

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Il Giorno del Distruttore
di Calfiero Risaliti



Copertina: Stefan Keller
Illustrazioni: J.M. Woiak e Heather Shinn,
Mariana Ruiz Villarreal, William
McAusland
Mappe: Calfiero Risaliti, Giulio Iannarella
Grafica: Chimerae Hobby Group

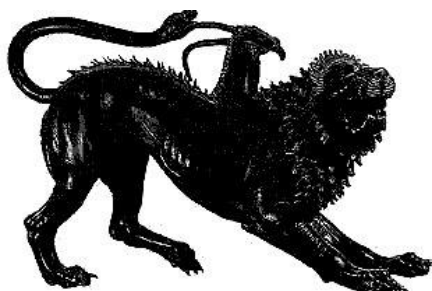
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

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.

© 2025 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM7 - 1ª Edizione - Dicembre 2025

INDICE

Introduzione	4
Prologo	4
Inizia l'avventura...	5
- Incontro 1: il colloquio col Duca Sevron III	5
- Incontro 2: il mostro marino	5
- Incontro 3: diversivo sulle Isole della Luna	7
- Incontro 4: la cerimonia di investitura!	8
Continua l'avventura...	9
- Incontro 5: viaggi nelle Terre Selvagge	10
- Incontro 6: Sevrònia	10
- Incontro 7: Tulek	22
- Incontro 8: Naryn	28
- Incontro 9: Boscofogliascura	33
- Incontro 10: Casa di Ferro	35
- Incontro 11: Medevska	37
- Incontro 12: Byrkal	41
Finale dell'avventura...	44
- Incontro 13: il Distruttore	44
- Incontro 14: gli elfi silvani	45
- Incontro 15: l'Osservatore	45
- Incontro 16: l'Oracolo	45
Il Distruttore	46
Nuovi mostri	46
Nuovi oggetti magici	47
Mappe	48

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

Il Giorno del Distruttore è un’avventura per personaggi di livello 11-14 ed è ambientata nel Feudo di Garòvia, già teatro dei moduli *CHDDB2 Ombre su Tulek* e *CHDDX2 Alghè Rosso Sangue* della serie *Dangers & Demons*. Dal momento che il livello dei personaggi suggerito per questa avventura è superiore a quello richiesto dai suddetti moduli, si presume che siano passati molti mesi o anni dagli eventi precedenti. È consigliato, ma non assolutamente necessario, aver giocato *CHDDB2 Ombre su Tulek* e/o *CHDDX2 Alghè Rosso Sangue* prima di lanciarsi in questa avventura. Inutile dire che anche questo modulo, come i due già citati, si può adattare bene a molte ambientazioni fantasy, con cambiamenti minimi di nomi e geografie.

I centri abitati incontrati durante le precedenti avventure sono ora un po’ più vasti e sviluppati, essendo trascorso del tempo.

PROLOGO

Ormai da diversi mesi il Feudo di Garòvia è colpito da frequenti terremoti. Le scosse telluriche non sono particolarmente distruttive (anche se talvolta hanno fatto danni visibili), ma sono abbastanza forti da essere percepite da tutta la popolazione, e questo causa nervosismo, se non un panico diffuso. Ciò è dovuto al fatto che i passati insediamenti umani nella zona sono misteriosamente spariti senza lasciare tracce ogni cento o duecento anni, dopo una serie di sismi annunciatori. Per questa ragione il fertile territorio della regione, pur ricco di risorse naturali, non è mai stato completamente colonizzato e civilizzato.

A rendere la situazione ancora più difficile per il Feudo, c’è anche un’enorme creatura marina, simile a un’immensa medusa, ma che si erge per decine di metri al di sopra della superficie del Golfo Ventoso e anche di notte emana una luce innaturale che la rende visibile dalla costa. L’incredibile essere si sta lentamente avvicinando alle Isole della Luna e alla capitale Sevrònia. In molti credono che sarà proprio questa la causa che distruggerà ogni traccia di civiltà nel Feudo. Inutile dire che il terrore serpeggia.

In questo difficile frangente, i PG saranno chiamati a contrastare il portentoso mostro marino, avranno un rapido incontro, apparentemente minore, e poi verranno ricompensati con dei titoli nobiliari e dei possedimenti terrieri sparsi per il Feudo. Tutto dunque sembrerà andare per il meglio. Durante il viaggio dei personaggi per

reclamare le loro terre, invece, le antiche leggende di sventura ritorneranno con prepotenza attuali, perché interi villaggi e città scompariranno letteralmente nel nulla. A questo punto, gli avventurieri dovranno guadagnarsi di nuovo gli insediamenti scomparsi dai loro domini, investigando le sparizioni e cercando aiuto presso la misteriosa Confraternita del Velo d'Argento.

La Confraternita del Velo d'Argento

La Confraternita del Velo d'Argento è un'organizzazione segreta antichissima, che affonda le sue radici nelle epoche remote della storia di Garòvia. La nascita della Confraternita è avvolta nel mistero e i suoi membri agiscono in completa segretezza. Il loro obiettivo a breve termine è di preservare la legge e l'ordine nel Feudo, anche se le motivazioni e finalità reali che guidano le attività del Velo d'Argento sono ben più profonde e verranno esplorate nell'ambito di questa avventura.

La Confraternita del Velo Nero

La Confraternita del Velo Nero è un'organizzazione segreta e antica forse tanto quanto quella del Velo d'Argento. Le due congregazioni sono segretamente in guerra tra loro da tempi immemorabili.

INIZIA L'AVVENTURA...

Questa prima parte del modulo è relativamente lineare, per cui gli incontri seguiranno probabilmente l'ordine proposto. L'avventura inizia con i PG che sono andati a trovare alcuni vecchi amici che non vedevano da un lungo periodo, ovvero dai tempi delle loro passate avventure *CHDDB2 Ombre su Tulek* e/o *CHDDX2 Alghes Rosso Sangue*. Qualunque cittadina o villaggio del Feudo di Garòvia va bene. Se i personaggi non sono mai stati nel Feudo in precedenza, allora forse il master vorrà farli partire proprio dalla capitale Sevrònia, dove saranno probabilmente appena sbarcati in cerca di avventure. Leggere a voce alta:

State cercando di rilassarvi e di godervi il buon cibo e le buone bevande che sono stati posti davanti a voi, quando, improvvisamente, un bicchiere poggiato sull'orlo del tavolo cade a terra. Avvertite un leggero mal di testa e date un'occhiata in giro, un po' confusi. Tutte le persone nella locanda impallidiscono e si guardano intorno, nervose e impaurite. In breve, tutto torna alla normalità e vi rendete conto che si trattava di un terremoto di poco conto, ma tutti si sono innervositi perché simili scosse si sono ripetute sempre più di frequente nelle ultime settimane e ciò ricorda una leggenda, che qualcuno si preoccupa di raccontarvi a mezza voce: il Feudo di Garòvia ha un buon clima ed è ricco di risorse naturali, eppure è molto meno civilizzato dei territori confinanti. Questo si spiega con la diceria che, ogni cento o duecento anni, tutti gli insediamenti del Feudo improvvisamente scompaiono senza lasciare traccia... e proprio dopo una serie di sismi. Per questo tutti i presenti sono molto preoccupati.

Il vostro piacere conviviale riprende, anche se non con lo stesso spirito sereno di prima, fin quando arriva un araldo.

“Le Isole della Luna e la capitale Sevrònia sono minacciate da un orribile mostro marino gigante che si sta avvicinando dal Golfo Ventoso e che ha già sbaragliato la flotta. Il Duca Sevrón III chiama a raccolta tutti gli eroi affinché sconfiggano la creatura e liberino Garòvia da questa terribile minaccia! Quelli che debelleranno il mostro avranno in dono il titolo di barone e un possedimento ciascuno, inclusivo di un insediamento abitato, del diritto di riscuotere tasse e di costruire un castello!”.

Si spera che i PG, sentito questo annuncio, vorranno precipitarsi alla corte del Duca Sevrón III!

Incontro 1: il colloquio col Duca Sevrón III

La città di Sevrònia è in subbuglio: i ripetuti terremoti hanno causato solo danni leggeri agli edifici, ma tutti i suoi abitanti sono sull'orlo della nevrosi. Ben consci della leggenda che vede tutti gli insediamenti del Feudo scomparire misteriosamente e senza lasciare traccia ogni cento o duecento anni, di notte intravedono al largo una misteriosa quanto colossale creatura marina che brilla di bioluminescenza. Sono convinti che quel mostro causerà la sparizione dalla regione di ogni centro abitato, facendola ritornare a una condizione naturale: solo prati, fiumi e foreste, e nessuna città o villaggio. Leggere a voce alta:

Non ci vuole molto a farsi ricevere dal Duca, che è ovviamente preso da una grande preoccupazione. “La marina militare è stata sbaragliata dal mostro marino e gli eroi più noti del Feudo hanno fatto la stessa fine: i tentacoli di quell'essere non hanno permesso loro nemmeno di avvicinarsi. Se riuscirete nell'impresa di allontanare questa minaccia dal Feudo, ognuno di voi riceverà il titolo di barone, delle terre che comprendono un insediamento... una cittadina, un paese o un villaggio, il diritto di costruire un castello, di amministrare la giustizia e di raccogliere tasse nel nome del Duca secondo le consuetudini... per voi e per i vostri discendenti. Che dite? Tenterete? State attenti, però, a quei tentacoli! Hanno causato già molti lutti...”

Il Duca è oppresso dalla massima inquietudine e promette grandi ricompense, ma non ha voglia di farsi prendere in giro e nemmeno di mercanteggiare. Se i personaggi non si comporteranno da veri eroi, li farà rapidamente cacciare dal palazzo, sdegnato.

I PG a questi livelli dovrebbero avere dei mezzi, probabilmente magici, per raggiungere il mostro marino (per esempio volando) ma, se ne sono sprovvisti, il vecchissimo mago di corte metterà a disposizione **due pozioni del volo** per ogni personaggio (una per andare e l'altra per tornare), nonché il saggio suggerimento di avvicinare la creatura non dal basso, o comunque dal livello del mare, ma dall'alto. Proseguire con l'incontro 2.

Incontro 2: il mostro marino

I PG potrebbero avvicinarsi al mostro marino in molti modi, a seconda dei mezzi di cui dispongono, per cui la seguente narrazione potrebbe aver bisogno di piccoli adattamenti. Per una descrizione visuale della creatura, si può anche fare riferimento all'immagine di copertina. Leggere a voce alta:

Il mostro marino assomiglia ad una gigantesca medusa che emette una pallida luce. Non è però immerso nell'acqua salata del Golfo Ventoso come ci si aspetterebbe da una medusa, anche se di dimensioni colossali: la maggior parte è sospesa sopra il livello del mare, con l'ombrella più alta del resto del corpo e solo la parte bassa dei tentacoli più lunghi arriva alle onde, come se levitasse. I tentacoli, comunque, pur se giganteschi, sono numerosi e si muovono velocissimi per intercettare qualunque cosa si possa avvicinare.

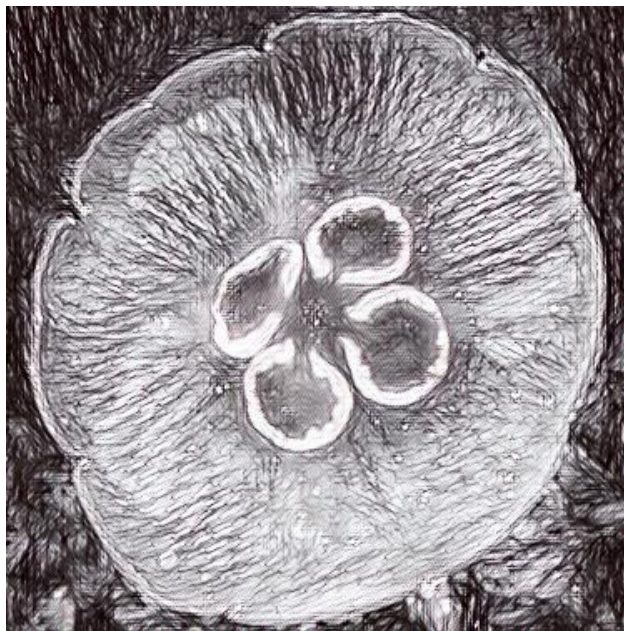
Questa incredibile creatura venne creata molti secoli fa da un mago nel suo cammino verso l'immortalità, un percorso che non lo portò dove sperava lui, ma bensì a un misero destino come conseguenza delle dure prove alle quali gli Immortali lo sottomisero prima di accettarlo tra di loro. Così l'immane mostro marino rimase abbandonato nei più profondi abissi, sconosciuto a tutti. Recentemente, un antico rituale della Confraternita del Velo Nero ha richiamato verso Sevrònia proprio questo tipo di esseri colossali, difficili da risvegliare a da guidare. In realtà, la Confraternita del Velo Nero non era interessata in particolare proprio a siffatto mostro (non sapevano nemmeno che esistesse), ma ad un altro (ovvero il Distruttore), per cui si può dire che l'arrivo di questa creatura è, in un certo senso, un "effetto collaterale" di quei riti.

Mostro marino (1) [All N, Mov volo 36 m (12 m), CA 0, DV 36, pf 288, tpcCAO 5, Att 12, Fer 3d20 + veleno per tentacolo, TS G20, Mor 12, PX 24.000].

Tutta la superficie della creatura è ricoperta da uno spesso strato di sostanza gelatinosa, che assorbe i colpi come se fosse un'armatura. Ogni volta che colpisce qualcuno con uno dei 12 tentacoli, la vittima – oltre a perdere 3d20 ferite – deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure subirà il doppio dei danni e sarà permanentemente accecata. Il mostro marino rigenera tutti i punti ferita persi alla fine di ogni round e ha una resistenza alla magia del 100%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 100% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tpc e alle ferite inflitte.

La colossale creatura è praticamente invincibile per dei mortali di livello 11-14 in uno scontro diretto (causare oltre 288 punti ferita di danno in un solo round contro una creatura immune alla magia e con tiri salvezza di un guerriero del 20° livello è altamente improbabile) ma, se i PG si avvicinano dall'alto, vedranno quattro strutture a forma di lobo in cima all'ombrella e, al contrario delle meduse che si vedono in natura (vedi immagine), le quali hanno spesso un simile aspetto ma con i lobi dello stesso colore, questo essere incredibile ha i lobi dei colori dei quattro elementi (acqua, aria, fuoco e terra). Se ci si avvicina a queste superfici – che hanno la dimensione di qualche acro – si vedrà in controluce, all'interno di ognuna, un elementale del corrispondente tipo, che si muove vorticosamente in un cerchio, come in un inseguimento

perpetuo (cosa che genera le energie mistiche che servono per mantenere vivo e in movimento il mostro marino).



Le quattro superfici colorate sono delle barriere a bassa consistenza e, attraverso di esse, si può entrare (come se fosse un'immersione in un liquido leggermente gelatinoso) nella parte della medusa dove sono presenti gli elementali. Questo passaggio richiede gli stessi accorgimenti necessari per sopravvivere nei Piani elementali, come descritto alle pp. 146-147 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*. Una volta dentro queste "zone elementali", i personaggi potranno notare, più in profondità nel corpo del mostro marino, un golem di bronzo che, sospeso in una bolla semigelatinosa, cammina impassibile (come se fosse su un immaginario nastro trasportatore) e senza mai fermarsi in direzione di Sevrònia (segue infatti il richiamo del rituale della Confraternita del Velo Nero).

Se i personaggi saranno tanto sprovvisi da non avere i mezzi per fare entrare almeno uno di loro in ognuna delle quattro "zone elementali", forse il master vorrà essere tanto generoso da permettere loro di acquisire dal vecchissimo mago qualche mezzo magico monouso per ovviare al problema.

Per fermare la colossale medusa, dunque, i personaggi dovranno per prima cosa far fuori i quattro elementali, ognuno di un diverso tipo (acqua, aria, fuoco e terra) e, ogni volta che ne elimineranno uno, il mostro marino si muoverà più lentamente (ma pian piano gli elementali potrebbero "rigenerarsi" e, nel giro di qualche settimana, la creatura tornerebbe alla sua massima potenza). Solo a questo punto sarà possibile farsi strada fino al golem di bronzo ed eliminarlo una volta per tutte. Quando ciò sarà avvenuto, l'enorme struttura del mostro marino crollerà e si inabissierà per sempre: d'ora in poi questo obbrobrio degli abissi non farà più paura a nessuno, se non nei racconti e nelle leggende. Proseguire con l'incontro 3.

Elementale dell'acqua (1) [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 54 m (18 m), CA -2, DV 16, pf 128, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Qualsiasi avversario immerso nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questo elementale.

Elementale dell'aria (1) [All N, Mov volo 108 m (36 m), CA -2, DV 16, pf 128, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Qualsiasi avversario in volo subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questo elementale.

Elementale del fuoco (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 128, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Qualsiasi avversario con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questo elementale.

Elementale della terra (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 128, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Qualsiasi avversario con i piedi appoggiati al suolo (all'interno della "zona elementale" della Terra) subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questo elementale.

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire gli elementali, che sono completamente immuni a tutte le forme di attacco affini al loro elemento. Ritornano alla loro dimensione di origine quando vengono distrutti (ridotti a zero punti ferita) o scacciati da *dispersione della magia*.

Golem di bronzo (1) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 0, DV 20, pf 160, tpcCA0 6, Att 1, Fer 3d10 (pugno), TS G10, Mor 12, PX 4.250].

È immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Ha metallo fuso al posto del sangue e chiunque lo tocca subisce 1d10 ferite per l'intenso calore irradiato dalla sua pelle metallica. Inoltre, quando un'arma da taglio colpisce questo golem, l'attaccante subisce 2d6 ferite a causa del metallo fuso che schizza dalla lacerazione (un tiro salvezza contro morte nega il danno).

Incontro 3: diversivo sulle Isole della Luna

Questo incontro dovrebbe essere presentato come un piccolo diversivo sulla via del ritorno, per spiegare come (probabilmente) è stato richiamato il mostro marino verso Sevrònia ma, col senno di poi, chiarirà anche molto di più. Mentre i PG stanno rientrando dallo scontro con la creatura, leggere a voce alta:

Stanchi e feriti, ma ben lieti di aver sconfitto la terribile minaccia che incombeva sul Feudo e pregustando le vostre ricompense, notate sulle Isole della Luna un piccolo spiazzo lastricato, presso una grotta, dove ci sono quattro figure ammantate di nero e altrettante ammantate di bianco, tutte al suolo, come morte. Questa situazione vi incuriosisce immediatamente, perché il vostro sesto senso vi dice che probabilmente c'è un collegamento tra tutto questo e il mostro marino.

Quando vi avvicinate, vedete che le quattro figure in nero sono donne con la faccia coperta da veli neri, vestite tutte allo stesso modo. In mano stringono dei pugnali di metallo nero e in vari punti del loro corpo hanno dei tagli poco profondi che "disegnano" delle figure rituali. Sono state uccise da frecce e quadrelli. A giudicare dalle loro posizioni, sono state attaccate mentre cercavano di ritirarsi nella caverna poco distante.

Le quattro figure abbigliate di bianco (ma non tutte allo stesso modo), invece, sono un nano, un'elfa, un uomo e una donna. Il nano e la donna tengono in mano delle balestre, e l'uomo e l'elfa hanno degli archi. Sono stati probabilmente uccisi con la magia, visto che i loro corpi sono in parte bruciati e in parte congelati, come se fossero stati colpiti da diversi incantesimi distruttivi. A giudicare dalla disposizione dei cadaveri, sembra che stessero inseguendo le donne in nero verso la grotta.

Le quattro donne con le vesti nere ovviamente facevano parte della Confraternita del Velo Nero e stavano eseguendo un rito malefico per richiamare le creature di un certo tipo (antichissime, di enorme potenza, dormienti...) nel raggio di decine e decine di chilometri. Avevano l'obiettivo di risvegliare il Distruttore. Con loro sorpresa, dal Golfo Ventoso è apparso per primo il mostro marino (quello che si presume i protagonisti abbiano appena vinto) ma, per il loro sollievo, dopo un terremoto locale è comparsa alle loro spalle anche la grotta, che è parte del Distruttore, una creatura in qualche modo simile all'Osservatore (descritto a p. 43 del *CHDDB2 Ombre su Tulek*) ma molto più funesta. Ciascuna delle donne in nero ha in mano un **pugnale -1, maledetto** e nessun altro oggetto oltre ai vestiti. Sono state uccise da molte frecce e quadrelli. Incantesimi come *parlare con i morti* non hanno efficacia sui cadaveri vestiti di nero: è come se le loro anime fossero svanite nel nulla.

I quattro soggetti in bianco hanno dei vestiti diversi, ma accomunati dallo stesso colore, e attorno alla fronte portano delle coroncine filiformi d'argento. Facevano parte della Confraternita del Velo d'Argento, provenivano da parti diverse del Feudo ed erano stati inviati per non permettere che il rituale della Confraternita del Velo Nero si concludesse, per cui hanno attaccato con frecce e quadrelli. Hanno normali archi, balestre e spade, ma i proiettili che hanno scagliato contro le avversarie erano quasi tutti magici. Nelle loro faretre si possono trovare ancora **2d6 frecce lunghe +1** e **2d6 quadrelli pesanti +1** ancora da utilizzare. Nei loro zaini ci sono i normali oggetti che portano i viaggiatori, come razioni, corde, coperte, ecc.

Se si usano magie per *parlare con i morti* sui caduti vestiti di bianco e si fanno domande dirette, questi rispondono:

- facevo parte della Confraternita del Velo d'Argento;

- sono stato inviato ad interrompere un rito blasfemo della Confraternita del Velo Nero, ma non so esattamente cosa sperassero di ottenere da questa cerimonia: sicuramente però era qualcosa di molto dannoso per il Feudo, sono convinto infatti che stessero richiamando quella immane creatura marina verso Sevrònia;
- la Confraternita del Velo d'Argento e la Confraternita del Velo Nero sono nemiche giurate da tempi immemorabili: il Velo d'Argento combatte per preservare e far prosperare la civiltà nel Feudo, mentre il Velo Nero è interessato soltanto alla distruzione di ogni segno di civilizzazione;
- sono morto contento di aver fatto il mio dovere fino in fondo;
- non si può contattare la Confraternita del Velo d'Argento, ma è una organizzazione presente in tutti gli insediamenti del Feudo e saranno loro, casomai, ad avvicinarvi;
- lo scopo finale della Confraternita del Velo d'Argento è, in caso di estrema necessità, di usare l'Uovo d'Argento, un'arma dalla potenza trascendentale.

Quando finalmente i personaggi si avviano verso la caverna, leggere a voce alta:

La grotta non è molto profonda e anche qui ci sono due caduti: un'altra donna che porta i veli neri e un uomo vestito di bianco. Sono morti in modo simile a quello di tutti gli altri individui che avete trovato subito fuori dalla spelonca. Dalle loro posizioni, potete capire che stavano tentando di raggiungere un grande mascherone di pietra in fondo all'antro.

Se i PG usano incantesimi di *individuazione della magia*, scopriranno che tutta la grotta è debolmente magica, non solo il mascherone.

Nella bocca aperta del mascherone di pietra (se i personaggi avevano per caso incontrato l'Osservatore in *CHDDB2 Ombre su Tulek*, il volto di questo è completamente diverso) ci sono degli anelli in ossidiana in numero pari a quello dei PG. Una volta infilati o semplicemente toccati questi anelli, viene comunicato mentalmente il loro principale effetto magico: conferiscono un incredibile bonus di due punti a ogni lancio di dadi di chi li indossa (cumulativo con qualunque altro modificatore o effetto)!

Questo mascherone è in realtà un essere semidivino esistente da tempi immemorabili, in qualche modo simile all'Osservatore, ma con funzioni diverse. Si tratta della creatura che la Confraternita del Velo Nero voleva veramente evocare dal suo sonno secolare: il Distruttore. Egli, come l'Osservatore, ha bisogno di essere guidato e per farlo vengono utilizzati gli anelli che i personaggi hanno appena infilato al dito!

Lo scopo millenario del Distruttore è di incorporare in sé stesso gli insediamenti del Feudo. È dunque lui – indirizzato dalla Confraternita del Velo Nero – il responsabile della scomparsa di qualsivoglia centro civilizzato nella regione ogni cento o duecento anni! È sempre questa creatura che, ogni volta che si muove sottoterra, crea un terremoto.

Quando un insediamento è attaccato dal Distruttore, in pratica viene inghiottito dal suolo (causando l'ennesimo sisma) e "digerito". Questo significa che gli edifici dell'abitato diventano parte integrante del "corpo" del Distruttore (cioè formano i livelli di labirinti via via più estesi e numerosi al di sopra di questa piccola grotta) e anche gli esseri viventi sono in qualche modo incorporati. Il Distruttore, con il tempo, "perde" i nuovi livelli di sotterraneo acquisiti (come se "dimagrisse" durante un digiuno) e, dopo secoli, ritorna alla sua forma "minima" di una singola grotta, come è adesso.

Gli anelli che i personaggi portano al dito, hanno dunque anche dei poteri "secondari" che non possono essere individuati normalmente: i PG non vorranno mai più toglierli finché ci sarà anche un solo insediamento nel Feudo e gli anelli faranno da "guida" per il Distruttore. Proseguire con l'incontro 4.

Incontro 4: la cerimonia di investitura!

Questo incontro potrebbe sembrare il lieto fine dell'avventura, mentre è solo l'inizio delle vere peripezie! Il master dovrà cercare di far rilassare i giocatori, come se ci si avvicinasse al finale. Leggere a voce alta:

Quando arrivate a Sevrònia, la notizia della vostra incredibile impresa è già sulla bocca di tutti! Il Duca ha fatto preparare la pubblica celebrazione di investitura e il maestro di cerimonia vi invita ad accordarvi tra di voi per scegliere a chi andranno le varie baronie.

Eccetto la capitale Sevrònia, i personaggi possono scegliere qualunque tenuta del Feudo (ma una sola per ogni PG!) e il territorio loro sottoposto sarà quello dell'esagono (da 5 km) con l'abitato, più i sei esagoni contigui, tutti intorno (vedi mappa del Feudo di Garòvia). In pratica sono dei territori con un diametro di circa 15 km ciascuno. Niente male, come possedimento personale!

Gli insediamenti esistenti nel Feudo, a parte Sevrònia, sono:

- **Tulek:** cittadina di 3.500 abitanti sulla strada del Confine Sud, sulla riva meridionale del fiume Norov. I residenti sono in maggioranza umani.
- **Naryn:** cittadina di 2.100 abitanti, nella Foresta Orientale. I residenti sono elfi (che hanno in parte rinnegato la vita della foresta) e umani.
- **Boscofogliascuro:** paese di 900 abitanti sulla riva settentrionale del fiume Yuna, nel bosco omonimo. I residenti sono umani e in minoranza elfi (che hanno in parte abbandonato la vita della foresta).
- **Casa di Ferro:** paese di 750 abitanti, presso la miniera sull'Altipiano dei Miraggi. I residenti sono in maggioranza nani, con un certo numero di umani.
- **Medevska:** villaggio di 230 abitanti, principalmente umani che raccolgono e commerciano le famose alghe "argravie" (vedi *CHDDX2 Alghe Rosso Sanguine*), lungo il fiume Medevska.
- **Byrkal:** villaggio di 150 abitanti, quasi tutti umani, che vivono in palafitte sul lago omonimo. Lo specchio d'acqua è infestato da malsane zanzare, ma i residenti del paese hanno scoperto un unguento che li protegge

dai morsi e dalle malattie trasmesse dagli insetti, però hanno tutti la pelle colorata di arancione a causa del preparato.

Se i personaggi sono più di sei, il master dovrà inventare ed inserire in lista qualche altro insediamento, di simile importanza, per fare in modo che ci sia almeno una baronia disponibile per ognuno.

I PG dovranno concordare tra di loro quale baronia vogliono e nessuno si intrometterà nella discussione in proposito. In caso, potrebbero tirare a sorte o sfidarsi a duello... ma sono affari loro. Una volta che è tutto chiaro, leggere a voce alta:

La cerimonia è solenne e grandiosa. Gli abitanti della capitale accorrono e vi acclamano, felici di aver scampato la terribile sciagura del gigantesco mostro marino. Siete i primi baroni del Feudo ad essere nominati e tutti si augurano che questo sia l'inizio di una nuova era di pace, prosperità e sviluppo della regione, che è molto meno popolata e civilizzata dei paesi vicini.

Dopo i festeggiamenti, arriva il momento di andare a prendere possesso delle vostre baronie. Visto come sono disposte sul territorio, potrete fare parte della strada assieme.

L'unica cosa che rabbuia un po' i volti alla vostra partenza è un altro terremoto... anche questo con pochi danni, ma... si spera che sia l'ultimo!

Il master deve dare, ovviamente, la possibilità ai personaggi di acquistare quello che desiderano (o di assoldare seguaci, se vogliono) a prezzi standard, prima della loro partenza.

I PG potrebbero a questo punto dividersi e ognuno potrebbe andare per conto proprio alla sua baronia ma, considerata la disposizione geografica dei loro nuovi possedimenti, è più probabile che, almeno per parte del tragitto, viaggino in compagnia. Proseguire con la sezione successiva del modulo.

CONTINUA L'AVVENTURA...

La seconda parte del modulo non è lineare, ma ad esplorazione libera.

I personaggi hanno lasciato la capitale Sevrònia e viaggiano per il Feudo come vogliono. Mentre percorrono la via, più o meno ogni giorno, continuano a sentire piccole scosse di terremoto. Dopo aver visitato un luogo abitato ed essersene andati, se ritornano sui propri passi scopriranno che quell'insediamento non esiste più (e il primo di questi siti scomparsi è proprio la capitale Sevrònia)! Al suo posto, troveranno un terreno allo stato naturale e incontaminato (praterie, foreste, paludi, ecc., a seconda della situazione pristina che presumibilmente esisteva in quella zona antecedentemente alla costruzione del borgo scomparso). Se queste notizie raggiungono luoghi abitati ancora esistenti, è inutile dire che i residenti andranno nel panico, presagendo la fine della civiltà.

Il responsabile dei continui sismi e di queste "sparizioni" improvvise di centri urbani è proprio la creatura antichissima ed enigmatica conosciuta dalla Confraternita del Velo d'Argento come "il Distruttore", che "incorpora" le costruzioni e gli abitanti facendoli diventare dei livelli di

labirinto. Il livello zero, ovvero la piccola, semplice grotta con il mascherone di pietra, in questo modo scenderà sempre più in basso nel sotterraneo e il livello più alto sarà occupato dall'ultimo insediamento "inglobato". Nel mezzo, in ordine, ci saranno i livelli di labirinto che rappresentano gli altri centri "assorbiti", da quelli "digeriti" recentemente (più in alto) ai meno contemporanei (più in basso), fino al mascherone (il livello più in basso di tutti). Per questo motivo, l'incredibile creatura-labirinto che è il Distruttore non ha una struttura fissa ed uguale per ciascun gruppo di personaggi che affronteranno questa avventura, ma sarà ogni volta diversa, a seconda di quali paesi i PG decideranno di visitare per primi.

I personaggi dunque possono viaggiare liberamente nelle Terre Selvagge (incontro 5), che includono anche le aree dove una volta c'erano insediamenti ma che sono state riportate dal Distruttore allo stato primigenio, oppure possono andare a Sevrònia (incontro 6), Tulek (incontro 7), Naryn (incontro 8), Boscofogliascuro (incontro 9), Casa di Ferro (incontro 10), Medveska (incontro 11) o Byrkal (incontro 12) – se i PG sono più di sei e il master ha generato all'uopo altri possedimenti, per averne almeno uno per ogni membro del gruppo, sarà necessario predisporre anche gli ulteriori incontri associati.

