stata spinta verso il basso la leva nell'area G3. Nel primo caso, non è possibile forzarla, ma occorre scassarla in qualche modo per proseguire.

Per il resto, la camera è priva di ogni interesse.

G5. Trappola nel corridoio

Vi trovate in un corridoio dritto, terminante con una porta identica a quella che avete appena attraversato.

Il passaggio è illuminato da una fila di torce appese alle pareti. Ce ne sono cinque per ciascun lato. Tutte le volte che qualcuno oltrepassa la metà del corridoio, attiva automaticamente una trappola che fa scaturire *produrre fiamma* da ogni torcia. Le fiamme colpiscono il maggior numero possibile di bersagli e il master deve determinare casualmente quali personaggi saranno eventualmente colpiti più di una volta. Il trabocchetto può essere individuato e rimosso solamente con la magia. In alternativa, è possibile disattivarlo temporaneamente (per 1 turno) ruotando di 180° la prima torcia a destra di ognuna delle porte. I mostri utilizzano questo sistema per attraversare senza pericolo il corridoio.

G6. Stanza di passaggio

Questa camera a forma di rombo ha un'apertura in ogni punto cardinale. A nord, est e ovest ci sono delle porte, mentre a sud il tunnel passa sotto un arco. L'illuminazione è garantita da un falò che brucia in un braciere di metallo posto al centro del locale.

Qui non c'è niente di interessante da scoprire. La porta che si apre sull'area G7 è sbarrata dall'esterno con una grossa trave.

G7. Guardiani pietrificanti

Questa stanza quadrata puzza terribilmente di selvatico. C'è un'altra porta, oltre a quella dalla quale siete entrati. La vostra attenzione viene immediatamente attirata da cinque statue di troll a grandezza naturale, raffigurati in varie pose, come se stessero combattendo. Prima che possiate investigare oltre, percepite chiaramente un suono sibilante che proviene da dietro le sculture.

I PG dovrebbero intuire pressoché all'istante che le statue non sono tali, bensì troll pietrificati. I responsabili di tutto sono un paio di badalischi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che hanno le normali probabilità di sorprendere il gruppo (1-2 su 1d6).

Badalischi (2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 10, pf 72, 67, tpcCA0 11, Att 3 + vedi sotto, Fer 1d6 + veleno/1d6]

+ veleno (artigli), 2d8 (morso) + vedi sotto, TS G10, Mor 10, PX 2.400].

Gli artigli sono ricoperti da un veleno di classe 1 (vedi pp. 143-144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure subisce 10 ferite entro 2d4 round. Anche il fiato del mostro è velenoso. Chiunque si avvicina a 1,5 m dalla sua bocca, anche solo per un istante, deve riuscire un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure muore immediatamente. Il TS va fatto anche se è il badalischio a mordere una vittima ma, una volta che riesce, il personaggio è immune al letale respiro di quello specifico mostro per le prossime 24 ore. Qualsiasi creatura vivente che guarda negli occhi un badalischio deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Questa abilità non ha effetto su bersagli che si trovano a più di 18 m dal mostro. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del badalischio mentre lo affronta è guardare altrove o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio. Guardare altrove modifica il tiro per colpire di -4, mentre attaccare guardando l'immagine riflessa del mostro comporta una penalità di -2. Un badalischio non è immune al proprio sguardo, quindi, se gli viene presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 10% di probabilità che il mostro veda bene la sua immagine e debba fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.

La stanza non contiene nulla di utile agli avventurieri. I badalischio sono stati rinchiusi in questo locale dai giganti, come guardiani letali e deterrente contro gli intrusi. I troll pietrificati sono alcune malcapitate vittime, uccise mentre stavano portando del cibo ai mostri.

G8. Stanza crollata

La porta di accesso è socchiusa, per cui può essere aperta con facilità (nessun tiro necessario). Quando i personaggi entrano nella sala, il master deve leggere a voce alta:

La camera in cui vi trovate sembra abbandonata da tempo. Ci sono evidenti infiltrazioni d'acqua, tanto che l'intera sezione meridionale è crollata. Ne resta solo un cumulo di macerie, ricoperto da chiazze di muschio di un malsano colore verde-giallastro.

Esplorare la stanza non porta a nulla. Per fortuna, la parte che non è franata risulta stabile e sicura, e il muschio è del tutto innocuo.

G9. Coltivazione di funghi

Un passaggio ad arco dà accesso a questa stanza. Sul soffitto e sulle pareti sono evidenti le tracce di infiltrazioni d'umidità. Il pavimento è ricoperto da uno strato di terriccio. L'odore di spore fungine e terra bagnata permea l'aria. Ci sono molti funghi giganti, alti da 50 cm fino a 2 m, dei colori più svariati, che crescono praticamente dappertutto.

I giganti coltivano questi enormi funghi per integrare la propria dieta. Non sono commestibili per gli umani e i

semiumani. Se vengono ingeriti, il PG deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure soffrirà dolori lancinanti per 2d4 ore, con conseguente penalità di -2 a tpc, tiri salvezza e prove di attributo, oltre a una penalità di 2 punti alla CA. In più, c'è il 50% di probabilità che ogni incantesimo lanciato non abbia alcun effetto, perché la formula magica non sarà stata pronunciata correttamente. A parte il pericolo di un'intossicazione alimentare, qui non ci sono altre minacce in agguato.

G10. Funghi letali

Questa stanza è praticamente identica all'area G9, eccetto che per una significativa differenza. Tra gli altri funghi giganti, infatti, qui crescono anche due pericolosi funghi violetti. Quando sferrano il primo attacco coi loro tentacoli, ottengono automaticamente la sorpresa.

Funghi violetti (2) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 3, pf 21, 16, tpcCA0 17, Att da 1 a 4, Fer vedi sotto (tentacoli), TS G3, Mor 8, PX 80].

Questi mostri frustano le creature che si avvicinano a 1,5 m con 1d4 tentacoli, i quali essudano un fluido marcescente che costringe la vittima a un tiro salvezza contro veleno. In caso di fallimento la carne del bersaglio marcisce e la morte sopraggiunge in 1d6 round. L'incantesimo *cura malattia* annulla i devastanti effetti del fluido marcescente.

Il passaggio ad arco nella parete ovest è ostruito da un crollo. La parte del sotterraneo oltre l'architrave è completamente franata, rendendo impossibile qualsiasi ulteriore esplorazione.

G11. Pietre rotolanti

Accedete in un enorme corridoio, del quale intravedete a malapena il soffitto a volta, una ventina di metri sopra le vostre teste. Tutto il resto è talmente distante dal punto in cui vi trovate, da perdersi nell'oscurità.

Il passaggio è leggermente in pendenza. Il punto più alto è proprio al centro, mentre digrada progressivamente procedendo verso le estremità est e ovest. Si tratta di una trappola piuttosto cervellotica e potenzialmente letale. Appena un PG mette piede in uno dei quadretti indicati dalla lettera a, entrambe le grosse pietre sferiche nelle nicchie occidentali vengono catapultate nel corridoio, dove rotolano rapidamente in linea retta a grande velocità (Mov 72 m (24 m)). Ogni macigno ha un diametro di 9 m e chiunque viene colpito subisce 4d10 ferite (non è concesso alcun tiro salvezza e l'attacco va automaticamente a segno, senza bisogno di nessun tpc). Inoltre, ogni PG che finisce travolto da una pietra rotolante deve riuscire in un tiro salvezza contro morte con una penalità di -2, altrimenti il peso della roccia che lo ha investito lo spiazza a morte, riducendolo istantaneamente a 0 pf. Il master dovrebbe anche far effettuare dei TS all'equipaggiamento trasportato dalle vittime della trappola – sia che vengano uccise o meno sul colpo – per stabilire se gli oggetti risultino distrutti dalla violenza dell'impatto.

I personaggi possono cercare di mettersi in salvo imboccando uno dei tunnel laterali oppure levandosi in volo sopra i massi rotolanti, visto che il soffitto è alto 18 m. Per determinare se gli avventurieri hanno la possibilità di provare a evitare le colossali pietre, il master deve tirare 1d6 per la sorpresa per ognuno di loro. Con un risultato di 1 o 2, la vittima non può far nulla per schivare il macigno che le rotola addosso, altrimenti ha diritto a una singola azione per tentare di scansarlo in qualche modo. È possibile scoprire il meccanismo di attivazione e rimuovere la trappola con la magia o usando le abilità dei ladri.

Le due pietre orientali fanno scattare il medesimo tranello quando viene calpestato uno dei quadretti indicati dalla lettera b.

Il rumore causato dall'attivazione del trabocchetto, inoltre, metterà automaticamente in allarme i troll e i giganti, che non potranno essere sorpresi e si prepareranno a difendersi contro i possibili intrusi.

G12. Tana del verme gigante

Se i personaggi esplorano questo corridoio prima di aver raggiunto i quadretti G11a, vedranno un semplice passaggio crollato e pieno di macerie.

Se invece provano a rifugiarsi qui per sfuggire alla trappola dei massi rotolanti (vedi area G11) oppure riescono a disinnescarla, un enorme verme scarlatto emerge all'improvviso dal pavimento di roccia per divorarli. Il mostro sorprende automaticamente il gruppo. Se riesce a inghiottire qualcuno, fugge immediatamente nel sottosuolo per digerire in pace la sua preda. Se i PG decidono di inseguirlo, si prospetta l'occasione per una mini-avventura fuori programma nei tunnel sotterranei scavati dal verme – del diametro di circa 3 m – dove i nostri eroi saranno in deciso svantaggio rispetto alla creatura, che si trova nel suo ambiente naturale.

Verme scarlatto (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 15, pf 85, tpcCA0 9, Att 2, Fer 2d8 (morso), 1d8 + veleno (pungiglione), TS G8, Mor 10, PX 3.300].

Chiunque venga colpito dal pungiglione deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore. Se il tpc del morso eccede di almeno quattro punti il valore necessario per colpire (o il verme ottiene un 20 naturale), la vittima viene ingoiata e subisce 3d6 ferite per ogni round che passa nel ventre della creatura. Queste ferite s'interrompono solo quando la vittima muore o il mostro viene ucciso. In caso di prosecuzione dell'incontro dentro uno dei tunnel del verme scarlatto, il passaggio sarà poco più largo del verme stesso, cosa che gli impedisce di portare entrambi gli attacchi nello stesso round.

G13. Scalinata in discesa

Una rampa di gradini colossali scende verso il basso. È molto ripida e insidiosa da percorrere, visto che la roccia è ricoperta da una patina di umidità e da scivolose chiazze di muschio.

Nella nicchia 13a, a circa metà della scalinata, c'è un sedile di pietra a misura di gigante. Qui un tempo stava una

sentinella, ma ora la postazione è sguarnita. Dopo la curva, quasi in fondo ai gradini, il pavimento è coperto da uno strato di acqua scura e limacciosa.

G14. Sentinelle scagliose

La grande stanza rettangolare è totalmente allagata. La superficie calma e nera dell'acqua scintilla alla luce delle torce.

Infiltrazioni sotterranee hanno gradualmente riempito d'acqua la grande sala. Un velo di goccioline ricopre la superficie di pietra del soffitto e delle pareti, che luccica in maniera quasi ipnotica quando viene colpita dalle fonti di luce portate dai PG. L'acqua è profonda circa 50 cm, il che non dovrebbe ostacolare troppo le azioni dei personaggi, halfling inclusi. C'è però un altro pericolo in agguato. Nella pozza vivono infatti due coccodrilli grandi, gli "animali domestici" dello sciamano della tribù. Sono lunghi poco meno di 6 m e se ne stanno nella parte più lontana della camera, quasi del tutto immersi, finché non percepiscono un movimento. A quel punto, scivolano il più silenziosamente possibile verso gli intrusi. Se i personaggi rimarranno fermi, non avranno difficoltà a notare l'arrivo dei mostri, altrimenti ci sono le normali probabilità (1-2 su 1d6) che le creature li colgano di sorpresa.

Coccodrilli grandi (2) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 3, DV 6, pf 36, 31, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d8 (morso), TS G3, Mor 7, PX 320].

L'uscita est è crollata e non c'è modo di proseguire in tale direzione. Quella di sud-ovest conduce nell'area G14a. Qui il pavimento di roccia è sprofondato per circa 3 m. I PG che non sono in grado di nuotare, oppure trasportano un carico eccessivo o indossano armature pesanti, rischiano di affogare. Il master deve consultare la sezione "Nuotare" a p. 45 del manuale di *Labyrinth Lord™* e utilizzarla come linea guida per gestire la situazione.

G15. Sala dei trofei

All'esterno della stanza, proprio di fronte al passaggio segreto, c'è una cengia di roccia che non è sprofondata (vedi area G14a) e facilita l'apertura della porta nascosta. Quando il gruppo entra nella camera, il master deve leggere a voce alta:

Questo locale è invaso dell'acqua fredda e scura. Sembra che un tempo fosse una sorta di salone d'onore, con le pareti ricoperte da trofei di caccia e di guerra. Sui muri ci sono molti spazi vuoti, che dovevano essere occupati da pelli scuoiate, stendardi, orifiamme e altri oggetti simili. Anche se il livello dell'allagamento non ha raggiunto le varie prede belliche, queste appaiono rovinate dall'incessante azione dell'umidità. Le parti metalliche sono ossidate o arrugginite, mentre quelle di stoffa o di legno sono fradice e ricoperte da infiorescenze di muffa.

Nel locale, il livello dell'acqua raggiunge il mezzo metro circa, come nell'area G14. I PG non corrono perciò il rischio di annegare. Qui dentro c'era l'antico salone dei

trofei dei giganti delle colline. Alcuni dei pezzi mancanti sono stati trafugati dagli attuali occupanti, quando hanno esplorato per la prima volta il sotterraneo. Altri, invece, sono marciti a causa dell'umidità e ora giacciono in pezzi sul pavimento, celati dallo strato d'acqua che ha invaso il locale. Un'ispezione accurata rivela, all'interno del manico cavo di uno stendardo, la presenza di quattro gemme del valore rispettivamente di 1.100, 830, 600 e 450 mo.

G16. Corridoio segreto

Questo passaggio non è stato invaso dalle acque stagnanti, perché è leggermente in salita rispetto alle aree allagate. L'altro accesso, nell'area G2, non è raggiungibile in quanto un consistente tratto del tunnel è franato. Conduce alla dimora dello sciamano (area G17).

La porta segreta è protetta da un *glifo di interdizione*, lanciato da Gulbruk stesso. Si tratta di un glifo esplosivo che infligge 14 ferite da elettricità (dimezzabili riuscendo in un tiro salvezza contro incantesimi). Dato che la scarica si disperde nell'acqua dell'area G14, il danno viene inflitto a tutti quelli che sono a mollo nella pozza, anche se si trovano al di fuori dell'area di effetto dell'incantesimo.

G17. Dimora dello sciamano

Gulbruk, lo sciamano della tribù degli Spezzarocchia, è particolarmente malvagio e spregevole, anche per gli standard dei giganti. Ciò lo ha reso invisibile al resto del clan, che lo disprezza profondamente ma al contempo ne teme troppo il potere per azzardarsi a cacciarlo in esilio. Vive in solitudine nella parte allagata del labirinto e nessuno osa disturbarlo, anche per via dei suoi coccodrilli guardiani. Il mostro è vecchio ma ancora temibile. Dopo essere stato messo in allarme dai rumori di lotta nell'area G14 o dall'apertura della porta segreta che conduce all'area G16, si prepara per tendere un agguato agli intrusi.

Gulbruk lo sciamano (gigante delle rocce chierico del 7° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9, pf 56, tpcCA0 12 Att 1, Fer 3d6 (arma gigante) o incantesimo, TS G9, Mor 9, PX 2.400].

Incantesimi dei chierici (4/3/2/1): 1° livello: *comando*, *cura ferite leggere*, *luce*, *scaccia paura*; 2° livello: *benedizione*, *blocca persone*, *silenzio*; 3° livello: *arma possente*, *preghiera*; 4° livello: *verghe ofidiche*.

Può scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Se ne ha il tempo, utilizzerà i suoi incantesimi in quest'ordine: *oscurità* (*luce* invertito) per preparare un'area nella quale nascondersi e balzare sugli intrusi di sorpresa, *benedizione* e *preghiera* per potenziarsi in combattimento, *arma possente* sulla propria mazza di pietra e *verghe ofidiche* per creare degli alleati che lo aiutino nella lotta. In battaglia, ricorrerà a *comando*, *incuti paura* (*scaccia paura* invertito), *blocca persone* e *silenzio* per ostacolare gli avversari.

Una volta sconfitto il suo occupante, i PG possono esplorare la stanza:

Questa sala versa in condizioni di grave degrado. L'angolo sud-est è crollato. Polvere e muffa ricoprono il pavimento e le pareti, oltre che le poche suppellettili presenti. Ai muri sono inchiodate vecchie pelli di animali, dalle quali spuntano funghi simili a escrescenze ripugnanti. Un grosso mucchio di pellicce spelacchiate serve come giaciglio. Dall'aspetto, non avete dubbi che sia infestato da pulci, cimici, zecche e altri parassiti. C'è un enorme tavolo di legno con un singolo sgabello, il tutto a misura di gigante, nel centro della camera. Sopra ci sono grandi candele accese che illuminano fiocamente l'ambiente, avanzi di cibo davvero disgustosi, più una miriade di ossa, rametti, terre colorate e altri improbabili strumenti atti a coadiuvare la magia dello sciamano.

Tra le luride pelli del letto improvvisato, il gigante nasconde il suo tesoro: un sacco con 4.800 mo e due frammenti di una catena d'oro (valore 620 e 470 mo). Fra le varie cianfrusaglie sopra il tavolo ci sono invece una **bacinella dell'annegamento** e **1d4 vasetti di unguento rinvigorente**. Inoltre, in un femore cavo mescolato alle altre ossa, è celata una mappa che mostra l'ubicazione del tempio del dio della menzogna, nel folto della foresta.

G18. Corpo di guardia

La porta nella parete occidentale è sbarrata dall'interno e non può essere scassinata, se non ricorrendo alla magia. I tentativi di sfondarla hanno le normali probabilità di successo, ma metteranno automaticamente al corrente della presenza di intrusi i troll e i giganti, che reagiranno di conseguenza, preparandosi a ricevere gli inopportuni visitatori. Appena i PG riescono a entrare nella stanza, il master deve leggere a voce alta:

Irrompete in una sala quadrata priva di ogni mobilio. Lungo i muri nord ed est ci sono dei sedili di pietra. Chiazze di muschio fosforescente crescono sul soffitto, rischiarendo l'ambiente con un tenue bagliore simile a quello di una notte di luna piena. Dalle ombre che vi circondano, quattro figure nodose, alte più di un uomo e con lunghi artigli, balzano agilmente verso di voi.

I mostri sono troll e hanno le usuali probabilità di sorprendere i personaggi (cioè un risultato di 1-2 su 1d6). Si tratta delle guardie che hanno il compito di presidiare la zona del sotterraneo occupata dal resto della tribù (aree da G19 a G25).

Troll (4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 41, 36, 32, 27, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne che i danni causati dal fuoco e dall'acido. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).



Il peculiare muschio si trova soltanto nel sottosuolo e i troll lo usano per rischiarare la zona del labirinto da loro occupata. Lo preferiscono, infatti, alle fiamme libere, visto che non possono rigenerare le ferite da fuoco. Se viene rimosso dalla pietra sulla quale cresce, continua a emettere luce in un raggio di 6 m per le successive 1d8 ore.

G19. Corridoio dei troll

Un lungo corridoio si inoltra nell'oscurità, procedendo dritto innanzi a voi. Sia a destra che a sinistra, intravedete delle porte. Un tanfo quasi insopportabile vi sale alle narici. Qua e là, sulle pareti, sono appese pelli di animali malamente conciate. Frammenti di ossa e altra poltiglia sanguinolenta imbrattano il pavimento e i muri. Ci sono anche numerosi mucchi di escrementi.

L'area pare essere particolarmente disastrosa. Dappertutto ci sono macerie e segni di crolli, anche se non paiono recenti. Larghe crepe solcano la superficie della roccia. Il tunnel è illuminato, a dire il vero piuttosto fiocamente, dallo strano muschio fosforescente che avete già visto nella stanza precedente.

I troll che dimorano in queste aree sono tutti in allarme, a meno che i PG non siano riusciti a essere estremamente silenziosi nell'avvicinamento alla zona. Qui il terremoto ha colpito con maggiore violenza, come si intuisce dai molti danni chiaramente visibili alle strutture. Gran parte dei passaggi e delle stanze sono crollati, al punto che è impossibile rimuovere le macerie e proseguire oltre. Le camere ancora intonse sono state occupate dai troll al servizio dei giganti delle rocce.

G20. Stanza dei troll maschi

Qui vivono i maschi della tribù. La stanza ne ospita altri cinque, in aggiunta a quelli che i PG hanno già incontrato. Se i personaggi non entrano nella camera ma proseguono lungo il corridoio (area G19), i mostri li attaccheranno alle spalle entro pochi round.

Troll (5) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 39, 35, 33, 30, 29, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne che i danni causati dal fuoco e dall'acido. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

Una volta sconfitti gli occupanti, i PG possono esplorare la tana. Il master deve leggere a voce alta:

Vi trovate in una stanza rettangolare con un unico accesso. La puzza è ancora più opprimente che nel lungo corridoio dal quale siete entrati. Per terra ci sono escrementi, resti di ossa spezzate, carcasse spolpate e rifiuti di ogni genere. Mucchi di paglia sudicia e pellicce di animali rose dai vermi vengono utilizzati come giacigli.

In alcune fessure nelle pareti e nel pavimento sono nascosti gli averi dei troll, che ammontano a 950 mo, 8.632 ma, tre gemme (valore 650, 410 e 380 mo) e una collana di perle (750 mo).

G21. Stanza dei troll femmine

Il locale è pressoché identico all'area G20, ma è la dimora di tre femmine di troll. Ancora una volta, se i PG proseguono oltre ignorando la stanza, i mostri al suo interno usciranno di soppiatto, cercando di assalire gli intrusi alle spalle.

Troll (3) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 41, 27, 22, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne che i danni causati dal fuoco e dall'acido. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

Qui dentro non ci sono tesori di alcun tipo. Il troll con il maggior numero di pf indossa però una **spilla protettrice**.

G22. Stanza crollata

Entrate in una stanza fortemente danneggiata. Larghe crepe s'intersecano su pareti, pavimento e soffitto. Un'intera sezione è crollata rovinosamente.

Il locale è vuoto e abbandonato. È insalubre persino per i troll, visto che è pericolante. Per ogni turno trascorso qui dentro dal gruppo, il master deve lanciare 1d6 – con un risultato di 1 o 2, alcuni massi si staccano dalla volta, colpendo un PG a caso e infliggendogli 2d6 ferite (dimezzabili se la vittima riesce in un tiro salvezza contro soffio). Dopo che si sono verificati un paio di questi crolli, oppure se i personaggi provano a scavare o sollecitano troppo le instabili mura, l'intera stanza crolla su sé stessa. Tutti quelli al suo interno vanno incontro a morte quasi certa: 20d6 ferite (nessun TS concesso) e soffocamento in 1d4 turni, a meno che qualcuno non li estraiga da sotto la frana. Se il master lo ritiene opportuno, può fornire agli avventurieri qualche indizio sulla pericolosità della sala, per esempio descrivendo i continui scricchiolii della roccia e l'incessante caduta di pulviscolo e piccoli sassi.

G23. Sala dei carcerieri

La stanza è illuminata, come le altre in quest'area del labirinto, dalle onnipresenti colonie di muschio fosforescente. La puzza di feci, urina e sudore è ancor più opprimente che nel resto del complesso. L'unico arredamento è un tavolo traballante, ingombro di avanzi di cibo e immondizia varia. Mentre fate per entrare, due grossi troll e un gigante con la faccia deturpata da una cicatrice vi si fanno incontro, con intenzioni tutt'altro che amichevoli.

Il gigante è il carceriere, i troll sono i suoi assistenti. Si dilettano nel far soffrire i prigionieri il più possibile, prima di mandarli incontro al loro destino, che spesso significa finire in pentola. Hanno ideato molti modi crudeli e ingegnosi per tormentare le loro vittime.

I mostri combattono per difendere la posizione e non escono dalla stanza in nessun caso, a meno che non scoppi una battaglia proprio di fronte all'ingresso.

Gigante delle rocce (1) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9, pf 63, tpcCA0 12 Att 1, Fer 3d6 (arma gigante), TS G9, Mor 9, PX 1.700].

Equipaggiamento: **pozione della velocità**, che berrà prima di gettarsi nella mischia.

Può scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Troll (2) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 47, 41, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne che i danni causati dal fuoco e dall'acido. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

Dentro un enorme barile sono gettati alla rinfusa alcuni degli averi dei prigionieri, per i quali i loro catturatori non hanno trovato alcun utilizzo. In mezzo a un sacco di cianfrusaglie, perlopiù rese inservibili dal passare degli anni, i PG possono recuperare una **cotta di maglia elfica +1** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e una **mazza +1, disgregatrice**. Inoltre, qui ci sono gli abiti e il simbolo sacro della sacerdotessa rapita – un sole con otto raggi realizzato in argento placcato d'oro (valore 50 mo) – col suo nome inciso chiaramente sul retro.

G24. Sala delle torture

Anche questa stanza è immersa nella luce innaturale del muschio fosforescente, che ricopre quasi per intero il soffitto, alto 7,5 m. Proprio al centro pende una catena arrugginita, alla quale è appesa una gabbia con dentro uno scheletro umano. Le pareti e il pavimento sono ricoperti da schizzi di una sostanza scura, e non dovete sforzarvi molto per indovinare che si tratta di sangue secco. Del resto, è fin troppo evidente che siete in una sala delle torture, come testimoniano gli innumerevoli strumenti di dolore e di morte che si trovano qui.

Se vuole, il master può fornire una descrizione dettagliata del lugubre arredamento, attingendo alla tabella riportata a p. 150 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*. C'è persino una rudimentale ruota della tortura, alla quale è ancora legato il corpo – ormai privo di vita – di una delle guardie del convoglio della sacerdotessa Verena. L'uomo è evidentemente morto durante il supplizio.

A completare la macabra messinscena, su alcuni ripiani lungo le pareti c'è una collezione di crani appartenenti a diverse creature. Cinque di questi sono in realtà dei teschi esplosivi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che si animano dopo 1d3+1 round dall'ingresso

del gruppo e si scagliano contro i PG, scegliendo – se possibile – ognuno un bersaglio differente.

Teschi esplosivi (5) [All CM, Mov volo 72 m (24 m), CA -4, DV 1, pf 4, 4, 3, 2, 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (getto di fiamme), TS G1, Mor 12, PX 13].

Quando vengono ridotti a 0 pf, esplodono duplicando gli effetti di una *palla di fuoco* che causa 5d6 ferite. Possono venire feriti anche dalle armi normali ma non possono essere scacciati e, come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

La porta che conduce alla prigione vera e propria (area G25) è sbarrata da una grossa trave di legno, oltre che chiusa con tre catenacci. Ognuno dei carcerieri ha una delle chiavi che servono ad aprirli.