Ben presto, i personaggi potrebbero anche imparare a evocare il Distruttore ed entrare nel più profondo del suo labirinto (incontro 13), ma probabilmente al primo ingresso non riusciranno a sconfiggerlo, anche se si spera che capiranno meglio la sua natura.

Quando i PG visitano, per esempio, una stanza del sotterraneo, tutte le creature viventi che si trovano in essa attaccheranno a vista, combatteranno fino alla morte e non fuggiranno mai (a meno che non ci siano indicazioni diverse nelle singole descrizioni, tutte si considerano avere Mor 12, come indicato fra parentesi nelle statistiche). I tesori dei vari nemici incontrati vanno determinati normalmente ed eventuali oggetti utili saranno adoperati dagli stessi nella lotta contro gli avventurieri. Se i personaggi usciranno dal labirinto e in seguito rientreranno in quella stessa stanza, ritroveranno "quasi" tutto come prima, con le seguenti eccezioni: i tesori portati fuori dal sotterraneo non si rigenerano; le creature che erano state uccise in precedenza devono fare un tiro salvezza contro morte e, se hanno successo, saranno di nuovo lì come se niente fosse accaduto, mentre in caso di fallimento non risulteranno più presenti; quando un livello è stato completamente esplorato e "ripulito" da tutti i mostri, le trappole e i tesori, se viene visitato nuovamente sarà di nuovo presente come se non fosse successo nulla, ma mancherà una stanza (con relativi corridoi) a scelta del master (che progressivamente eliminerà prima quelle vuote e poi man mano tutte le altre, finché alla fine scomparirà l'intero livello).

Le creature viventi nel labirinto, anche se in ogni caso attaccheranno compulsivamente a vista e non risponderanno a domande, potranno essere contattate con incantesimi di lettura del pensiero (es. *paragnosi*) o di *parlare con i morti* (dopo la loro uccisione, ovviamente) e spiegheranno che sono state "inglobate" dal Distruttore, il quale le domina completamente, causa un tormento profondissimo alle loro anime e obbliga i loro corpi ad

attaccare i personaggi contro la loro volontà. Se si tratta di PnG appartenenti alla Confraternita del Velo d'Argento, questi metteranno in guardia gli avventurieri, rivelandogli la natura del Distruttore (ma non diranno nulla degli anelli, perché non conoscono questo dettaglio) e dicendogli che devono assolutamente trovare l'Uovo d'Argento e portarlo in fondo al sotterraneo, dove c'è il mascherone. Daranno anche delle indicazioni per contattare la Confraternita del Velo d'Argento in altri paesi e/o per trovare l'Uovo d'Argento (i dettagli si trovano negli incontri specifici). Qualunque PnG sotto il giogo del Distruttore che aiuterà i personaggi, alla eventuale successiva visita dei PG stessi verrà ritrovato comunque in una situazione di grande dolore (per esempio con la lingua tagliata o con dei chiodi negli occhi...) e ormai incapace di articolare un pensiero leggibile, per dare al gruppo una specie di avvertimento. Se invece per disgrazia un PG muore nel labirinto e non viene immediatamente portato all'esterno, la stessa pietra del sotterraneo diventa liquida e il corpo (con tutto il suo equipaggiamento) "affonda", ovvero viene incorporato dal mostro. Alla prossima esplorazione di quel livello si troverà il personaggio "inglobato" e asservito al Distruttore, come tutto il resto dei PnG menzionati. Se invece i nostri troveranno il modo di contattare magicamente altri abitanti dei vari labirinti, questi metteranno in guardia i PG, implorandoli di fuggire, perché il sotterraneo del Distruttore è un luogo di schiavitù, sofferenza e lenta morte.

Nel caso in cui i personaggi necessitino di una mano nella loro investigazione, potrebbero aver bisogno dei consigli

degli elfi silvani (incontro 14), dell'Osservatore (incontro 15) oppure dell'Oracolo (incontro 16).

Alla fine di ogni incontro relativo a un labirinto, invece di andare ad un altro incontro specifico, è il caso di tornare a questa sezione e vedere quale sarà il prossimo. Una volta che i personaggi sapranno come combattere efficacemente il Distruttore (con l'Uovo d'Argento), proseguire alla sezione "Il finale dell'avventura".

Incontro 5: viaggi nelle Terre Selvagge

La presente sezione è presa dall'avventura *CHDDB2 Ombre su Tulek*, praticamente senza modifiche. Questi incontri non dovrebbero essere delle vere sfide per i personaggi, ma semplicemente un'indicazione che, al di fuori dei centri abitati, tutto sembra procedere normalmente, nel Feudo di Garòvia.

La tabella seguente propone gli incontri casuali che i PG potrebbero avere nelle tre aree principali del Feudo di Garòvia (Pianura, Altopiano dei Miraggi, Boschi e Foreste). Il master è libero di implementare la tabella con le creature che ritiene più adatte, e può decidere la frequenza con cui tirare per un incontro in base alla pericolosità stabilita per una certa zona.

È possibile determinare casualmente gli incontri selezionando il luogo e momento della giornata, oppure scegliere direttamente dalla lista. Tirare 1d100 ed individuare l'incontro sulla colonna scelta.

Incontro	Pianura		Altopiano dei Miraggi		Boschi e Foreste	
	giorno	notte	giorno	notte	giorno	notte
Hobgoblin (2d6)	1-20	1-20	1-10	1-10	1-20	1-20
Gnoll (1d6)	-	21-40	11-30	11-45	-	21-30
Bandito (1d4)	21-30	41-50	31-40	46-50	21-30	31-35
Serpente (1d4)	31-40	51-55	41-45	51-60	31-40	36-40
Orso nero (1d2)	41-48	56-60	46-50	61-70	41-45	41-45
Orchetto (1d8)	-	61-70	-	71-85	-	46-55
Bugbear (2d4)	-	71-75	-	86-90	-	56-60
Cinghiale (1d4)	49-60	76-80	-	-	46-50	-
Fanghiglia verde (1)	61-65	81-85	-	-	51-55	61-65
Lupo (1d6)	66-72	86-90	51-60	-	56-60	66-70
Scarabeo urticante (1d6)	73-90	91-95	61-70	-	61-70	71-80
Orco (1d2)	91-100	96-100	71-80	91-95	71-75	-
Ragno gigante (1d4)	-	-	81-100	96-100	76-100	81-100

Incontro 6: Sevrònia

La capitale è stata la prima città ad essere "inglobata" dal Distruttore, per cui viene presentata solo come sotterraneo, dal momento che i personaggi non potranno passarci alla ricerca dell'Uovo d'Argento, avendola già visitata per ricevere l'investitura. L'area dove sorgeva Sevrònia ora è dunque una zona senza nessuna traccia di civiltà e con una natura pristina.

Se il Distruttore si trova in questo momento nel luogo dov'era in precedenza l'insediamento, i personaggi, perlustrando con attenzione il territorio, potrebbero trovare

(se superano una prova di Intelligenza) l'ingresso all'attuale livello superiore del labirinto del Distruttore.

Livello 1 (vedi mappa a p. 50)

Questo livello del labirinto rappresenta le mura di Sevrònia: sono fatte di grosse pietre squadrate e le porte sono molto spesse. Gli incontri sono quasi tutti con dei PnG con le armi e le insegne delle sentinelle a guardia degli ingressi alla cittadina.

L'accesso dal livello superiore è nella stanza 3.

Stanza 1: qui ci sono 20 guardie (G4), che indossano cotte di maglia e armate di alabarde.

Guardie (guerrieri del 4° livello) (20) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d10 (alabarda), TS G4, Mor 8 (12), PX 80].

Stanza 2: ci sono due manticore.

Manticore (2) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, pf 31, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o vedi sotto (chiodi), TS G6, Mor 9 (12), 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, anche mentre volano senza alcuna penalità al tpc. Se la scarica va a segno, il bersaglio viene colpito 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo gli infligge 1d4 ferite.

Stanza 3: i personaggi entrano dall'alto, scendendo una lunga scala a chiocciola di pietra che conduce ad un pavimento anch'esso di pietra. I gradini improvvisamente scompaiono sotto ai piedi dei PG e questi cadono verso il pavimento, che si rivela illusorio ed è in effetti un denso fango. Chi fallisce un tiro salvezza contro incantesimi subisce comunque 2d6 ferite a causa dello stress, prima di rendersi conto di essere caduto nel pantano invece che su una superficie dura. L'ambiente rappresenta ora l'ingresso alla città, con gli avventurieri che sono immersi fino al collo nel fossato, davanti alle mura e alle porte della capitale. Sopra ad ogni porta, in una specie di barbacane (che non conduce ad altre stanze) ci sono sei soldati (G6), ognuno con una balestra pesante e una cotta di maglia. I PG devono lottare contro il denso fango per muoversi (-1 a tutti i tpc, TS e prove di attributo) e nella melma c'è anche un drago nero (con 8 DV) che invece è perfettamente a suo agio. Le porte sono come quelle della città. La porta verso la stanza 1 è chiusa e può essere aperta con la magia, oppure con una prova di Forza con una penalità di 4 punti. Quella con la trappola è esplosiva e causa 4d6 ferite nel raggio di 6 m.

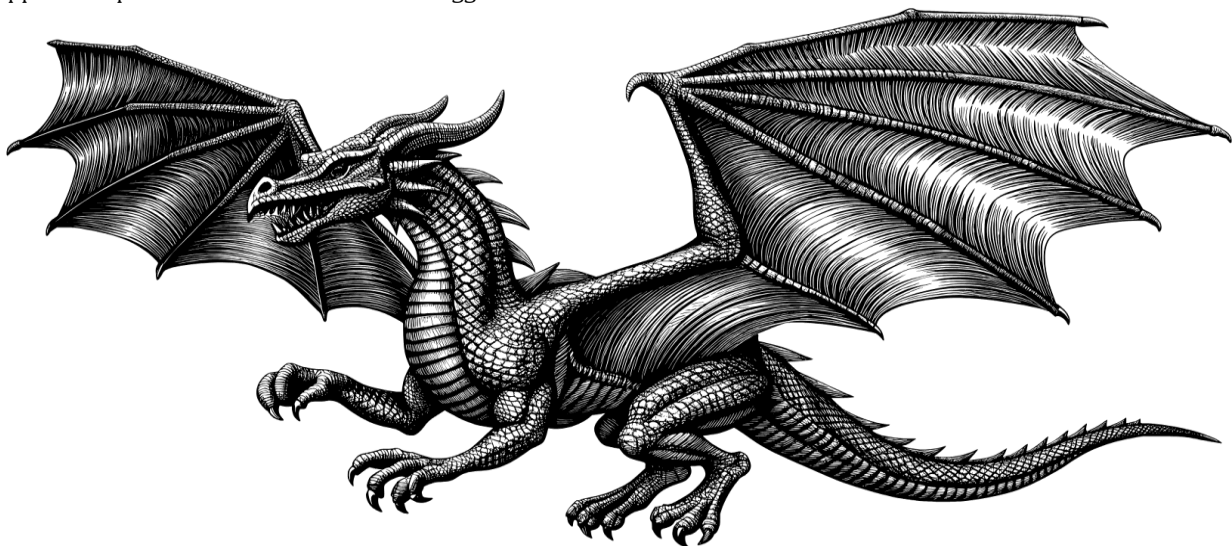
Dopo che è stato ucciso il drago, la scala a chiocciola che conduce verso il livello superiore riappare.

Soldati (guerrieri del 6° livello) (6 per porta) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 (quadrello pesante), TS G6, Mor 8 (12), PX 320].

Drago nero (1) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 2, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 3 o 1, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 1d10 (morso) o vedi sotto (soffio), TS G8, Mor 8 (12), PX 2.060].

È capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, il drago utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago nero è una linea di acido liquido larga 1,5 m per tutta la lunghezza di 30 m. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

Stanza 4: in mezzo al pavimento c'è una enorme porta di bronzo, con un buco per la chiave proporzionato. La serratura può essere aperta con la chiave di bronzo nella stanza 5 (che scomparirà appena utilizzata), con un incantesimo (ma la porta ha diritto un tiro salvezza come se fosse un mago del 20° livello) oppure con le abilità di un ladro (con una penalità del 50% e un solo tentativo a disposizione). Dietro la porta di bronzo nel pavimento si trova una scala a chiocciola di pietra che conduce al livello inferiore (vedi livello 2, stanza 2).



Stanza 5: sopra ad un piedestallo di pietra c'è una grande chiave di bronzo (apre la porta nella stanza 4).

Stanza 6: vuota.

Stanza 7: sopra ad un piedestallo di pietra c'è una grossa chiave di metallo nero. È una trappola esplosiva che si attiva al tocco e causa 4d6 ferite a tutti quelli che sono nella sala.

Stanza 8: vuota.

Stanza 9: le due porte di ferro a nord della camera sono una trappola magica. Chiunque provi ad aprirle rimane incollato alla porta stessa finché non supera per tre volte consecutive un tiro salvezza contro incantesimi (come minimo ci vogliono 3 round). Nel lato sud del locale ci sono sei artiglieri (G6) con due baliste fisse in postazione che sparano dardi infuocati (2d6 ferite). Se qualcuno è appiccicato a una delle porte di ferro, i soldati tirano comunque contro il loro lato della porta e il calore causa ugualmente 1d6 ferite a chi è rimasto appiccicato fuori.

Artiglieri (guerrieri del 6° livello) (6) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15, Att vedi sopra, Fer 2d6 (dardo infuocato), TS G6, Mor 8 (12), PX 320].

Livello 2 (vedi mappa a p. 51)

Questo livello del labirinto rappresenta le caserme che si trovano subito dentro le mura.

Stanza 1: vuota.

Stanza 2: c'è una scala a chiocciola che scende dal livello superiore (livello 1, stanza 4). La sala è un'armeria, con alabarde, spade, scudi, elmi e cotte di maglia, tutti in ordine nelle loro rastrelliere. Nella camera, invisibile, c'è un poltergeist (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) pronto ad attaccare i personaggi lanciando le armi presenti qui dentro, che volano verso i bersagli.

Poltergeist (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA -1, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 6 o 2, Fer vedi sotto (oggetti) o 1d4 + invecchiamento/1d4 + invecchiamento (tentacoli), TS G12, Mor 12, PX 3.600].

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

incantesimi, tranne che a quelli specifici contro il male. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra che gli infligge 1d8 ferite. Inoltre, quando viene scacciato, può ignorare le conseguenze se riesce in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

Stanza 3: vuota.

Stanza 4: ci sono 20 soldati (G4), che indossano cotte di maglia e armati di spada.

Soldati (guerrieri del 4° livello) (20) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d10 (alabarda), TS G4, Mor 8 (12), PX 80].

Stanza 5: al centro del locale c'è una scala a chiocciola che scende al livello inferiore (livello 3, stanza 1). Questo ingresso è difeso da sei mastini infernali.

Mastini infernali (6) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (morso) o 5d6 (soffio), TS G5, Mor 9 (12), PX 500].

Mordono il 70% delle volte e nel restante 30% dei casi usano il soffio infuocato (un tiro salvezza contro soffio riduce il danno a metà). Sono resistenti al fuoco e hanno una capacità imperfetta di notare le creature invisibili entro 18 m (probabilità del 75%).

Stanza 6: un cavaliere (G20) vestito di bianco, in armatura di piastre e spada, con una coroncina filiforme d'argento affronta il gruppo. Intima di fermarsi e poi indica i PG, a uno a uno, facendo segno con la mano di avvicinarsi (sfiderà per primi i personaggi dall'aspetto di guerrieri). Al suo fianco ci sono quattro scudieri (G3) equipaggiati con spade e cotte di maglia, che non parteciperanno alla singolar tenzone se i PG combatteranno singolarmente in duello. Il cavaliere è Gundoberto Fortebraccio, comandante delle truppe dislocate sulle mura, ed è anche parte della Confraternita del Velo d'Argento. Non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farlo parlare. In tal caso spiegherà cosa è successo, ovvero che il Distruttore ha "ingoiato" tutta la capitale, e quello che può uccidere il mostro, ovvero l'Uovo d'Argento, custodito da secoli dalla Confraternita (per cui non ha molto senso raggiungere i livelli più bassi del labirinto senza l'Uovo). Conosce alcuni confratelli in altri insediamenti che forse non sono stati ancora inglobati: Joseph, Victor, Anezka e Boris a Tulek (vedi il modulo *CHDDB2 Ombre su Tulek*), l'elfo Riffllian a Naryn, Andrej il ladro nella capitale e Igor il carpentiere a Boscofogliascura. Sa che per prendere possesso dell'Uovo d'Argento, una delle quattro parole magiche necessarie è "Arcadia", ma non ha idea di dove si trovi l'Uovo.

Gundoberto Fortebraccio (guerriero del 20° livello) (1) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d10+22, pf 72, tpcCA0 4, Att 3, Fer 1d8 (spada), TS G20, Mor 10 (12), PX 3.250].

Scudieri (guerrieri del 3° livello) (4) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G3, Mor 8 (12), PX 50].

Stanza 7: vuota.

Stanza 8: al centro della sala ci sono 8.000 ma e sul soffitto c'è una melma viscosa in agguato.

Melma viscosa (1) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

Un colpo riuscito su un essere privo di armatura infligge 2d8 ferite per la mucosa acida che ricopre il mostro. Se un avversario è munito di corazza, che l'armatura sia magica o meno, viene corrosa nel giro di 10 minuti dopo l'attacco riuscito del mostro. In ogni caso, la melma viscosa si aggrappa all'avversario. Una volta dissolta l'armatura, il suo acido infliggerà 2d8 ferite ad ogni round finché il mostro non verrà ucciso. È immune agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, ma subisce danno normale dall'elettricità e dalle armi.



Stanza 9: c'è una tavola imbandita semplicemente, come quelle che si possono trovare in una caserma. Le vivande mangiate nella sala sono buone e nutrienti, ma il cibo che si porta fuori diventa magicamente velenoso (tiro salvezza contro veleno per subire solo 1d6 ferite altrimenti, oltre ai danni, le vittime perdono 3 punti di Costituzione e ne possono recuperare solo uno alla settimana, restando a riposo assoluto).

Livello 3 (vedi mappa a p. 52)

Questo livello rappresenta i vicoli e gli interni di case e botteghe della parte più periferica della capitale. I soffitti sono sostenuti da travi di legno, le pareti (in superficie) hanno la parte bassa fatta di poche pietre e per il resto sono di argilla e paglia secca, dipinte a colori vivaci. Nell'aria ci sono in generale odori semplici e campagnoli: letame, paglia, cibo che cuoce, metallo messo a temprare, ecc. Le persone che si incontrano hanno solitamente l'aspetto di popolani.

Stanza 1: c'è una scala a chiocciola di legno che scende dal piano superiore (livello 2, stanza 5) e l'ambiente sembra un fienile, con svariati polli che beccano qua e là. Attacco a sorpresa di quattro galloserpi.

Galloserpi (4) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7 (12), 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.

Stanza 2: è piena di botti e c'è una porta segreta nascosta sul fondo di una di esse. Una scala a chiocciola cigolante, di legno, scende al livello inferiore (livello 4, stanza 9).

Stanza 3: rappresenta un'officina di fonderia. Quattro fabbri (G4) attaccano con dei martelli. Un personaggio che conosca l'arte della forgia può usare le incudini e gli altri strumenti che sono in questo locale.

Fabbri (guerrieri del 4° livello) (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (martello), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 4: rappresenta la bottega di un fornaio. Ci sono quattro panettieri (G4) che attaccano a mani nude, più un elementale del fuoco nel forno.

Panettieri (guerrieri del 4° livello) (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d2 (mani nude), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Elementale del fuoco (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10 (12), PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Ritorna alla dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a zero punti ferita) o scacciato da *dispersione della magia*. Qualsiasi avversario con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Stanza 5: qui c'è un odore nauseabondo. Ogni personaggio deve superare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di rimanere talmente disgustato da subire 1d6 ferite.

Stanza 6: vuota.

Stanza 7: questo locale è una stalla. Ci sono sei muli che mangiano la paglia e attaccano a calci.

Muli (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (calcio) o 1d3 (morso), TS UN, Mor 8 (12), PX 20].

Stanza 8: rappresenta uno sporco vicolo. Ci sono 50 ratti giganti che balzano fuori da buchi nelle pareti e attaccano tutti assieme.

Ratti giganti (50) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8 (12), PX 6].

Ogni volta che un personaggio viene morso, c'è una probabilità del 5% che contragga un'infezione. In questo caso, deve fare un TS contro veleno. Se fallisce, un morbo acuto e debilitante assale il PG nel giro di 1d6 ore e lo uccide in 1d6 giorni. Un TS riuscito indica invece che si ammala meno gravemente per 30 giorni, durante i quali è febbricitante e incapace di muoversi o agire, ma al termine del decorso c'è solo una probabilità del 25% che muoia. In entrambi i casi, *cura malattia* guarisce all'istante la vittima.

Stanza 9: vuota.

Stanza 10: in mezzo alla sala c'è una colonnina sulla quale si trova una chiave di metallo nero. Se toccata, esplode causando 4d6 ferite a chiunque si trovi nel locale.

Stanza 11: vuota.

Stanza 12: al centro della camera c'è un forziere con 12.000 mr.

Stanza 13: vuota.

Stanza 14: due scheletri animali (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) di mucche macellate attaccano.

Scheletri animali (2) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 1-1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (arma naturale), TS G1, Mor 12, PX 6].

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

Stanza 15: vuota.

Livello 4 (vedi mappa a p. 53)

Il livello 4 è in generale simile al precedente, come ambientazione.

Stanza 1: qui ci sono 25 mendicanti (G5) armati di bastone e, sul fondo, c'è una scala a chiocciola che scende al livello inferiore (livello 5, stanza 1).

Mendicanti (guerrieri del 5° livello) (25) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d10, pf 28, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 (bastone), TS G5, Mor 6 (12), PX 200].

Stanza 2: vuota.

Stanza 3: vuota.

Stanza 4: sul soffitto di questo ambiente, che sembra un fienile, sono in agguato tre tarantole giganti.

Tarantole giganti (3) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G2, Mor 8 (12), PX 135].

La vittima del morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure viene colta da orribili spasmi, che la portano a compiere quella che sembra una frenetica danza. Questa danza dolorosissima determina una penalità di -4 ai tiri per colpire della vittima e un bonus di +4 a quelli dei suoi avversari. L'effetto del veleno dura 2d6 turni, ma dopo 5 turni di danza la vittima resta paralizzata e cade a terra completamente inerme. Gli effetti della danza sono magicamente contagiosi, perciò ogni creatura che assista alla danza (a parte la tarantola) deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o inizia a danzare per lo stesso tempo della vittima originaria. Questi effetti possono essere annullati da *dispersione della magia*.

Stanza 5: vuota.

Stanza 6: ci sono quattro macellai (G4) armati di coltellacci.

Macellai (guerrieri del 4° livello) (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (coltellaccio), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 7: qui c'è un golem di bronzo.

Golem di bronzo (1) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 0, DV 20, pf 90, tpcCA0 6, Att 1, Fer 3d10 (pugno), TS G10, Mor 12, PX 4.250].

È immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Ha metallo fuso al posto del sangue e chiunque lo tocchi subisce 1d10 ferite per l'intenso calore irradiato dalla sua pelle metallica. Inoltre, quando un'arma da taglio colpisce questo golem, l'attaccante subisce 2d6 ferite a causa del metallo fuso che schizza dalla lacerazione (un tiro salvezza contro morte nega il danno).

Stanza 8: c'è una scala a chiocciola illusoria che sembra andare al piano inferiore, ma scompare se calpestata, facendo cadere i personaggi in una piscina rotonda, del diametro di 6 m e profonda altrettanto, piena di acido che causa 2d6 ferite per round.

Stanza 9: c'è una scala a chiocciola che scende dal livello superiore (livello 3, stanza 2). L'ambiente sembra un cortile abbandonato e ci sono quattro cinghiali che grufolano tra l'immondizia, ma saranno pronti ad attaccare, appena i personaggi poggeranno piede sul selciato.

Cinghiali (4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9 (12), PX 50].

Stanza 10: vuota.

Stanza 11: ci sono due poveracci alla gogna, che implorano di essere liberati. Si tratta di due ladri (L12) che cercheranno di derubare i personaggi. Tutto quello che mettono in tasca dopo i furti scompare, digerito dal Distruttore. Potendo,

fuggiranno verso nord, attraverso la porta segreta: se riescono a farlo, spariscono con tutti gli oggetti che trasportano, inglobati dalle pareti del labirinto.

Stanza 12: quattro rugginofagi.

Rugginofagi (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o vedi sotto (antenne), TS G3, Mor 7 (12), PX 500].

Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite dalle antenne di un rugginofago (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua pelle (quando il mostro viene attaccato) arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili. Per questo motivo, le armi di acciaio normale non possono ferirli. Gli oggetti magici dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano oggetti normali. A questo punto, un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni "più" di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze.

Stanza 13: vuota.

Stanza 14: ci sono tre statue animate di pietra, le quali rappresentano dei cavalieri che in passato si erano ben battuti per la difesa della città.

Statue animate di pietra (3) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G5, Mor 11 (12), PX 500].

Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Al loro interno c'è una sacca di magma incandescente. Di solito non attaccano con i pugni, ma spruzzano il magma dalla punta delle dita, bruciando il bersaglio per 2d6 ferite.

Stanza 15: è una cisterna d'acqua profonda 8 m. Dal fondo della cisterna proviene una luce bianca. È una moneta d'argento con l'incantesimo *luce persistente*.

Stanza 16: in mezzo alla sala c'è una colonnina sulla quale si trova una chiave di metallo nero. Se toccata, esplode causando 4d6 ferite a chiunque si trovi nella sala.

Stanza 17: qui ci sono 5.000 me.

Stanza 18: c'è un letamaio con uno sciame d'insetti (4 DV). Sono mosche cavalline.

Sciame d'insetti (1) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 18 m (6 m), CA 7, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer vedi sotto (investimento), TS UN, Mor 11 (12), PX 135].

Chiunque venga a contatto con un sciame di insetti (del diametro di 3 m) viene avvolto da esso senza bisogno di un tiro per colpire e comincia a subire 2 ferite per round (morsi e punture). I personaggi senza alcuna armatura subiscono danno doppio (4 ferite). Anche se le armi non hanno effetto sugli sciami, un personaggio può sbracciarsi o agitare un'arma intorno a sé per scacciare gli insetti. Liberarsi in questo modo richiede 3 round, durante i quali gli insetti continuano a infliggere ferite. Un personaggio può sfuggire

agli insetti immergendosi nell'acqua, nel qual caso subirà ferite solo per un altro round. Uno sciame inferocito inseguirà quasi certamente un personaggio in fuga, a meno che questi non riesca a togliersi dalla visuale degli insetti. I fuochi normali infliggono 1d4 ferite a uno sciame d'insetti. Gli attacchi magici di fuoco, freddo ed elettricità danneggiano normalmente uno sciame, mentre l'incantesimo *sonno* lo rende inattivo. Anche il fumo può essere usato efficacemente per scacciare o tenere a bada uno sciame.

Livello 5 (vedi mappa a p. 54)

Il livello 5 è simile ai precedenti livelli 3 e 4, come ambientazione.

Stanza 1: una scala a chiocciola che scende dal livello superiore (livello 4, stanza 1). L'ambiente rappresenta un pagliaio e, una volta che i personaggi sono al suo interno, un elementale del fuoco apparirà, incendiando tutto.

Elementale del fuoco (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d8 (schianto), TS G8, Mor 10 (12), PX 1.570].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Ritorna alla dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a zero punti ferita) o scacciato da *dispersione della magia*. Qualsiasi avversario con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Stanza 2: vuota.

Stanza 3: ci sono 25 mercanti (G3) armati di fionda che lanciano monete di electrum anziché pietre. Ognuno di loro ne ha sei.

Mercanti (guerrieri del 3° livello) **(25)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (fionda), TS G3, Mor 6 (12), PX 50].

Stanza 4: vuota.

Stanza 5: è piena di tinozze d'acqua calda dove si colora la lana. Sul soffitto sono in agguato quattro ragodesse giganti.

Ragodesse giganti (4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 4+2, pf 20, tpcCA0 15, Att 1, Fer 0 (zampata) o 2d8 (morso), TS G2, Mor 9 (12), PX 215].

Le zampe frontali hanno delle ventose che non causano ferite ma, in caso di attacco riuscito, tirano l'avversario verso le mandibole. Nei round successivi, il mostro potrà mordere la preda afferrata senza bisogno di altri tiri per colpire.

Stanza 6: ci sono 10.000 mr.

Stanza 7: ci sono 4.000 ma.

Stanza 8: al centro, sopra una colonnina di pietra, c'è una chiave di metallo nero, che serve ad aprire la porta nella stanza 17. Se i personaggi entrano ed escono da questo locale senza prendere la chiave, questa viene

immediatamente teletrasportata in un'altra camera vuota a caso di questo livello.

Stanza 9: vuota.

Stanza 10: vuota.

Stanza 11: qui c'è un'androsfinge.

Androsfinge (1) [All CB, Mov 54 m (18 m) o volo 90 m (30 m), CA -2, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 2, Fer 2d6/2d6 (artigli), TS G12, Mor 9 (12), PX 3.600].

Può lanciare incantesimi come un chierico del 6° livello. Tre volte al giorno, e solo se in preda alla collera, può emettere un potente ruggito udibile a miglia di distanza. L'effetto di ogni ruggito è differente: il primo ruggito provoca *paura arcana* a tutte le creature entro 72 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi; il secondo assorda per 2d6 round tutte le creature di dimensione umana o inferiore entro 9 m e paralizza per 1d4 round quelle entro 6 m (se falliscono un tiro salvezza contro paralisi); il terzo toglie 2d4 punti di Forza per 2d4 round a tutte le creature entro 9 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi. Inoltre, il terzo ruggito scaraventa al suolo tutte le creature di dimensioni umane, stordendole per 2d6 round, e infligge 2d8 ferite a qualsiasi creatura. La forza del terzo ruggito è tale da rompere gli oggetti di pietra o cristallo entro 9 m.

Stanza 12: sembra una fogna e ci sono otto ratti mannari.

Ratti mannari (8) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7 (9), DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (morso) o arma, TS G3, Mor 8 (12), PX 95].

In forma animale sono immuni a tutti gli attacchi delle armi normali, ma possono essere feriti dagli incantesimi, dall'argento e dalle armi magiche. Se vengono a contatto con la luparia (o un'altra erba anti-licantropo specifica), devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o fuggono via disgustati. Per ulteriori informazioni sul morbo della licanthropia, vedi p. 81 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

Stanza 13: vuota.

Stanza 14: sembra l'interno del tendone di un ambulante; dentro c'è una giovane e bella veggente (M6) con una sfera di cristallo di fronte a sé. Invita i personaggi a farsi leggere il destino, guardando nella sfera. Chi lo fa deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4: se supera il TS, la maga predirà un futuro di gloria come barone di un feudo fiorentino (e inviterà il prossimo PG a farsi leggere il destino); se il TS fallisce, ha l'effetto di un incantesimo *regressione mentale* (come se fosse stato lanciato da un mago del 20° livello).

Veggente (maga del 6° livello) **(1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 6d4, pf 15, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (pugnale) o incantesimo, TS M6, Mor 8 (12), PX 570].