G25. Cella

Questa dev'essere, senza ombra di dubbio, la prigione del sotterraneo. Si tratta di una singola cella, col pavimento coperto da uno strato di paglia, escrementi e rifiuti. Scarafaggi e altri insetti disgustosi strisciano dappertutto, fuggendo nelle crepe quando la luce delle vostre torce li illumina. Per il resto, la camera è immersa nella completa oscurità.

Infisse nelle pareti vedete numerose catene, che terminano con delle crude manette. Ce ne sono alcune a misura di orco e di gigante, ma la maggior parte sono a dimensione umana. Al momento, prigioniere dei ceppi ci sono altre tre guardie della scorta della sacerdotessa, tutte ridotte in pessime condizioni.

Qui i giganti imprigionano quelli che riescono a catturare, prima di divorarli oppure torturarli a morte (o, in alcuni casi, entrambe le cose). Gli attuali prigionieri erano membri del convoglio scomparso. Oltre a due guardie semplici, c'è anche il capo della scorta nonché attuale amante della capricciosa Verena. Tutti e tre sono stati brutalmente sevizati e sono praticamente in fin di vita. A meno che non vengano curati, spireranno nel giro di 2d12 ore.

Se i PG li soccorrono in qualche modo, gli sventurati sono disposti a raccontare quello che gli è accaduto, compreso il soggiorno a Pietrabrulla e la successiva aggressione dei giganti. Molti uomini sono stati uccisi nel corso della battaglia, ma la sacerdotessa e cinque soldati sono stati fatti prigionieri. Uno di essi è già stato divorato dai mostri, un altro giace morto nella sala delle torture (area G24).

Verena è stata inizialmente messa ai ferri con gli altri rapiti. Poi sono arrivati due uomini vestiti con una strana tunica, metà bianca e metà nera, assieme ai carcerieri, e dopo pochi minuti la donna è stata portata via e nessuno l'ha più vista da allora. Tra l'altro alla ragazza non erano stati risparmiati i crudeli supplizi dei carnefici. Il comandante della scorta riferisce inoltre di aver udito, nel colloquio bisbigliato tra il gigante e gli uomini con la tunica, dei vaghi riferimenti a una "sacerdotessa della luce", un "tempio nella foresta" e un "sacrificio gradito al dio dalla doppia faccia".

Un PG chierico, druido o paladino – oppure con un'abilità secondaria appropriata – riuscendo in una prova di Intelligenza può ricordare che questo è uno degli epiteti attribuiti al dio della menzogna e del tradimento. Sono tutti indizi che dovrebbero mettere il gruppo sulla buona strada e aiutarlo a dipanare meglio l'intera vicenda.

Se i tre uomini vengono salvati e rimessi in sesto, saranno disposti ad aiutare i personaggi contro i giganti, sempre che vengano riforniti in qualche modo (per esempio con l'equipaggiamento nel barile dell'area G23). Laoconius, il capo delle guardie, li seguirà dovunque per cercare di liberare la sua amante Verena, e il master può aggregarlo al gruppo come PnG.

Laoconius (umano guerriero del 5° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d10, pf 38, tpcCA0 16 (15 in mischia), Att 1, Fer arma +1, TS G5, Mor 9, PX 200, For 15, Int 9, Sag 7, Des 11, Cos 12, Car 13].

Linguaggi: comune, allineamento.

Abilità secondaria: fabbro.

Personalità: impulsivo, spaccone, avventato.

Guardie (umani guerrieri del 2° livello) (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 2d10, pf 11, 10, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G2, Mor 8, PX 20].

Se i PG vengono catturati durante la loro incursione nel sotterraneo, finiranno in questa cella prima di andare incontro al miserevole destino che li attende. Se il master si sente particolarmente buono, potrebbe farli salvare in extremis da una spedizione di soccorso mandata in loro aiuto da chi li ha ingaggiati, ma sarebbe opportuno che invece subissero per intero le amare conseguenze del fallimento!

G26. Statua bifronte

Le quattro porte della stanza sono malamente dipinte, sia sul lato esterno che su quello interno, per metà di colore bianco e per l'altra in nero. Sono le tinte distintive del dio della menzogna: questo contrasto cromatico ne vuol sottolineare la doppiezza, caratteristica del dio stesso. Quando il gruppo entra per la prima volta nella sala, il master deve leggere a voce alta:

Questa camera quadrata è in condizioni migliori rispetto al resto del labirinto. Sembra essere stata risistemata di recente. Le pareti, tutte intonacate, sono dipinte a fasce orizzontali bianche e nere. Il soffitto, alto 9 m, è invece decorato con un motivo a scacchiera degli stessi colori. Soltanto il pavimento è di nuda roccia. Nell'insieme, l'effetto complessivo risulta quasi ipnotico.

Nel mezzo della stanza, che ha una grande porta al centro di ciascuna parete, c'è una statua alta circa 2 m. Raffigura un uomo vestito con una tunica fluente. Sul davanti, tende amichevolmente una mano come a salutare qualcuno e il suo volto è sorridente, quasi ammiccante. Sul retro, invece, ha un secondo viso con un ghigno beffardo e con l'altra mano stringe un coltello dall'aspetto letale.

La scultura è una delle rappresentazioni più iconiche del dio della menzogna e del tradimento. Qualsiasi chierico, paladino o druido (oppure un PG con un'abilità secondaria appropriata) può automaticamente riconoscerla come tale. Lo stesso vale per i caratteristici colori. I personaggi capaci di identificare la statua saranno anche in grado di notare la stranezza che un clan di giganti veneri una simile divinità, la quale appartiene esclusivamente al pantheon degli uomini. Si tratta di un altro indizio che dovrebbe mettere il gruppo sul chi va là, suggerendogli che dietro alla vicenda c'è ben più di quanto appare.

La statua del dio nasconde – proprio sotto il braccio armato – uno scomparto segreto (che può essere individuato con le usuali probabilità di successo), protetto da una trappola. Se viene aperto senza che prima sia disattivata, l'arto scatta e il pugnale viene scagliato contro il PG più vicino, colpendolo con un risultato di 5 o più su 1d20, indipendentemente dalla sua CA, e inoculandogli un potente veleno magico. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione oppure viene all'istante trasformata in pietra. Anche in caso di successo nel TS, il personaggio subisce comunque 10 ferite. All'interno del nascondiglio c'è un rotolo di pergamena chiuso da un sigillo col simbolo del dio della menzogna. È protetto anche da un *glifo di interdizione* che lancia *risucchio di energia* sul PG che lo dispiega (è concesso un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne gli effetti). È una copia del trattato di alleanza stretto formalmente tra i chierici del dio della menzogna e i giganti del clan Spezzarocchia. È scritto in lingua comune ed è siglato sia dal capo dei sacerdoti che dal re dei giganti.

G27. Vicolo cieco

Dietro la grande porta di bronzo c'è un corridoio diritto, col soffitto alto una ventina di metri, che termina con un liscio muro di pietra.

Si tratta di una trappola pura e semplice. Non appena la parete meridionale del passaggio viene anche solo sfiorata, una sezione cade in avanti come un unico blocco di pietra, schiantandosi al suolo per l'intera lunghezza del corridoio. Tutti i personaggi travolti dal crollo subiscono 6d6 ferite, dimezzabili se effettuano con successo un tiro salvezza contro soffio. Inoltre, indipendentemente dall'esito del TS, gli oggetti più fragili in possesso dei PG rischiano di rompersi, come spiegato a p. 54 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

La trappola può essere scoperta normalmente – anche da un nano grazie alla sua abilità razziale – ma non è rimuovibile in alcun modo.

G28. Trappola a scivolo

Davanti a voi c'è una scalinata in discesa, scavata nella viva roccia. Riuscite a vedere soltanto il primo tratto, perché poi svolta verso sinistra.

Questo passaggio è una gigantesca trappola a scivolo. Dopo 18 m esatti dall'inizio della scalinata, subito prima della curva, c'è un gradino che cede alla minima pressione, azionando il trabocchetto. Il marchingegno può essere scoperto e rimosso come normale.

Appena il meccanismo si attiva, l'intera rampa di gradini si trasforma in un ripido piano inclinato. Tutti i PG che ci sono sopra scivolano velocemente lungo il tunnel, oltre la svolta, fino a schiantarsi – al termine del passaggio – contro un muro di solida pietra la cui superficie è irta di spunzoni acuminati. Ogni vittima subisce 6d6 ferite (nessun tiro salvezza possibile).

Il master dovrebbe consentire di limitare gli effetti della trappola a chiunque escogiti un espediente creativo ed efficace per farlo.

G29. Passaggio maledetto

Vi trovate in un semplice corridoio diritto, completamente vuoto, che termina con una porta identica a quella da cui siete appena entrati.

Se il gruppo utilizza metodi di individuazione appropriati, si accorgerà che l'intero passaggio è permeato di magia. Qui dentro sono costantemente attivi gli effetti dei seguenti incantesimi (che si considerano lanciati al 20° livello): *malasorte*, *goffaggine* e *raggio dell'indebolimento*. Tutti i PG che attraversano la porta orientale del tunnel per entrare nella tana dei giganti (area G30), devono effettuare tre distinti tiri salvezza contro incantesimi. Per ogni TS fallito, subiscono le conseguenze di una delle magie riportate in precedenza, nell'ordine indicato. È importante notare che gli effetti si attivano soltanto sulle creature alte meno di 2,5 m, in modo tale che troll e giganti non ne siano influenzati.

G30. Tana dei giganti

Questa imponente sala puzza di sudore, urina e aria stantia. L'odore di legna bruciata – che arde in alcuni enormi bracieri di ferro – si mescola a quello della carne arrostita e al sentore di vino rancido. Dappertutto ci sono torce e lanterne appese alle pareti o al soffitto, che illuminano la stanza in maniera eccellente, rischiando anche la volta, 10 m più su.

Nell'angolo nord-est, vicino al soffitto, un crollo ha causato un'apertura verso l'esterno, dalla quale entrano un refole d'aria fresca e la luce del sole. Ad attirare la vostra attenzione, però, sono gli occupanti della camera. Ci sono una ventina di giganti dalla carnagione color pietra e i capelli che variano dal grigio scuro al blu. Molti di loro, però, sono completamente glabri. Sono alti più di 4 m e hanno delle colossali mazze di pietra. I mostri sono sparsi per la stanza, raccolti in gruppetti intorno a focolari sui quali stanno arrostando dei cavalli, oppure vicino a giacigli di pelli ed erba secca.

Come già spiegato in precedenza, è improbabile che i membri del clan non siano al corrente della presenza degli avventurieri. Di conseguenza, saranno pronti a riceverli e a combattere. In totale, qui ci sono 16 giganti delle rocce (12 maschi e quattro femmine). Mentre alcuni ingaggiano i PG in mischia, altri li bersagliano dalla distanza scagliando grosse pietre, e i restanti fanno in modo di tagliare la ritirata al gruppo per impedirne la fuga dalla camera. L'apertura verso l'esterno è molto in alto (circa 9 m da terra) e troppo piccola perché possa essere usata dai personaggi; non permette nemmeno il passaggio di un halfling.

I mostri inseguiranno eventuali PG in fuga per l'intero labirinto e anche all'esterno, nelle immediate vicinanze. Per loro, non fa differenza uccidere o catturare i nemici, basta che mettano fine alla minaccia che essi rappresentano per la tribù.

Giganti delle rocce (16) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9, pf 54, 52, 50, 50, 50 50, 48, 42, 40, 40, 38, 38, 38, 36, 28, 26, tpcCA0 12 Att 1, Fer 3d6 (arma gigante), TS G9, Mor 9, PX 1.700].

Equipaggiamento: ogni gigante possiede un tesoro individuale di tipo IVx10.

Possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

I restanti membri della tribù (che non si trovano in questa sala) non interverranno nel combattimento – indipendentemente dalla piega che sta prendendo – ma rimarranno nelle proprie stanze.

G31. Tempio riconsacrato

Entrate in una stanza quadrata illuminata dai fuochi che ardono all'interno di quattro grandi bracieri di metallo, posizionati negli angoli della camera. Le fiamme tremolanti mostrano quello che sembra essere un tempio, anche se per la verità piuttosto disadorno.

Le pareti sono dipinte a fasce orizzontali bianche e nere, alternate fra loro. Non c'è un altare vero e proprio, ma al centro del pavimento è disegnato uno strano simbolo – una bocca sorridente dalla quale esce una lingua biforcuta che regge un pugnale. Intorno a esso ci sono dei piccoli mucchietti di pietre, teschi, qualche moneta scompagnata e simili offerte.

Questo locale una volta era un tempio dedicato ai numi tutelari dei giganti delle colline. Dopo il patto fra i giganti delle rocce e i sacerdoti del dio della menzogna, è stato riconvertito al culto di quest'ultima divinità. Il simbolo tracciato sul pavimento è riconoscibile da qualsiasi chierico, paladino o druido (oppure PG di altra classe con un'abilità secondaria appropriata), come caratteristico del dio dalla doppia faccia.

Non ci sono ricchezze da saccheggiare (le varie monete equivalgono a CT I+II+III+IV+V), tranne che per un **elmo sfolgorante**, troppo piccolo per i giganti, i quali lo hanno destinato come offerta alla loro nuova divinità.

G32. Passaggio sorvegliato

Siete in un lungo corridoio dritto, col soffitto alto 7,5 m. Su entrambe le pareti laterali ci sono tracce di dipinti piuttosto primitivi, quasi completamente cancellati da crolli e umidità. Dal poco che riuscite a vedere, sembrano scene di caccia, di guerra e di vita tribale di un clan di giganti.