Incantesimi dei maghi (2/2/2): a discrezione del master.

Stanza 15: in mezzo alla sala c'è una colonnina sulla quale si trova una chiave di bronzo. Se toccata, esplode causando 4d6 ferite a chiunque si trovi nel locale.

Stanza 16: il pavimento di questa camera è illusorio e nasconde una fossa profonda 6 m con dei pali appuntiti sul fondo (4d6 ferite).

Stanza 17: in mezzo al pavimento c'è una enorme porta di metallo nero con un buco per la chiave proporzionato. La serratura può essere aperta con la chiave di metallo nero, presente inizialmente nella stanza 8 (che scomparirà appena utilizzata), con un incantesimo (ma la porta ha diritto un tiro salvezza come se fosse un mago del 20° livello) oppure con le abilità di un ladro (con una penalità del 50% e una sola opportunità a disposizione). Se si fallisce il tentativo di apertura, la sala viene invasa da un'esplosione fredda che dura 1 round e causa 4d6 ferite. Dietro la porta di bronzo nel pavimento si trova una scala a chiocciola di pietra che conduce al livello inferiore (livello 6, stanza 7).

Stanza 18: qui c'è un impiccato (Andrej il ladro), mutato in necrospettro. È vestito di bianco e ha una sottile coroncina d'argento in testa. È un membro della Confraternita del Velo d'Argento e, se interrogato opportunamente con incantesimi di lettura della mente (es. *paragnosi*) o di *parlare con i morti* (che in questo caso funzioneranno), spiegherà ai personaggi che tutti quelli in questo labirinto erano in precedenza abitanti della capitale, ma i loro corpi sono ora comandati dal Distruttore, una creatura ancestrale che divora gli insediamenti civilizzati e li ingloba nel suo stesso corpo, torturando le anime di chi è stato incorporato in questo modo. Sa che la Confraternita del Velo d'Argento conosce il modo per annientare il Distruttore, ma non conosce niente di più, perché si era unito alla Confraternita da poco. Ha notizia che Gundoberto Fortebraccio, comandante delle guardie sulle mura, è un membro della Confraternita più esperto di lui e sa che c'è un altro importante seguace della Confraternita tra i collaboratori più stretti del Duca.

Necrospettro (1) [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 2, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 + risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 11 (12), PX 1.070].

La sua essenza incorporea è immune alle armi normali, comprese quelle d'argento. Quando una vittima viene colpita, subisce 1d8 ferite e perde due livelli di esperienza (o 2 DV) e tutti i vantaggi che dipendono da essi. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Stanza 19: è attivo un incantesimo *mano che stritola* come se fosse stato lanciato da un mago del 20° livello.

Livello 6 (vedi mappa a p. 55)

Questo livello del labirinto rappresenta le fabbriche e i magazzini dei grandi mercanti della capitale.

Stanza 1: vuota.

Stanza 2: rappresenta una grande fonderia e, oltre a 10 operai (G4), c'è anche un elementale della terra.

Operai (guerrieri del 4° livello) (10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (attrezzo), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Elementale della terra (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10 (12), PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Ritorna alla dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a zero punti ferita) o scacciato da *dispersione della magia*. Qualsiasi avversario con i piedi appoggiati a terra subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Stanza 3: rappresenta una fabbrica di profumi: vi si trovano numerosi fiori e altre erbe aromatiche un po' dovunque. Ci sono anche 10 operai (G4) e un elementale dell'aria.

Operai (guerrieri del 4° livello) (10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (attrezzo), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Elementale dell'aria (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10 (12), PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Ritorna alla dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a zero punti ferita) o scacciato da *dispersione della magia*. Qualsiasi avversario in volo subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Stanza 4: rappresenta una conceria e ci sono 15 operai (G3). L'odore è nauseabondo e, per compiere una qualsiasi azione, i personaggi devono prima superare una prova di Costituzione, altrimenti non riescono a fare nulla, storditi e confusi dalla puzza.

Operai (guerrieri del 3° livello) (15) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (attrezzo), TS G3, Mor 6 (12), PX 50].

Stanza 5: vuota.

Stanza 6: ci sono 16 rotoli di stoffe preziose (valore 400 mo ciascuno). Ogni pezza di tessuto pesa circa 15 kg.

Stanza 7: una scala a chiocciola scende in questa camera dal livello superiore (livello 5, stanza 17). La sala è colma di grandi giare d'acqua alte quasi come un uomo. Appena i personaggi mettono piede nel locale, compare un elementale dell'acqua.

Elementale dell'acqua (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10 (12), PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al

suo elemento. Ritorna alla dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a zero punti ferita) o scacciato da *dispersione della magia*. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Stanza 8: una scala a chiocciola in pietra scende da questa camera nel livello inferiore (livello 7, stanza 3). L'ambiente rappresenta una fabbrica di gomene per navi e dentro ci sono 30 operai (G2) disarmati e a torso nudo, oltre ad una grande quantità di funi tese da un lato all'altro della sala. I lavoratori tenteranno di catturare i personaggi con prese da lottatori e con le corde. Qualsiasi incantesimo a base di fuoco farà bruciare i molti canapi trasformando il posto in un inferno.

Operai (guerrieri del 2° livello) (30) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 2d10, pf 11, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d2 (mani nude), TS G2, Mor 6 (12), PX 20].

Stanza 9: rappresenta una fabbrica più magazzino di pesce conservato. È piena di barilotti da riempire, di sale e di aringhe in grandi botti colme d'acqua. Ci sono 12 operai (G3) armati di coltelli. Uno dei fusti non contiene aringhe, ma otto piranha giganti che attaccheranno di sorpresa.

Operai (guerrieri del 3° livello) (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (coltello), TS G3, Mor 6 (12), PX 50].

Piranha giganti (8) [All N, Mov nuoto 45 m (15 m), CA 6, DV 3+3, pf 17, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G2, Mor 7 (12), PX 65].

Livello 7 (vedi mappa a p. 56)

Questo livello è simile al precedente.

Stanza 1: ci sono 8.000 me.

Stanza 2: appare come un refettorio, con lunghi tavoli e molte panche, ma tra i vari mobili sono nascosti 10 uccelli stigei.



Uccelli stigei (10) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + vedi sotto (proboscide), TS G2, Mor 9 (12), PX 16].

Grazie alla loro rapidità, ottengono un bonus di +2 al tpc nel primo attacco. Se il colpo va a segno, la proboscide infligge 1d3 ferite e si fissa, dopodiché l'uccello stigeo succhierà 1d3 pf di sangue a round e rimarrà attaccato finché non verrà ucciso o la vittima non morirà dissanguata.

Stanza 3: c'è una scala a chiocciola che scende dal livello superiore (livello 6, stanza 8). L'ambiente sembra un laboratorio di scalpellini, ma fra i blocchi di roccia ci sono tre statue animate di pietra in agguato.

Statue animate di pietra (3) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G5, Mor 11 (12), PX 500].

Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Al loro interno c'è una sacca di magma incandescente. Di solito non attaccano con i pugni, ma spruzzano il magma dalla punta delle dita, bruciando il bersaglio per 2d6 ferite.

Stanza 4: vuota.

Stanza 5: vuota.

Stanza 6: c'è una scala a chiocciola che scende al livello inferiore (livello 8, stanza 17).

Stanza 7: qui ci sono due viverne.

Viverne (2) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 7, pf 32, tpcCA0 13, Att 2, Fer 2d8 (morso), 2d8 + veleno (pungiglione), TS G4, Mor 9 (12), PX 1.140].

Una creatura trafitta dal pungiglione muore all'istante, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro veleno.

Livello 8 (vedi mappa a p. 57)

Questo livello rappresenta le belle case dei ricchi mercanti di Sevrònia.

Stanza 1: qui c'è un rugginofago.

Rugginofago (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o vedi sotto (antenne), TS G3, Mor 7 (12), PX 500].

Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite dalle antenne di un rugginofago (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua pelle (quando il mostro viene attaccato) arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili. Per questo motivo, le armi di acciaio normale non possono ferirli. Gli oggetti magici dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano oggetti normali. A questo punto, un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni "più" di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze.

Stanza 2: c'è una colonnina di marmo con sopra un vassoio d'argento con otto incavature, in ciascuna delle quali sta una moneta d'argento.

Stanza 3: vuota.

Stanza 4: tre statue animate di ferro.

Statue animate di ferro (3) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d8/1d8 (pugni), TS G4, Mor 11 (12), PX 190].

Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Quando un'arma metallica non magica colpisce una di queste statue animate, chi la impugna deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o l'arma resta incastrata nella statua di ferro fintanto che quest'ultima non viene distrutta.

Stanza 5: qui dentro ci sono quattro cavalieri (G15) equipaggiati con spade, scudi e corazze di piastre.

Cavalieri (guerrieri del 15° livello) **(4)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+12, pf 62, tpcCA0 8, Att 2, Fer 1d8 (spada), TS G15, Mor 9 (12), PX 2.400].

Stanza 6: vuota.

Stanza 7: è permanentemente attivo l'incantesimo *danza irresistibile*, ma niente di più.

Stanza 8: una cucina con quattro cuoche armate di forchettoni e coltelli (G1) e un toro che viene fatto arrosto (e si rivela uno zombi animale, vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Cuoche (guerriere del 1° livello) **(4)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d10, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (coltello), TS G1, Mor 6 (12), PX 10].

Zombi animale (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 (arma naturale), TS G1, Mor 12, PX 47].

È lento e maldestro, quindi perde sempre l'iniziativa. Come gli altri non morti è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Stanza 9: vuota.

Stanza 10: c'è una colonnina di marmo con sopra un vassoio d'oro con quattro incavature, in ciascuna delle quali sta una moneta d'oro.

Stanza 11: c'è una porta magica luminosa. Per aprirla va utilizzato una specie di meccanismo con tre ruote numerate da 0 a 9: la prima è d'argento, la seconda è d'oro e la terza è di platino. Si può sbloccare la porta incantata muovendo le ruote numerate per selezionare il numero 842, ma ad ogni errore la sala viene investita da una tempesta magica che causa 4d6 ferite. Si può anche tentare di usare un incantesimo, ma la porta ha diritto un tiro salvezza come se fosse un mago del 20° livello e, se il TS ha successo, la camera viene investita da una tempesta magica che causa 6d6 ferite. Oltre la porta magica c'è una scala a chiocciola che discende al livello inferiore (livello 9, stanza 5).

Stanza 12: vuota.

Stanza 13: ci sono 12 guardie (G3) armate di alabarde e che indossano cotte di maglia.

Guardie (guerrieri del 3° livello) **(12)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d10 (alabarda), TS G3, Mor 8 (12), PX 50].

Stanza 14: questa sala sembra vuota, ma qualunque personaggio entri qui dentro causa l'evocazione di un

segugio invisibile che lo seguirà e aspetterà il momento più opportuno per attaccarlo di sorpresa.

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

Può essere scacciato con *dispersione della magia*, che lo fa tornare al suo piano originario. Gli avversari che non possono vederlo 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.

Stanza 15: vuota.

Stanza 16: ci sono 24 guardie (G3) armate di alabarde e che indossano cotte di maglia.

Guardie (guerrieri del 3° livello) **(24)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d10 (alabarda), TS G3, Mor 8 (12), PX 50].

Stanza 17: c'è una scala a chiocciola che discende dal livello superiore (livello 7, stanza 6).

Stanza 18: vuota.

Stanza 19: in questa camera, coperto da un lenzuolo bianco, c'è uno **specchio imprigionante** alto circa 2 m. Al momento non c'è nessuna creatura intrappolata al suo interno.

Stanza 20: al centro, su una colonnina di marmo, c'è una **sfera di cristallo ipnotica**, legata alla volontà del Distruttore.

Stanza 21: vuota.

Stanza 22: c'è un **talismano della sfera**, ma ogni suo uso ha come effetto secondario uno *charme su persone* del Distruttore nei confronti di chi ha utilizzato l'oggetto magico. Ad ogni successivo impiego, il tiro salvezza ha una penalità cumulativa di -1 (es. -1 al secondo utilizzo, -2 al terzo, e via dicendo).

Stanza 23: c'è un bravissimo saltimbanco (L15) che salta e balla, chiedendo delle offerte ai personaggi. Se non gli vengono fatte elemosine, letteralmente esplode, causando 2d6 ferite a chiunque sia nella sala.

Stanza 24: vuota.

Stanza 25: ci sono 5.000 mo, con una melma viscosa in agguato sul soffitto.

Melma viscosa (1) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

Un colpo riuscito su un essere privo di armatura infligge 2d8 ferite per la mucosa acida che ricopre il mostro. Se un avversario è munito di corazza, che l'armatura sia magica o meno, viene corrosa nel giro di 10 minuti dopo l'attacco riuscito del mostro. In ogni caso, la melma viscosa si aggrappa all'avversario. Una volta dissolta l'armatura, il suo acido infliggerà 2d8 ferite ad ogni round finché il mostro non verrà ucciso. È immune agli attacchi basati sul fuoco e

sul freddo, ma subisce danno normale dall'elettricità e dalle armi.

Stanza 26: c'è una colonnina di marmo con sopra un vassoio di platino con due incavature, in ciascuna delle quali sta una moneta di platino.

Stanza 27: vuota.

Stanza 28: questo locale sembra un pollaio, ma il pavimento è in marmo, la rete è in filo d'oro (25 mo, è talmente delicata che non blocca nessuna creatura che ci si avventi contro) e i quattro "polli" che ci vivono sono galloserpi.

Galloserpi (4) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7 (12), 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.

Stanza 29: questo ambiente è un po' diverso dagli altri, in quanto non ha avuto manutenzione per lungo tempo, ci sono infiltrazioni d'acqua e muffa. Ci vive un fungoide lurido.

Fungoide lurido (1) [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 9, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

Questo fungo non si muove né attacca ma, a causa della sua acidità, il contatto con esso corrode cuoio e legno, causando 1d6 ferite alla pelle scoperta. Quando viene toccato, c'è una probabilità del 50% che emetta una nube di spore di 3 m di diametro. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno: il fallimento indica la morte per soffocamento in 6 round. È immune a qualunque attacco tranne che al fuoco (una torcia può infliggergli 1d4 ferite per colpo).

Livello 9 (vedi mappa a p. 58)

Questo livello rappresenta i palazzi dei nobili e dei maggiorenti di Sevronia.

Stanza 1: vuota.

Stanza 2: vuota.

Stanza 3: ci sono 6.000 mo.

Stanza 4: ci sono sei garguglie.

Garguglie (6) [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 (12), PX 500].

Possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

Stanza 5: c'è una scala a chiocciola di pietra che discende dal livello superiore (livello 8, stanza 11).

Stanza 6: vuota.

Stanza 7: in questo locale scende una pioggia d'oro e qualunque personaggio la attraversi senza proteggersi

ottiene il recupero di tutti i punti ferita persi (vale solo una volta per ciascun PG per ogni ingresso nel labirinto del Distruttore).

Stanza 8: ci sono sei armature vuote che combattono (identiche alle statue animate di ferro).

Statue animate di ferro (6) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d8/1d8 (pugni), TS G4, Mor 11 (12), PX 190].

Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Quando un'arma metallica non magica colpisce una di queste statue animate, chi la impugna deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o l'arma resta incastrata nella statua di ferro fintanto che quest'ultima non viene distrutta.

Stanza 9: al centro della sala c'è una scala a chiocciola che discende al livello inferiore (livello 10, stanza 11), ma c'è un piccolo esercito che la difende: cinque cavalieri (G15) e 50 soldati (G2) equipaggiati con scudi, spade e corazze di piastre.

Cavalieri (guerrieri del 15° livello) **(5)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+12, pf 62, tpcCA0 8, Att 2, Fer 1d8 (spada), TS G15, Mor 9 (12), PX 2.400].

Soldati (guerrieri del 2° livello) **(50)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 2d10, pf 11, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G2, Mor 8 (12), PX 20].

Stanza 10: ci sono due giganti del ghiaccio.

Giganti del ghiaccio (2) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 46, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (ascia gigante), TS G10, Mor 9 (12), PX 1.700].

Sono completamente immuni agli effetti negativi del gelo, incluso il soffio dei draghi bianchi. Possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Stanza 11: c'è una colonnina con sopra una chiave di metallo nero. In realtà è una trappola e il tocco della chiave causa un'esplosione che infligge 4d6 ferite a chiunque sia nella camera.

Livello 10 (vedi mappa a p. 59)

Questo livello rappresenta il Palazzo Ducale, dal quale dipende tutto il Feudo di Garovia.

Stanza 1: vuota.

Stanza 2: ci sono 15 cani combattenti.

Cani combattenti (15) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G2, Mor 11 (12), PX 35].

Stanza 3: qui ci sono sei cavalieri (G15) armati di spade, corazze di piastre e scudi.

Cavalieri (guerrieri del 15° livello) **(6)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+12, pf 62, tpcCA0 8, Att 2, Fer 1d8 (spada), TS G15, Mor 9 (12), PX 2.400].

Stanza 4: vuota.

Stanza 5: vi dimora un dragoleone.

Dragoleone (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 2, DV 9, pf 41, tpcCA0 12, Att 3 o 1, Fer 1d8/1d8 (artigli), 3d6 (morso) o vedi sotto (ruggito), TS G9, Mor 9 (12), PX 2.800].

Le sue ali sono adatte a voli brevi e possono trasportarlo solo per 3 round alla volta. Può lanciare un devastante ruggito: tutte le creature entro 35 m devono fare un tiro salvezza contro paralisi o rimangono immobilizzate per 1d3+1 round. Coloro che si trovano entro 9 m sono anche assordati per 2d6 round.

Stanza 6: altri sei cavalieri (G15) armati di spade, corazze di piastre e scudi.

Cavalieri (guerrieri del 15° livello) **(6)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+12, pf 62, tpcCA0 8, Att 2, Fer 1d8 (spada), TS G15, Mor 9 (12), PX 2.400].

Stanza 7: vuota.

Stanza 8: in questo locale c'è una folla di persone in coda per presentare le loro petizioni al Duca. Sospirano e si lamentano continuamente perché sono in fila da una eternità. Non vogliono che i personaggi "saltino" la coda e vanno affrontati come un unico nemico con le caratteristiche di una banshee.

Folla inferocita (banshee) **(1)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 0, DV 7, pf 32, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d8 (tocco), TS G7, Mor 10 (12), PX 1.490].

Il suo attacco principale è il lamento, che può essere emesso solo di notte, una volta ogni 24 ore. Ogni essere vivente entro 9 m dalla banshee che emette il suo lamento deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o morire. La sua sola vista impone un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere afflitti da *paura arcana*. È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite, e a *esorcismo*, che la uccide immediatamente.

Stanza 9: ecco un fantasma: un classico degli antichi palazzi nobiliari!

Fantasma (1) [All CM, Mov volo 27 m (9 m), CA 0 (8), DV 10, pf 45, tpcCA0 11, Att 1, Fer vedi sotto (influsso nefasto), TS G10, Mor 10 (12), PX 3.100].

È talmente terrificante da far invecchiare di 10 anni chiunque lo incontri e di farlo fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana*, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. I chierici almeno del 6°

livello sono immuni a questo effetto, mentre le creature con 8 DV o più ricevono un bonus di +2 al TS. Il fantasma attacca con un influsso nefasto che colpisce una creatura entro 6 m, facendola invecchiare di 1d4x10 anni. Chi muore ucciso da un fantasma non può essere riportato in vita in alcun modo. Un fantasma può rendersi visibile sul Piano materiale (CA 0), dov'è invulnerabile alle armi normali, ma esiste sul Piano etereo. Lì può essere colpito molto più facilmente (CA 8) e non è immune a nessun tipo di attacco fisico. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Stanza 10: è presidiata da un naga guardiano.

Naga guardiano (1) [All LB, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 2, Fer 1d6 + veleno (morso), 2d4 (stritolamento), TS G12, Mor 11 (12), PX 2.800].

Può sputare fino a 9 m un veleno che uccide chiunque fallisca il tiro salvezza. Lancia incantesimi come un chierico del 6° livello.

Stanza 11: c'è la scala a chiocciola che scende al livello inferiore, nascosta sotto un trono di marmo (si tratta in pratica dell'uscita dal labirinto di Sevrònia; se non c'è un prossimo sotterraneo che rappresenta un altro paese del Feudo, allora gli avventurieri troveranno la stanza col mascherone, il nemico finale). Sul trono è seduta una creatura demoniaca vestita come il Duca, con corona e scettro. È la trasformazione del regnante dopo che è stato "inglobato" dal Distruttore, e ha le statistiche di un babau (ma non può evocare altri demoni via *portale*). Assieme a lui ci sono un altro esserino (con le statistiche di un quasit), come se fosse un suo famiglia, e 20 cortigiani (G4) armati di pugnali. Il quasit è vestito di bianco ed ha una coroncina filiforme di argento in testa. Prima di essere "ingoiato" dal Distruttore, assieme a tutta la capitale, era anche lui un membro della Confraternita del Velo d'Argento: Rollone il siniscalco. Non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farlo parlare. In tal caso spiegherà che cosa è successo, ovvero che il Distruttore ha "assimilato" tutta la città, e il modo per uccidere la creatura, cioè l'Uovo d'Argento, custodito da secoli dalla Confraternita. Conosce alcuni confratelli in altri insediamenti che forse non sono stati ancora inglobati: Andrej il ladro nella capitale, Dryscoll figlio di Ratzcoll a Naryn, Dorfus Hilltopper a Casa di Ferro, Dmitrij il pescatore a Byrkal e Igor il carpentiere a Boscofogliascura. Non sa dove si trovi l'Uovo d'Argento, ma può dire che per scoprirlo occorre costruire una colonna di pietra in una certa regione del Feudo, bisogna metterci sopra un teschio umano, un ratto vivo, un verme, un moscone e incidere una frase magica sulla colonna. Solo allora il teschio prenderà lentamente il volo e si sposterà sopra al luogo dove si trova l'Uovo d'Argento, che deve essere a sua volta portato davanti alla faccia del Distruttore perché abbia effetto.

Duce Sevron III (babau) (1) [All LN, Mov 45 m (15 m), CA -3, DV 7+10, pf 42, tpcCA0 12 (8 con l'arma), Att 3 o 1, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 2d4 (morso) o 1d6+4 (arma), TS G7, Mor 10 (12), PX 1.700].



Come tutti i demoni di medio rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Preferisce attaccare a distanza con i giavellotti e le accette, e ha For 19, che gli conferisce un bonus di +4 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte con queste armi. Una sostanza gelatinosa rossastra ricopre la pelle del babau mentre combatte, riducendo le ferite delle armi da taglio e da punta del 50%. Il babau subisce ferite normali dalle armi non magiche e 2 ferite extra dalle armi contundenti di ferro. Questo demone ha le abilità di un ladro del 9° livello. Inoltre, ogni creatura entro 6 m che guarda negli occhi rossi del babau deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subire gli effetti di un *raggio dell'indebolimento*. 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 demone, scegliendo il più alto tra i due): *autometamorfosi*, *dispersione della magia*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *riscaldare il metallo* e *volo*.

Rollone il siniscalco (quasit) (1) [All LB, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d2 + veleno/1d2 + veleno (artigli), 1d4 (morso), TS G3, Mor 10 (12), PX 95].

Come tutti i demoni di basso rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m) e telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi). Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Non viene ferito da armi non magiche, tranne quelle di ferro. Rigenere 1 pf per round. Le

vittime degli artigli devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o perdere un punto di Destrezza per 2d6 round per ogni attacco andato a segno. Ha 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 demone, scegliendo il più alto tra i due): *autometamorfosi* (limitata alle forme di pipistrello, centopiedi gigante, rospo, lupo), *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Inoltre, una volta al giorno, può usare *paura arcana* in un raggio di 9 m.

Cortigiani (guerrieri del 4° livello) (20) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 12: vuota.

Stanza 13: ci sono quattro ragni in fase.

Ragni in fase (4) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 5+5, pf 28, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 + veleno (morso), TS G5, Mor 8 (12), 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 *porta in fase* gli impedisce di restare sul Piano eterico per 7 round. Le ragnatele di queste creature sono estremamente appiccicose, e occorre For 18 o più per liberarsene in 1 round. Con For 17 occorrono 2 round, altrimenti le ragnatele devono essere bruciate (vedi l'incantesimo *ragnatela*).

Stanza 14: vuota.

Stanza 15: qui ci sono tre sporiferi.

Sporiferi (3) [All N, Mov volo 9 m (3 m), CA 1, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 6].

Quando vengono a contatto con una creatura vivente, vi iniettano un nugolo di rizomi veleniferi e poi muoiono. Dopo un solo round i rizomi proliferano nel corpo della vittima, che muore nell'arco di una giornata. Dopo poche ore dalla morte della vittima, 2d4 sporiferi emergono dal suo cadavere. Un incantesimo *cura malattia* lanciato su una creatura infetta distrugge i rizomi. Se allo sporifero viene inflitta anche una sola ferita, esso esplode in un violento scoppio di gas che causa 6d6 ferite a tutte le creature entro 10 m. Un tiro salvezza contro bacchette riduce il danno della metà.

Stanza 16: c'è una scala a chiocciola che discende dal livello superiore (livello 9, stanza 9).

Stanza 17: ci sono 8.000 me.

Incontro 7: Tulek

Tulek potrebbe venire visitata dai personaggi prima o dopo essere stata "fagocitata" dal Distruttore. Nel caso i PG siano

in anticipo sull'arrivo della creatura, magari con la pergamena che indica uno di loro come il legittimo barone della cittadina, verrà organizzata una grande festa e tutti gli abitanti saranno ben disposti verso gli eroi che hanno salvato il Feudo dal mostro marino che si stava avvicinando alle Isole della Luna.

Tra gli abitanti di Tulek ci sono alcuni membri della Confraternita del Velo d'Argento: Joseph, Victor, Anezka e Boris (nota: durante il modulo *CHDDB2 Ombre su Tulek* è possibile che sia morto qualcuno di loro, nel qual caso ovviamente non sarà più presente in questa avventura). Joseph e Victor (membri giovani) sanno solo che l'Uovo d'Argento si può individuare esclusivamente tramite uno speciale rituale segreto. Anezka e Boris sono al corrente che per trovarlo bisogna costruire una colonna di pietra nella zona orientale dell'Altopiano dei Miraggi, ma non sanno niente altro dell'incantesimo. Conoscono però altri confratelli in giro per il Feudo: Gundoberto Fortebraccio nella capitale, Rifflian a Naryn, Dorfus Hilltopper a Casa di Ferro, Angelica a Medevska, Igor il carpentiere a Boscofogliascura.

Se Tulek è invece già stata "inglobata" dal Distruttore, ogni traccia della civiltà sarà scomparsa e l'area sarà tornata allo stato naturale. Se la creatura si trova in questo momento nella zona dove era in precedenza l'insediamento, i personaggi, perlustrando con attenzione i dintorni, potrebbero trovare (se superano una prova di Intelligenza) l'ingresso all'attuale livello superiore del labirinto del Distruttore.

Livello 1 (vedi mappa a p. 60)

Questo livello rappresenta la parte periferica della cittadina: le mura e le costruzioni vicine ad esse. L'ingresso nel labirinto di Tulek è nella stanza 1 del livello 1.

Stanza 1: c'è una scala a chiocciola in legno, tagliato rozzamente, che scende dal livello superiore. Ci sono quattro guardie (G4) armate di alabarde e quattro balestrieri (G4), tutti con delle cotte di maglia.

Guardie (guerrieri del 4° livello) (20) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d10 (alabarda), TS G4, Mor 8 (12), PX 80].

Balestrieri (guerrieri del 4° livello) (20) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (balestra pesante), TS G4, Mor 8 (12), PX 80].

Stanza 2: al centro c'è un pozzo con un secchio appoggiato sul bordo. Nel pozzo c'è un elementale dell'acqua pronto ad attaccare di sorpresa.

Elementale dell'acqua (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10 (12), PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Ritorna alla dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a zero punti ferita) o scacciato da *dispersione della magia*. Qualsiasi avversario immerso

nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questo elementale.

Stanza 3: sembra un canile e ci sono sei molossi instabili.

Molossi instabili (6) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G4, Mor 6 (12), PX 135].

Dopo il loro attacco, svaniscono e riappaiono a 1d4x3 m dall'avversario, ma mai in uno spazio occupato da un altro oggetto. In questo modo, se vince l'iniziativa, un molosso instabile non potrà essere attaccato prima di svanire.

Stanza 4: sembra una stalla con dentro dei bovini. Quando entrano i personaggi, gli animali si alzano sulle zampe posteriori e si rivelano come sei minotauri.

Minotauri (6) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 2, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso), TS G6, Mor 12, PX 570].

Stanza 5: ci sono dei carretti di legno carichi di paglia. All'ingresso dei personaggi, la struttura dei mezzi si contorce e si riassocia in nuove forme: 12 golem di legno.

Golem di legno (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G1, Mor 12, PX 59].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Sono piuttosto goffi e subiscono una penalità di -1 all'iniziativa. Sono particolarmente vulnerabili agli attacchi basati sul fuoco, tanto che effettuano eventuali tiri salvezza con una penalità di -2. Inoltre, questo tipo di attacchi infligge loro una ferita in più per ogni dado lanciato.

Stanza 6: vuota.

Stanza 7: c'è una scala a chiocciola fatta di legno grezzo ma robusto che scende al livello inferiore (livello 2, stanza 1). È difesa da un capitano delle guardie (G10) armato di spada, scudo e corazza di piastre. Al suo fianco ci sono due scudieri (G3) equipaggiati con spade, scudi e cotte di maglia, vestiti di bianco e con delle sottili coroncine d'argento in testa: sono Joseph e Victor. Non diranno nulla di loro volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farli parlare. In tal caso spiegheranno cosa è successo, ovvero che il Distruttore ha "ingoiato" anche Tulek e che l'Uovo d'Argento, custodito da secoli dalla Confraternita, può sconfiggere il mostro. Conoscono alcuni confratelli in altri insediamenti che forse non sono stati ancora inglobati: Gundoberto Fortebraccio nella capitale, Riffilian a Naryn, Dorfus Hilltopper a Casa di Ferro, Angelica a Medevska, Igor il carpentiere a Boscofogliascuro. Non sanno dove si trovi l'Uovo d'Argento, ma sono al corrente che si può individuare tramite uno speciale rituale segreto.

Capitano delle guardie (guerriero del 10° livello) **(1)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+2, pf 52, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G10, Mor 9 (12), PX 1.000].

Scudieri (guerrieri del 3° livello) **(2)** [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G3, Mor 8 (12), PX 50].

Stanza 8: sembra una stalla con dentro dei bovini. Quando entrano i personaggi, gli animali si alzano sulle zampe posteriori e si rivelano come sei minotauri.

Minotauri (6) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 2, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso), TS G6, Mor 12, PX 570].

Stanza 9: vuota.

Stanza 10: ci sono dei carretti di legno carichi di paglia. All'ingresso dei personaggi, la struttura dei mezzi si contorce e si riassocia in nuove forme: 12 golem di legno.

Golem di legno (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G1, Mor 12, PX 59].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Sono piuttosto goffi e subiscono una penalità di -1 all'iniziativa. Sono particolarmente vulnerabili agli attacchi basati sul fuoco, tanto che effettuano eventuali tiri salvezza con una penalità di -2. Inoltre, questo tipo di attacchi infligge loro una ferita in più per ogni dado lanciato.

Stanza 11: vuota.

Stanza 12: sembra una stalla con dentro dei bovini. Quando entrano i personaggi, gli animali si alzano sulle zampe posteriori e si rivelano come sei minotauri.

Minotauri (6) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 2, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso), TS G6, Mor 12, PX 570].

Stanza 13: qui ci sono 12 muli.

Muli (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (calcio) o 1d3 (morso), TS UN, Mor 8 (12), PX 20].

Stanza 14: ci sono dei carretti di legno carichi di paglia. All'ingresso dei personaggi, la struttura dei mezzi si contorce e si riassocia in nuove forme: 12 golem di legno.

Golem di legno (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G1, Mor 12, PX 59].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Sono piuttosto goffi e subiscono una penalità di -1 all'iniziativa. Sono particolarmente vulnerabili agli attacchi

basati sul fuoco, tanto che effettuano eventuali tiri salvezza con una penalità di -2. Inoltre, questo tipo di attacchi infligge loro una ferita in più per ogni dado lanciato.

Stanza 15: vuota.

Livello 2 (vedi mappa a p. 61)

Questo livello rappresenta l'abitato di Tulek e le sue casette in pietra e (soprattutto) legno.

Stanza 1: c'è una scala a chiocciola in legno, robusto ma tagliato rozzamente, che scende dal livello superiore (livello 1, stanza 7).

Stanza 2: ci sono sei falegnami (G4) armati di accette, che stanno squadrando un tronco per farne dei mobili.

Falegnami (guerrieri del 4° livello) (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (accetta), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 3: c'è un fornai (G1) armato della pala di ferro che usa per infornare il pane. Nel forno c'è una salamandra del fuoco.

Fornai (guerriero del 1° livello) (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d10, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pala da forno), TS G1, Mor 6 (12), PX 10].

Salamandra del fuoco (1) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G8, Mor 8 (12), PX 2.060].

Dal suo corpo emana un calore tremendo e tutte le creature entro 6 m da essa che non siano immuni al fuoco subiscono automaticamente 1d8 ferite a round. La salamandra del fuoco non subisce ferite da qualsiasi attacco basato sul fuoco e dalle armi non magiche, inoltre è immune agli incantesimi *charme e sonno*.

Stanza 4: vuota.

Stanza 5: questo ambiente sembra un granaio e ci sono 12 ratti giganti.

Ratti giganti (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8 (12), PX 6].

Ogni volta che un personaggio viene morso, c'è una probabilità del 5% che contragga un'infezione. In questo caso, deve fare un TS contro veleno. Se fallisce, un morbo acuto e debilitante assale il PG nel giro di 1d6 ore e lo uccide in 1d6 giorni. Un TS riuscito indica invece che si ammala meno gravemente per 30 giorni, durante i quali è febbricitante e incapace di muoversi o agire, ma al termine del decorso c'è solo una probabilità del 25% che muoia. In entrambi i casi, *cura malattia* guarisce all'istante la vittima.

Stanza 6: vuota.

Stanza 7: ci sono 12 vecchine (G1) che ricamano. Appena i personaggi sono nella camera, si alzano e lanciano loro i loro aghi.

Vecchine (guerriere del 1° livello) (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d10, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1 (ago), TS G1, Mor 6 (12), PX 10].

Stanza 8: ci sono sei rugginofagi.

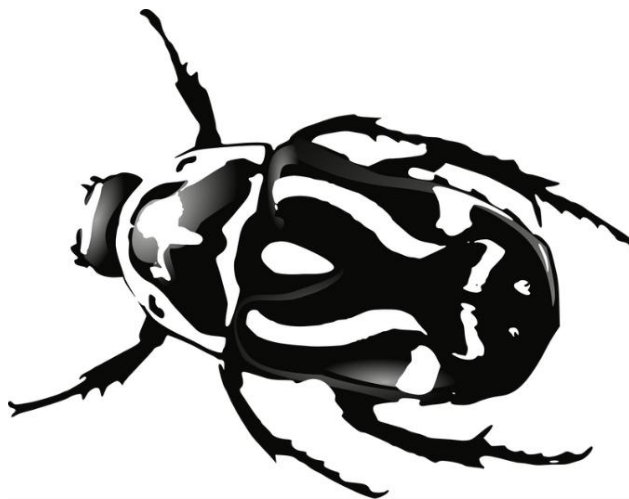
Rugginofagi (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o vedi sotto (antenne), TS G3, Mor 7 (12), PX 500].

Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite dalle antenne di un rugginofago (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua pelle (quando il mostro viene attaccato) arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili. Per questo motivo, le armi di acciaio normale non possono ferirli. Gli oggetti magici dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano oggetti normali. A questo punto, un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni "più" di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze.

Stanza 9: ci sono otto scarabei urticanti.

Scarabei urticanti (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 + vedi sotto (morso), TS G1, Mor 8 (12), PX 30].

Secernono un fluido tossico, che possono spruzzare sull'avversario quando il tiro per colpire del morso ha successo. Il fluido tossico provoca dolori intensi, ustioni e vesciche, che danno una penalità di -2 ai tpc per un giorno, a meno che non venga usato un incantesimo *cura ferite leggere* (che non guarisce pf se usato per rimuovere questo effetto).



Stanza 10: c'è uno sciame d'insetti (vespe, 4 DV).

Sciame d'insetti (1) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 18 m (6 m), CA 7, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer vedi sotto (investimento), TS UN, Mor 11 (12), PX 135].

Chiunque venga a contatto con un sciame di insetti (del diametro di 3 m) viene avvolto da esso senza bisogno di un tiro per colpire e comincia a subire 2 ferite per round (morsi e punture). I personaggi senza alcuna armatura subiscono danno doppio (4 ferite). Anche se le armi non hanno effetto sugli sciami, un personaggio può sbracciarsi o agitare un'arma intorno a sé per scacciare gli insetti. Liberarsi in questo modo richiede 3 round, durante i quali gli insetti continuano a infliggere ferite. Un personaggio può sfuggire agli insetti immergendosi nell'acqua, nel qual caso subirà ferite solo per un altro round. Uno sciame inferocito inseguirà quasi certamente un personaggio in fuga, a meno che questi non riesca a togliersi dalla visuale degli insetti. I fuochi normali infliggono 1d4 ferite a uno sciame d'insetti. Gli attacchi magici di fuoco, freddo ed elettricità danneggiano normalmente uno sciame, mentre l'incantesimo *sonno* lo rende inattivo. Anche il fumo può essere usato efficacemente per scacciare o tenere a bada uno sciame.

Stanza 11: ci sono 12 spiritelli.

Spiritelli (12) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer maledizione, TS E1, Mor 7 (12), PX 6].

Quando mettono assieme le loro energie magiche, cinque spiritelli possono usare *scaglia maledizione* contro un avversario. Le maledizioni degli spiritelli di solito non causano danni fisici o afflizioni serie, ma sono imbarazzanti o burlesche. Per esempio la pelle del personaggio può diventare a pois o striata, o si può verificare un effetto bizzarro a scelta del master. Un incantesimo *scaccia maledizione* elimina facilmente queste sgradevoli conseguenze.

Stanza 12: vuota.

Stanza 13: ci sono otto taglialegna (G2) armati di asce.

Tagialegna (guerrieri del 2° livello) **(8)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 2d10, pf 11, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (accetta), TS G2, Mor 6 (12), PX 20].

Stanza 14: ci sono sei scalpellini (G3) armati di martelli (e scalpelli).

Scapellini (guerrieri del 3° livello) **(6)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 3d10, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (martello), TS G3, Mor 6 (12), PX 50].

Stanza 15: ci sono quattro ceramisti (G4) impegnati a dipingere un gran numero di vasi, che lanceranno prontamente contro i personaggi.

Ceramisti (guerrieri del 4° livello) **(4)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (vaso), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 16: vuota.

Stanza 17: ci sono quattro presenze, ciò che resta di persone le quali furono ingiustamente decapitate molti anni fa.

Presenze (4) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Non vengono danneggiate dalle armi normali e quelle di argento infliggono loro solo la metà delle ferite. Quando una vittima viene colpita, subisce 1d6 ferite e perde un livello di esperienza (o 1 DV) e tutti i vantaggi che dipendono da esso. 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.

Stanza 18: ci sono 45 pellicce di marmotta già perfettamente conciate del valore di 40 mo ciascuna.

Stanza 19: qui ci sono tre sporiferi.

Sporiferi (3) [All N, Mov volo 9 m (3 m), CA 1, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 6].

Quando vengono a contatto con una creatura vivente, vi iniettano un nugolo di rizomi veleniferi e poi muoiono. Dopo un solo round i rizomi proliferano nel corpo della vittima, che muore nell'arco di una giornata. Dopo poche ore dalla morte della vittima, 2d4 sporiferi emergono dal suo cadavere. Un incantesimo *cura malattia* lanciato su una creatura infetta distrugge i rizomi. Se allo sporifero viene inflitta anche una sola ferita, esso esplode in un violento scoppio di gas che causa 6d6 ferite a tutte le creature entro 10 m. Un tiro salvezza contro bacchette riduce il danno della metà.

Stanza 20: vuota.

Stanza 21: ci sono 12 pecore e sei pastori (G4) che le stanno tosando con dei coltelli.

Pastori (guerrieri del 4° livello) **(6)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (coltello), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 22: ci sono sei artigiani (G1) che intrecciano dei cestini di vimini.

Artigiani (guerrieri del 1° livello) **(6)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d10, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d2 (mani nude), TS G1, Mor 6 (12), PX 10].

Stanza 23: sembra un deposito dove vengono invecchiati dei formaggi. Se mangiati in questo locale sono buoni e nutrienti, ma portati fuori sviluppano immediatamente delle larve putride al loro interno.

Stanza 24: c'è una scala a chiocciola in legno, robusto ma tagliato rozzaamente, che scende al livello inferiore (livello 3, stanza 1).

Stanza 25: sembra vuota, ma il pavimento è illusorio e i personaggi cadranno in una buca larga come la sala e profonda 6 m. Sul fondo c'è un protoplasma nero, utilizzato come "discarica di rifiuti" di Tulek, ma ben lieto di "digerire" anche qualunque persona gli capiti a tiro.

Protoplasma nero (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 10, pf 45, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G5, Mor 12, PX 3.100].

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

Stanza 26: questa sala sembra la bizzarra cucina di una vecchina rugosa. È una strega della notte.

Strega della notte (1) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 9, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 (artiglio), TS G8, Mor 8 (12), PX 1.560].

Ha le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *autometamorfosi*, *individuazione dell'allineamento*, *sonno* (con effetto su una creatura con 12 DV o meno che fallisce il tiro salvezza). Ha anche le seguenti abilità magiche, ognuna utilizzabile tre volte al giorno: *dardo incantato* (un singolo dardo che infligge 2d8 ferite) e *raggio dell'indebolimento*. Le abilità magiche possono essere usate una a round e funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV della strega, scegliendo il più alto tra i due. Può diventare eterea a volontà..

Stanza 27: sembra vuota ma in realtà c'è un trappoliere.

Trappoliere (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 4+, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G12, Mor 10 (12), PX 2.000].

Quando colpisce, si ripiega e si avvolge sulla vittima, cercando di schiacciarla e soffocarla con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le vittime intrappolate non possono attaccare. Il trappoliere subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riesce nel tiro salvezza.

Stanza 28: ci sono quattro uomini sciacallo.

Uomini sciacallo (4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G4, Mor 9 (12), PX 190].

Lo sguardo impone un tiro salvezza contro incantesimi per non essere afflitti da *sonno*. Possono essere colpiti solo da armi magiche con bonus di +1 o superiore o da armi di ferro.

Livello 3 (vedi mappa a p. 62)

Questo livello rappresenta la parte più centrale (e ricca) di Tulek.

Stanza 1: c'è una scala a chiocciola in legno, robusto ma tagliato rozzamente, che scende dal livello superiore (livello 2, stanza 24). Nel locale finge di dormire un drago verde, su un letto di 6.000 mr piuttosto corrose.

Drago verde (1) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 1, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 3 o 1, Fer 1d6/1d6 (artigli), 3d8 (morso) o vedi sotto (soffio), TS G8, Mor 9 (12), PX 2.060].

È capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, il drago utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago verde è una nube di gas acido che occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

Stanza 2: vuota.

Stanza 3: vuota.

Stanza 4: ci sono 25 cittadini di Tulek (G6) armati di spade e scudi. Tra di loro si trovano Anezka e Boris, vestiti di bianco e con una coroncina filiforme d'argento. Non diranno nulla di loro volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farli parlare. In tal caso spiegheranno cosa è successo, ovvero che il Distruttore ha "ingoiato" anche Tulek e che l'Uovo d'Argento, custodito da secoli dalla Confraternita, può sconfiggere il mostro. Sono al corrente che per trovare l'oggetto bisogna costruire una colonna di pietra nella zona orientale dell'Altopiano dei Miraggi, ma non sanno niente altro dell'incantesimo necessario a rintracciarlo. Conoscono però altri confratelli in giro per il Feudo: Gundoberto Fortebraccio nella capitale, Riffllian a Naryn, Dorfus Hilltopper a Casa di Ferro, Angelica a Medevska, Igor il carpentiere a Boscofogliascura.

Cittadini (guerrieri del 6° livello) **(25)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G6, Mor 6 (12), PX 320].

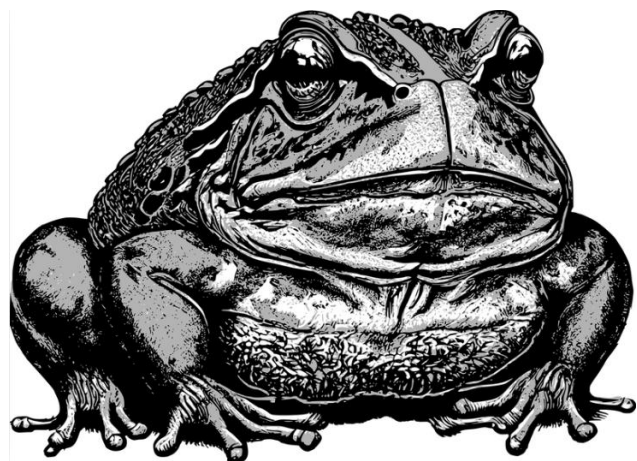
Stanza 5: ci sono una criosfinge e un pozzo senza fondo. Il mostro si offrirà di fornire informazioni ai personaggi se questi risponderanno ai suoi indovinelli e se getteranno grandi ricchezze e oggetti magici nel pozzo della sala (tutte le offerte ovviamente verranno immediatamente “incorporate” dal Distruttore). In realtà la criosfinge darà solo notizie di scarsa importanza o false (secondo le decisioni del master).

Criosfinge (1) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 0, DV 10, pf 15, tpcCA0 11, Att 3, Fer 2d4/2d4 (artigli), 3d6 (coma), TS G10, Mor 9 (12), PX 1.700].

Stanza 6: al centro c'è una vasca ornamentale coperta di piante e fiori acquatici. In agguato ci sono quattro rospi velenosi.

Rospi velenosi (4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 + veleno (morso), TS G1, Mor 6 (12), PX 59].

Hanno una lingua lunga 4,5 m con cui possono avvinghiare e trascinare i nemici. Il morso di questi rospi infligge 1d4+1 ferite e uccide chiunque non riesca in un tiro salvezza contro veleno. Possono inghiottire vittime grosse come un nano o più piccole. Chiunque venga ingerito subisce 1d6 ferite per round finché il rospo non viene ucciso.



Stanza 7: ci sono una boccetta d'acqua sacra, 10 candele, un cannocchiale, tre corde di seta, un libro in pergamena ancora da scrivere – si può usare per scrivere delle magie, due boccette di olio combustibile e uno specchio d'acciaio piccolo.

Stanza 8: ci sono tre meduse.

Meduse (3) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + veleno (morso di serpente), TS G4, Mor 8 (12), PX 245].

Qualunque personaggio che guardi una medusa deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra (è possibile guardare una medusa attraverso uno specchio per evitare questo effetto). Una medusa che vede il proprio riflesso deve fare un tiro salvezza contro

pietrificazione o diventa essa stessa di pietra. Le meduse possono attaccare anche con i loro capelli-serpente, che mordono tutti insieme, infliggendo 1d6 ferite e inoculando un veleno mortale (la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro veleno o morirà dopo 1 turno). Un personaggio che affronta una medusa schermandosi gli occhi subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, mentre la medusa riceve un bonus di +2 contro di lui. Le meduse hanno un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.

Stanza 9: c'è un'idra con 12 teste.

Idra (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 12, pf 96, tpcCA0 10, Att 1 per testa, Fer 1d10 per testa (morso), TS G12, Mor 9 (12), PX 2.000].

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 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.

Stanza 10: ci sono due gorgoni.

Gorgoni (2) [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 (12), 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.

Stanza 11: 7.000 ma.

Stanza 12: vuota.

Stanza 13: c'è una scala a chiocciola in legno, robusto ma tagliato rozzamente, che scende al livello inferiore (si tratta in pratica dell'uscita dal labirinto di Tulek; se non c'è un prossimo sotterraneo che rappresenta un altro paese del Feudo, allora gli avventurieri troveranno la stanza col mascherone, il nemico finale). È protetta da otto mastini infernali.

Mastini infernali (8) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 7, pf 32, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d6 (morso) o 7d6 (soffio), TS G7, Mor 9 (12), PX 1.140].

Mordono il 70% delle volte e nel restante 30% dei casi usano il soffio infuocato (un tiro salvezza contro soffio riduce il danno a metà). Sono resistenti al fuoco e hanno una capacità imperfetta di notare le creature invisibili entro 18 m (probabilità del 75%).

Stanza 14: 15 guardie (G4), con cotte di maglia e alabarde.

Guardie (guerrieri del 4° livello) (15) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d10 (alabarda), TS G4, Mor 8 (12), PX 80].

Incontro 8: Naryn

Naryn potrebbe venire visitata dai personaggi prima o dopo essere stata “fagocitata” dal Distruttore. Nel caso i PG siano in anticipo sull'arrivo della creatura, magari con la pergamena che indica uno di loro come il legittimo barone della cittadina, verrà organizzata una grande festa e tutti gli abitanti saranno ben disposti verso gli eroi che hanno salvato il Feudo dal mostro marino che si stava avvicinando alle Isole della Luna.

A Naryn c'è l'elfo Rifflian, che fa parte della Confraternita del Velo d'Argento e conosce Gundoberto Fortebraccio nella capitale, Anezka e Boris a Tulek. Sa che l'Uovo d'Argento può annientare il Distruttore, il quale è la causa di tutte le sparizioni di siti abitati, e che si trova da qualche parte nella zona orientale dell'Altipiano dei Miraggi.

Nel villaggio c'è anche il mezzelfo Dryscoll, figlio di Ratzcoll, che fa anche lui parte della Confraternita del Velo d'Argento e conosce Rollone il siniscalco, nella capitale. Sa che il Distruttore è la causa dei problemi e, per trovare il modo di sconfiggerlo, bisogna costruire una colonna con delle iscrizioni per fare dei riti particolari a lui ignoti, e che una delle quattro parole da tracciare è “ego”.

Se Naryn è invece già stata “inglobata” dal Distruttore, ogni traccia della civiltà sarà scomparsa e l'area sarà tornata allo stato naturale. Se la creatura si trova in questo momento nella zona dove era in precedenza l'insediamento, i personaggi, perlustrando con attenzione i dintorni, potrebbero trovare (se superano una prova di Intelligenza) l'ingresso all'attuale livello superiore del labirinto del Distruttore.

Livello 1 (vedi mappa a p. 63)

Questo livello rappresenta la parte di Naryn dove gli elfi convivono con umani e altre razze. Le stanze sono in gran parte di legno e argilla seccata e dipinta con colori sgargianti. Qua e là ci sono anche delle pareti in mattoni cotti.

Stanza 1: nel soffitto di questa sala c'è un grande buco dal quale scendono delle grosse radici. I personaggi possono accedere dal livello superiore tramite una specie di pozzo, nel quale ci si può calare senza grossi problemi aiutandosi con le dette radici (questa è in pratica l'entrata del sotterraneo di Naryn). Nel locale non c'è altro.

Stanza 2: al centro della camera c'è una scala a chiocciola di legno che scende al livello inferiore. Nella sala c'è un golem di bronzo, che aspetta impassibile l'arrivo di intrusi, per attaccarli.

Golem di bronzo (1) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 0, DV 20, pf 90, tpcCA0 6, Att 1, Fer 3d10 (pugno), TS G10, Mor 12, PX 4.250].

È immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Ha metallo fuso al posto del sangue e chiunque lo tocchi subisce 1d10 ferite per l'intenso calore irradiato dalla sua

pelle metallica. Inoltre, quando un'arma da taglio colpisce questo golem, l'attaccante subisce 2d6 ferite a causa del metallo fuso che schizza dalla lacerazione (un tiro salvezza contro morte nega il danno).

Stanza 3: vuota.

Stanza 4: al centro del locale c'è una montagna di monete di rame (ben 19.000 mr!).

Stanza 5: è piena di grandi vasi di coccio, nei quali crescono delle torreggianti rose rosse, che arrivano fino al soffitto. È facile che umanoidi più grandi di un halfling si pungano, spostandosi normalmente nella sala (subendo 1 ferita per round). Per evitare che ciò accada, è necessario muoversi con cautela (camminare lentamente, non attaccare o lanciare magie, ecc.), ma nascosti tra i vasi ci sono 8 satiri, uno dei quali ha un flauto di pan magico. Questo oggetto è usabile solo da un satiro, può provocare *charme su persone*, *sonno* o *paura arcana* a tutte le creature entro 18 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi ma, se il TS ha successo, un individuo non può più essere affetto dallo stesso flauto per un giorno intero.

Satiri (8) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (corna), TS G5, Mor 7 (12), PX 350].

Stanza 6: vuota.

Stanza 7: ci sono quattro anziani falegnami mezzelfi (G5/M5) che limano o comunque completano quattro burattini (che in realtà sono golem di legno).

Falegnami (mezzelfi guerrieri del 5° livello/maghi del 5° livello) (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d10/2+5d4/2, pf 20, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4 (attrezzo) o incantesimo, TS G5/M5, Mor 6 (12), PX 350]. Incantesimi dei maghi (2/2/1): a discrezione del master.

Golem di legno (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G1, Mor 12, PX 59].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Sono piuttosto goffi e subiscono una penalità di -1 all'iniziativa. Sono particolarmente vulnerabili agli attacchi basati sul fuoco, tanto che effettuano eventuali tiri salvezza con una penalità di -2. Inoltre, questo tipo di attacchi infligge loro una ferita in più per ogni dado lanciato.

Stanza 8: vuota.

Stanza 9: in questa sala completamente in legno, sulla parete opposta alla porta, c'è un mascherone simile a quello del Distruttore (già visto nella grotta sulle Isole della Luna, nell'incontro 3), ma in legno anziché di pietra. Se viene toccato o danneggiato, esplode causando 6d6 ferite a tutto quello che c'è nella camera (tiro salvezza contro morte per dimezzare il danno).

Stanza 10: vuota.

Stanza 11: il pavimento è di terra e ci crescono piante rampicanti con enormi foglie che di fatto impediscono la visione. Ci vive una galloserie.

Galloserpe (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7 (12), 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.

Stanza 12: in questa camera buia e con il pavimento di terriccio nero c'è un basilisco che dorme. Luce o rumore lo sveglieranno facilmente.

Basilisco (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 6+1, pf 28, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d10 + pietrificazione (morso), TS G6, Mor 9 (12), PX 570].

Qualsiasi creatura vivente che viene morsa o lo 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 TS contro pietrificazione per non diventare di pietra.

Stanza 13: in questa sala completamente in pietra antichissima, proveniente da chissà quale rovina storica ormai dimenticata e ricoperta da umidità e concrezioni calcaree, c'è in agguato una fanghiglia verde.

Fanghiglia verde (1) [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer vedi sotto (contatto), TS G1, Mor 12, PX 38].

Si nutre di piante, animali e metalli (armi e corazze, quindi), ma non digerisce la pietra. Una volta coperta una vittima, la fanghiglia verde digerirà i suoi indumenti e la sua armatura in 6 round. Passato questo periodo, basteranno solo 1d4 round di contatto con la pelle di una vittima per digerirla e assimilarla, creando un'altra fanghiglia verde al suo posto. Non è possibile ferirla o strapparla via da una vittima, ma si può bruciarla. Se ciò accade mentre è attaccata a un personaggio, le ferite da fuoco vengono inflitte a entrambi. La fanghiglia verde viene uccisa istantaneamente dall'incantesimo *cura malattia*.

Stanza 14: vuota.



Stanza 15: ci sono 12 arcieri mezzelfi (G6/M6) nascosti dietro dei pavesi, una specie di protezioni di legno che difendono da frecce e attacchi diretti corpo a corpo. Sono equipaggiati con cotte di maglia, spade e archi lunghi.

Arcieri (mezzelfi guerrieri del 6° livello/maghi del 6° livello) (12) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10/2+6d4/2, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 (spada o freccia lunga) o incantesimo, TS G6/M6, Mor 8 (12), PX 570].
Incantesimi dei maghi (2/2/2): a discrezione del master.

Stanza 16: ci sono dei tronchi d'albero tagliati. Ci sono anche otto taglialegna (½E6) con accette assieme ad un golem di legno nascosto, che attaccherà di sorpresa.

Taglialegna (mezzelfi guerrieri del 6° livello/maghi del 6° livello) (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 6d10/2+6d4/2, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (accetta) o incantesimo, TS G6/M6, Mor 6 (12), PX 570].
Incantesimi dei maghi (2/2/2): a discrezione del master.

Golem di legno (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G1, Mor 12, PX 59].

È immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. È piuttosto goffo e subisce una penalità di -1 all'iniziativa. È particolarmente vulnerabile agli attacchi basati sul fuoco, tanto che effettua eventuali tiri salvezza con una penalità di -2. Inoltre, questo tipo di attacchi gli infligge una ferita in più per ogni dado lanciato.

Stanza 17: al centro c'è un'enorme sfera vegetale di dimensioni molto grandi (diametro di 3 m). Se il suo morbido tegumento esterno viene danneggiato, esplode, sparando in tutte le direzioni delle spore che causano una sensazione di terribile bruciore e dolore. L'esplosione infligge 6d6 ferite (tiro salvezza contro veleno per dimezzare i danni).

Stanza 18: vuota, ma con 18.000 mr.

Stanza 19: in questa camera, alta circa 25 m, ci sono sei arpie.

Arpie (6) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), arma, TS G3, Mor 7 (12), 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 *charme*. Un TS riuscito concede l'immunità agli effetti del canto per il resto dell'incontro. Chiunque sia stregato da un'arpia tenterà 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).

Stanza 20: ci sono 20 abitanti di Naryn (10 G4 e 10 mezzelfi G4/M4) tra i quali anche Dryscoll, vestito di bianco e con una coroncina argentata filiforme (indicazione che

anche lui fa parte della Confraternita del Velo d'Argento). Non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farlo parlare. In tal caso spiegherà cosa è successo, ovvero che il Distruttore ha "ingoiato" anche Naryn e, per trovare il modo di sconfiggerlo, bisogna costruire una colonna con delle iscrizioni per fare dei riti particolari a lui ignoti, e che una delle quattro parole da tracciare è "ego", ma non sa in quale posizione vada scritta. Conosce Rollone il siniscalco, nella capitale.

Abitanti (guerrieri del 10° livello) (10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 9d10+2, pf 52, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G10, Mor 6 (12), PX 1.000].

Abitanti (mezzelfi guerrieri del 10° livello/maghi del 10° livello) (10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 9d10/2+2/2+9d4/2+1/2, pf 62, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d6 (arma) o incantesimo, TS G10/M10, Mor 6 (12), PX 1.700].
Incantesimi dei maghi (3/3/3/2): a discrezione del master.

Stanza 21: al centro c'è un tavolo di legno con sopra una bacchetta della neutralizzazione.

Stanza 22: vuota.

Stanza 23: al centro ci sono una semplice fontana di pietra levigata ea un'anfora elementale dell'acqua.

Stanza 24: ci sono otto soldati (G6) armati di spade e cotte di maglia, e altri otto mezzelfi (G6/M6) equipaggiati in maniera simile, più delle bacchette dei dardi incantati.

Soldati (guerrieri del 6° livello) (8) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G6, Mor 8 (12), PX 320].

Soldati (mezzelfi guerrieri del 6° livello/maghi del 6° livello) (8) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10/2+6d4/2, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 (spada) o incantesimo, TS G6/M6, Mor 8 (12), PX 570].
Incantesimi dei maghi (2/2/2): a discrezione del master.

Stanza 25: al centro c'è un tavolo di legno con sopra una bacchetta di legno. Se vengono toccati, esplodono in una deflagrazione magica che causa 6d6 ferite a chiunque si trova nella stanza (tiro salvezza contro bacchette per dimezzare i danni).

Stanza 26: quattro orsogufi.

Orsogufi (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9 (12), PX 350].

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

Stanza 27: otto folletti.

Folletti (8) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 3, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS E1, Mor 7 (12), PX 16].

Sono naturalmente invisibili, ma possono scegliere di farsi vedere quando vogliono, e possono agire liberamente e attaccare senza divenire visibili, cosa che consentirà loro di sorprendere sempre gli avversari. Un nemico non può attaccare un folletto durante il primo round di combattimento; potrà farlo dal secondo round in poi, sfruttando gli altri sensi per avere un'idea approssimativa di dove si trova il bersaglio. Gli attacchi sferrati contro un folletto invisibile hanno una penalità di -4 al tiro per colpire.

Stanza 28: al centro c'è un tavolo di legno con sopra una bacchetta di legno. Nulla di ciò è magico, né ha alcun effetto.

Stanza 29: al centro c'è una collinetta fatta da 6.000 ma.

Stanza 30: 10 uccelli stigei.

Uccelli stigei (10) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + vedi sotto (proboscide), TS G2, Mor 9 (12), PX 16].

Grazie alla loro rapidità, ottengono un bonus di +2 al tpc nel primo attacco. Se il colpo va a segno, la proboscide infligge 1d3 ferite e si fissa, dopodiché l'uccello stigeo succhierà 1d3 pf di sangue a round e rimarrà attaccato finché non verrà ucciso o la vittima non morirà dissanguata.

Stanza 31: questa area sembra un boschetto, con otto uomini albero.

Uomini albero (8) [All LB, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G8, Mor 6 (12), PX 1.560].

Temono il fuoco e sono molto cauti nelle sue vicinanze. Hanno la capacità di animare due alberi entro una distanza di 18 m. Gli alberi animati si battono con le stesse caratteristiche di un uomo albero, ma hanno un movimento di soli 9 m (3 m). Durante ogni round, un uomo albero può smettere di animare gli alberi attivi in quel momento per "risvegliarne" altri due.

Livello 2 (vedi mappa a p. 64)

Questo livello rappresenta la parte di Naryn dove vivono solo gli elfi. Le pareti, i pavimenti, i soffitti (almeno in superficie) sono tutti di legno, quasi sempre decorato, e spesso con piccoli rami e foglie che crescono anche nelle stanze, dando un effetto molto naturale.

Stanza 1: al centro di questa sala vuota c'è una scala a chiocciola in legno, magnificamente ornata, che viene dal piano superiore (livello 1, stanza 2).

Stanza 2: vuota.

Stanza 3: alveare grandissimo (naturale, non arnia) con 30 api giganti e nessuna regina. Il miele al suo interno è buonissimo e può sostituire 15 pasti. Le api inseguiranno dappertutto chiunque le disturbi. Una qualsiasi ape regina le

rende immediatamente più tranquille e difensive verso la regina e l'alveare, e non braccheranno più chi fugge da loro.