Lungo il muro ovest si aprono due enormi nicchie quadrate di 9 m di lato. Sono entrambe vuote. Il passaggio è illuminato da svariate torce, che vi permettono di osservarlo nella sua interezza.

Il corridoio non è sguarnito come sembrerebbe a prima vista. In ogni nicchia c'è, infatti, un segugio invisibile pronto a balzare sugli eventuali intrusi, sorprendendoli con un risultato di 1-5 su 1d6. Questi sorveglianti non assalgono mai i giganti né i troll. I mostri attendono che il gruppo si trovi nel tratto fra le due aperture, prima di attaccare. Tuttavia, se vengono scoperti, sferrano immediatamente il colpo.

Segugi invisibili (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, pf 40, 40, tpcCA0 12, Att 1, Fer 4d4 (vortice d'aria), TS G8, Mor 12, PX 1.060].

Possono essere scacciati con *dispersione della magia*, che li fa tornare al loro piano originario. Gli avversari che non possono vederli subiscono una penalità di -4 al tpc. Le creature invisibili, inoltre, ottengono un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza contro le minacce in cui la conoscenza della posizione esatta del bersaglio è un fattore importante, come un incantesimo ad effetto area.

Appena i segugi invisibili partono all'attacco, il re dei giganti (area G33) sguinzaglia i suoi orsi neri affinché diano man forte nella lotta contro gli invasori.

Orsi neri (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 27, 24, 21, 18, 18, 15, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), TS G2, Mor 7, PX 80].

Se colpiscono con entrambi gli artigli, stritolano la preda, infliggendo 2d8 ferite addizionali.

Indipendentemente dall'esito della battaglia, il capoclan non vi parteciperà attivamente. Preferisce invece affrontare i rivali nella sala del trono, con l'aiuto dei suoi alleati soprannaturali.

G33. Sala del trono

Entrate in una stanza quadrata, col soffitto a volta alto circa 7,5 m. Le pareti sono state dipinte di colore dorato. Appese ad esse ci sono numerose pelli scuoiate di svariati animali, e persino di alcuni umani e semiumani. C'è anche un grande stendardo di velluto bianco e nero, sul quale è ricamato con del filo d'oro uno strano simbolo, lo stesso che avete già visto nel tempio: una bocca sorridente dalla quale esce una lingua biforcuta che regge un pugnale.

Nell'angolo opposto rispetto all'entrata c'è un trono di legno e bronzo, con macabre decorazioni di ossa e crani. Sopra è seduto un gigante delle rocce particolarmente corpulento, completamente glabro e armato di un enorme martellone lungo 2,5 m dall'aspetto davvero minaccioso. Il mostro indossa un mantello fatto di pellicce d'orso nero cucite assieme. Ai suoi piedi ci sono due grossi orsi neri, che vi sbavano contro minacciosamente.

Ai lati dello scranno stanno due creature che sembrano uscite da un incubo. Sono alte 3,5 m e hanno un corpo ibrido tra umano e insetto, con occhi sfaccettati e potenti mandibole in una testa simile a quella delle mantidi. Entrambe impugnano una picca.

Mentre il gigante si alza in piedi per affrontarvi, gli orsi vi si scagliano contro e i due esseri insettoidi si levano in volo verso di voi.

È giunto per i PG il momento di sfidare Baldarak, il re dei giganti del clan Spezzarocchia. Al suo fianco, può contare sui fedeli orsi neri e su un paio di gegulon, diavoli maggiori evocati dai sacerdoti del dio della menzogna affinché lo servano come guardie del corpo.

Baldarak, re dei giganti delle rocce [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9, pf 72, tpcCA0 12 (10 col maglio dei titani), Att 1, Fer 1d4x10 (maglio dei titani), TS G9, Mor 9, PX 1.700].

Equipaggiamento: **maglio dei titani**.

Orsi neri (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 32, 30, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), TS G2, Mor 7, PX 80].

Se colpiscono con entrambi gli artigli, stritolano la preda, infliggendo 2d8 ferite addizionali.

Gegulon (2) [All LM, Mov 18 m (6 m), CA -4, DV 11, pf 68, 62, tpcCA0 11, Att 4 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), 3d4 (coda) o 2d6 + paralisi (picca), TS G11, Mor 11, PX 4.800].

Possiedono l'ultravisione, rigenerano 1 pf a round e sono vulnerabili solo ad armi con bonus di +2 o superiore. Chi viene colpito dalla picca deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o viene parzialmente paralizzato dal freddo (l'equivalente di *lentezza*) per 3d6 round. Sono immuni agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezzano le ferite da freddo e da gas. Hanno l'infravisione (30 m) e possiedono le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *autometamorfosi*, *individuazione dell'invisibilità*, *muro di ghiaccio*, *paura arcana* e *volo*. Una volta al giorno possono creare un *portale* (60% di probabilità di successo) per evocare un altro gegulon.

Durante la battaglia, Baldarak cerca di stendere il guerriero più potente col suo martello magico. Gli orsi neri gli guardano le spalle, mentre i diavoli si levano in volo per tenersi fuori dalla portata delle armi da mischia nemiche, colpendo di rimando con le lunghe picche. In alternativa, si gettano contro gli incantatori del gruppo, per metterli quanto prima in condizioni di non nuocere.

Lo scontro non deve essere necessariamente all'ultimo sangue. Se il capoclan rischia seriamente di venire ucciso – specie se i suoi scagnozzi sono stati eliminati – è disposto ad arrendersi e parlamentare. In cambio della salvezza, è pronto a rivelare tutta la storia dell'alleanza coi sacerdoti e quella del rapimento di Verena. È inoltre a conoscenza del fatto che la ragazza è stata portata al tempio, del quale può

fornire l'ubicazione anche se non c'è mai stato di persona. Pensa che, molto probabilmente, verrà sacrificata sull'altare del dio della menzogna entro breve tempo. Infatti, ha sentito i chierici che l'hanno portata via parlare di una vittima per il prossimo plenilunio.

In alternativa, i PG possono ottenere informazioni quasi altrettanto esaurienti perlustrando la stanza. Sul retro dell'arazzo col simbolo del dio della menzogna è tracciata una mappa che indica l'ubicazione del tempio nascosto nella foresta, molto simile a quella in possesso dello sciamano (area G17).

Ci sono anche due grandi forzieri interamente di pietra, fissati al pavimento dall'interno con grossi perni che ne attraversano il fondo e si infilano direttamente nella viva roccia. Sono entrambi chiusi da robusti lucchetti, le cui chiavi sono in possesso di Baldarak.

All'interno del primo si trovano delle monete alla rinfusa: 5.972 ma e 13.704 mr. Inoltre, c'è una voluminosa scatola di legno ricoperto in pelle di vacca, che contiene alcuni carteggi fra il capo dei sacerdoti e il re dei giganti. Si tratta essenzialmente di accordi e patti tra le due fazioni, simili alla pergamena nascosta all'interno della statua bifronte dell'area G26. In questo caso, però, non sono documenti formali veri e propri, ma piuttosto una serie di lettere (scritte in lingua comune) dalle quali si evince, tra le altre cose, che i due diavoli al servizio di Baldarak sono stati evocati e vincolati dai chierici del dio della menzogna. Poi c'è anche la richiesta da parte dei preti affinché la ragazza prigioniera venga consegnata ai loro emissari per essere portata alla chiesa nella foresta, dove sarà sacrificata alla prossima luna piena.

Dentro il secondo scrigno c'è il grosso del tesoro tribale, protetto dagli ultimi guardiani – due teschi esplosivi. In alcuni sacchetti di iuta sono conservate un totale di 8.316 mo. Ci sono anche una borsa di pelle con 20 gemme (valore complessivo 3.000 mo) e una cintura ingioiellata di taglia umana (1.800 mo).

Teschi esplosivi (2) [All CM, Mov volo 72 m (24 m), CA -4, DV 1, pf 4, 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (getto di fiamme), TS G1, Mor 12, PX 13].

Quando vengono ridotti a 0 pf, esplodono duplicando gli effetti di una *palla di fuoco* che causa 5d6 ferite. Possono venire feriti anche dalle armi normali ma non possono essere scacciati e, come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

CONCLUSIONE DELLA PRIMA PARTE

Al termine dell'esplorazione del labirinto dei giganti delle rocce, i PG dovrebbero aver capito cos'è realmente successo alla sacerdotessa scomparsa e al suo seguito. Potrebbero anche aver trovato un nuovo alleato per il seguito della missione, e cioè il baldo Laoconius, amante di Verena (vedi area G25). Cosa ben più importante, dovrebbero aver colto almeno alcuni dei molti indizi disseminati nel sotterraneo, che gettano luce sull'esistenza del tempio segreto dedicato al dio della menzogna e del

tradimento (ci sono ben due mappe che spiegano come raggiungerlo), e sul fatto che la giovane rapita è stata portata laggiù.

Qualora il gruppo fosse particolarmente ottuso o maldestro, il master dovrà escogitare qualche stratagemma per metterlo sulla giusta via da seguire. In questo caso, il numero di punti esperienza assegnati ai PG andrà decurtato di un ammontare proporzionale all'aiuto elargito. Altrimenti, il master potrebbe anche porre i personaggi di fronte alle conseguenze del loro fallimento. Se volesse comunque far proseguire l'avventura, potrebbe far sì che gli indizi trascurati dai PG vengano scoperti da altri esploratori incaricati delle ricerche.

A seconda del ritmo che il master vuol dare al modulo, deve anche decidere quando sarà il prossimo plenilunio, data nella quale è previsto il sacrificio della sacerdotessa rapita. A meno che i PG non necessitino assolutamente di recuperare le forze e siano ridotti al lumicino, si consiglia di costringerli ad affrettarsi il più possibile, lasciando loro solo il tempo di raggiungere la chiesa nascosta nella foresta.

IL TEMPIO DEL DIO DELLA MENZOGNA

Il viaggio dalla tana della tribù di giganti fino al tempio nella foresta richiede cinque giorni. Il master deve tirare normalmente per determinare se il gruppo si imbatte in qualche mostro errante, seguendo la procedura spiegata nella sezione "Il clan degli Spezzarocchia". I personaggi hanno a disposizione la mappa che indica dove è situato esattamente il santuario nascosto, quindi non corrono il rischio di smarrirsi.

La chiesa consacrata al dio della menzogna e del tradimento è stata costruita alcuni anni fa grazie agli sforzi di svariate tribù di umanoidi, fedeli al culto della divinità dalla doppia faccia. Nel loro lavoro, hanno ricevuto anche l'aiuto soprannaturale di diavoli evocati dai chierici appositamente a tale scopo.

Sin dalla sua edificazione, il tempio ha rappresentato una minaccia invisibile per tutti gli abitanti della regione. Le scorribande compiute contro gli insediamenti dai malvagi adoratori del dio della menzogna hanno causato la rovina di molte fattorie isolate e persino di piccoli villaggi sperduti, nonché la distruzione di svariate tribù umanoidi. Anche le carovane mercantili hanno avuto la loro parte di perdite, attribuite perlopiù a briganti di strada o ai mostri che infestano la zona. In tutte queste azioni, il braccio armato del culto sono sempre stati i giganti del clan Spezzarocchia.

Arrivo al tempio

Quando i PG giungono finalmente in vista del tempio, è il tardo pomeriggio del giorno stabilito per il sacrificio di Verena. Questo particolare è essenziale per infondere un senso di urgenza nel gruppo, che si ritroverà letteralmente ad avere le ore contate per portare a termine con successo la missione. Sono, infatti, le 18 e l'immolazione della sacerdotessa è prevista esattamente per la mezzanotte. Il master deve tenere accuratamente traccia del tempo trascorso, da questo momento in poi, ricordando che sei ore equivalgono a 36 turni.

Il sole si prepara a tramontare dietro le alture e le cime degli alberi. Dopo l'ennesima giornata di marcia tra sentieri sassosi e alture coperte dai boschi, giungete sulla vetta di un montarozzo, completamente priva di vegetazione, che svetta sopra tutte quelle circostanti. Da qui, riuscite finalmente a intravedere in lontananza la vostra meta. A poca distanza, nel mezzo di un avvallamento, scorgete una collinetta solitaria simile a un grosso tumulo e coperta da una fitta boscaglia.

A un'estremità, spunta dalla terra una sorta di torre, dritta come un fuso. È fatta di pietra scura, nera come la notte che sta per abbracciare la regione col suo sudario. Da una fila di feritoie poste vicino alla sommità, brillano punti di luce simili a stelle, quasi a guidarvi come un faro. Intorno a essa volano in circolo delle sinistre sagome alate, come spettrali sentinelle.

La torre è l'unica parte visibile del complesso del tempio, che per il resto si snoda completamente sotto la collina. Le creature alate sono garguglie al servizio dei chierici e pattugliano costantemente la zona in cerca di intrusi. Appena li avvistano, cosa che avviene nel giro di 1 turno – a meno che l'intero gruppo sia invisibile (o attui un simile stratagemma) – scendono in picchiata per attaccare.

Garguglie (2 per PG) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 5, DV 4, pf 20, tpcCA0 16, Att 4, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), 1d4 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 500].

Possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

Ci sono due vie per entrare nel santuario nascosto del dio della menzogna. L'accesso dalla torre è impossibile, visto che la struttura ha soltanto delle minuscole feritoie quasi in cima alle mura. Inoltre, le sue pareti sono invulnerabili a qualsiasi tipo di magia o incantesimo (come, per esempio, un corno della distruzione, *porta in fase*, *scolpire la pietra*, ecc.). Tuttavia, una breve esplorazione del tumulo consente di individuare un accesso ben visibile (area T1). Ce n'è anche un altro, celato dietro alcuni arbusti (area T8), il quale può essere scoperto come se fosse un passaggio segreto, il che potrebbe richiedere la perdita di tempo prezioso, cosa che gli avventurieri non possono certo permettersi.

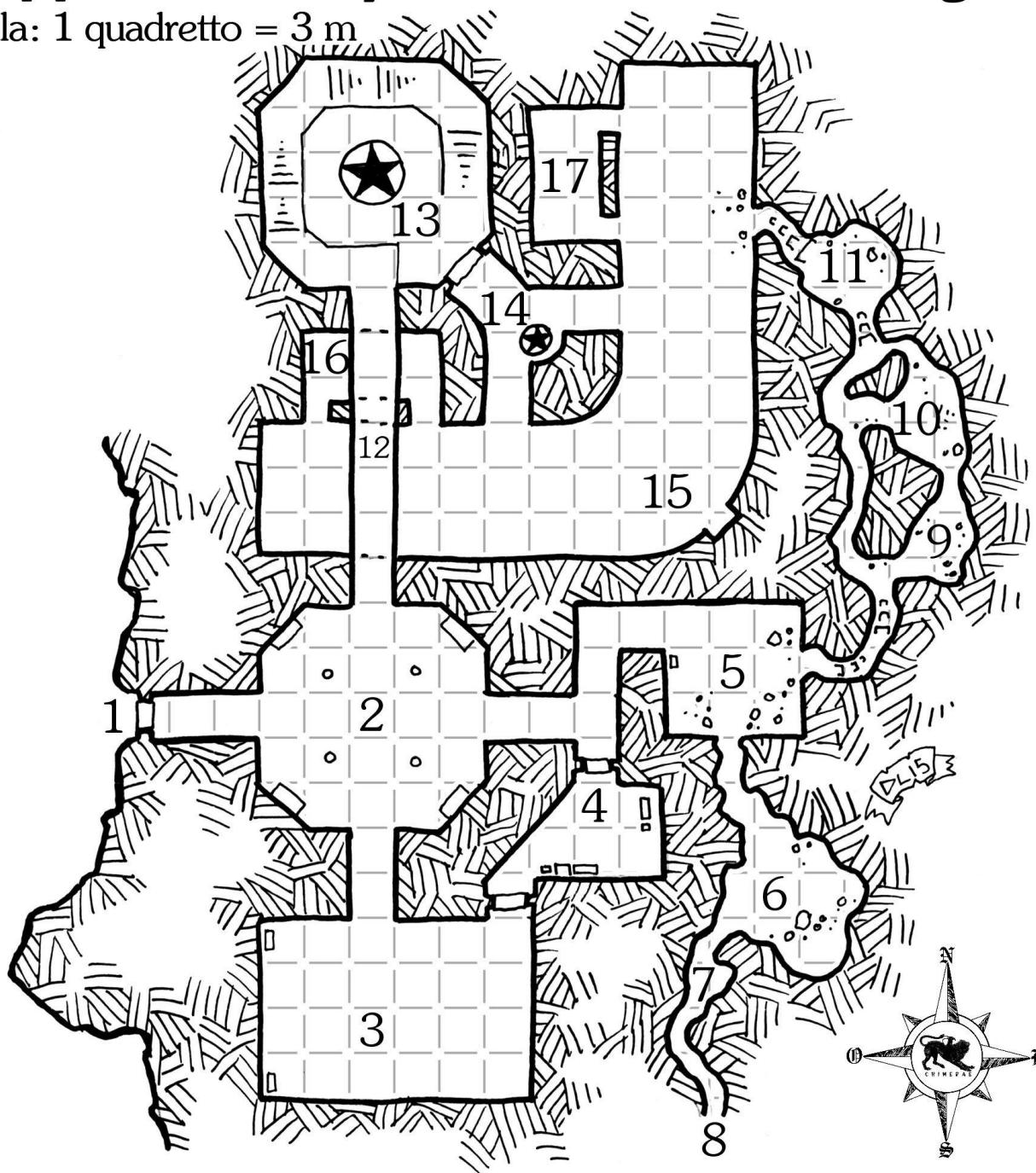
Descrizione del labirinto

Note generali

Il sotterraneo è stato scavato sotto la collina. L'unica parte che sporge dal terreno, per circa 15 m di altezza, è la torre di pietra nera (area T13). Tutti i corridoi e le stanze sono lisci e regolari, tranne per le grotte naturali (aree da T6 a T11). È palese che sono stati scavati grazie alla magia o perlomeno rifiniti con qualche espediente soprannaturale. Salvo ove diversamente indicato nel testo, i soffitti sono alti 6 m e l'illuminazione è garantita da lampade appese alle pareti a intervalli regolari (di solito, ce n'è una ogni 9 m).

Mappa T - Il tempio del dio della menzogna

Scala: 1 quadretto = 3 m



T1. Ingresso principale

Un enorme portone di legno e metallo vi si para di fronte, chiudendo l'ingresso del tempio. Sulla superficie esterna è dipinto il simbolo del dio della menzogna e del tradimento – una bocca ghignante da cui sbucca una lingua biforcuta che stringe un pugnale. L'entrata sembra sbarrata e non ci sono serrature né cardini visibili.

La grande porta è troppo pesante per essere forzata in modo normale. È chiusa dall'interno con un robusto paletto.

Non ha serrature, quindi un ladro non può tentare di scassinarla. Per abbatterla, si può ricorrere alla magia oppure alla forza bruta. Ha 60 pf e gli attacchi la colpiscono automaticamente, ma quelli con armi da punta non le causano alcun danno. Inoltre, ignora le prime 5 ferite inflitte da ogni singolo colpo. Nessuno interverrà per disturbare il gruppo durante l'operazione, indipendentemente dal rumore prodotto e dal tempo impiegato. Infatti, i chierici sono troppo impegnati nella preparazione del sacrificio e gli altri guardiani non lasceranno le posizioni loro assegnate.

T2. Anticamera

Giungete in una stanza ottagonale con un'uscita al centro di ogni parete. Il soffitto è alto 9 m ed è interamente dipinto a fasce alternate bianche e nere, così come le pareti. La camera è illuminata da quattro imponenti bracieri di bronzo. Appeso a ognuna delle pareti c'è un arazzo di grandi dimensioni, largo 3 m e alto almeno il doppio. Questi drappi raffigurano scene raccapriccianti di diavoli scagliosi e alti, intenti a torturare uomini e donne seminudi con artigli, morsi e una grossa catena uncinata.

Nel round successivo a quello dell'ingresso dei PG, da ognuno dei quattro arazzi sbucca fuori un cornugon. I diavoli hanno le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere i personaggi. Combattono per difendere il tempio e impedire agli intrusi di proseguire oltre.

Cornugon (4) [All LM, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA -3, DV 5+5, pf 35, 30, 25, 20, tpcCA0 14, Att 4 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4+1 (morso), 1d3 (coda) o 2d6 (catena), TS G5, Mor 9, PX 1.260].

Possono essere feriti solo da armi con bonus di +1 o superiore. La coda infligge 1d3 ferite e causa un sanguinamento incessante (1 ferita a round), che può essere fermato solo con *scaccia maledizione* o *guarigione*. Possono anche impugnare una grossa catena uncinata che infligge 2d6 ferite. Chi viene colpito da essa deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o rimane stordito per un numero di round pari alle ferite subite. Sono immuni agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezzano le ferite da freddo e da gas. Hanno l'infravisione (30 m) e possiedono le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due) e resistenze a certi tipi di attacchi: *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *individuazione della magia*, *paragnosi*, *paura arcana*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno possono lanciare *muro di fuoco* (triplo delle ferite) e creare un *portale* (55% di probabilità di successo) per richiamare un altro cornugon.

T3. Biblioteca e reliquiario

All'ingresso del corridoio settentrionale c'è un *glifo di interdizione* incantato che lancia *raggio mortale* sul primo PG che varca la soglia in qualsiasi direzione. La vittima può evitarne gli effetti se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi. Questa trappola magica è stata predisposta dal gran sacerdote in persona.

Questa grande stanza rettangolare col soffitto a volta è senza dubbio una biblioteca. Lo testimoniano le pareti, lungo le quali corrono scaffali stracolmi di libri e pergamene che s'innalzano per quasi 2,5 m da terra. Ci sono anche quattro scrivanie di legno solido ma disadorno, ognuna delle quali ha una comoda sedia imbottita.

Il locale è completamente buio, ma sui tavoli ci sono delle lanterne piene d'olio. Inoltre, è presente tutto il necessario per scrivere, compresi inchiostri di vari colori e numerosi fogli di pergamena vergine.

Negli angoli di nord-ovest e sud-ovest si trovano delle vetrine chiuse a chiave. Contengono reliquiari di varie forme e materiali. Entrambe sono protette da una trappola. A meno che non siano aperte con la chiave (che è in possesso del gran sacerdote), se vengono scassinate o se il vetro viene rotto, l'intera stanza si riempie per i successivi 6 turni di una *nube mortale*. Gli effetti raddoppiano se il gruppo rilascia tutte e due le nuvole venefiche. Non c'è modo di rimuovere tali trabocchetti, che sono però individuabili con una magia appropriata o da un ladro tramite le sue abilità speciali.

All'interno del mobiletto di nord-ovest ci sono oggetti preziosi per complessive 5.200 mo e una **perla del potere** (determinare casualmente il livello d'incantesimo), per la quale i chierici del tempio non hanno alcun uso. Nella bacheca di sud-ovest, invece, sono custoditi oggetti preziosi per un totale di 11.450 mo.

Una ricerca approfondita della sala dà a ogni PG che vi partecipa un 10% di probabilità cumulativa per turno (ossia 10% nel primo turno, 20% nel secondo, 30% nel terzo e via dicendo) di scoprire uno dei tre libri magici che sono conservati nella biblioteca (il master deve determinare casualmente quale viene trovato). Si tratta di un **tomo della furtività**, un **tomo del comando e dell'influenza** e un **libro della saggezza caotica**. Ispezionare a fondo il locale potrebbe quindi rivelarsi potenzialmente assai fruttuoso, anche se probabilmente richiederà al gruppo del tempo prezioso (a meno che non utilizzi *individuazione della magia* o qualche espediente simile).

T4. Alloggio del gran sacerdote

Questa stanza è l'unica del labirinto, eccezion fatta per la grande torre (area T13), ad avere delle porte. Sono di legno e molto robuste. Vengono tenute costantemente chiuse a chiave dal proprietario, ma possono essere abbattute o scassinate normalmente. Quando i PG riescono a entrare, il master deve leggere a voce alta:

L'interno della sala è lussuoso e stravagante al tempo stesso. Le pareti sono decorate con dipinti e arazzi di dubbio gusto, mentre gran parte del pavimento è ricoperto da un folto tappeto a motivi geometrici. Ci sono dei mobili di legno pregiato – un tavolo, una sedia imbottita, un baule e un grande letto a baldacchino con accanto un comodino. La camera è ben illuminata da una lanterna accesa, che pende da una lunga catena appesa al centro del soffitto.

Se il gruppo impiega 12 turni (o meno) per arrivare sin qui dal momento in cui ha avvistato il tempio per la prima volta, il gran sacerdote si troverà ancora nella stanza. Altrimenti, si sarà già unito ai suoi sottoposti per la preparazione del sacrificio. Nel primo caso, assieme al chierico ci saranno i due hamatula, i diavoli che egli utilizza come guardie personali.

L'ispezione della camera rivela alcuni dettagli interessanti. Innanzitutto, sul tavolo ci sono i documenti che sanciscono l'alleanza coi giganti delle rocce. Il baule contiene gli abiti del

prete. Si tratta principalmente di tuniche bianche e nere, caratteristiche degli adoratori del dio della menzogna. Sono tutte di ottima fattura, con ricche decorazioni. Infine, sopra il comodino c'è una **pozione della guarigione potenziata**, che l'uomo tiene sempre a portata di mano.

T5. Alloggio dei chierici

I due corridoi che collegano la camera con le grotte naturali (aree T6 e T8) sono entrambi protetti da un *glifo di interdizione* esplosivo, ciascuno dei quali infligge 20 ferite da elettricità, dimezzabili se la vittima riesce in un tiro salvezza contro incantesimi.

Questa camera spartana, con tre giacigli improvvisati, è illuminata dalla fioca luce di numerose candele, poggiate un po' dovunque sui pochi mobili e persino sul pavimento di nuda roccia. L'unica decorazione è il simbolo identificativo del dio della menzogna – una bocca sorridente dalla quale saetta una lunga lingua biforcuta che stringe un pugnale – che ormai avete imparato a conoscere.

Il locale è vuoto, perché i tre chierici che lo occupano sono impegnati a preparare l'imminente sacrificio della sacerdotessa rapita, che avverrà a mezzanotte in punto. L'arredamento è a dir poco essenziale: tre scomodi letti, ognuno con a fianco un baule, un tavolo con tre sedie e un catino di zinco con una brocca di porcellana, che i preti usano per lavarsi. Le cassapanche, che non sono chiuse a chiave, contengono pochi abiti modesti, tuniche sacerdotali bianche e nere, qualche arma e altri piccoli oggetti personali di nessun valore, dai quali si evince che uno dei tre occupanti della stanza è senz'altro una donna. Ci sono anche i miseri averi monetari dei preti (il grosso si trova al sicuro nella tesoreria dell'area T6), che equivalgono ognuno a un tesoro di CT I+II+III+IV.