Api giganti (30) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + veleno (pungiglione), TS G1, Mor 9 (12), PX 7].

Attaccano con un pungiglione velenoso, che uccide chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno. Il pungiglione si rompe sempre nel corpo della vittima e, se questa scappa al veleno, infligge una ferita addizionale a round finché non viene rimosso. Un'ape che colpisce con successo muore il round successivo a causa del trauma dovuto al distacco del pungiglione. Un personaggio deve fermarsi per 1 round se vuole togliersi un pungiglione.

Stanza 4: un vecchio elfo rubizzo (G4/M4) è seduto su una comoda panchina in una sala piena di vasi alti e grandi fiori, e inizia a suonare il suo flauto di legno appena entra qualcuno. Lo strumento musicale dell'elfo (che conosce l'incantesimo *invisibilità* e in caso cercherà di lanciarlo anche su sé stesso per evitare di essere ucciso) è normale, ma nella camera sono nascosti anche quattro satiri invisibili, tutti con i loro usuali flauti magici che tenteranno di adoperare contro i PG. Questi oggetti sono usabili solo da un satiro, possono provocare *charme su persone*, *sonno* o *paura arcana* a tutte le creature entro 18 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi ma, se il TS ha successo, un individuo non può più essere affetto dallo stesso flauto per un giorno intero.

Vecchio (elfo guerriero del 4° livello/mago del 4° livello) (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10/2+4d4/2, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d2 (mani nude) o incantesimo, TS G4/M4, Mor 6 (12), PX 135].

Incantesimi dei maghi (2/2): a discrezione del master (tra i quali *invisibilità*).

Satiri (4) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (corni), TS G5, Mor 7 (12), PX 350].

Stanza 5: 25 abitanti elfi (G1/M1) di Naryn che attaccano lanciando frutta marcia.

Abitanti (elfi guerrieri del 1° livello/maghi del 1° livello) (25) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d10/2+1d4/2, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d2 (mani nude) o incantesimo, TS G1/M1, Mor 6 (12), PX 13].

Incantesimi dei maghi (1): a discrezione del master.

Stanza 6: otto folletti.

Folletti (8) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 3, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS E1, Mor 7 (12), PX 16].

Sono naturalmente invisibili, ma possono scegliere di farsi vedere quando vogliono, e possono agire liberamente e attaccare senza divenire visibili, cosa che consentirà loro di sorprendere sempre gli avversari. Un nemico non può

attaccare un folletto durante il primo round di combattimento; potrà farlo dal secondo round in poi, sfruttando gli altri sensi per avere un'idea approssimativa di dove si trova il bersaglio. Gli attacchi sferrati contro un folletto invisibile hanno una penalità di -4 al tiro per colpire.

Stanza 7: sei centauri armati con delle mezzelance.

Centauri (6) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d6/1d6 (zoccoli), 1d6 (mezzalancia), TS G4, Mor 8 (12), PX 80].

Stanza 8: al centro c'è un letto a baldacchino in legno prezioso, fatto tutto di un pezzo cresciuto appositamente in quella forma, con un materasso morbidissimo di muschio secco, lenzuola finissime e tende rappresentanti una foresta ideale a chiudere il baldacchino. Un acquirente di rango nobile lo pagherà 5.000 mo, ma l'ingombro è molto importante.

Stanza 9: otto abitanti elfi di Naryn (G6/M6), armati di spade e cotte di maglia. Attaccano immediatamente con le loro **bacchette dei dardi incantati**.

Abitanti (elfi guerrieri del 6° livello/maghi del 6° livello) **(8)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10/2+6d4/2, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 (spada) o incantesimo, TS G6/M6, Mor 6 (12), PX 570].
Incantesimi dei maghi (2/2/2): a discrezione del master.

Stanza 10: al centro c'è un'enorme sfera vegetale di dimensioni molto grandi (diametro di 3 m). Se il suo morbido tegumento esterno viene danneggiato, esplode, sparando in tutte le direzioni delle spore che causano una sensazione di terribile bruciore e dolore. L'esplosione infligge 6d6 ferite (tiro salvezza contro veleno per dimezzare i danni).

Stanza 11: vuota.

Stanza 12: al centro c'è un'enorme sfera vegetale di dimensioni molto grandi (diametro di 3 m). Se il suo morbido tegumento esterno viene danneggiato, esplode, sparando in tutte le direzioni delle spore che causano una sensazione di terribile bruciore e dolore. L'esplosione infligge 6d6 ferite (tiro salvezza contro veleno per dimezzare i danni).

Stanza 13: al centro ci sono 2.000 mo.

Stanza 14: al centro c'è un'enorme sfera vegetale di dimensioni molto grandi (diametro di 3 m). Se il suo morbido tegumento esterno viene danneggiato, esplode, sparando in tutte le direzioni delle spore che causano una sensazione di terribile bruciore e dolore. L'esplosione infligge 6d6 ferite (tiro salvezza contro veleno per dimezzare i danni).

Stanza 15: al centro ci sono 22.000 mr.

Stanza 16: otto scimmie antropofaghe.

Scimmie antropofaghe (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G5, Mor 10 (12), PX 350].

Se entrambi gli artigli colpiscono il medesimo bersaglio nello stesso round, la vittima subisce 1d8 pf aggiuntivi.

Stanza 17: tre sporiferi.

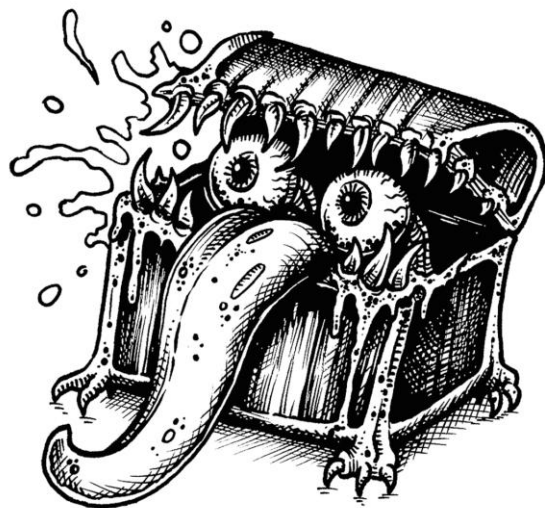
Sporiferi (3) [All N, Mov volo 9 m (3 m), CA 1, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 6].

Quando vengono a contatto con una creatura vivente, vi iniettano un nugolo di rizomi veleniferi e poi muoiono. Dopo un solo round i rizomi proliferano nel corpo della vittima, che muore nell'arco di una giornata. Dopo poche ore dalla morte della vittima, 2d4 sporiferi emergono dal suo cadavere. Un incantesimo *cura malattia* lanciato su una creatura infetta distrugge i rizomi. Se allo sporifero viene inflitta anche una sola ferita, esso esplode in un violento scoppio di gas che causa 6d6 ferite a tutte le creature entro 10 m. Un tiro salvezza contro bacchette riduce il danno della metà.

Stanza 18: al centro c'è un forziere (è un trappoliere).

Trappoliere (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 4+, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G12, Mor 10 (12), PX 2.000].

Quando colpisce, si ripiega e si avvolge sulla vittima, cercando di schiacciarla e soffocarla con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le vittime intrappolate non possono attaccare. Il trappoliere subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riesce nel tiro salvezza.



Stanza 19: 12 danzatrici elfiche (G2/M2). Ballano in silenzio, come se sentissero la musica nella loro testa. È una danza vivace e non smettono mai. Chi le guarda per 3 round consecutivi potrebbe sentire il desiderio di unirsi a loro (un tiro salvezza contro incantesimi per ogni elfa danzante,

presente e viva al terzo round). Il ballo stanca chi si unisce alle belle elfe: per ogni turno di danza si perde 1 pf cumulativo (es. 1 pf nel primo turno, 2 pf nel secondo, 3 pf nel terzo, e via dicendo). Se i compagni non bloccano il PG, fermando il suo ballo (cosa che consente un nuovo TS contro incantesimi per ogni elfa), egli continuerà a danzare fino alla morte.

Danzatrici (elfe guerriere del 2° livello/maghe del 2° livello) (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 2d10/2+2d4/2, pf 8, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d2 (mani nude) o incantesimo, TS G2/M2, Mor 6 (12), PX 29].

Incantesimi dei maghi (2): a discrezione del master.

Stanza 20: al centro, su un morbido cuscino di muschio, è adagiata una **gemma della luminosità**.

Stanza 21: vuota.

Stanza 22: al centro, su un morbido cuscino di muschio, è adagiato un **filatterio della fedeltà**.

Stanza 23: c'è un elfo di Naryn – Rifflian (G8/M8) che, appena può, usa la sua **bacchetta dei dardi incantati** a tutto spiano – vestito di bianco e con una coroncina argentata filiforme (indicazione che anche lui fa parte della Confraternita del Velo d'Argento). Non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farlo parlare. In tal caso spiegherà cosa è successo, ovvero che il Distruttore ha “ingoiato” anche Naryn. Rifflian sa che l'Uovo d'Argento può eliminare il mostro, il quale è la causa di tutte le sparizioni di siti abitati, e che l'oggetto si trova da qualche parte nella zona orientale dell'Altipiano dei Miraggi. L'elfo conosce Gundoberto Fortebraccio nella capitale, Anezka e Boris a Tulek. In questa sala c'è uno scivolo di legno cerato che va al livello inferiore (si tratta in pratica dell'uscita dal labirinto di Naryn; se non c'è un prossimo sotterraneo che rappresenta un altro paese del Feudo, allora gli avventurieri troveranno la stanza col mascherone, il nemico finale).

Rifflian (elfo guerriero dell'8° livello/mago dell'8° livello) (1) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 8d10/2+8d4/2, pf 32, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d2 (mani nude) o incantesimo, TS G8/M8, Mor 8 (12), PX 1.060].

Incantesimi dei maghi (3/3/2/2): a discrezione del master.

Stanza 24: al centro c'è un piccolo altare di legno ricolmo di vasi con splendidi fiori e dell'**incenso dell'ossessione**.

Stanza 25: sopra un'incudine al centro della sala c'è un **maglio dei titani**.

Stanza 26: vuota.

Stanza 27: c'è un nido con 20 vespe giganti.

Vespe giganti (20) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 63 m (21 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 2, Fer 2d4 (morso), 1d4 + veleno (aculeo), TS G4, Mor 10 (12), PX 135].

Chi viene colpito dal pungiglione deve fare un tiro salvezza contro veleno o resta paralizzato permanentemente (finché non beneficia degli effetti di *neutralizza veleno*). Le vittime paralizzate vengono trasportate nel nido dove sono custodite

le uova delle vespe. Dopo 1d4+1 giorni, le uova si schiudono e le vittime vengono divorate dalle larve.

Stanza 28: vuota.

Stanza 29: vuota.

Stanza 30: al centro ci sono 6.000 me.

Stanza 31: al centro c'è un tavolino di legno con una sedia impagliata. Sopra di esso c'è un **mazzo delle varie cose**.

Incontro 9: Boscofogliascura

Boscofogliascura è un villaggio costruito di recente e potrebbe venire visitato dai personaggi prima o dopo essere stato “fagocitato” dal Distruttore. Nel caso i PG siano in anticipo sull'arrivo della creatura, magari con la pergamena che indica uno di loro come il legittimo barone della cittadina, verrà organizzata una grande festa e tutti gli abitanti saranno ben disposti verso gli eroi che hanno salvato il Feudo dal mostro marino che si stava avvicinando alle Isole della Luna.

Tra gli abitanti di Boscofogliascura c'è un membro della Confraternita del Velo d'Argento: Igor il carpentiere. Sa che la sparizione degli insediamenti abitati è dovuta al Distruttore, il quale può essere battuto con l'Uovo d'Argento, che è custodito da sempre dalla Confraternita. Questo oggetto favoloso si può individuare solo tramite uno speciale rituale segreto e ci sono quattro parole magiche che vanno utilizzate. Igor è al corrente che una di esse è “et”, ma non sa se sia la prima o la seconda della frase. Conosce però altri confratelli in giro per il Feudo: Gundoberto Fortebraccio e Rollone il siniscalco a Sevrònia, Anezka e Boris a Tulek.

Se Boscofogliascura è invece già stato “inglobato” dal Distruttore, ogni traccia della civiltà sarà scomparsa e l'area sarà tornata allo stato naturale. Se la creatura si trova in questo momento nella zona dove era in precedenza l'insediamento, i personaggi, perlustrando con attenzione i dintorni, potrebbero trovare (se superano una prova di Intelligenza) l'ingresso all'attuale livello superiore del labirinto del Distruttore.

Questo labirinto (un solo livello, vedi mappa a p. 65) in pratica rappresenta un paese-segheria: c'è polvere di segatura dovunque e un odore di resina permea l'aria.

Stanza 1: una scala in legno grezzo scende dall'ingresso del sotterraneo.

Stanza 2: quattro ninfe.

Ninfe (4) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att nessuno, Fer nessuna, TS G3, Mor 6, PX 80].

Hanno la capacità di usare *porta dimensionale* una volta al giorno. La loro bellezza è tale che chiunque le veda deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o resta permanentemente accecato. Se una ninfa si mostra senza veli, fallire il tiro salvezza provoca la morte. Può lanciare incantesimi come un druido del 7° livello.

Stanza 3: otto signore di Boscofogliascura (G2) attaccano con le loro padelle.

Signore (guerriero del 2° livello) (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 2d10, pf 11, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (padella), TS G2, Mor 6 (12), PX 20].

Stanza 4: otto abitanti di Boscofogliascura (G5) – tra i quali Igor il carpentiere (All LB), che è vestito di bianco e porta una coroncina d'argento filiforme, segno che fa parte della Confraternita del Velo d'Argento – attaccano con le loro asce. Igor non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farlo parlare. Sa che la sparizione degli insediamenti abitati è dovuta al Distruttore, il quale può essere battuto con l'Uovo d'Argento, che è nascosto da sempre in un luogo sicuro dalla Confraternita del Velo d'Argento. Questo oggetto favoloso si può individuare solo tramite uno speciale rituale segreto e ci sono quattro parole magiche che vanno utilizzate. È al corrente che una di esse è “et”, ma non sa se sia la prima o la seconda della frase. Conosce però altri confratelli in giro per il Feudo: Gundoberto Fortebraccio e Rollone il siniscalco a Sevrònia, Anezka e Boris a Tulek. Una scala di legno ben segato e sagomato è l'uscita dal labirinto di Boscofogliascura (se non c'è un prossimo sotterraneo che rappresenta un altro paese del Feudo, allora gli avventurieri troveranno la stanza col mascherone, il nemico finale).

Abitanti (guerrieri del 5° livello) (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d10, pf 28, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 (accetta), TS G5, Mor 6 (12), PX 200].

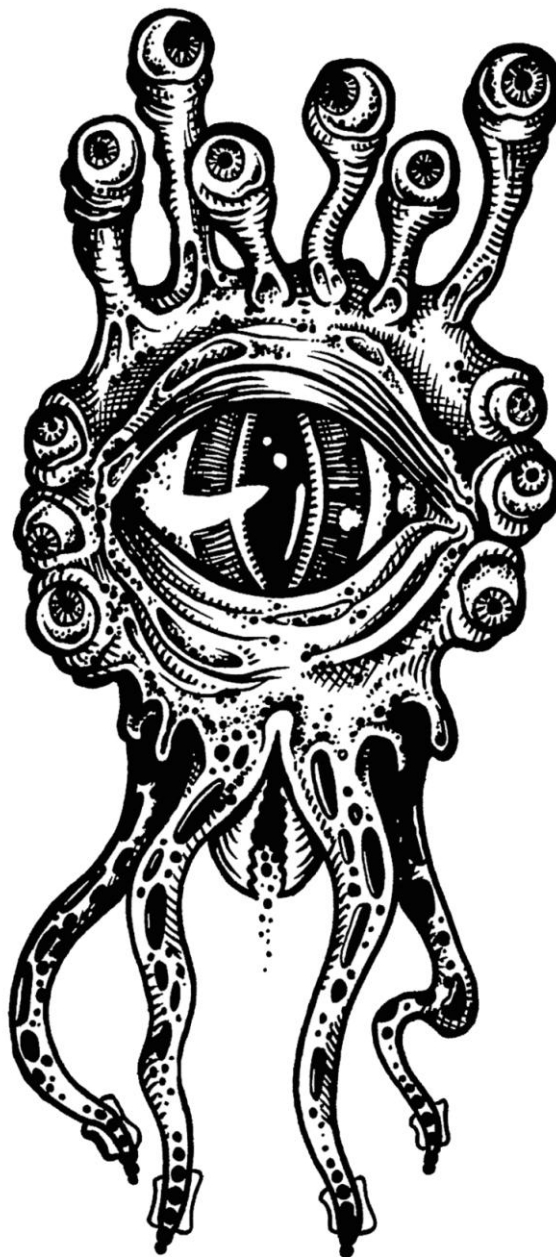
Stanza 5: 12 taglialegna (G4) attaccano con le loro asce.

Taglialegna (guerrieri del 4° livello) (12) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (accetta), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 6: un occhio del terrore.

Occhio del terrore (1) [All CM, Mov volo 18 m (6 m), CA 0 (corpo), 2 (occhione), 3 (occhietti), DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 3, Fer 1d6 + veleno/1d6 + veleno (tentacoli), 2d4 (morso), TS G12, Mor 9 (12), PX 7.300].

Chi viene colpito dai tentacoli deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. L'occhio centrale possiede 16 pf e ha una CA indipendente di 2. Ogni antenna oculare ha CA 3 e 1d6+8 pf. Oltre all'occhio centrale, ognuna delle otto antenne oculari ha un potere speciale. Queste creature possono usare quattro antenne oculari e l'occhio centrale contemporaneamente contro un avversario di fronte a loro. Se ci sono ulteriori nemici in altre direzioni, gli occhi restanti possono essere usati contro di loro. Gli occhi hanno i seguenti poteri – occhio centrale: *carne in pietra* (cono lungo 9 m e largo 6 m all'estremità), antenna oculare 1: *lentezza*, antenna oculare 2: *metamorfosi*, antenna oculare 3: *blocca mostri*, antenna oculare 4: *sonno*, antenna oculare 5: *blocca persone*, antenna oculare 6: *verbo che stordisce* (raggio che colpisce un unico bersaglio entro 12 m), antenna oculare 7: *telecinesi*, antenna oculare 8: *regressione mentale*.



Stanza 7: tre sporiferi.

Sporiferi (3) [All N, Mov volo 9 m (3 m), CA 1, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 6].

Quando vengono a contatto con una creatura vivente, vi iniettano un nugolo di rizomi veleniferi e poi muoiono. Dopo un solo round i rizomi proliferano nel corpo della vittima, che muore nell'arco di una giornata. Dopo poche ore dalla morte della vittima, 2d4 sporiferi emergono dal suo cadavere. Un incantesimo *cura malattia* lanciato su una creatura infetta distrugge i rizomi. Se allo sporifero viene inflitta anche una sola ferita, esso esplode in un violento scoppio di gas che causa 6d6 ferite a tutte le creature entro

10 m. Un tiro salvezza contro bacchette riduce il danno della metà.

Stanza 8: in un forziere al centro della sala ci sono 500 mo.

Stanza 9: un golem di ferro.

Golem di ferro (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 18, pf 81, tpcCA0 7, Att 1, Fer 4d10 (pugno), TS G18, Mor 12, PX 5.250].

È immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Oltre a colpire con i pugni, può emettere un soffio venefico in un cubo di 3 m davanti a sé. Chiunque venga avvolto dai vapori velenosi deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore. Solo le armi con bonus di +3 o superiore possono ferirlo. Gli incantesimi non hanno effetto su questo essere, ad eccezione di *fulmine magico*, che lo rallenta per 3 round. Gli attacchi basati sul fuoco lo rigenerano, facendogli recuperare 1 pf per ogni dado di ferite che infliggerebbero normalmente.

Stanza 10: al centro c'è un cubo di metallo in parte arrugginito (di circa 50 cm di lato) che non vibra. Pesa come circa mezzo milione di monete (25 tonnellate!). Non ha nessun'altra proprietà significativa.

Stanza 11: vuota.

Stanza 12: 12 taglialegna (G4) attaccano con le loro asce.

Taglialegna (guerrieri del 4° livello) **(12)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (accetta), TS G4, Mor 6 (12), PX 80].

Stanza 13: vuota.

Stanza 14: al centro c'è un cubo di metallo in parte arrugginito (circa 50 cm di lato) che vibra regolarmente. Se toccato, scompare e lascia la sala vuota.

Stanza 15: al centro c'è un cubo di metallo in parte arrugginito (circa 50 cm di lato) che vibra per un po' ad intervalli regolari, poi si ferma e sussulta irregolarmente per pochi istanti, e quindi torna a ronzare in modo più regolare. Si tratta di una trappola magica: se il cubo viene toccato, esplode causando 6d6 ferite a tutti quelli che sono nella sala (tiro salvezza contro incantesimi per dimezzare il danno).

Incontro 10: Casa di Ferro

Casa di Ferro è un insediamento nanico piuttosto recente e potrebbe venire visitato dai personaggi prima o dopo essere stato "fagocitato" dal Distruttore. Nel caso i PG siano in anticipo sull'arrivo della creatura, magari con la pergamena che indica uno di loro come il legittimo barone della cittadina, verrà organizzata una grande festa e tutti gli abitanti saranno ben disposti verso gli eroi che hanno salvato il Feudo dal mostro marino che si stava avvicinando alle Isole della Luna.

Tra gli abitanti di Casa di Ferro c'è un membro della Confraternita del Velo d'Argento: Dorfus Hilltopper. È al corrente che l'Uovo d'Argento si può individuare solo tramite uno speciale rituale segreto e che ci sono quattro parole magiche che vanno utilizzate. Una di queste è "in", e

va messa al centro della frase (seconda o terza). Conosce anche altri confratelli in giro per il Feudo che sicuramente ne sanno di più: Gundoberto Fortebraccio e Rollone il siniscalco a Sevrònia, Anezka e Boris a Tulek.

Se Casa di Ferro è invece già stata "inglobata" dal Distruttore, ogni traccia della civiltà sarà scomparsa e l'area sarà tornata allo stato naturale. Se la creatura si trova in questo momento nella zona dove era in precedenza l'insediamento, i personaggi, perlustrando con attenzione i dintorni, potrebbero trovare (se superano una prova di Intelligenza) l'ingresso all'attuale livello superiore del labirinto del Distruttore.

Questo labirinto ad un solo livello (vedi mappa a p. 66) rappresenta una comunità di nani minatori e tutto appare come in una miniera abitata.

Stanza 1: una scala a chiocciola in pietra grezza scende giù dall'ingresso del sotterraneo al piano superiore.

Stanza 2: una scala a chiocciola in pietra grezza scende al piano inferiore (si tratta in pratica dell'uscita dal labirinto di Casa di Ferro; se non c'è un prossimo sotterraneo che rappresenta un altro paese del Feudo, allora gli avventurieri troveranno la stanza col mascherone, il nemico finale). Fanno la guardia quattro rakshasa.

Rakshasa (4) [All LM, Mov 45 m (15 m), CA -4, DV 7, pf 32, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d4+1 (morso), TS G7, Mor 9 (12), PX 1.840].

Possono usare a volontà *maschera arcana* e *paragnosi* per assumere un bell'aspetto e ingannare le loro vittime. Possono inoltre lanciare incantesimi come un mago del 3° livello e un chierico del 1° livello. Sono immuni alle armi normali e subiscono solo metà delle ferite dalle armi magiche fino a un bonus di +3. Sono inoltre immuni a tutti gli incantesimi eccetto quelli di 9° livello.

Stanza 3: 10 pipistrelli giganti.

Pipistrelli giganti (10) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G1, Mor 8 (12), PX 20].

Grazie all'ecolocazione che usano per orientarsi, nessun effetto che normalmente accecherebbe un avversario influenza i pipistrelli, mentre l'incantesimo *silenzio* li disorienta completamente.

Stanza 4: 20 nani (G4) armati di martelli da guerra, scudi e corazze di piastre.

Nani (guerrieri del 4° livello) **(20)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 4d10, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (martello da guerra), TS G4, Mor 8 (12), PX 80].

Stanza 5: otto abitanti di Casa di Ferro (G5) – tra i quali Dorfus Hilltopper (All LB)., che è vestito di bianco e porta una coroncina d'argento filiforme, segno che fa parte della Confraternita del Velo d'Argento – attaccano con i loro martelli da guerra. Dorfus non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farlo parlare. È al

corrente che l'Uovo d'Argento si può individuare solo tramite uno speciale rituale segreto e che ci sono quattro parole magiche che vanno utilizzate. Una di queste è "in", e va messa al centro della frase (seconda o terza). Conosce anche altri confratelli in giro per il Feudo che sicuramente ne sanno di più: Gundoberto Fortebraccio e Rollone il siniscalco a Sevrònia, Anezka e Boris a Tulek.

Nani (guerrieri del 5° livello) (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d10, pf 28, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 (martello da guerra), TS G5, Mor 6 (12), PX 200].



Stanza 6: 20 leprecauni.

Leprecauni (20) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 8, DV 1d4+1 pf, pf 4, tpcCA0 19, Att nessuno, Fer nessuna, TS M1, Mor 6 (12), PX 6].

Non attaccano fisicamente, ma possono utilizzare le seguenti abilità magiche a volontà: *invisibilità*, *potere illusorio*, *metamorfosi assoluta* (solo oggetti) e *ventriloquio*. Amano rubare oggetti di valore e possono svuotare tasche (come un ladro) al 75% di probabilità.

Stanza 7: otto Nani (G5) armati di martelli da guerra, scudi e corazze di piastre.

Nani (guerrieri del 5° livello) (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5d10, pf 28, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 (martello da guerra), TS G5, Mor 8 (12), PX 200].

Stanza 8: vuota.

Stanza 9: vuota.

Stanza 10: un trappoliere.

Trappoliere (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 4+, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G12, Mor 10 (12), PX 2.000].

Quando colpisce, si ripiega e si avvolge sulla vittima, cercando di schiacciarla e soffocarla con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le vittime intrappolate non possono attaccare. Il trappoliere subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riesce nel tiro salvezza.

Stanza 11: un golem di pietra.

Golem di pietra (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 14, pf 63, tpcCA0 9, Att 1, Fer 3d8 (pugno), TS G10, Mor 12, PX 4.200].

È immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Ogni 2 round può lanciare *lentezza* entro 3 m. Solo le armi con bonus di +2 o superiore possono danneggiarlo. Gli incantesimi non hanno effetto su questo essere, ad eccezione di *pietra in fango*, che lo rallenta per 2d6 round. L'inverso, *fango in pietra*, cura tutte le ferite subite dal golem. Se *pietra in carne* viene lanciato su questo golem, lo rende vulnerabile agli attacchi normali per tutto il round successivo.

Stanza 12: un inseguitore amorfo.

Inseguitore amorfo (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att nessuno, Fer nessuna, TS G5, Mor 10 (12), PX 500].

Si mimetizza così bene che può essere visto solo al 5% di probabilità in condizioni di scarsa illuminazione. Si avvicina alla preda e la paralizza con una secrezione che ha effetto a contatto con la pelle. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro paralisi, l'inseguitore amorfo la ingloba e la digerisce in 6 turni.

Stanza 13: vuota.

Stanza 14: tre naga spiritici.

Naga spiritici (3) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10, pf 45, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d3 + veleno (morso), TS G10, Mor 8 (12), PX 2.400].

Attaccano con un morso velenoso che infligge 1d3 ferite e inocula un veleno mortale in caso di fallimento del tiro salvezza. Lo sguardo di queste creature affascina chiunque fallisca un tiro salvezza contro paralisi, con un effetto analogo a *charme su mostri*. Lanciano incantesimi come un chierico del 3° livello e un mago del 2° livello.

Stanza 15: 25 nani (G1) armati di picconi.

Nani (guerrieri del 1° livello) **(25)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d10, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (piccone), TS G1, Mor 6 (12), PX 10].

Stanza 16: quattro xorn.

Xorn (4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA -2, DV 7+7, pf 39, tpcCA0 12, Att 4, Fer 1d3/1d3/1d3 (artigli), 6d4 (morso), TS G7, Mor 10 (12), PX 1.700].

Sono capaci di mimetizzarsi negli ambienti sotterranei, e sorprendono gli avversari con 1-3 su 1d6. Sono completamente immuni agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo. Subiscono solo metà ferite (o nessuna ferita con un tiro salvezza riuscito) dall'elettricità. L'incantesimo *pietra in fango* ammorbidisce e indebolisce gli xorn, dando loro CA 8 e impedendogli di attaccare per 1 round. Possono immergersi nella pietra o nel terriccio senza alcuna penalità al movimento dopo 1 round di preparazione. Una *porta in fase* lanciata nell'area in cui uno xorn è immerso nella pietra lo uccide immediatamente.

Stanza 17: vuota.

Stanza 18: quattro mante delle grotte.

Mante delle grotte (4) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 6, DV 10, pf 45, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d6 (schiacciamento), TS G10, Mor 12, PX 1.700].

Sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. Quando attaccano, calano giù dall'alto, infliggendo 1d6 ferite da schiacciamento. Le creature colpite restano intrappolate sotto il mostro, che le soffoca in 1d4+1 round. Chi resta intrappolato sotto una manta delle grotte può attaccarla, ma solo usando armi corte (quelle che un halfling potrebbe usare con una mano).

Stanza 19: otto garguglie.

Garguglie (8) [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 (12), PX 500].

Possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

Stanza 20: due naga guardiani.

Naga guardiani (2) [All LB, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 2, Fer 1d6 + veleno (morso), 2d4 (stritolamento), TS G12, Mor 11 (12), PX 2.800].

Possono sputare fino a 9 m un veleno che uccide chiunque fallisca il tiro salvezza. Lanciano incantesimi come un chierico del 6° livello.

Stanza 21: quattro meduse.

Meduse (4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + veleno (morso di serpente), TS G4, Mor 8 (12), PX 245].

Qualunque personaggio che guardi una medusa deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra (è possibile guardare una medusa attraverso uno specchio per evitare questo effetto). Una medusa che vede il proprio riflesso deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa essa stessa di pietra. Le meduse possono attaccare anche con i loro capelli-serpente, che mordono tutti insieme, infliggendo 1d6 ferite e inoculando un veleno mortale (la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro veleno o morirà dopo 1 turno). Un personaggio che affronta una medusa schermandosi gli occhi subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, mentre la medusa riceve un bonus di +2 contro di lui. Le meduse hanno un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.

Stanza 22: un occhio del terrore.

Occhio del terrore (1) [All CM, Mov volo 18 m (6 m), CA 0 (corpo), 2 (occhione), 3 (occhietti), DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 3, Fer 1d6 + veleno/1d6 + veleno (tentacoli), 2d4 (morso), TS G12, Mor 9, PX 7.300].

Chi viene colpito dai tentacoli deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. L'occhio centrale possiede 16 pf e ha una CA indipendente di 2. Ogni antenna oculare ha CA 3 e 1d6+8 pf. Oltre all'occhio centrale, ognuna delle otto antenne oculate ha un potere speciale. Queste creature possono usare quattro antenne oculari e l'occhio centrale contemporaneamente contro un avversario di fronte a loro. Se ci sono ulteriori nemici in altre direzioni, gli occhi restanti possono essere usati contro di loro. Gli occhi hanno i seguenti poteri – occhio centrale: *carne in pietra* (cono lungo 9 m e largo 6 m all'estremità), antenna oculare 1: *lentezza*, antenna oculare 2: *metamorfosi*, antenna oculare 3: *blocca mostri*, antenna oculare 4: *sonno*, antenna oculare 5: *blocca persone*, antenna oculare 6: *verbo che stordisce* (raggio che colpisce un unico bersaglio entro 12 m), antenna oculare 7: *telecinesi*, antenna oculare 8: *regressione mentale*.

Stanza 23: vuota.

Incontro 11: Medevska

Medevska è un villaggio costruito di recente per la raccolta delle alghe (vedi il modulo di avventura *CHDDX2 Alge Rosso Sangue*) e potrebbe venire visitato dai personaggi prima o dopo essere stato "fagocitato" dal Distruttore. Nel caso i PG siano in anticipo sull'arrivo della creatura, magari con la pergamena che indica uno di loro come il legittimo barone della cittadina, verrà organizzata una grande festa e tutti gli abitanti saranno ben disposti verso gli eroi che hanno salvato il Feudo dal mostro marino che si stava avvicinando alle Isole della Luna.

Tra gli abitanti di Medevska c'è un membro della Confraternita del Velo d'Argento: Angelica. Sa che la sparizione degli insediamenti abitati è dovuta al Distruttore,

il quale può essere battuto con l'Uovo d'Argento, che è custodito da sempre dalla Confraternita. Questo oggetto favoloso si può individuare solo tramite uno speciale rituale segreto e ci sono quattro parole magiche che vanno utilizzate: la prima è di due lettere e l'ultima di tre. Angelica è al corrente che bisogna costruire una colonna di pietra in una certa regione del Feudo (che lei ignora), metterci sopra un teschio umano, un ratto vivo, un verme, un moscone e incidere la frase magica sul pilastro. Conosce altri confratelli in giro per il Feudo: Anezka e Boris a Tulek.

Se Medevska è invece già stata "inglobata" dal Distruttore, ogni traccia della civiltà sarà scomparsa e l'area sarà tornata allo stato naturale. Se la creatura si trova in questo momento nella zona dove era in precedenza l'insediamento, i personaggi, perlustrando con attenzione i dintorni, potrebbero trovare (se superano una prova di Intelligenza) l'ingresso all'attuale livello superiore del labirinto del Distruttore.

Questo labirinto ad un solo livello (vedi mappa a p. 67) rappresenta una comunità di umani pescatori e raccoglitori di alghe, e tutto appare come in un piccolo villaggio fluviale.

Stanza 1: un sentiero fangoso e sdruciolevole scende dal livello superiore. I personaggi devono fare una prova di Destrezza per evitare di scivolare fino al fondo della pendenza, dove c'è una dura pietra (1d4 ferite e una figuraccia). Il locale è pieno d'acqua fino all'altezza della vita di un umano normale e ci sono tre anguille elettriche. Il resto del labirinto è similmente invaso da acque dolci fangose, con una analoga profondità. Le pareti e i soffitti sono di terra umida ricoperta da edera e altri viticci (che non sono in grado di sostenere una creatura del peso di un halfling o superiore). Nei vari ambienti crescono delle canne, delle ninfee e simile vegetazione acquatica.

Anguille elettriche (3) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 9, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G2, Mor 7 (12), PX 29].

Una volta per turno possono emettere una scarica elettrica in un raggio di 4,5 m. L'attacco infligge 3d8 ferite a tutte le creature entro 1,5 m, 2d8 a quelle tra 1,5 e 3 m, e 1d8 tra i 3 e i 4,5 m (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio).

Stanza 2: 12 alghe strangolatrici.

Alghe strangolatrici (12) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 18, 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.

Stanza 3: 12 alghe strangolatrici.

Alghe strangolatrici (12) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 18, 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.

Stanza 4: 12 alghe strangolatrici.

Alghe strangolatrici (12) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 18, 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.

Stanza 5: 15 abitanti (G6) attaccano con arpioni. Tra di loro c'è Angelica, che è vestita di bianco e porta una coroncina d'argento filiforme, segno che fa parte della Confraternita del Velo d'Argento. Non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farla parlare. Sa che la sparizione degli insediamenti abitati è dovuta al Distruttore, il quale può essere battuto con l'Uovo d'Argento, che è custodito da sempre dalla Confraternita. Questo oggetto favoloso si può individuare solo tramite uno speciale rituale segreto e ci sono quattro parole magiche che vanno utilizzate: la prima è di due lettere e l'ultima di tre. Angelica è al corrente che bisogna costruire una colonna di pietra in una certa regione del Feudo (che lei ignora), metterci sopra un teschio umano, un ratto vivo, un verme, un moscone e incidere la frase magica sul pilastro. Conosce altri confratelli in giro per il Feudo: Anezka e Boris a Tulek.

Abitanti (guerrieri del 6° livello) (15) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (arpione), TS G6, Mor 6 (12), PX 320].

Stanza 6: nascosti tra le canne palustri, ci sono sei brunelli. Sono sotto il controllo del Distruttore e cercheranno di confondere e di fare del male ai PG, anche se di natura non sono malvagi e conoscono la situazione del villaggio che è stato fagocitato dal mostro.

Brunelli (6) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (arma), TS M1, Mor 7 (12), PX 65].

Possono lanciare i seguenti incantesimi una volta al giorno: *confusione*, *immagini speculari*, *luce persistente*, *luci danzanti*, *porta dimensionale*, *protezione dal male* e *ventriloquo*.

Stanza 7: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 8: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 9: sopra un pilastro di pietra, al centro della camera, c'è una **bacchetta dell'individuazione delle porte segrete**.

Stanza 10: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 11: c'è un quasit. Il suo tesoro consiste in una **pergamena protettiva contro i non morti**, una **barca pieghevole** e una **verga della resurrezione** con 4 cariche.

Quasit (1) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d2 + veleno/1d2 + veleno (artigli), 1d4 (morso), TS G3, Mor 10 (12), PX 95].

Come tutti i demoni di basso rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m) e telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi). Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Non viene ferito da armi non magiche, tranne quelle di ferro. Rigenere 1 pf per round. Le vittime degli artigli devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o perdere un punto di Destrezza per 2d6 round per ogni attacco andato a segno. Ha 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 demone, scegliendo il più alto tra i due): *autometamorfosi* (limitata alle forme di pipistrello, centopiedi gigante, rospo, lupo), *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Inoltre, una volta al giorno, può usare *paura arcana* in un raggio di 9 m.

Stanza 12: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 13: ci sono 10 drow, e il loro capo indossa dei **bracciali dell'armatura** (CA 2). Attaccano tipicamente con spade corte o a distanza con dei dardi avvelenati.

Capo dei drow (guerriero del 3° livello) **(1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 3d10, pf 17, tpcCA0 18, Att 1 o 2, Fer 1d6 (spada corta) o 1d4 + veleno (dardi), TS G3, Mor 10 (12), PX 80].

Drow (9) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1 o 2, Fer 1d6 (spada corta) o 1d4 + veleno (dardi), TS G2, Mor 10 (12), PX 38].

Possiedono l'infravisione a 35 m, e se vengono esposti improvvisamente alla luce del sole restano accecati per 1 round. Inoltre, in piena luce, compresa quella del sole, soffrono di una penalità di -2 al tiro per colpire e di -2 alla Destrezza. Hanno un udito acuto e vengono presi di sorpresa solo con un risultato di 1 su 1d6. Si muovono sempre silenziosamente con una probabilità del 90%. Le vittime dei loro dardi devono fare un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -4 o svengono per 1d4 turni.

Stanza 14: questa camera è particolarmente nebbiosa, e c'è un fuoco fatuo giallo.

Fuoco fatuo (1) [All CM, Mov volo 54 m (18 m), CA -8, DV 9, pf 41, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (folgorazione), TS G9, Mor 7 (12), PX 3.100].

Può diventare invisibile per 2d4 round, (rimanendo poi obbligatoriamente visibile per un tempo analogo). Di solito evita il combattimento e preferisce confondere ed esasperare gli avventurieri, conducendoli nelle sabbie mobili o in altre situazioni pericolose. È immune alla maggioranza degli incantesimi, con l'eccezione di *dardo incantato*, *dedalo arcano* e *protezione dal male*. Tuttavia, è vulnerabile agli attacchi normali, benché sia molto difficile da colpire.

Stanza 15: al centro di questo locale c'è una grande stalagmite, ma in realtà è un fustigatore.

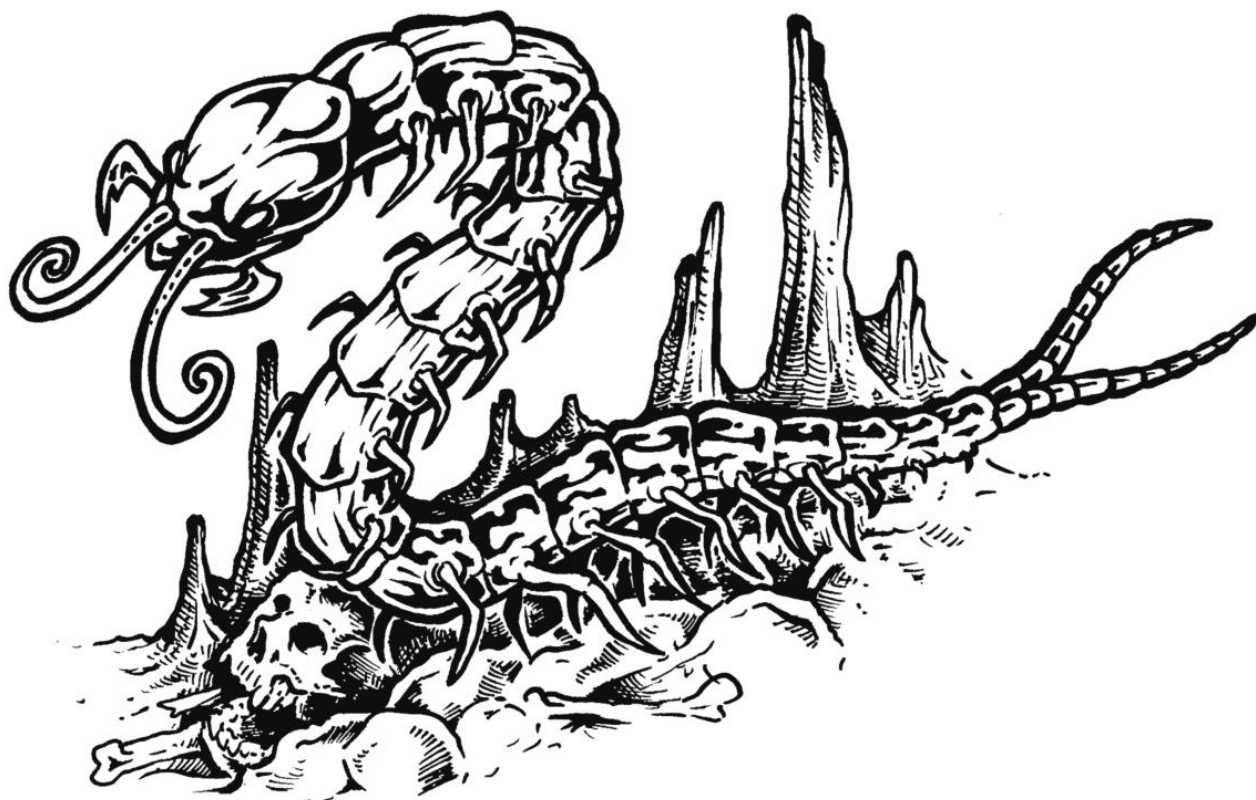
Fustigatore (1) [All CM, Mov 9 m (3 m), CA 0, DV 10, pf 45, tpcCA0 11, Att 1, Fer 5d4 (morso), TS G10, Mor 8 (12), PX 2.400].

Può spesso sorprendere gli avversari, estendendo all'improvviso uno dei suoi sei tentacoli, simili a spesse corde, fino a una distanza di 15 m. Un tentacolo che colpisce una vittima si avvolge intorno al suo corpo senza infliggere ferite, ma al round successivo comincia a tirarla verso la bocca del mostro a una velocità di 3 m per round. Le secrezioni del tentacolo, inoltre, provocano debolezza come un *raggio dell'indebolimento* per 1d4 round. Per liberarsi dal tentacolo occorre riuscire in una prova per aprire porte (1-2 su 1d6). Il fustigatore subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sull'elettricità, ma teme il fuoco al punto da avere una penalità di -4 ai tiri salvezza contro gli attacchi che ne fanno uso.

Stanza 16: 12 abitanti (G6) attaccano con arpioni da piccole piroghe, ciascuna con tre o quattro persone.

Abitanti (guerrieri del 6° livello) **(15)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (arpione), TS G6, Mor 6 (12), PX 320].

Stanza 17: al centro di questo ambiente c'è una isoletta melmosa, e nel mezzo di questa isoletta c'è una pietra piatta con sopra un piccolo cubo di alabastro, grande come un pugno. L'isola è interamente ricoperta di sabbie mobili (chi fallisce un tiro salvezza contro soffio verrà risucchiato e



morirà soffocato in 1d4 round) e l'oggetto è un normale cubo di alabastro del valore di 20 mo.

Stanza 18: al centro di questo ambiente c'è una isoletta melmosa, e nel mezzo di questa isoletta c'è una pietra piatta con sopra un piccolo cubo di alabastro, grande come un pugno. L'isola è interamente ricoperta di sabbie mobili (chi fallisce un tiro salvezza contro soffio verrà risucchiato e morirà soffocato in 1d4 round) e l'oggetto è un **cubo di forza**.

Stanza 19: al centro di questo ambiente c'è una bassa isoletta melmosa. Nel mezzo dell'isola, un sentiero sotterraneo, lungo almeno 1 km, fangoso e sdruciolevole, scende verso il piano inferiore (si tratta in pratica dell'uscita dal labirinto di Medevska; se non c'è un prossimo sotterraneo che rappresenta un altro paese del Feudo, allora gli avventurieri troveranno la stanza col mascherone, il nemico finale). Fanno la guardia dentro il passaggio sei ancheghe.

Ancheghe (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, pf 36, 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 punti ferita, 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.

Stanza 20: al centro di questo ambiente c'è una isoletta melmosa, e nel mezzo di questa isoletta c'è una pietra piatta con sopra un piccolo cubo di alabastro, grande come un pugno. L'isola è interamente ricoperta di sabbie mobili (chi fallisce un tiro salvezza contro soffio verrà risucchiato e morirà soffocato in 1d4 round) e l'oggetto è un normale cubo di alabastro del valore di 20 mo.

Stanza 21: nascosti tra le canne ci sono quattro golem d'argilla.

Golem d'argilla (4) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 11, pf 50, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d10 (pugno), TS G11, Mor 12, PX 3.000].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Il loro potente pugno infligge ferite che possono essere guarite solo da un chierico del 17° livello o superiore. Le armi taglienti o appuntite non hanno effetto sui golem di argilla. Solo armi magiche contundenti possono infliggergli ferite. Inoltre, gli unici incantesimi che hanno effetto su questi mostri sono i seguenti: *disintegrazione* funziona come *lentezza* e infligge solo 1d12 ferite; *terremoto* blocca il golem per 1 turno e infligge 5d10 ferite; *muovere il terreno* spinge indietro il golem di 24 m e infligge 3d12 ferite.

Stanza 22: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 23: qui dentro si nasconde un inseguitore amorfo.

Inseguitore amorfo (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att nessuno, Fer nessuna, TS G5, Mor 10 (12), PX 500].

Si mimetizza così bene che può essere visto solo al 5% di probabilità in condizioni di scarsa illuminazione. Si avvicina alla preda e la paralizza con una secrezione che ha effetto a contatto con la pelle. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro paralisi, l'inseguitore amorfo la ingloba e la digerisce in 6 turni.

Stanza 24: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Incontro 12: Byrkal

Byrkal è un villaggio costruito di recente su palafitte sull'omonimo lago e potrebbe venire visitato dai personaggi prima o dopo essere stato "fagocitato" dal Distruttore. Nel caso i PG siano in anticipo sull'arrivo della creatura, magari con la pergamena che indica uno di loro come il legittimo barone della cittadina, verrà organizzata una grande festa e tutti gli abitanti saranno ben disposti verso gli eroi che hanno salvato il Feudo dal mostro marino che si stava avvicinando alle Isole della Luna.

Tra gli abitanti di Byrkal c'è un membro della Confraternita del Velo d'Argento: Dimitrij il pescatore. Sa che la sparizione degli insediamenti abitati è dovuta al Distruttore, e che la Confraternita del Velo d'Argento ha una maniera per contrastare il mostro con dei mezzi magici piuttosto convoluti, che sono stati tenuti al riparo dai malintenzionati (per esempio la Confraternita del Velo Nero, loro nemica storica) suddividendo le conoscenze tra vari affiliati, di modo che nessuno possa ottenere tutte le informazioni da una sola persona. Si può comunque eliminare il Distruttore con metodi più convenzionali, ma si tratta di un'impresa difficilissima anche per degli eroi leggendari. Dimitrij è al corrente che Rollone il siniscalco, a Sevrònia, è un altro membro della Confraternita.

Se Byrkal è invece già stata "inglobata" dal Distruttore, ogni traccia della civiltà sarà scomparsa e l'area sarà tornata allo stato naturale. Se la creatura si trova in questo momento nella zona dove era in precedenza l'insediamento, i personaggi, perlustrando con attenzione i dintorni, potrebbero trovare (se superano una prova di Intelligenza) l'ingresso all'attuale livello superiore del labirinto del Distruttore.

Questo labirinto ad un solo livello (vedi mappa a p. 68) rappresenta una comunità di pescatori umani e tutto appare come in un piccolo villaggio lacustre.

Stanza 1: vi si accede da un livello superiore semplicemente cadendo in acqua (o volando verso il basso). Infatti in questa sala, come nel resto di questo livello del labirinto, c'è dell'acqua profonda 4 o 5 m. Sulla superficie ci sono ninfee e altre piante lacustri. Le pareti sono ricoperte di canne

palustri e alberi acquatici, i soffitti sono tappezzati di foglie, dando l'illusione di essere in un lago. In questa camera vive un elementale dell'acqua che come primo attacco crea un vortice e cerca di annegare i personaggi.

Elementale dell'acqua (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10 (12), PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Ritorna alla dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a zero punti ferita) o scacciato da *dispersione della magia*. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Stanza 2: c'è una lamia con corpo di delfino e armata di mezzalancia.

Lamia (1) [All CM, Mov nuoto 54 m (18 m), CA 3, DV 9, pf 41, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d6 (mezzalancia), TS G9, Mor 9 (12), PX 4.500].

Anche se potente nel corpo a corpo, non ama combattere a viso aperto. Utilizza invece la sua capacità illusionistica (come una bacchetta delle illusioni, una volta al giorno) per attirare gli avventurieri in situazioni di pericolo. Inoltre, ha le seguenti capacità magiche, usabili ognuna una volta al giorno: *charme su persone*, *immagini speculari* e *suggestione*. Infine, può risucchiare 1 punto di Saggezza semplicemente toccando un avversario. Chiunque venga ridotto a Sag 3 diventa schiavo della lamia.

Stanza 3: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 4: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 5: 12 locathah proteggono un **macchinario del granchio**. Il loro armamento consiste in mezzelance (20%), tridenti (40%) o spade corde (40%).

Locathah (12) [All N, Mov 36 m (12 m) o nuoto 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G2, Mor 9 (12), PX 20].

Stanza 6: due naga guardiani difendono una piccola palafitta, all'interno della quale c'è una **pergamena protettiva contro gli insetti** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Naga guardiani (2) [All LB, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 2, Fer 1d6 + veleno (morso), 2d4 (stritolamento), TS G12, Mor 11 (12), PX 2.800].

Possono sputare fino a 9 m un veleno che uccide chiunque fallisca il tiro salvezza. Lanciano incantesimi come un chierico del 6° livello.

Stanza 7: c'è un nugolo di insetti che pungono chiunque entri. Se le vittime falliscono il tiro salvezza contro veleno, si ammalano e si indeboliscono (-1 ai tiri per colpire). L'effetto dura per un periodo di 10 giorni, ma è guaribile all'istante con *cura malattie*. Ogni turno trascorso in questa stanza comporta un tiro salvezza e le malattie (come le penalità) sono cumulabili.

Stanza 8: in questa sala vuota crescono diversi alberi con radici acquatiche. Possono essere tagliati e usati per navigare tra gli ambienti del sotterraneo.

Stanza 9: c'è un nugolo di insetti che pungono chiunque entri. Se le vittime falliscono il tiro salvezza contro veleno, si ammalano e si indeboliscono (-1 ai tiri per colpire). L'effetto dura per un periodo di 10 giorni, ma è guaribile all'istante con *cura malattie*. Ogni turno trascorso in questa stanza comporta un tiro salvezza e le malattie (come le penalità) sono cumulabili.

Stanza 10: al centro di questa stanza galleggia una piccola scatola di legno, dall'aspetto poco rassicurante. All'interno si trova una **pergamena con incantesimi** dei maghi contenente *respirare sott'acqua*.

Stanza 11: qui si trova un occhio degli abissi, e ai suoi peduncoli sono attaccate delle boccette. Si tratta di **sei pozioni della respirazione brachiale**.

Occhio degli abissi (1) [All CM, Mov nuoto 18 m (6 m), CA 5, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 3, Fer 2d4/2d4 (artigli), 1d6 (morso), TS G12, Mor 8 (12), PX 3.800].

Ognuna delle antenne oculari può generare un raggio magico per round. La creatura può puntare i suoi occhi in direzioni diverse. Gli occhi hanno i seguenti poteri – occhio sinistro: *blocca persone*; occhio destro: *blocca mostri*; combinando i raggi di entrambi gli occhi: *potere illusorio*; occhio centrale: stordimento (un cono di energia che si estende frontalmente fino a una distanza di 9 m, con un'ampiezza di 6 m all'estremità; le creature all'interno dell'area di effetto devono riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o sono stordite per 2d4 round).

Stanza 12: un naga guardiano difende un albero acquatico con una piccola casupola di canne palustri costruita tra i suoi rami. Dentro la capanna c'è una cassetta di legno con una trappola magica che trasforma chi la apre in un ranocchio (tiro salvezza contro pietrificazione per evitarne gli effetti). Dentro la scatola c'è una **pergamena con incantesimi** dei maghi contenente *statua*.

Naga guardiano (1) [All LB, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 12, pf 54, tpcCA0 10, Att 2, Fer 1d6 + veleno (morso), 2d4 (stritolamento), TS G12, Mor 11 (12), PX 2.800].

Può sputare fino a 9 m un veleno che uccide chiunque fallisca il tiro salvezza. Lancia incantesimi come un chierico del 6° livello.

Stanza 13: c'è un nugolo di insetti che pungono chiunque entri. Se le vittime falliscono il tiro salvezza contro veleno, si ammalano e si indeboliscono (-1 ai tiri per colpire). L'effetto dura per un periodo di 10 giorni, ma è guaribile all'istante

con *cura malattie*. Ogni turno trascorso in questa stanza comporta un tiro salvezza e le malattie (come le penalità) sono cumulabili.

Stanza 14: 12 alghe strangolatrici.

Alghe strangolatrici (12) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 18, 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.

Stanza 15: 12 alghe strangolatrici.

Alghe strangolatrici (12) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer vedi sotto (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].

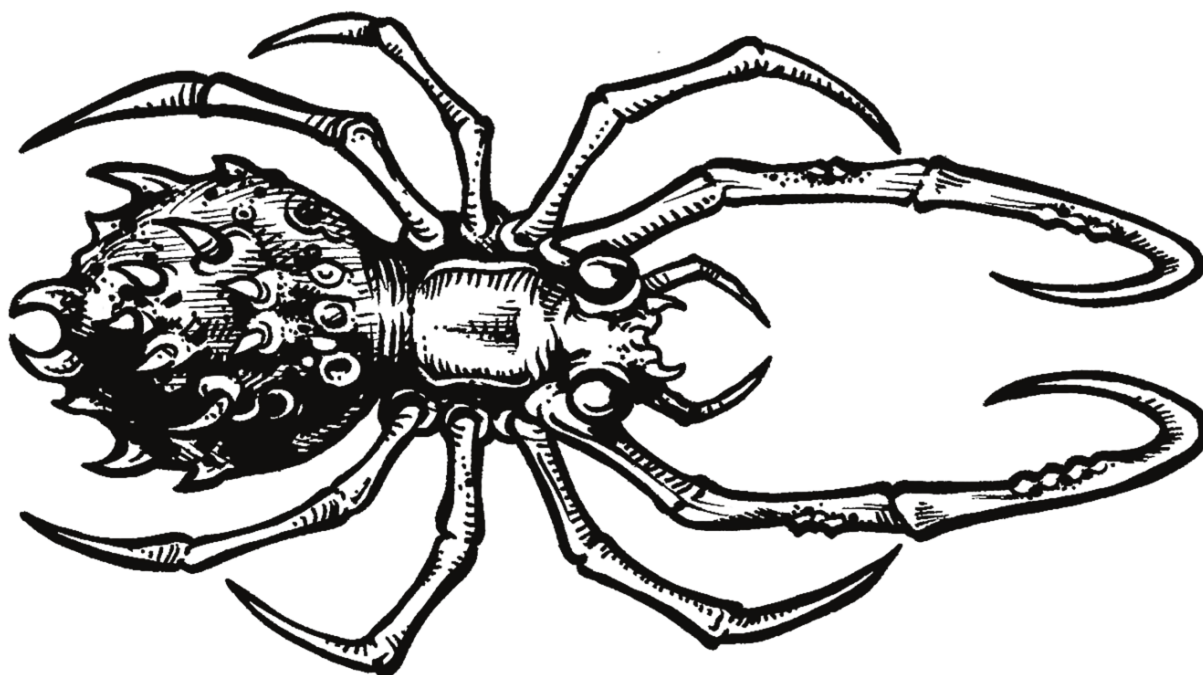
Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10. Dopo avere ghermito una vittima con la prima fronda, l'alga può usare le altre per rafforzare la presa nei round successivi, riducendo la probabilità della vittima di liberarsi del 20% per ogni 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.

Stanza 16: 10 spiritelli acquatici.

Spiritelli acquatici (10) [All CN, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS E1, Mor 6 (12), PX 16].

Quando sono insieme in uno stesso luogo, 10 spiritelli acquatici possono mettere insieme la loro energia magica per lanciare un incantesimo *charme* su un personaggio. In caso di fallimento di un tiro salvezza contro incantesimi, la vittima verrà asservita nel dominio subacqueo degli spiritelli acquatici per 12 mesi. Gli spiritelli acquatici sono in grado di lanciare *respirare sott'acqua* su un personaggio consenziente (o asservito) e gli effetti durano 24 ore per ogni lancio. Gli spiritelli acquatici attaccano con armi molto piccole (equivalenti a pugnali). Hanno la capacità di evocare un pesce gigante come protettore con le statistiche seguenti: [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, Att 1, Fer 1d6, TS G1, Mor 8].

Stanza 17: c'è un nugolo di insetti che pungono chiunque entri. Se le vittime falliscono il tiro salvezza contro veleno, si ammalano e si indeboliscono (-1 ai tiri per colpire). L'effetto



dura per un periodo di 10 giorni, ma è guaribile all'istante con *cura malattie*. Ogni turno trascorso in questa stanza comporta un tiro salvezza e le malattie (come le penalità) sono cumulabili.

Stanza 18: 12 alghe strangolatrici.

Alghe strangolatrici (12) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 18, 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.

Stanza 19: in questa sala galleggia un cubo di legno dall'apparenza sospetta. Se i personaggi non lo distruggono, scopriranno che è una **barca pieghevole**.

Stanza 20: 12 rane giganti velenose.

Rane giganti velenose (12) [All N, Mov 9 m (3 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 8, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1 + veleno (morso), TS G1, Mor 7 (12), PX 13].

Il loro morso è velenoso, così come la pelle al semplice tatto. Le vittime esposte al veleno devono fare un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +4 o morire.

Stanza 21: quattro ragni in fase.

Ragni in fase (4) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 5+5, pf 28, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 + veleno (morso), TS G5, Mor 8 (12), 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 *porta in fase* gli impedisce di restare sul Piano eterico per 7 round. Le ragnatele di queste creature sono estremamente appiccicose, e occorre For 18 o più per liberarsene in 1 round. Con For 17 occorrono 2 round, altrimenti le ragnatele devono essere bruciate (vedi l'incantesimo *ragnatela*).

Stanza 22: 12 sahuagin. Combattono con tridenti (50%) o pugnali, mezzelance e balestre (25%). Se disarmati (25%), attaccano con tutti e quattro gli artigli e il morso.

Sahuagin (12) [All LM, Mov 36 m (12 m) o nuoto 45 m (15 m), CA 5, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 5 o 1, Fer 1d2/1d2/1d2/1d2 (artigli), 1d4 (morso) o arma, TS G2, Mor 8 (12), PX 47].

Stanza 23: due sporiferi.

Sporiferi (2) [All N, Mov volo 9 m (3 m), CA 1, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 6].

Quando vengono a contatto con una creatura vivente, vi iniettano un nugolo di rizomi veleniferi e poi muoiono. Dopo un solo round i rizomi proliferano nel corpo della vittima, che muore nell'arco di una giornata. Dopo poche ore dalla morte della vittima, 2d4 sporiferi emergono dal suo cadavere. Un incantesimo *cura malattia* lanciato su una creatura infetta distrugge i rizomi. Se allo sporifero viene inflitta anche una sola ferita, esso esplode in un violento scoppio di gas che causa 6d6 ferite a tutte le creature entro 10 m. Un tiro salvezza contro bacchette riduce il danno della metà.

Stanza 24: al centro di questa sala c'è una palafitta con 15 abitanti (G6) che attaccano con arpioni. Tra di loro c'è Dimitrj, il quale è vestito di bianco e porta una coroncina d'argento filiforme, segno che fa parte della Confraternita del Velo d'Argento. Non dirà nulla di sua volontà, ma mezzi magici, come indicato, potrebbero farlo parlare. Sa che la sparizione degli insediamenti abitati è dovuta al Distruttore, e che la Confraternita del Velo d'Argento ha una maniera per contrastare il mostro con dei mezzi magici piuttosto convoluti, che sono stati tenuti al riparo dai malintenzionati (per esempio la Confraternita del Velo Nero, loro nemica storica) suddividendo le conoscenze tra vari affiliati, di modo che nessuno possa ottenere tutte le informazioni da una sola persona. Si può comunque eliminare il Distruttore con metodi più convenzionali, ma si tratta di un'impresa difficilissima anche per degli eroi leggendari. Dimitrj è al corrente che Rollone il siniscalco, a Sevrònia, è un altro membro della Confraternita. Al centro del pavimento della palafitta c'è una scala a pioli fatta di bambù che finisce nell'acqua. Per discenderla ovviamente sarà necessario avere qualche mezzo per respirare sott'acqua (si tratta in pratica dell'uscita dal labirinto di Byrkal; se non c'è un prossimo sotterraneo che rappresenta un altro paese del Feudo, allora gli avventurieri troveranno la stanza col mascherone, il nemico finale).

Abitanti (guerrieri del 6° livello) (15) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (arpione), TS G6, Mor 6 (12), PX 320].

FINALE DELL'AVVENTURA...

Incontro 13: il Distruttore

Questo incontro è il culmine del modulo e dà l'opportunità di sconfiggere il Distruttore, ma non sarà facile. Infatti è possibile che i personaggi non riescano a batterlo al primo tentativo e debbano riprovare più volte, magari dopo aver sperimentato varie opzioni. La stanza è la stessa grotta dell'incontro 3, con l'identico mascherone di pietra. Il mascherone è indistruttibile con la magia e con mezzi fisici. Sarà necessario trovare altri metodi.