T6. Tesoreria

Se i PG arrivano in questa caverna dall'area T5, il guardiano dell'area T7 accorrerà nel giro di 1d4+1 round (a meno che non sia già stato eliminato).

Nella grotta, dal soffitto alto poco più di 6,5 m, è ammassato il tesoro del tempio. Ci sono quasi due dozzine di sacchi marchiati col simbolo del dio della menzogna, più tre grandi forzieri di legno chiusi da massicci lucchetti.

I sacchi contengono un totale di 880 mp, 23.473 mo, 18.616 ma e 16.090 mr. Il primo scrigno è chiuso da un lucchetto con ago avvelenato (tiro salvezza contro veleno o morte). Contiene 15.200 mo in gemme.

Il secondo cofano è in realtà un imitatore, che sorprende automaticamente i PG appena gli capitano a tiro.

Imitatore (1) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 7, DV 10, pf 62, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d4 (pseudopodo), TS G9, Mor 8, PX 790].

Attacca quando viene toccato, secernendo una colla che trattiene la vittima e colpendola con pseudopodi.

Il terzo forziere è chiuso da un lucchetto normale e protetto da un *glifo di interdizione* incantato che lancia *spostamento planare* sul primo PG che solleva il coperchio. La vittima può evitarne gli effetti se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi. All'interno ci sono un'ampolla di **acqua purificatrice**, una **pozione della chiaraudienza**, una **freccia localizzante**, **18 frecce lunghe +1**, una **corazza a scaglie +2**, una **pergamena con incantesimi** dei chierici *scaccia paura*, *canto sacro* e *verghe ofidiche*, **tre vasetti di unguento rinvigorente** e una **spada +2, nove volte mortale**.

Le chiavi delle serrature sono in possesso del gran sacerdote. Se vengono usate per aprire i lucchetti, l'ago avvelenato non scatta ma il glifo magico si attiva ugualmente.

T7. Grotta del guardiano

Questa piccola caverna è immersa nell'oscurità assoluta. Qui sta costantemente in agguato un diavolo della fossa, incaricato di proteggere la tesoreria (area T6) dagli intrusi e di sorvegliare l'ingresso secondario dell'area T8.

Diavolo della fossa (1) [All LM, Mov 18 m (6 m) o volo 45 m (15 m), CA -3, DV 13, pf 81, tpcCA0 10, Att 2 o 1, Fer 1d6+6/1d6+6 (mazzuoli) o 2d4 (coda), TS G13, Mor 10, PX 5.100].

Rigenera 2 pf ogni round ed è vulnerabile solo ad armi con bonus di +2 o superiore. È immune agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezza le ferite da freddo e da gas. Ha l'infravisione (30 m) e possiede le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *autometamorfosi*, *blocca persone*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *muro di fuoco*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno può utilizzare *simbolo divino* e può creare un *portale* per evocare un altro diavolo della fossa (65% di probabilità di successo) o 1d3 hamatula (70% di probabilità).

T8. Ingresso secondario

Questo passaggio, con l'imboccatura del diametro di circa 3 m, è abilmente nascosto dietro un groviglio di arbusti spinosi e altra vegetazione. Per individuarlo, i PG devono seguire la stessa procedura usata per scoprire una porta segreta.

Si tratta d'un tunnel buio e umido, che si inoltra nella viva roccia della collina. Se i personaggi imboccano questa via, il diavolo guardiano dell'area T7 emerge dal passaggio prima che possano addentrarsi in esso, tanto che lo scontro avverrà proprio di fronte all'ingresso.

T9. Cella n. 1

Questa caverna naturale è totalmente al buio.

Illuminate un antro piccolo e umido. Il pavimento di roccia irregolare è ricoperto di paglia sudicia, ossa, brandelli di stracci ed escrementi.

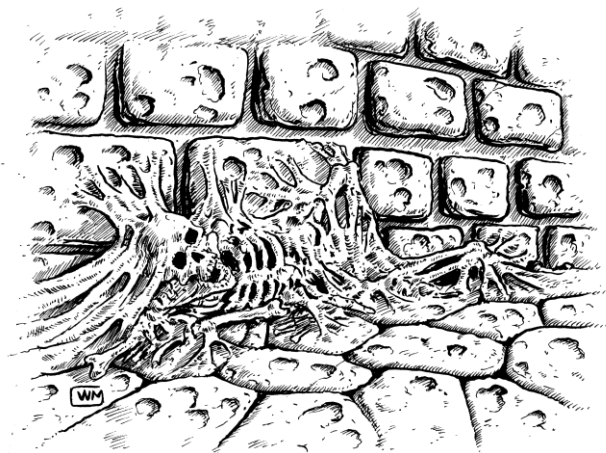
Fissate alle pareti ci sono delle catene con dei ceppi. Molte sono vuote, ma vedete anche i corpi di due orchi, uccisi dalle ferite e morti da qualche giorno, a giudicare dalle loro condizioni.

I due umanoidi erano destinati a essere sacrificati durante il plenilunio, ma la cattura della sacerdotessa li ha resi inutili. Il torturatore (area T11) si è accanito su di loro, finché non li ha ammazzati.

T10. Cella n. 2

Una flebile luce rischiara questa grotta trasformata in prigione. Ci sono numerose catene infisse nelle pareti, tutte terminanti con delle manette. C'è ancora uno scheletro prigioniero, ultima vestigia di chissà quale scalognata vittima. Per terra, fra la ghiaia e il sudiciume, notate una veste sacerdotale femminile che porta ricamato il simbolo del dio della luce.

L'abito è della giovane rapita, ma la donna non si trova più qui. Indipendentemente dal numero di turni che i PG impiegano per arrivare in questa caverna, Verena sarà già stata condotta via in previsione dell'imminente sacrificio.



T11. Grotta del carceriere

Il diavolo che si occupa di sorvegliare (e tormentare) i prigionieri è un osyluth che si fa chiamare "il torturatore". Sarà immediatamente al corrente della presenza degli intrusi, appena essi metteranno piede nella zona delle celle. Userà quindi le sue abilità magiche per rendersi invisibile e alzarsi in volo vicino al soffitto della caverna, piombando poi sugli avventurieri. Se non viene individuato, ottiene automaticamente il vantaggio della sorpresa all'inizio dello scontro. Comunque, il guardiano non inseguirà eventuali fuggitivi che si allontaneranno dalle grotte adibite a carcere. Il master deve leggere a voce alta:

Questoantro naturale di forma pressappoco circolare ha un curioso soffitto, alto ben 9 m, che ricorda quasi una cupola. L'ambiente è rischiarato dalla luce malferma delle fiamme che bruciano alte in un grande braciere, posto proprio al centro della sala. L'aria stantia puzza di fumo, zolfo, sangue e sudore.

Buona parte dei muri e del pavimento di roccia sono ricoperti da schizzi di sangue e anneriti dalla fuliggine. Su un tavolaccio notate numerosi strumenti di tortura, tutti macchiati di sangue secco. Alle pareti intravedete delle catene, evidentemente usate per imprigionare le vittime del supplizio.

Osyluth (1) [All LM, Mov 45 m (15 m), CA -1, DV 9, pf 48, tpcCA0 12, Att 1, Fer 3d4 (uncino) o 2d4 + veleno (coda), TS G9, Mor 10, PX 3.100].

Colpisce con una speciale lancia ricurva e uncinata che infligge 3d4 ferite. Se l'attacco ha successo, la vittima ha il 50% di possibilità di venire intrappolata dall'uncino. In questo caso l'osyluth attacca il bersaglio catturato con la sua coda di scorpione, causando 2d4 ferite e iniettando un veleno che fa perdere 1d4 punti di Forza per 2d6 round in caso di fallimento del tiro salvezza. Dimezza le ferite da freddo e da gas, è immune agli attacchi da fuoco (magici e non) e ha sia l'infravisione (30 m) che l'ultravisione. Possiede le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità*, *paura arcana* (entro 1,5 m), *potere illusorio e volo*. Una volta al giorno, può lanciare *muro di ghiaccio* e creare un *portale* (40% di probabilità di successo) per evocare un altro osyluth.

T12. Corridoio grande

Questo lungo corridoio è interamente ricoperto da lastre di marmo bianco e nero, che si susseguono formando un motivo a strisce alternate.

Giunti esattamente a metà del passaggio, i PG odono una voce disincarnata – stentorea e bitonale – che dice: "Solo quelli col cuore e l'anima sottomessi al dio dalla doppia faccia possono azzardarsi a proseguire oltre!". Il messaggio, pronunciato da una semplice *bocca magica*, viene ripetuto indipendentemente dalla direzione nella quale i personaggi si stanno spostando, ma non più di una volta per turno.

T13. Torre

La grande torre è l'unica parte del tempio che è visibile dalla superficie della collinetta. Sbuca dal terreno per circa una quindicina di metri e si assottiglia sempre di più salendo verso la cima. Proprio vicino al soffitto, immersa nell'oscurità, c'è una cengia di pietra sulla quale stanno appollaiati alcuni diavoletti. Sono in numero pari a quello dei PG e fungono da custodi della grande statua. Non interverranno né riveleranno la propria presenza, a meno che i personaggi non dissacrino l'effigie del dio della menzogna. In tal caso, attaccheranno immediatamente, sorprendendo automaticamente gli intrusi grazie alla loro *invisibilità*.

Diavoletti (1 per PG) [All LM, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 2, DV 2+2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (coda), TS G2, Mor 8, PX 83].

Attaccano con la coda avvelenata, che inietta un veleno mortale (in caso di fallimento del tiro salvezza). Possono lanciare *autometamorfosi* per assumere le seguenti forme: ragno gigante, corvo, ratto gigante, cinghiale. Sono vulnerabili solo alle armi magiche o d'argento, rigenerano 1 pf ogni round e fanno i TS contro qualsiasi effetto magico come se avessero 7 DV. Sono immuni agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezzano le ferite da freddo e da gas. Hanno l'infravisione (30 m) e possiedono le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due) e resistenze: *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *individuazione del bene*, *individuazione della magia e invisibilità*.

Entrate in quella che deve essere la grande torre, la sola sezione del labirinto che sbuca in superficie. Il soffitto è invisibile, avvolto nell'oscurità, talmente in alto che la luce delle vostre torce non riesce a dissiparla. Una monumentale scalinata di pietra, coi gradini dipinti alternativamente uno bianco e l'altro nero, scende verso il basso, lungo le pareti della sala. Una ringhiera di ferro brunito impedisce di cadere nella camera sottostante, una decina di metri più in basso. Si tratta di una stanza ottagonale col pavimento di piastrelle bianche e nere, che formano una decorazione a scacchiera. Il locale è dominato da una gigantesca statua, alta circa 5 m, del dio della menzogna. È rappresentato nella sua iconografia più classica – un uomo abbigliato con una lunga veste. La parte rivolta verso sud mostra un viso sorridente e amichevole, e tende un braccio come a voler stringere la mano a qualcuno. Quella a nord ha un altro viso dall'espressione crudele e ghignante, e in mano impugna subdolamente un pugnale da assassino. Questo insolito santuario è illuminato da centinaia di candele, che danno all'ambiente un'atmosfera fumosa e vagamente inquietante, con le ombre che paiono danzare alla luce tremolante delle fiammelle.

Eccezion fatta per i diavoletti guardiani in prossimità del soffitto, qui non ci sono pericoli per i PG, né segreti da scoprire. La grande porta di legno nell'angolo sud-orientale non è chiusa a chiave e si apre silenziosamente, con facilità. Su entrambe le facciate ci sono decorazioni geometriche, intorno al simbolo del dio della menzogna – una bocca sorridente dalla quale fuoriesce una lingua biforcuta che regge un pugnale acuminato – realizzato con della foglia d'oro. Per rimuoverla sono necessari 2 turni e ha un valore complessivo di 65 mo. Tuttavia, una tale opera di saccheggio attirerà le ire delle sentinelle nascoste nella stanza.

T14. Cappella consacrata

Vi trovate in un'area che sembra essere una nicchia all'incrocio di tre corridoi, piuttosto che una stanza vera e propria. C'è una statua del dio della menzogna, alta circa 1,2 m, realizzata in ossidiana nera e lucida. La sua superficie riflette il luore di due grandi ceri, alti un palmo più della scultura stessa e posti ai suoi lati. L'effetto complessivo è piuttosto spiacevole, come se l'atmosfera del posto vi facesse sentire a disagio.

La statua non è animata, e la sensazione di oppressione e inquietudine che si percepisce nella camera è dovuta al fatto che qui si trova il vero cuore del santuario, piuttosto che nel grande tempio (area T15). Comunque, a parte le sgradevoli emanazioni dovute alla consacrazione del luogo alla malvagità divinità, non ci sono altri effetti collaterali.

T15. Tempio principale

Questa grande stanza dalla forma allungata, che ricorda vagamente quella di un boomerang, deve senz'altro essere il tempio vero e proprio. Il pavimento a scacchiera è piastrellato con mattonelle bianche e nere. Le pareti sono ricoperte da arazzi e dipinti, tutti raffiguranti scene che glorificano il dio della menzogna o i suoi seguaci. Le due pareti di fondo, sia a nord che a ovest, sono magnificamente affrescate con l'effigie della divinità, che si erge trionfalmente sopra una moltitudine di nemici sconfitti, sia mortali che celesti.

Nella camera sono allineate decine di panche di legno, evidentemente riservate ai fedeli del culto quando si officiano le varie cerimonie religiose. L'altare vero e proprio, un blocco di ossidiana con venature argentea, si trova all'interno di una piccola nicchia che si apre al centro della parete curva. Non dev'essere stato posizionato lì a caso, perché è visibile praticamente da ogni altro punto del salone.

Numerose candele, e persino alcuni ceri grandi come un uomo, ardono come un mare di lucciole incerte e sfavillanti. L'effetto generale è quasi allucinogeno e conferisce al luogo un aspetto davvero mistico.

Il testo che segue presuppone che i personaggi siano sopraggiunti proprio al momento giusto, quello in cui la sacerdotessa rapita sta per essere sacrificata al dio della menzogna. Il master deve tenere accuratamente conto del tempo trascorso dall'inizio dell'esplorazione del sotterraneo, perché se il gruppo arriva troppo tardi la cerimonia si sarà già conclusa con la morte della ragazza. I PG possono ancora fare giustizia, ma sarà impossibile salvare la giovane. In ogni caso, spetta al master modificare la descrizione per adattarla all'effettivo andamento degli eventi.

Ad attirare la vostra attenzione è però il rituale che si sta compiendo nella sala. Un crocchio di creature da incubo, che sembrano uscite da un delirio infernale, è raccolto nelle immediate vicinanze dell'altare. Formano un circolo rumoroso, che attornia quattro figure umane vestite con delle tuniche per metà bianche e per l'altra metà nere. Tre di loro stanno salmodiando una litania monotona, tenendo in mano degli incensieri che spandono un fumo aromatico.

La quarta impugna un pugnale seghettato, che rivolge minacciosamente verso una vittima inerme.

È una giovane ragazza dai corti capelli neri, distesa sull'altare e completamente nuda. Sembra priva di sensi, come se fosse profondamente addormentata o – più probabilmente – drogata. Il lento e regolare sollevarsi dei piccoli seni vi fa capire che è ancora viva, anche se non lo resterà per molto, a meno che non facciate qualcosa.

Presenti al sacrificio ci sono tutti i restanti occupanti del labirinto. Rimarranno qui per il resto della notte, riuniti in estasi e in preghiera, fino all'alba seguente. Si tratta del gran sacerdote coi suoi tre sottoposti (vedi la sezione personaggi non giocanti per le statistiche complete), oltre a una vera e propria legione di diavoli: due hamatula, quattro cornugon e 12 lemure.

Hamatula (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 8, pf 52, 44, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d8 (coda), TS G8, Mor 10 (12), PX 2.560].

La vittima di qualsiasi loro attacco deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o è affetta da *paura arcana*. Sono immuni agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezzano le ferite da freddo e da gas. Hanno l'infravisione (30 m) e possiedono le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *blocca persone*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno possono creare un *portale* (35% di probabilità di successo) per richiamare un altro hamatula.

Cornugon (4) [All LM, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA -3, DV 5+5, pf 32, 29, 28, 24, tpcCA0 14, Att 4 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4+1 (morso), 1d3 (coda) o 2d6 (catena), TS G5, Mor 9 (12), PX 1.260].

Possono essere feriti solo da armi con bonus di +1 o superiore. La coda infligge 1d3 ferite e causa un sanguinamento incessante (1 ferita a round), che può essere fermato solo con *scaccia maledizione* o *guarigione*. Possono anche impugnare una grossa catena uncinata che infligge 2d6 ferite. Chi viene colpito da essa deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o rimane stordito per un numero di round pari alle ferite subite. Sono immuni agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezzano le ferite da freddo e da gas. Hanno l'infravisione (30 m) e possiedono le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due) e resistenze a certi tipi di attacchi: *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *individuazione della magia*, *paragnosi*, *paura arcana*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno possono

lanciare *muro di fuoco* (triplo delle ferite) e creare un *portale* (55% di probabilità di successo) per richiamare un altro cornugon.

Lemure (12) [All LM, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 3, pf 21, 20, 19, 17, 16, 14, 13, 13, 12, 10, 10, 9, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (artiglio), TS G3, Mor 6 (12), PX 95].

Rigenerano 1 pf per round e sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Non possono essere uccise definitivamente se non con mezzi sacri come l'acqua santa.

Questo combattimento è all'ultimo sangue, perché i seguaci – terreni e soprannaturali – del dio della menzogna sono totalmente invasati, resi fanatici dal sacrificio e dunque pronti a lottare fino alle estreme conseguenze. Soltanto il gran sacerdote è ancora abbastanza lucido da poter eventualmente considerare la fuga, qualora la situazione dovesse richiederlo. Non esiterà a optare per questa soluzione, senza alcun riguardo per la sorte dei suoi alleati.

Nel tempio c'è un solo oggetto di valore, oltre ai possedimenti individuali dei chierici. Si tratta dell'altare. Questo blocco rettangolare di pietra nera è stato lavorato grazie alla magia. Nella sua superficie sono state incorporate delle venature d'argento, il che lo rende un pezzo praticamente unico. Una qualsiasi chiesa sarà disposta a pagarlo fino a 4.000 mo, sempre che i personaggi trovino il modo di trasportarlo. Tuttavia, l'altare è attualmente sacro al dio della menzogna. Perché possa essere utilizzato da un altro culto, è necessario prima lanciare su di esso *espiazione* (da parte di un incantatore almeno del 14° livello), seguito da *benedizione* per riconsacrarlo alla nuova divinità.

Inoltre, l'interno del blocco è cavo. Il meccanismo di apertura può essere individuato come una porta segreta oppure utilizzando l'abilità dei ladri scassinare serrature. Nel compartimento nascosto ci sono alcuni oggetti liturgici: delle vesti di broccato con decorazioni in filo d'oro (valore 175 mo) che vengono usate dal gran sacerdote durante le celebrazioni più solenni, un simbolo sacro d'argento (25 mo) del dio della menzogna, un pugnale d'argento con l'elsa meravigliosamente ingioiellata (5.000 mo) che veniva usato per i sacrifici prima che i chierici entrassero in possesso della lama della perfidia, un teschio dall'aspetto insolito con un paio di corna (100 mo se viene venduto a un saggio, un collezionista o un appassionato di curiosità) che apparteneva a un hamatula e, infine, un sacchetto di velluto nero contenente un set completo di **ossicini del presagio** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

A questo punto dell'avventura, sarà stabilito anche il destino della ragazza rapita. Se i sacerdoti riescono a immolarla, la sua sorte è segnata. In caso contrario, i personaggi la trarranno in salvo, anche se non sarà possibile risvegliarla dal sonno drogato per almeno 1d3 giorni. I PG si accorgeranno automaticamente che Verena è viva (anche se, attualmente, ha soltanto 3 pf), ma si trova in una sorta di catalessi. A seconda degli accordi presi con chi li ha ingaggiati, riportare a casa la giovane viva e vegeta potrebbe fruttare al gruppo una ricompensa aggiuntiva. In ogni caso,

il master deve elargire a ogni membro della compagnia un premio supplementare di 2.500 PX, se il sacrificio viene impedito.

Il master deve inoltre ricordare che, anche se gli avventurieri riescono ad annientare tutti i nemici di questo incontro, gli altri mostri rimarranno ai propri posti, rendendo l'esplorazione del resto del labirinto comunque pericolosa.

T16. Refettorio

Questa stanza rettangolare è illuminata da un braciere, che arde in un angolo riempiendo il locale di fumo e con una tremolante luce rossastra, quasi surreale. All'interno della sala ci sono un lungo tavolo con delle panche e una credenza.

Qui i sacerdoti consumano i pasti, spesso ricorrendo all'incantesimo *crea cibo e acqua*. Il refettorio non è particolarmente pulito, visto che il compito di tenerlo in ordine è affidato alle lemure. Sulla tavola ci sono posate e piatti sporchi, oltre a residui di cibo. Anche il pavimento avrebbe bisogno di una bella spazzata. La credenza, appoggiata alla parete tra i due ingressi, contiene soltanto tovaglie, stoviglie e altri utensili da cucina. In uno dei cassetti c'è un servizio di posate d'argento del valore di 325 mo.

T17. Sacrestia

Entrambi gli ingressi sono protetti da un *glifo di interdizione* incantato. Quello posto a salvaguardia del passaggio a nord lancia *causa cecità*, mentre l'altro sull'accesso meridionale scaglia *raggio mortale*. Questi effetti possono essere evitati dalla vittima effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Tutti i chierici conoscono le parole d'ordine per oltrepassarli senza pericolo, ma non le riveleranno in nessuna circostanza.

Quando i PG riescono a entrare nella stanza, il master deve leggere a voce alta:

Questo locale rettangolare è evidentemente una sacrestia. Lungo tutte le pareti ci sono degli armadi di legno. Alcuni degli sportelli sono chiusi con dei lucchetti. Al centro della stanza si trova un tavolo di forma ovale, sul quale sono poggiate alcune candele, un paio di libri e una veste clericale.

Gli oggetti sul tavolo non hanno alcun valore venale. I libri sono dei noiosi trattati di teologia. L'abito talare viene usato durante le celebrazioni liturgiche.

Anche gli armadi non nascondono grandi segreti. In quelli non bloccati ci sono solamente paramenti sacri, candele, bastoncini d'incenso e altri ammenicoli usati nel corso delle cerimonie religiose. Tre degli sportelli sono chiusi con dei lucchetti, che un ladro ha le normali probabilità di scassinare. Il primo contiene una cassetta di legno per le offerte con dentro 14 mp, 73 mo e 25 ma. Nel secondo ci sono alcuni oggetti d'argento del valore di 1d6x10 mo ciascuno. Sono 1d6+2 in tutto, tra candelieri, incensieri, turiboli per l'acqua sacra, campane, ecc. Nel terzo sono custodite due ampolline di cristallo. Una è piena di liquido rosso rubino scuro (si tratta di sangue estratto a Verena e usato per la preparazione dell'elisir soporifero che le è stato

somministrato prima del sacrificio), l'altra sembra contenere della semplice acqua, ma in realtà è un **filtro velenoso** così tossico da causare una penalità di -2 al tiro salvezza per resistere ai suoi effetti. Inoltre, questo armadio contiene anche una scatolina d'avorio intarsiato (valore 275 mo) piena di blocchetti d'incenso, tra i quali **due blocchetti d'incenso della meditazione** e un **blocchetto d'incenso dell'ossessione**.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Una volta che i personaggi saranno riusciti a salvare la sacerdotessa rapita, o ne avranno almeno vendicato la morte, potranno tornare da chi li ha ingaggiati per la missione e riscuotere la ricompensa pattuita, che potrebbe variare in base al grado di successo ottenuto.

Spetta al master decidere come gestire l'ultima parte dell'avventura. Se Verena è coi PG, il suo risveglio dovrebbe causare un certo scompiglio all'interno del gruppo, perché potrebbe decidere di ringraziare a modo suo i salvatori oppure invaghirsi di qualcuno di loro. Qualche suggerimento in tal senso è fornito in calce alle statistiche della ragazza, nella sezione relativa ai personaggi non giocanti.

A questo punto, c'è ancora da stabilire se giocare interamente il viaggio di ritorno oppure decidere semplicemente che i nostri eroi riescano a trovare casa sani e salvi, senza ulteriori peripezie.

Spunti per ulteriori avventure

Se i giocatori si sono particolarmente divertiti nel corso del modulo oppure se il master desidera dare ulteriore seguito agli eventi, qui sotto vengono suggeriti alcuni spunti che potrebbero risultare utili:

- Uno dei PG potrebbe ricambiare le attenzioni particolari di Verena o, nel caso in cui le respinga, la capricciosa ragazza potrebbe non essere così facile da persuadere a rinunciare, con conseguenze tanto imprevedibili quanto imbarazzanti per l'interessato.
- Se Laoconius, il comandante della scorta della sacerdotessa nonché suo attuale amante, è stato tratto in salvo dalle prigioni dei giganti, sarà pronto a tutto per riconquistare l'amore e la predilezione di Verena, qualora la ragazza si infatuasse di qualche PG. Il guerriero non esiterà a usare qualsiasi mezzo – compresi la forza bruta, il tradimento e l'omicidio – per sbarazzarsi di eventuali rivali. Ciò potrebbe mettere seriamente in pericolo i personaggi che dovessero suscitare le brame della ragazza – anche se non ricambiate – esponendo i malcapitati ad agguati di mercenari e tentativi di eliminazione fisica più o meno subdoli, non ultimo l'avvelenamento e il ricorso ad assassini prezzolati, messi in atto da parte di Laoconius o di suoi incaricati.
- I poteri della lama della perfidia potrebbero far presa su uno (o più) dei personaggi, costringendo i compagni a intervenire direttamente per aiutarlo a tornare alla normalità.
- Anche se ciò non accade, il gruppo potrebbe voler trovare un modo per eliminare definitivamente la minaccia rappresentata dal pugnale. Tocca al master escogitare un modo che permetta ai PG di riuscirci,

magari dopo molte ricerche e consultazioni di saggi e/o biblioteche.

- Se il gran sacerdote Sheltan riesce a fuggire, sarà di certo ansioso di vendicarsi nei confronti di quegli impiccioni che hanno rovinato i suoi piani, si sono impadroniti della lama della perfidia e hanno dissacrato il tempio del dio della menzogna. Di certo, i personaggi si saranno fatti un nemico potente, che tenterà di colpirli alle spalle quando meno se lo aspettano.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Verena, sacerdotessa del dio della luce (umana chierica del 4° livello) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d8+4, pf 18, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C4, Mor 6, PX 135, For 12, Int 13, Sag 9, Des 12, Cos 15, Car 17].

Incantesimi dei chierici (3/2): a discrezione del master (se viene salvata, non ne avrà memorizzato alcuno al momento e dovrà ristabilirsi prima di poterli usare nuovamente).

Equipaggiamento: nessuno.

Linguaggi: comune, allineamento.