Ci sono diverse possibilità per eliminare il Distruttore e ripristinare gli insediamenti urbani che ha fagocitato, inclusi gli abitanti che ci vivevano, se non sono stati uccisi nel corso delle scorribande dei PG nei vari labirinti.

L'opzione più lunga e impegnativa in termini di tempo, è quella di esplorare tutte le stanze di ogni livello di ciascun sotterraneo, sconfiggere tutti i nemici e portare via la totalità dai tesori. Pian piano, i personaggi (e possibilmente anche

vari gruppi di volontari e seguaci assoldati), in una specie di campagna, possono entrare nel labirinto, fare le loro azioni, uscire per recuperare le forze e poi rientrare (trovandolo rimpicciolito, come spiegato nella sezione "Continua l'avventura...") per "consumarlo" progressivamente. Una volta ridotto alla sola stanza del mascherone, il Distruttore si sposta nelle viscere della terra e vi rimane per qualche secolo, prima di tornare. Il segno iniziale della sua ricomparsa saranno delle comunicazioni in sogno a degli abitanti del Feudo di Garòvia, che ripristineranno la Confraternita del Velo Nero e compiranno i riti esoterici per riportare la creatura in superficie e guidarla.

Un'altra opzione è quella di raggiungere la stanza finale del labirinto del Distruttore (che può contenere al massimo otto personaggi) e riuscire a causare 100 ferite al mascherone in un solo round (il mascherone può assorbire fino a 99 ferite ad ogni round senza alcun apparente problema). In tal caso, da esso emaneranno energie magiche incredibilmente potenti e muterà rapidamente. Il Distruttore, da "mostro" sotterraneo diventerà una creatura colossale vagamente umanoide (al di fuori del terreno) con la stessa faccia del mascherone. Durante questa epica trasformazione i PG potrebbero rimanere stritolati nei sotterranei che verranno modificati e ristrutturati all'interno del nuovo corpo del Distruttore. Alcuni personaggi potrebbero avere dei poteri o delle magie per salvarsi da questa orribile situazione, ma in caso contrario rimarrà a loro disposizione solo la fuga. Un tiro salvezza contro morte decreterà se ogni avventuriero morirà direttamente (in caso di risultato di 1 naturale), subirà 20d6 ferite (fallimento del TS) oppure "soltanto" 10d6 ferite (TS riuscito). Soccombere in questo modo, ad un passo dal successo, sarà comunque una morte epica. A questo punto i PG dovranno affrontare in combattimento il Distruttore e sconfiggerlo. Una volta battuto il mostro (cosa certamente non facile), tutti gli insediamenti inglobati torneranno come e dove erano prima, con i loro abitanti (a meno che non siano stati eliminati dai personaggi nel corso delle loro scorrerie all'interno dei vari sotterranei). In questo modo, gli avventurieri libereranno il Feudo di Garòvia dalla creatura per alcuni secoli, prima che ritorni. Il Duca Sevron III (se ancora vivo) offrirà la propria corona ai PG.

L'opzione più rapida e intelligente è quella di trovare l'Uovo d'Argento (vedi sezione successiva) e portarlo in questa stanza. Sia il mascherone del Distruttore che l'Uovo d'Argento emaneranno energie magiche incredibilmente potenti e muteranno rapidamente. L'Uovo si trasformerà in un enorme drago di color argento e il Distruttore, da "mostro" sotterraneo diventerà una creatura colossale vagamente umanoide (al di fuori del terreno) con la stessa faccia del mascherone. Durante questa epica trasformazione i PG potrebbero rimanere stritolati nei sotterranei che verranno modificati e ristrutturati all'interno del nuovo corpo del Distruttore. Alcuni personaggi potrebbero avere dei poteri o delle magie per salvarsi da questa orribile situazione, ma in caso contrario rimarrà a loro disposizione solo la fuga. Un tiro salvezza contro morte decreterà se ogni avventuriero morirà direttamente (in caso di risultato di 1 naturale), subirà 20d6 ferite (fallimento del TS) oppure "soltanto" 10d6 ferite (TS riuscito). Soccombere in questo modo, ad un passo dal successo, sarà comunque una morte

epica. A questo punto, l'enorme drago d'argento e il Distruttore combatteranno: il primo avrà la meglio e il mostro verrà fatto a pezzi e spinto sotto terra. Subito dopo, tutti gli insediamenti inglobati dal Distruttore torneranno come e dove erano prima, con i loro abitanti (a meno che non siano stati eliminati dai personaggi nel corso delle loro scorrerie all'interno dei vari sotterranei), il drago diverrà nuovamente un Uovo d'Argento (non prima di aver fatto magicamente avanzare di un livello tutti i personaggi (questa ricompensa è in aggiunta ai normali punti esperienza ottenuti dall'avventura) e i nostri eroi avranno il compito di nascondere l'Uovo d'Argento e di organizzare nuovamente la Confraternita del Velo d'Argento, perché sanno che tra qualche secolo il Distruttore potrebbe tornare. Il Duca Sevron III (se ancora vivo) offrirà la propria corona ai PG.

Come trovare l'Uovo d'Argento

L'Uovo d'Argento è stato nascosto in una speciale mini-dimensione magica alcuni secoli fa (l'ultima volta che è stato sconfitto il Distruttore) e la Confraternita del Velo d'Argento conosce l'intricata procedura necessaria per evocarlo, ma queste nozioni non sono state conferite tutte intere ad un solo affiliato, ma bensì l'informazione è stata divisa in varie parti e ogni membro ne conosce solo una parte – in pratica, le istruzioni sono sparse per tutta l'avventura. Sta ai personaggi trovare i vari confratelli a farsi dare le indicazioni.

In sintesi, la procedura per evocare l'Uovo d'Argento è la seguente: bisogna costruire una colonna di pietra nella zona orientale dell'Altopiano dei Miraggi, metterci sopra un teschio umano, un ratto vivo, un verme, un moscone e incidere la frase magica "ET IN ARCADIA EGO" sul pilastro. Solo allora il teschio prenderà lentamente il volo e si sposterà sopra al luogo, sempre nella stessa regione, dove verrà richiamato e apparirà l'Uovo d'Argento, che deve essere a sua volta portato davanti alla faccia (mascherone) del Distruttore perché abbia effetto.

Incontro 14: gli elfi silvani

Gli elfi silvani vivono a lungo e hanno visto più volte le civiltà dei costruttori di città svilupparsi in quello che ora è chiamato Feudo di Garòvia. Siccome loro vivono in villaggi arboricoli e non in case fatte di pietra, non sono mai stati attaccati dal Distruttore e se ne sono sempre tenuti alla larga. Hanno però notato che, a distanza di alcuni secoli, la creatura si presenta con terremoti e con la sparizione di interi insediamenti costruiti in pietra. Se riesce a prevalere, una volta "ripulito" il Feudo di Garòvia, il Distruttore torna al suo sonno ancestrale e riappare solo dopo qualche centinaio di anni, quando una nuova civilizzazione urbana comincia nuovamente a prosperare. Gli elfi silvani hanno constatato che in alcuni casi ha la meglio il Distruttore, mentre altre volte viene obbligato a restituire le città e mandato "a letto senza cena"!

Gli elfi silvani non sanno chi e come ha potuto sconfiggere il Distruttore (se ne tengono sempre ben lontani), e non si sentono veramente parte in causa, perché alla fin fine non amano per niente le città fatte di pietra e preferiscono il Feudo nel suo stato naturale, come si trova dopo che si è imposta la creatura, ma in cambio di un oggetto magico

possono fornire le informazioni in loro possesso, che fondamentalmente non includono nessun dettaglio preciso, ma solo una visione d'insieme della storia.

Incontro 15: l'Osservatore

L'Osservatore è descritto a p. 43 del modulo *CHDDB2 Ombre su Tulek*, e sembra avere qualcosa in comune con il Distruttore. Anch'esso si presenta come una magica faccia di pietra (mascherone) e si manifesta abitualmente ai viandanti che attraversano l'Altopiano dei Miraggi. Un personaggio che avesse incontrato l'Osservatore non riconoscerà lo stesso mascherone: le due creature hanno due "volti" completamente differenti. Si può desumere che il suo incarico sia quello di tenere traccia del passaggio e delle azioni compiute da tutte le creature ed entità che percorrono l'Altopiano, valutando le loro condotte e stabilendo per quanto possibile se esse agiscono a favore o contro il mantenimento dell'equilibrio naturale e della pace nella zona. Forse per questo, se i PG si troveranno in difficoltà nella sfida contro il Distruttore e passeranno dall'Altopiano dei Miraggi (o magari in altre parti desolate del Feudo), l'Osservatore potrebbe non solo ascoltare la loro storia ma anche, eccezionalmente, fornire ai personaggi qualche consiglio o indizio mancante.

Incontro 16: l'Oracolo

L'Oracolo è un altro modo per permettere al master di fornire qualche indizio o consiglio ai personaggi, qualora questi si trovino in difficoltà o comunque abbiano bisogno di qualche indizio.

È una strana creatura non morta che attraversa il Feudo di Garòvia a piedi da tempo immemorabile. Quando l'Oracolo era ancora vivo, proprio a causa delle sue visioni profetiche, spesso spaventose o addirittura apocalittiche, è stato scacciato dai suoi stessi genitori e dai suoi concittadini. Si è trascinato a lungo, nella speranza di trovare accoglienza e calore umano anche per un breve tempo, ma raramente ha avuto fortuna. Nel corso dei suoi pellegrinaggi nelle terre più desolate della regione, è rapidamente deperito e il Feudo stesso è diventato progressivamente parte del suo corpo: spine secche sono penetrate nei suoi piedi e nelle sue mani, granelli di sabbia sono entrati nella sua bocca e nel suo naso, crini di cavallo portati dal vento si sono incastonati nella sua barba, frammenti di ossa gettate via e insetti secchi si sono incistati nei suoi gomiti quando dormiva a terra... Quando è morto, tutto il suo essere era ormai composto da piccoli oggetti secchi che nessuno voleva, e il calore della convivenza e della vita non erano più nella sua persona da lungo tempo.

Così l'Oracolo è ancora un corpo senza vita, fatto di polvere, spine, frammenti di ossa, semi, peli di animali, rametti secchi, ecc., che attraversa le zone più sperdute del Feudo con un atteggiamento triste e abbattuto. Se viene scacciato, se ne va senza difendersi e, anche se viene distrutto fisicamente, si ricostituirà dopo alcuni giorni, in un altro luogo. Se viene accolto, offre il suo vaticinio a chi gli donerà l'energia vitale del proprio sangue, per rinfrancare la sua infelicità e la sua solitudine, e poi toglierà il disturbo.

In pratica, in cambio del sacrificio permanente di 1d6 punti ferita, l'Oracolo fornirà informazioni, suggerimenti e indizi circostanziati ai personaggi in dubbio o in difficoltà.

IL DISTRUTTORE

Distruttore (1) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA -9, DV 48, pf 384, tpcCA0 vedi sotto, Att 6, Fer 1d12/1d12 (artigli), 2d12 (codata), 5d10 + vedi sotto (morso), 1d10/1d10 (incornate), TS vedi sotto, Mor 12, PX 53.500].

- È alto circa 25 m e lungo sui 35 m.
- La sua sola presenza è talmente imponente che tutti coloro i quali lo vedono per la prima volta durante un incontro rischiano di subire delle conseguenze, a seconda del livello / DV: le creature fino a 3 DV restano paralizzate dal terrore (nessun TS consentito); quelle con più di 3 DV fuggono automaticamente in preda a *paura arcana*, ma le vittime con più di 7 DV possono ignorare questo effetto se riescono in un tiro salvezza contro paralisi.
- È in grado di vedere l'invisibile e ha un udito finissimo.
- È immune a veleni, malattie e danni da fuoco, e fallisce i tiri salvezza soltanto con un risultato naturale di 1 su 1d20.
- Ha una resistenza alla magia del 100%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 100% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tpc e alle ferite inflitte.
- In aggiunta a ciò, c'è 1 possibilità su 4 che l'incantesimo venga rimandato contro chi l'ha lanciato, il quale dovrà quindi subirne le conseguenze.
- In combattimento manca il colpo soltanto con un risultato naturale di 1 su 1d20 e può sferrare sei attacchi, contro lo stesso bersaglio o verso avversari differenti: due artigliate (1d12 ferite ognuna), una codata (2d12 ferite), un morso (5d10 ferite) che funziona come una spada mutilatrice, e due incornate (1d10 ferite ciascuna) che infliggono danno raddoppiato se il mostro può caricare il bersaglio iniziando il suo movimento ad almeno di 18 m di distanza dal nemico.
- È indistruttibile e può rigenerare qualunque forma di danno, al ritmo di 20 punti ferita a round, anche se viene portato 0 pf. Se lo si riduce a -30 pf, tuttavia, sprofonderà nelle viscere della terra e rimarrà dormiente per qualche secolo.

NUOVI MOSTRI

Poltergeist

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

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

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

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

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

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

Scheletro

	<i>Animale</i>
Num. mostri:	2d4 (2d10)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	1-1
Attacchi:	1 (arma naturale)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	Nessuno
Punti esperienza:	6

Gli scheletri animali sono le ossa animate degli animali morti, macabri automi asserviti a sacerdoti o stregoni malvagi. Attaccano con le armi naturali che possedevano in vita (es. morso, artiglio, incornata, ecc.). Uno scheletro fa solo quello che gli viene ordinato di fare, non trae conclusioni e non prende decisioni. Per questo motivo, le istruzioni che gli vengono impartite devono sempre essere estremamente semplici. Gli scheletri attaccano fino alla loro distruzione. Le armi taglienti e perforanti infliggono solo metà ferite agli scheletri, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa. Essendo 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.

Zombi

	<i>Animale</i>
Num. mostri:	2d4 (4d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2+2
Attacchi:	1 (arma naturale)
Ferite:	1d4+1
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	Nessuno
Punti esperienza:	47

Gli zombi animali sono cadaveri rianimati mediante magie oscure e sinistre. A causa della loro totale mancanza di intelletto, le istruzioni che gli vengono impartite dai loro creatori devono essere molto semplici. I maghi e i chierici malvagi che animano gli zombi li usano come soldati o guardiani dei loro tesori. Gli zombi animali possono essere feriti dalle armi normali, ma come gli altri 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. Gli zombi animali sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Pergamena protettiva contro gli insetti

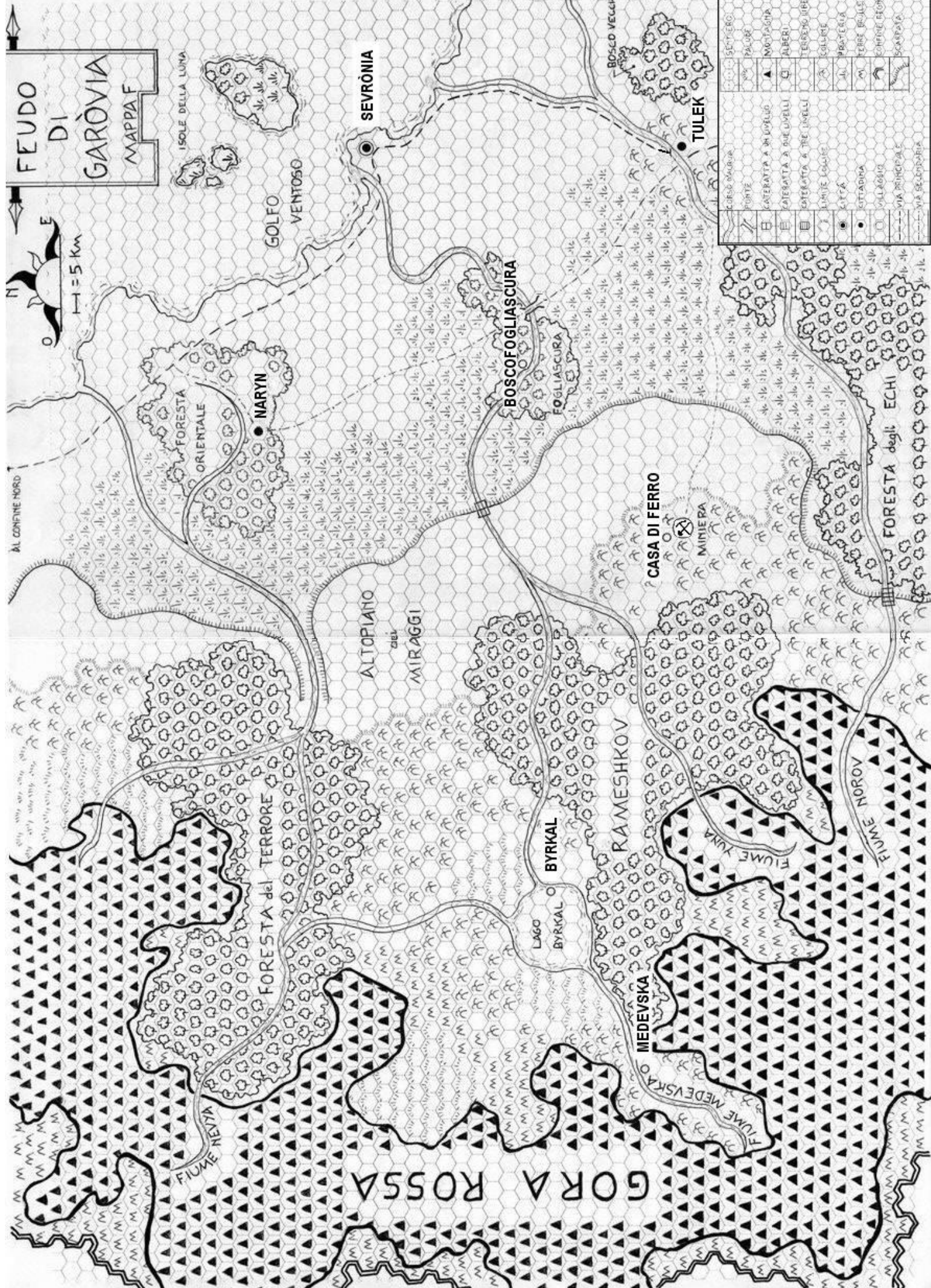
Tiene a bada tutti i tipi di insetti per 6 turni. La barriera protettiva può respingere qualsiasi numero di insetti di normali dimensioni, più un numero di insetti giganti che dipende dai loro DV. Se gli insetti giganti hanno 3 dadi vita o meno, la barriera ne tiene lontani 5d4; se hanno 4 o 5 DV, ne vengono tenuti lontani 3d4; se invece gli insetti giganti hanno 6 DV o più, ne vengono respinti 1d4.





Mappe

Mappa F – Feudo di Gàrovia	49
Labirinto di Sevrònia:	
- Livello 1	50
- Livello 2	51
- Livello 3	52
- Livello 4	53
- Livello 5	54
- Livello 6	55
- Livello 7	56
- Livello 8	57
- Livello 9	58
- Livello 10	59
Labirinto di Tulek:	
- Livello 1	60
- Livello 2	61
- Livello 3	62
Labirinto di Naryn:	
- Livello 1	63
- Livello 2	64
Labirinto di Boscofogliascura:	
- Livello 1	65
Labirinto di Casa di Ferro:	
- Livello 1	66
Labirinto di Medevska:	
- Livello 1	67
Labirinto di Byrkal:	
- Livello 1	68



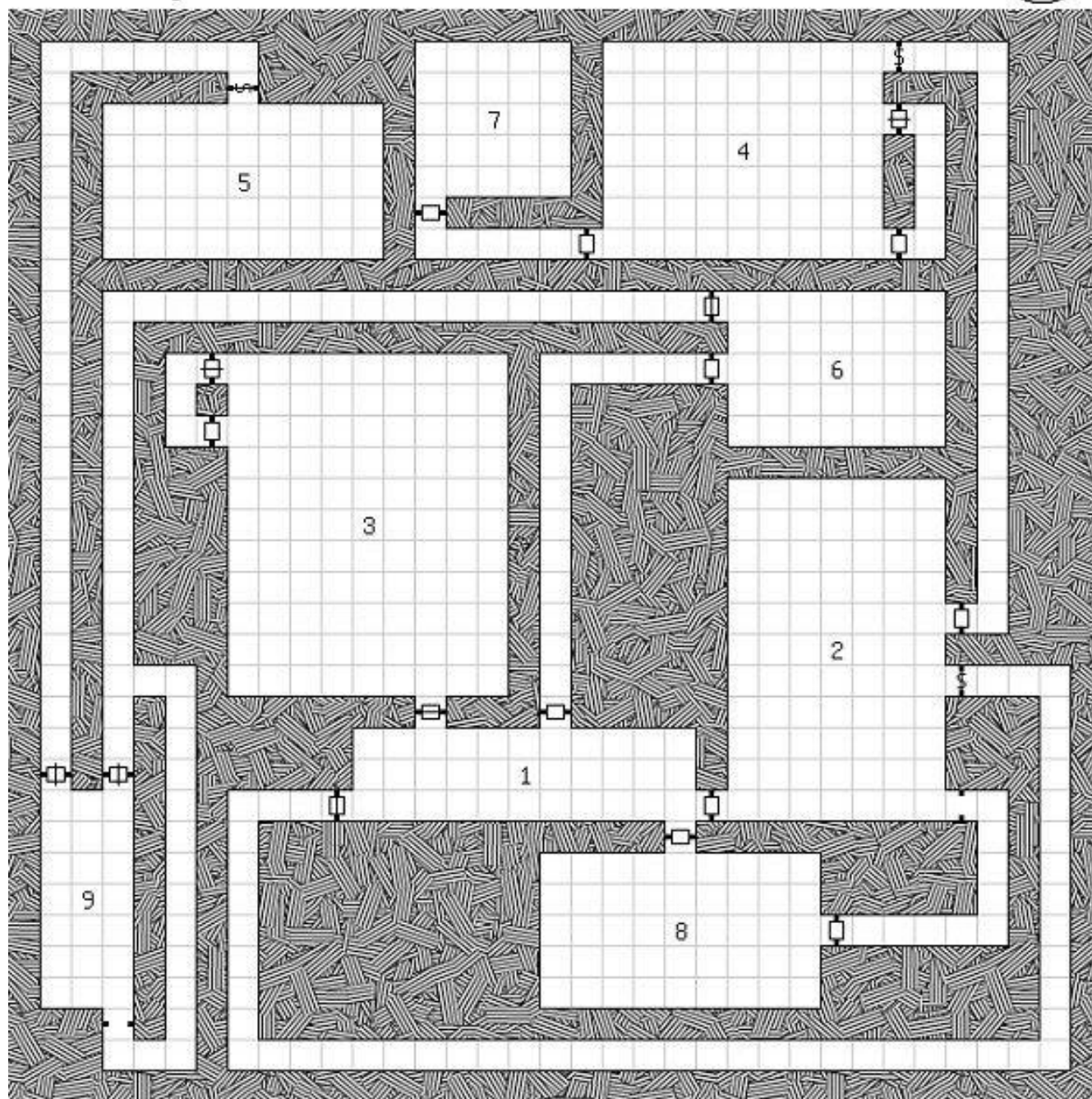
FEUDO
DI
GAROVIA
MAPPA F



SENTIERO	SENTIERO
PALUDE	PALUDE
MONTAGNA	MONTAGNA
ALBERI	ALBERI
TERRAZZO RUBRO	TERRAZZO RUBRO
COLTE	COLTE
PIATTELLA	PIATTELLA
TERRE BRULLE	TERRE BRULLE
CONFINI D'ORO	CONFINI D'ORO
SCARPA	SCARPA
CORSE D'ACQUA	CORSE D'ACQUA
FORTE	FORTE
CATERANTA A UNOGLIO	CATERANTA A UNOGLIO
CATERANTA A DUE DUELLI	CATERANTA A DUE DUELLI
CATERANTA A TRE DUELLI	CATERANTA A TRE DUELLI
UNITE D'ACQUA	UNITE D'ACQUA
ZATTA	ZATTA
CITTADINA	CITTADINA
VILLAGGIO	VILLAGGIO
VIA PRINCIPALE	VIA PRINCIPALE
VIA SECONDARIA	VIA SECONDARIA