Abilità secondaria: seduttrice.

Personalità: capricciosa, provocante, vanesia.

Se i personaggi riescono a sottrarla alla morte, impedendo che sia sacrificata al dio della menzogna, potrebbero ritrovarsi a dover interagire con questa sacerdotessa sui generis. Infatti, ha una vocazione tutt'altro che clericale, come dimostra il suo atteggiamento da ragazzina viziata, sempre pronta a fare capricci se non viene accontentata in ogni frivolo desiderio. Quando viene tratta in salvo, è in pessime condizioni (le restano solo 3 pf) a causa delle torture subite. Inoltre, due dei chierici (Tibeus e Clarissa) e persino alcuni dei diavoli hanno abusato di lei, in maniera perversa e per molti giorni di seguito, anche in gruppo. In più, le droghe che le sono state somministrate la terranno in stato catalettico per 1d3 giorni. Se lo desidera, il master potrebbe complicare ulteriormente le cose, facendo sì che la ragazza si invaghisca di uno (o più...) personaggi e tenti di sedurli con ogni mezzo.

Sheltan, gran sacerdote del dio della menzogna (umano chierico del 10° livello) [All NM (originariamente LM), Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d8+18+1, pf 72, tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 1, Fer arma +2 o incantesimo, TS C10, Mor 11, PX 1.700, For 16, Int 13, Sag 14, Des 10, Cos 16, Car 15].

Incantesimi dei chierici (5+2/4/3/3/2): 1° livello: *comando, cura ferite leggere* (x2), *individuazione della magia, luce, santuario, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, blocca persone* (x2), *silenzio*; 3° livello: *arma possente, dispersione della magia, morte apparente*; 4° livello: *cura ferite gravi* (x2), *verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato, spostamento planare*.

Equipaggiamento: **cotta di maglia +2**, mazza, **lama della perfidia** (vedi la sezione relativa per la descrizione completa), **verga della cancellazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Tibeus, sacerdote del dio della menzogna (umano chierico dell'8° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA -1, DV 8d8, pf 40, tpcCA0 17 (15 in mischia), Att 1, Fer arma +2 o incantesimo, TS C8, Mor 9 (12), PX 1.060, For 17, Int 8, Sag 13, Des 10, Cos 9, Car 10].

Incantesimi dei chierici (4+1/3/3/2): 1° livello: *comando, cura ferite leggere* (x2), *luce, resistere al freddo*; 2° livello: *blocca persone, resistere al fuoco, silenzio*; 3° livello: *arma possente, cura cecità, luce persistente*; 4° livello: *creare cibo e acqua, neutralizza veleno*.

Equipaggiamento: corazza di piastre, **scudo +1**, **mazza +2**, **anello della protezione +2**.

Avelok, sacerdote del dio della menzogna (umano chierico del 7° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 7d8, pf 42, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C7, Mor 10 (12), PX 790, For 10, Int 14, Sag 17, Des 10, Cos 11, Car 7].

Incantesimi dei chierici (4+2/3+2/2+1/1): 1° livello: *cura ferite leggere* (x4), *santuario, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, blocca persone, canto sacro, silenzio* (x2); 3° livello: *animare i morti, dispersione della magia, preghiera*; 4° livello: *cura ferite gravi*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 6), martello da guerra, **bastone del serpente**.

Clarissa, sacerdotessa del dio della menzogna (umana chierica del 6° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 6d8, pf 22, tpcCA0 17 (16 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C6, Mor 8 (12), PX 570, For 9, Int 14, Sag 13, Des 15, Cos 10, Car 14].

Incantesimi dei chierici (3+1/3/2): 1° livello: *comando, luce, santuario, scaccia paura*; 2° livello: *arma spirituale, blocca persone, silenzio*; 3° livello: *luce persistente, scaccia maledizione*.

Equipaggiamento: mazzafrusto, fionda con 20 proiettili normali e **5 proiettili +2**, **mantello distortente**.

Tutti i sacerdoti sono estremamente devoti alla causa del dio della menzogna e del tradimento, fino quasi ad arrivare al fanatismo. Durante lo scontro coi PG, sono talmente invasati dal sacrificio in corso da avere Mor 12 (indicato tra parentesi nelle statistiche). In battaglia, Sheltan combatte al meglio usando armi e incantesimi, coadiuvato da vicino da Avelok, che lo segue come un'ombra. Tibeus è diretto e irruente, e non esita a gettarsi nella mischia, mentre Clarissa utilizza una strategia differente. La donna, infatti, preferisce restare al sicuro e colpire dalla distanza i bersagli più deboli – come i maghi – con la fionda e gli incantesimi.

LA LAMA DELLA PERFIDIA

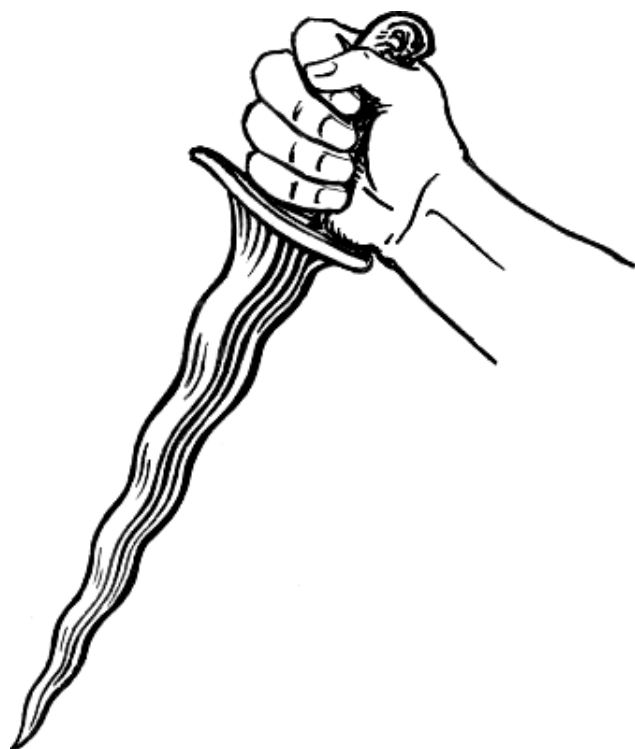
L'origine di questo artefatto è ignota, ma il suo potere è tale che al momento non si conosce un modo per distruggerlo definitivamente. Ha l'aspetto di un bizzarro pugnale seghettato col manico bicolore: una metà dell'impugnatura è di ossidiana nera e lucida, l'altra parte di avorio bianco.

L'arma ha un allineamento neutrale malvagio. Può essere toccata e impugnata senza pericolo soltanto da personaggi almeno parzialmente malvagi (LM, NM, CM); tutti gli altri subiscono 2d6 ferite. In più, la lama cambia gradualmente

l'allineamento di chi la detiene, anche se questi non la utilizza, facendolo diventare neutrale malvagio entro un numero di giorni pari al punteggio di Saggezza del possessore. Una volta iniziato, questo processo è irreversibile, anche se il proprietario si sbarazza dell'arma. Per ripristinare l'allineamento originale è necessario usare sulla vittima *espiazione*, lanciato da un incantatore almeno del 18° livello.

La lama della perfidia è considerata un pugnale tagliagole e velenifero (classe veleno 20), ma l'effetto dell'avvelenamento è magico e si ripete automaticamente ad ogni colpo andato a segno (non ha alcun contenitore nel manico). Non aggiunge nessun bonus al tiro per colpire né alle ferite inflitte, ma può danneggiare le creature vulnerabili solo agli attacchi magici. Chi la impugna può lanciare dall'arma *fulmine magico*, *paura arcana* e *trasformazione*, una volta al giorno per ciascuno. Queste abilità magiche sono utilizzabili una a round e funzionano al livello di classe minimo richiesto per lanciare l'incantesimo analogo o a un livello pari a quello del personaggio (o DV del mostro), scegliendo il più alto tra i due.

Trattandosi di un potente artefatto, quest'arma può essere utilizzata da personaggi di qualsiasi classe, inclusi i chierici. Inoltre, chi viene ucciso con essa non potrà essere resuscitato in alcun modo, perché la sua anima sarà definitivamente distrutta.



NUOVI MOSTRI

Badalischio

Num. mostri:	1d8 (1d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	10
Attacchi:	3 (2 artigli, morso), vedi sotto
Ferite:	1d6 + veleno/1d6 + veleno/2d8, vedi sotto
Tiri salvezza:	G10
Morale:	10
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	2.400

I badalischio sono i cugini più grossi e pericolosi di quelli normali. Questi rettili bizzarri e mostruosi pietrificano le creature viventi con un semplice sguardo e le avvelenano con gli artigli o persino con una semplice zaffata del loro pestilenziale alito. Hanno in genere un tozzo corpo marrone con il ventre giallastro e quattro paia di zampe. Gli esemplari adulti sono lunghi circa 4 m. Questi mostri attaccano colpendo con gli artigli affilati e mordendo con le possenti mascelle.

Gli artigli sono ricoperti da un veleno di classe 1 (vedi pp. 143-144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure subisce 10 ferite entro 2d4 round. Anche il fiato del mostro è velenoso. Chiunque si avvicina a 1,5 m dalla sua bocca, anche solo per un istante, deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure muore immediatamente. Il TS va fatto anche se è il badalischio a mordere una vittima ma, una volta che riesce, il personaggio è immune al letale respiro di quello specifico mostro per le prossime 24 ore.

Qualsiasi creatura vivente che guarda negli occhi un badalischio deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Questa abilità non ha effetto su bersagli che si trovano a più di 18 m dal mostro. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del badalischio mentre lo affronta è guardare altrove o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio. Guardare altrove modifica il tiro per colpire di -4, mentre attaccare guardando l'immagine riflessa del mostro comporta una penalità di -2. Un badalischio non è immune al proprio sguardo, quindi, se gli viene presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 10% di probabilità che il mostro veda bene la sua immagine e debba fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.

Idra

	<i>Perniciosa</i>
Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	da 5 a 12
Attacchi:	1 morso o soffio per testa
Ferite:	1d10 o 8 per testa
Tiri salvezza:	da G5 a G12
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	350/570/790/1.060/ 1.700/1.700/2.000/2.000

Le idre perniciose, una variante delle normali idre, sono mostri simili a rettili con 1d8+4 teste. Variano dal grigio-viola al viola scuro, con un ventre giallo chiaro o beige. Gli occhi sono ambrati e i denti giallognoli. Sono lunghe 6 m e pesano circa 2 tonnellate, hanno un numero di dadi vita pari al numero delle loro teste e il massimo di pf per ogni DV. Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che il mostro può fare ogni round è pari al numero delle sue teste. In alternativa, invece di mordere, la testa può soffiare un getto di acido largo 3 m e lungo 6 m che infligge 8 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Dopo aver subito 8 ferite, un'idra perniciosa non potrà più usare una testa; dopo averne subite 16, non potrà più usarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa verrà incapacitata, l'idra perniciosa morirà. Benché poco intelligenti, le idre perniciose hanno i tiri salvezza di un guerriero di livello pari al numero dei loro dadi vita.

Teschio esplosivo

Num. mostri:	2d6 (3d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (getto di fiamme)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	13

I teschi esplosivi sono dei non morti che hanno l'aspetto di crani umani circondati da uno strano alone di luce. Fluttuano nell'aria a gran velocità e sono molto difficili da centrare. Il loro attacco consiste in un getto di fiamme che colpisce automaticamente un avversario entro 3 m, infliggendogli 1d4 ferite. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, i materiali infiammabili che trasporta possono prendere fuoco, come se venissero toccati da una torcia.

Questi mostri nascondono però anche un altro pericolo. Quando vengono ridotti a 0 pf, esplodono duplicando gli effetti di una *palla di fuoco* che causa 5d6 ferite. Ciò può facilmente provocare una reazione a catena se ci sono altri teschi esplosivi nell'area di effetto della detonazione.

Possono venire feriti anche dalle armi normali ma non possono essere scacciati e, come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Cotta di maglia elfica

Questa armatura magica (CA 5) è così leggera e sottile che può essere indossata sotto i normali vestiti senza mostrare alcun segno della sua presenza. Date le sue caratteristiche, può essere utilizzata anche dai ladri.

Soltanto il 20% di queste armature è di taglia abbastanza grande da poter essere usata anche da un umano, mentre nel restante 80% dei casi può essere portata soltanto da una creatura di taglia elfica (o più piccola).

Ossicini del presagio

Questo peculiare oggetto magico è composto da due dozzine d'ossa di piccoli animali, su ognuna delle quali è inciso un simbolo divinatorio. Una volta al giorno, può essere utilizzato per predire il futuro in maniera analoga all'incantesimo *presagio*. La probabilità di ricevere una risposta veritiera è del 70%, più 1% per livello dell'utilizzatore.

Verga della cancellazione

È molto temuta da coloro che tengono ai propri averi incantati, perché con un solo tocco di questa verga, un oggetto magico perde definitivamente tutti i suoi poteri e diventa per sempre normale. Quando si cerca di colpire un oggetto in possesso di un avversario, il bersaglio si considera come se avesse CA 9. Il master, a seconda delle circostanze, può modificare questo valore. La verga è utilizzabile una sola volta e non può essere ricaricata.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 Gyga.

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 Gyga.

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

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 Gyga.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hydra 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.

Teschio esplosivo from Dangers & Demons: CHDD51 Gli Abissi di Kerak-Ban, copyright 2021, Chimerae Hobby Group; Author Gianmatteo Tonci.

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 Mystic Art Design. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/woman-priestess-rod-beam-face-840189/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

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

CHDDCM6 La Lama della Perfidia, copyright 2024 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

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

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione 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