Labirinto di Sevrònia - Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m

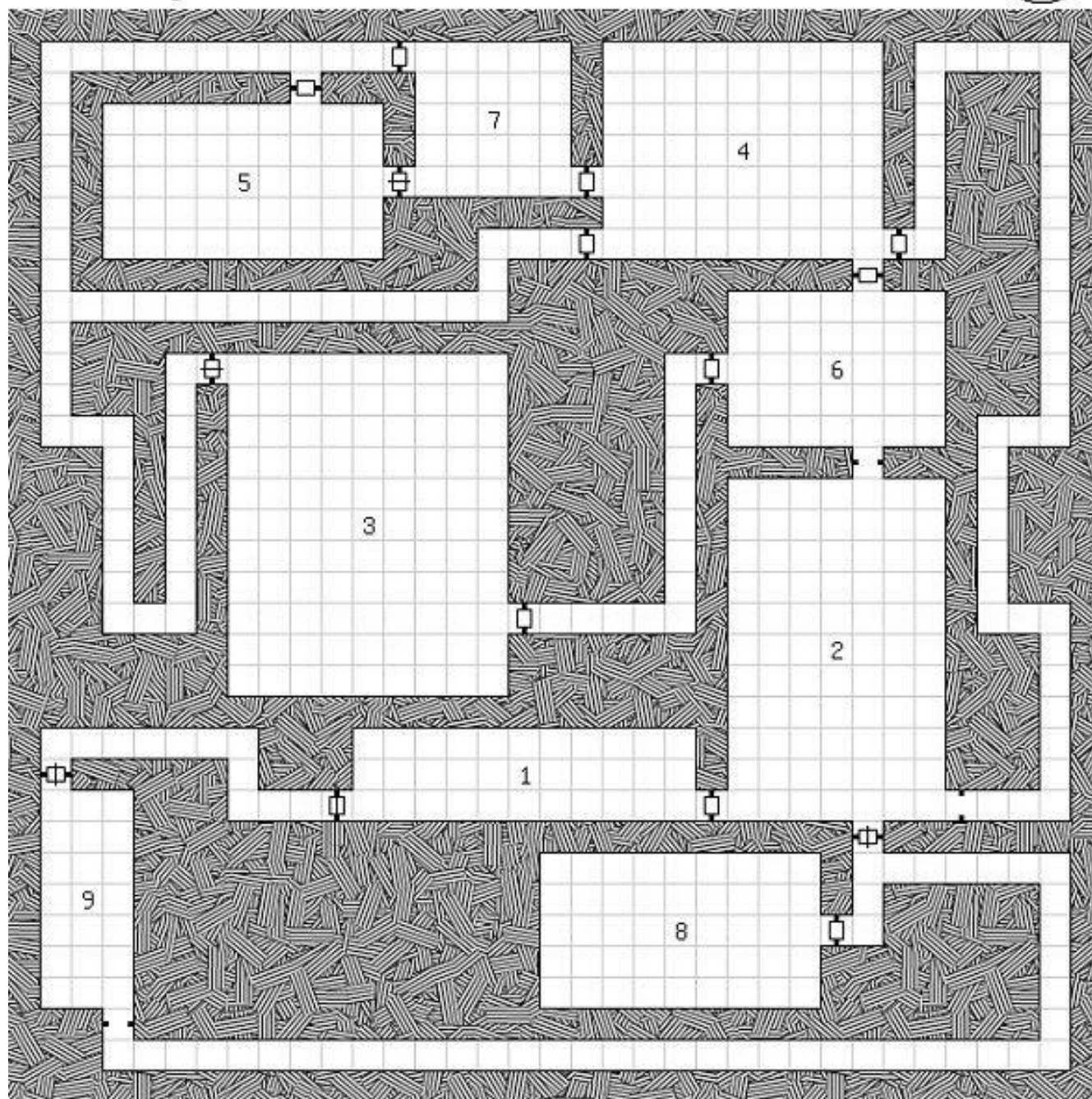


LEGENDA



Labirinto di Sevrònia - Livello 2

Scala: 1 quadretto = 3 m

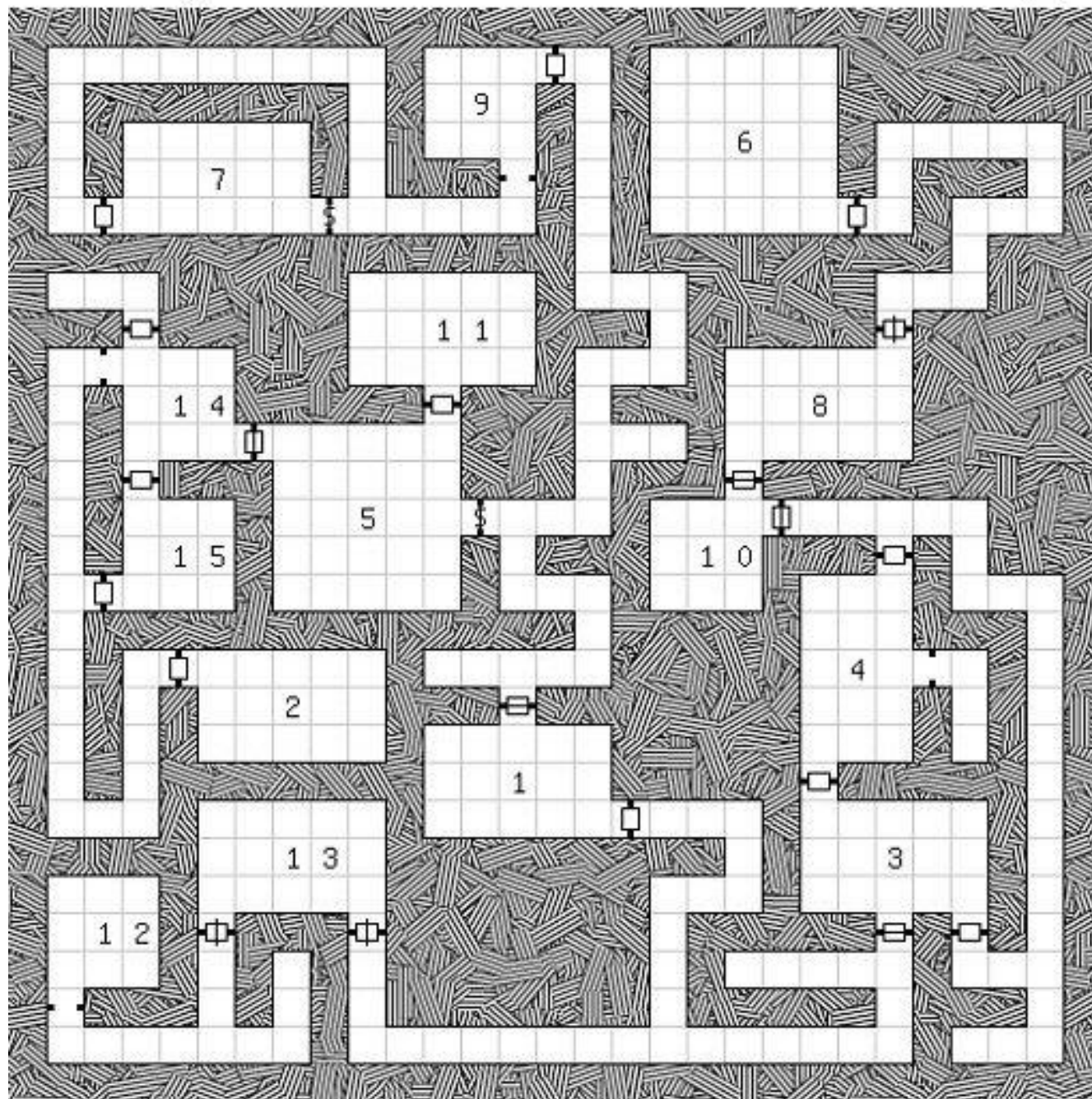


LEGENDA



Labirinto di Sevrònia - Livello 3

Scala: 1 quadretto = 3 m

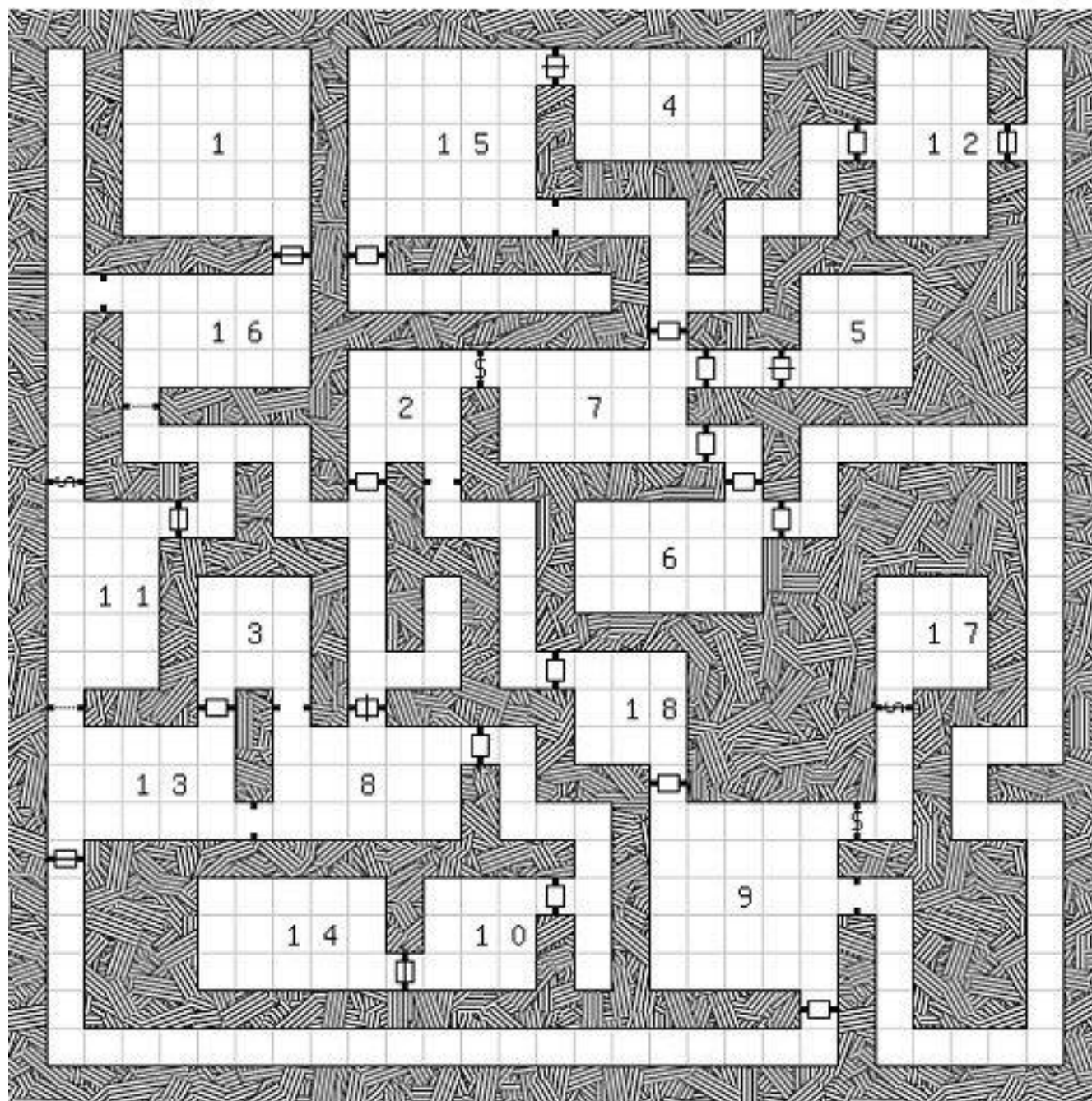


LEGENDA



Labirinto di Sevrònia - Livello 4

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



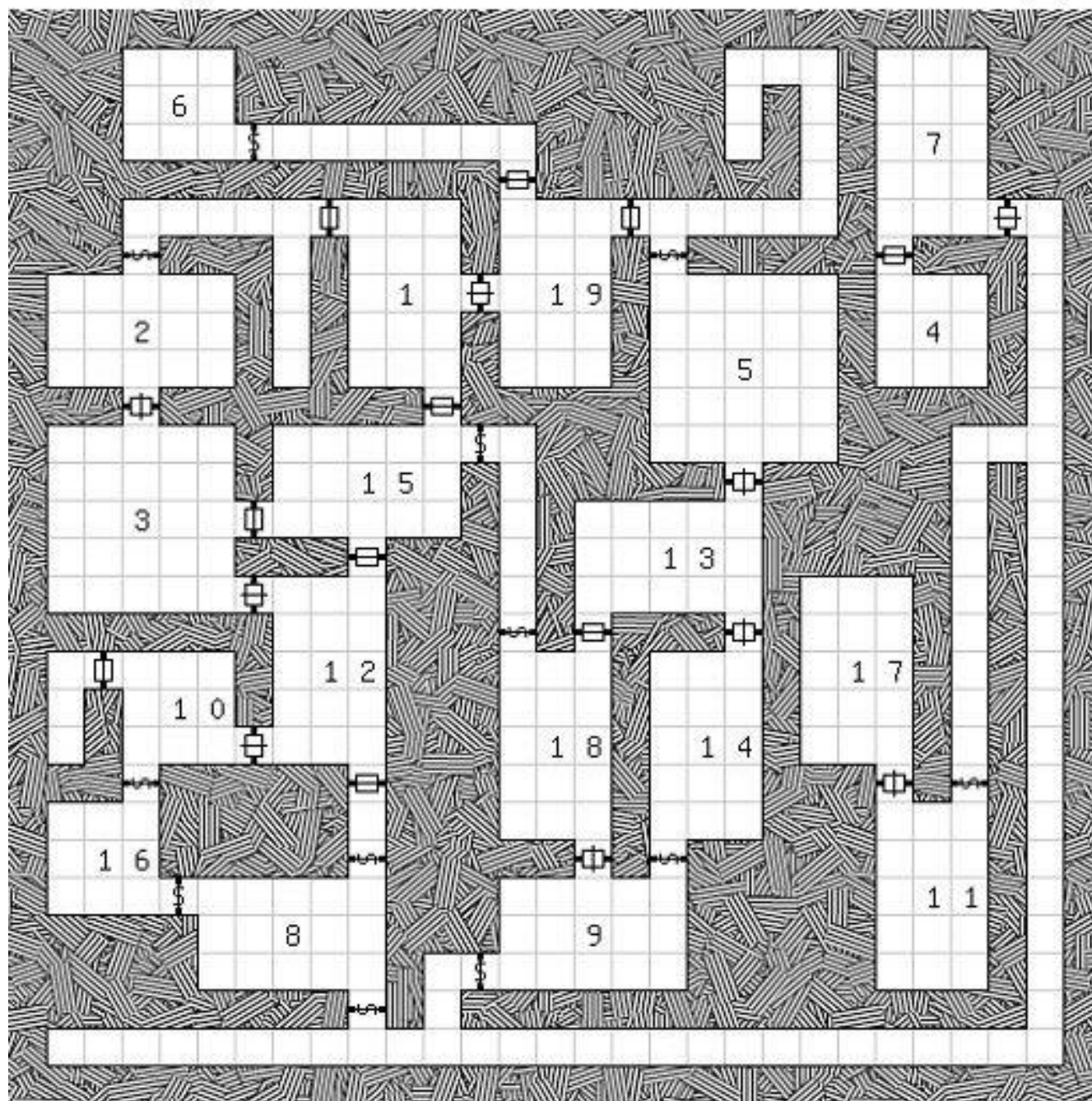
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Sevrònia - Livello 5

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



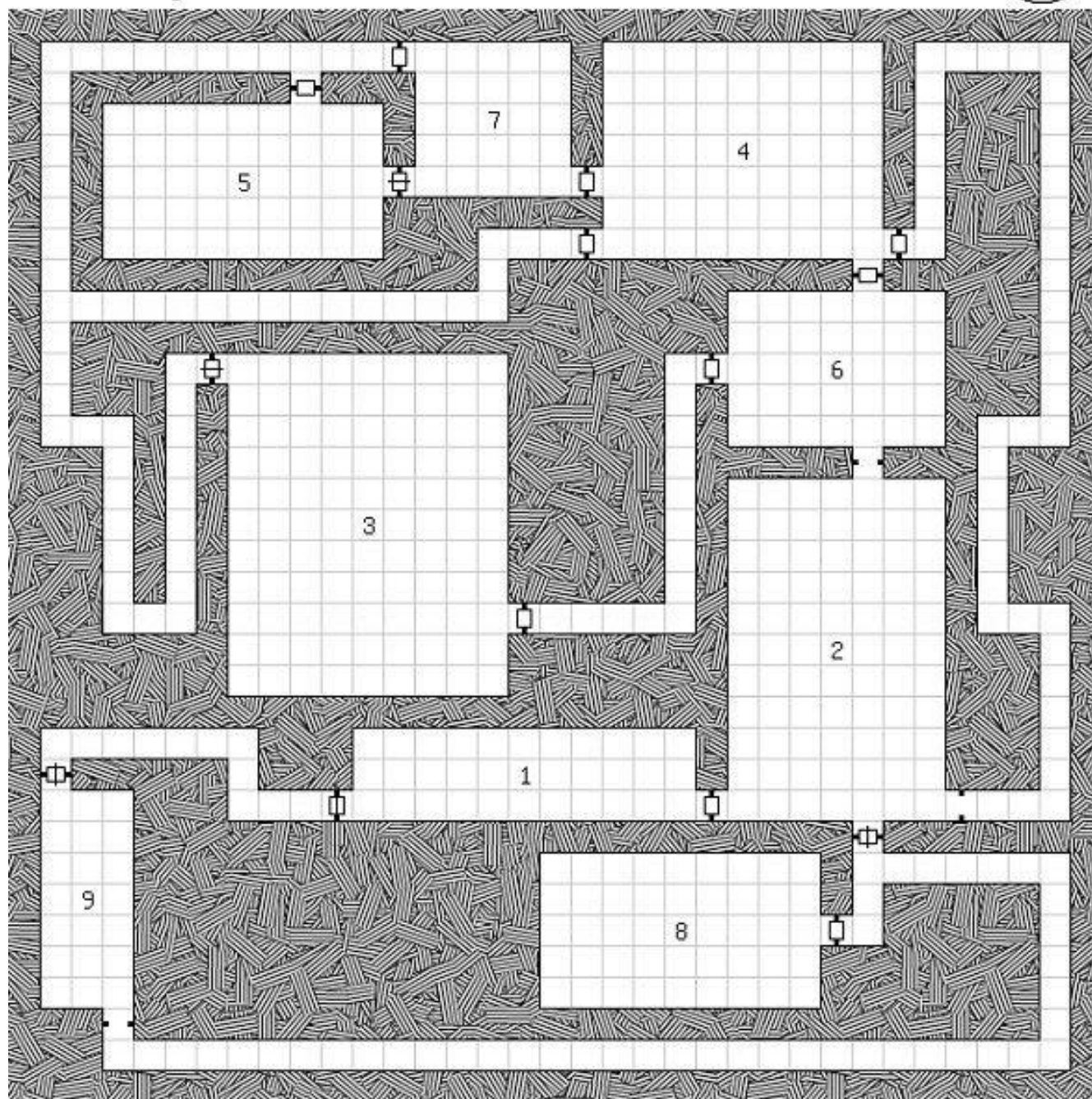
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Sevrònia - Livello 6

Scala: 1 quadretto = 3 m

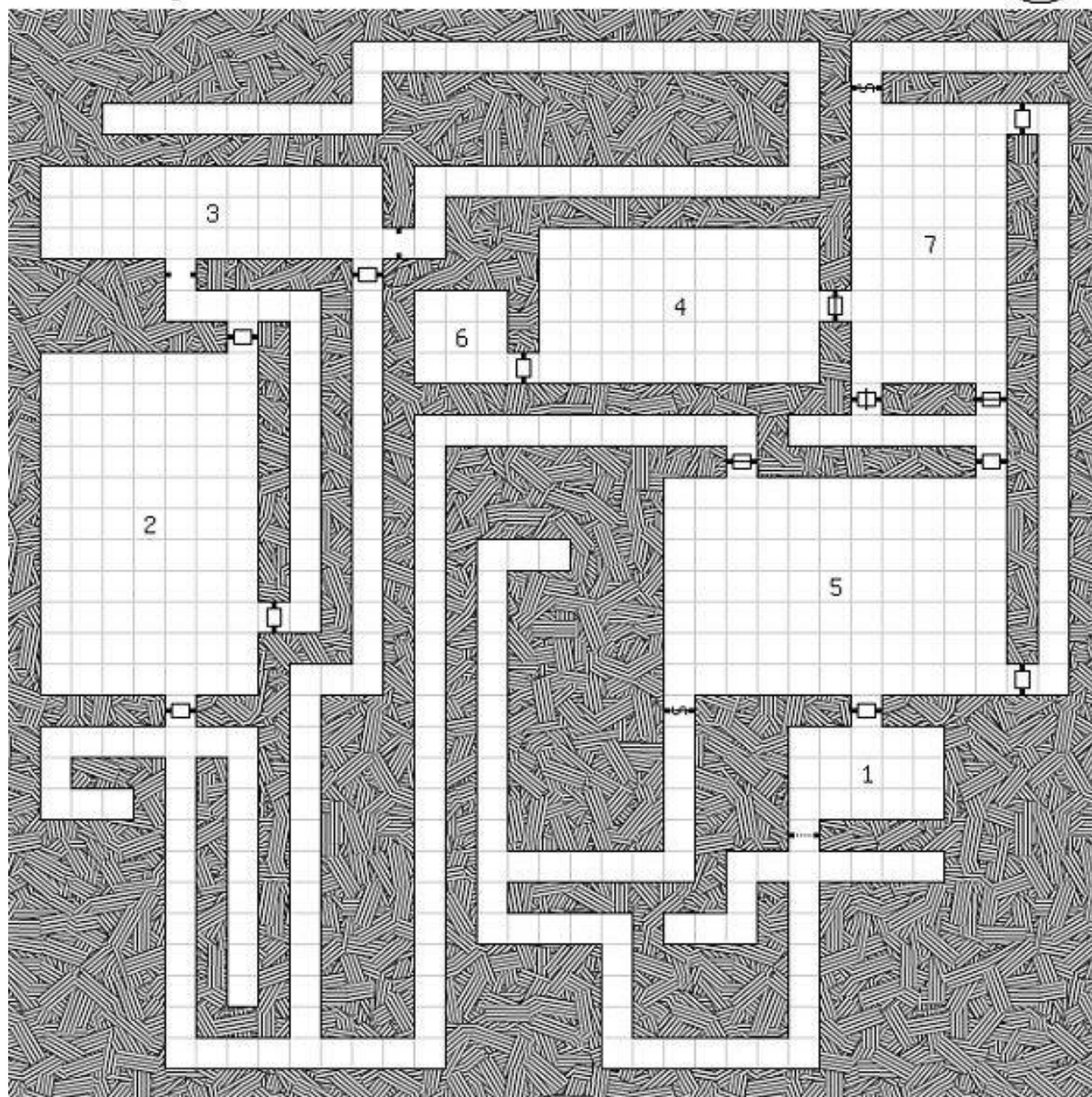


LEGENDA



Labirinto di Sevrònia - Livello 7

Scala: 1 quadretto = 3 m

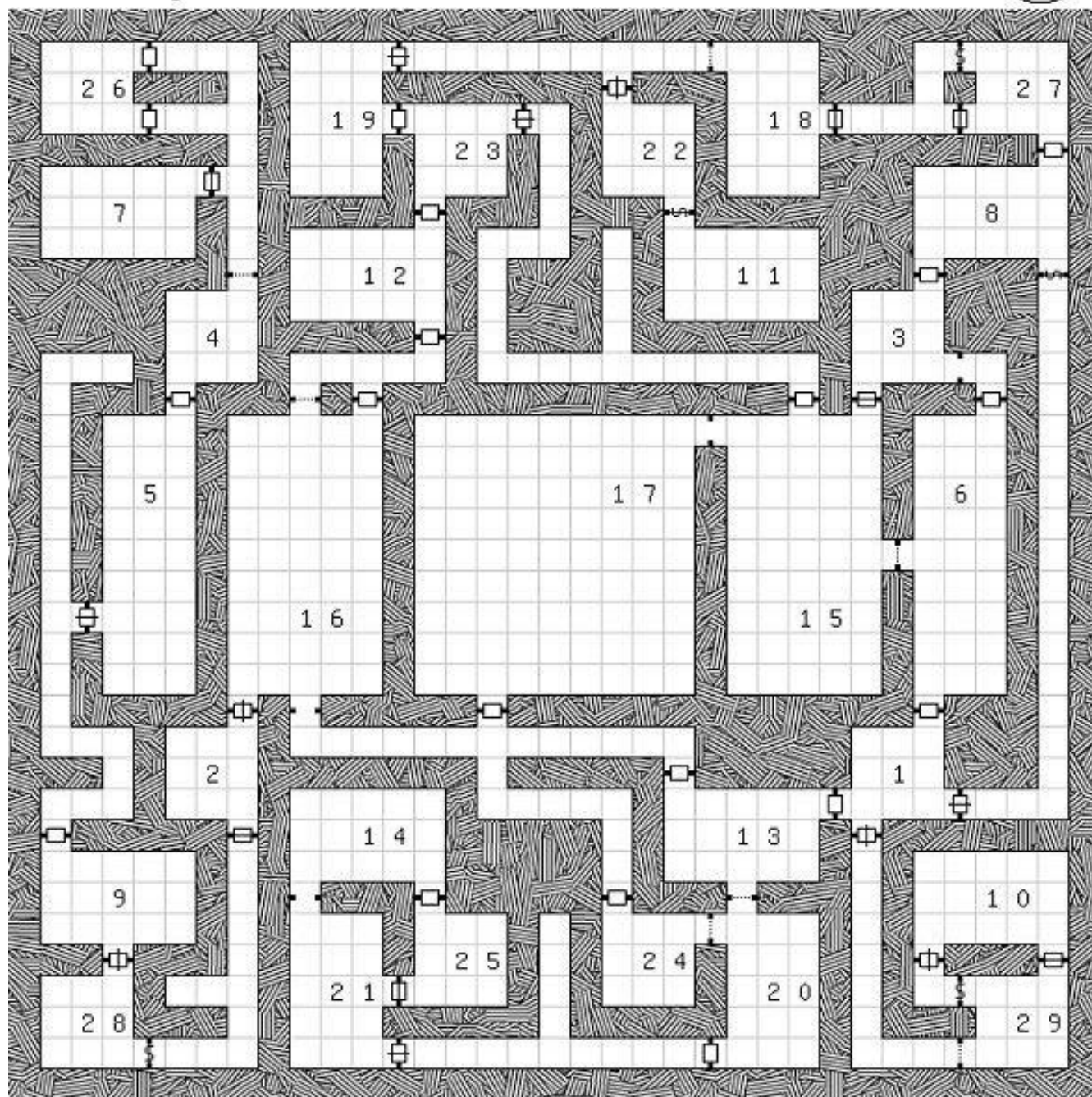


LEGENDA



Labirinto di Sevrònia - Livello 8

Scala: 1 quadretto = 3 m

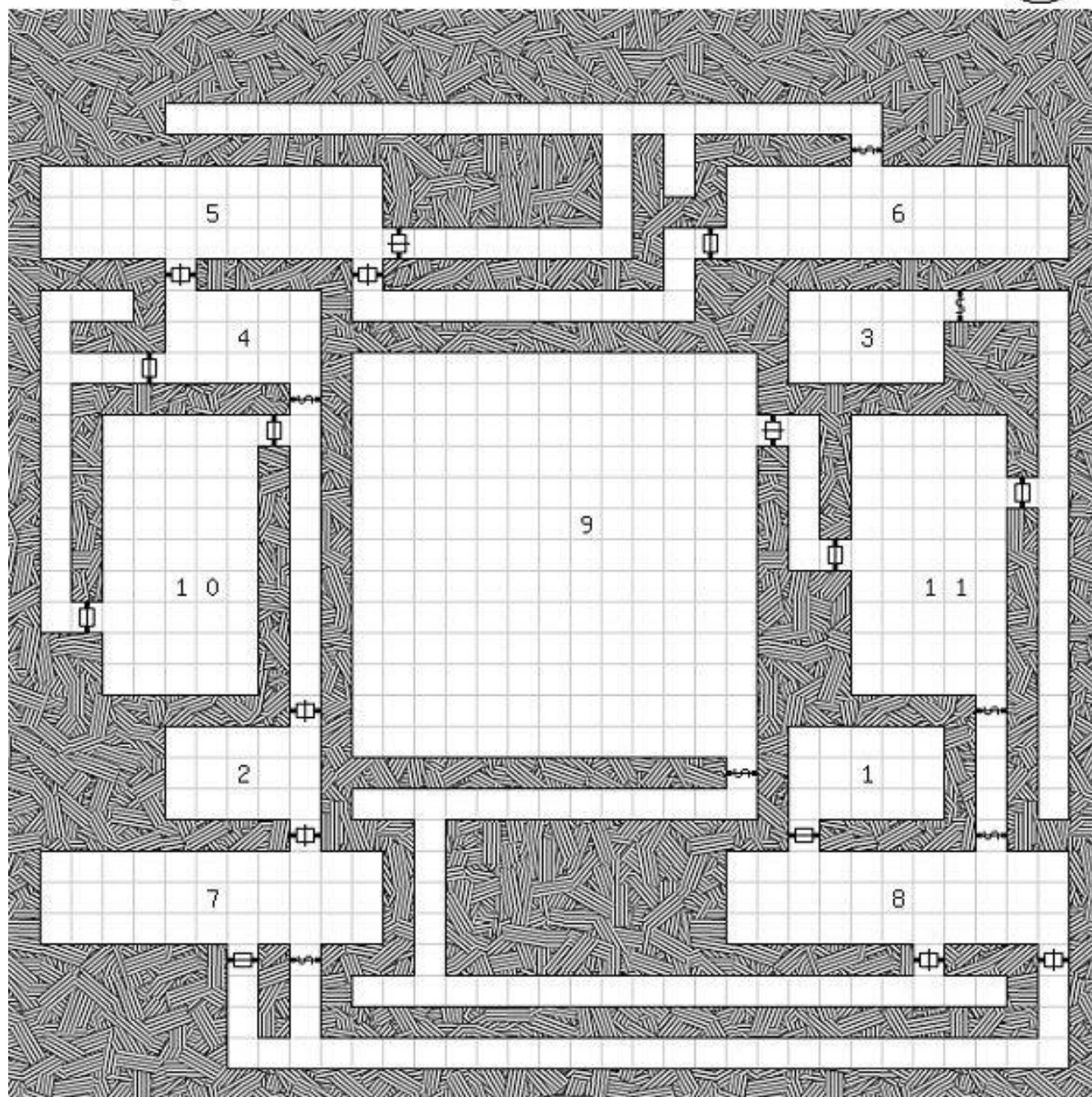


LEGENDA



Labirinto di Sevrònia - Livello 9

Scala: 1 quadretto = 3 m

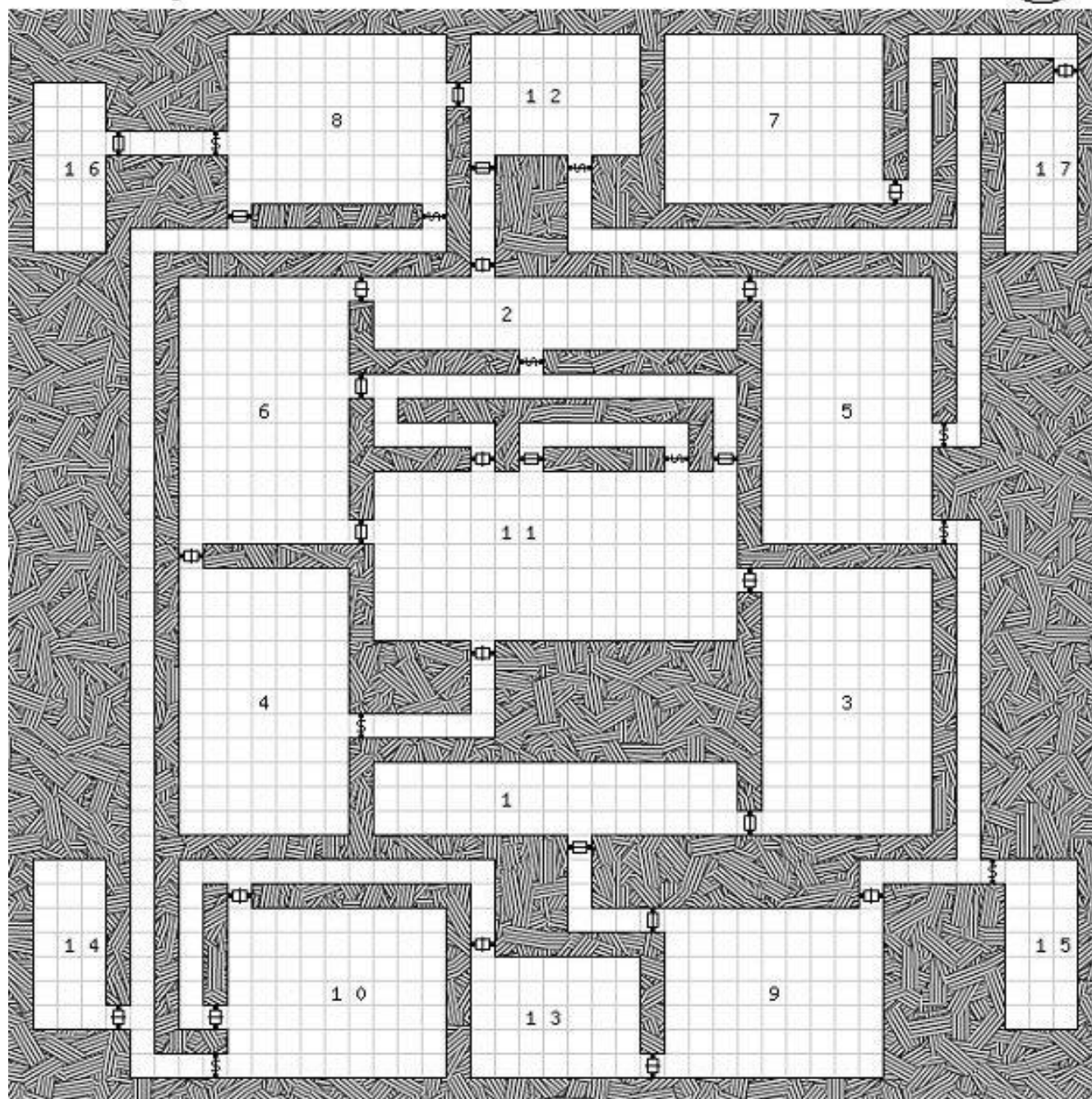


LEGENDA



Labirinto di Sevrònia - Livello 10

Scala: 1 quadretto = 3 m

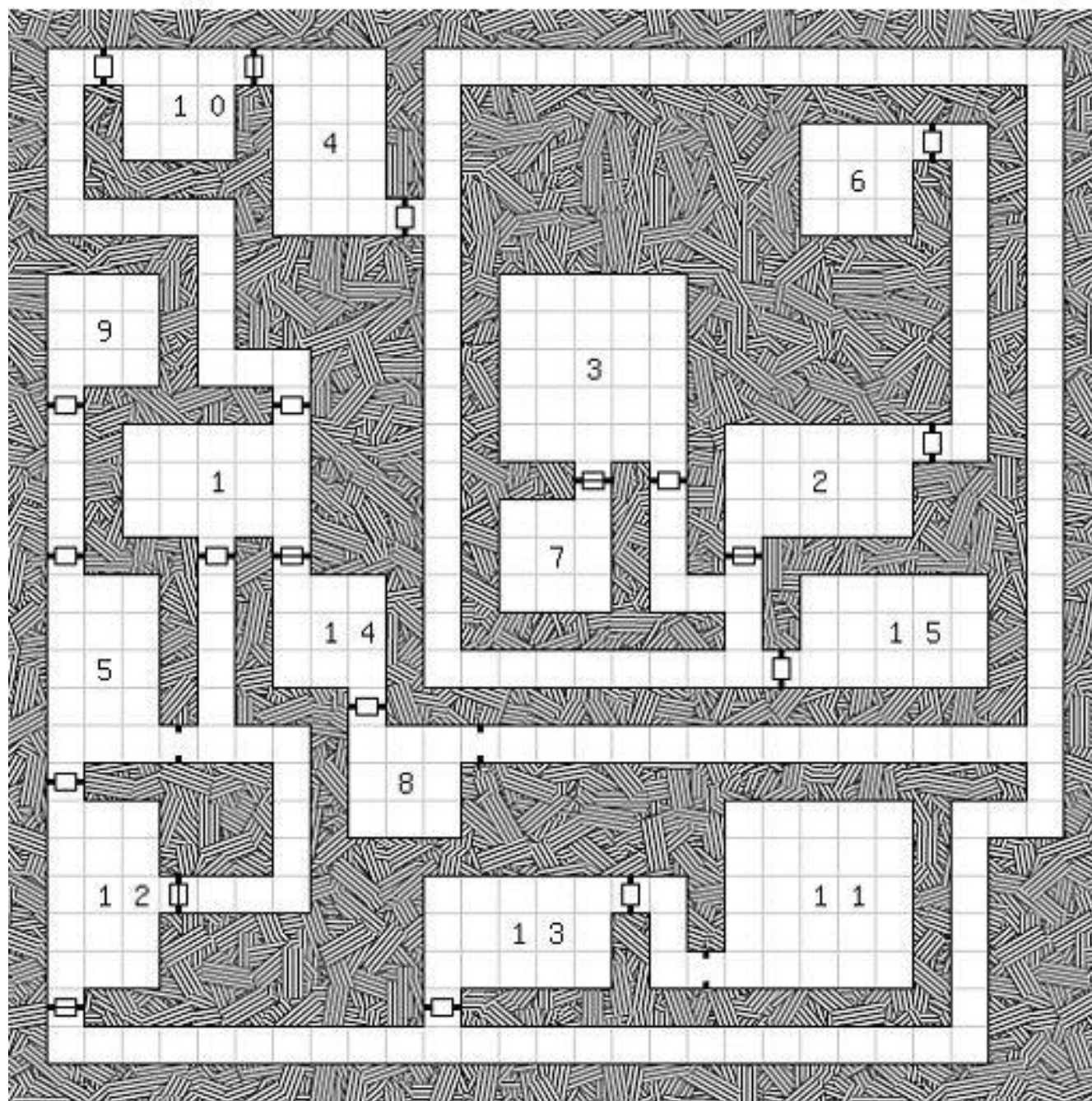


LEGENDA



Labirinto di Tulek - Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



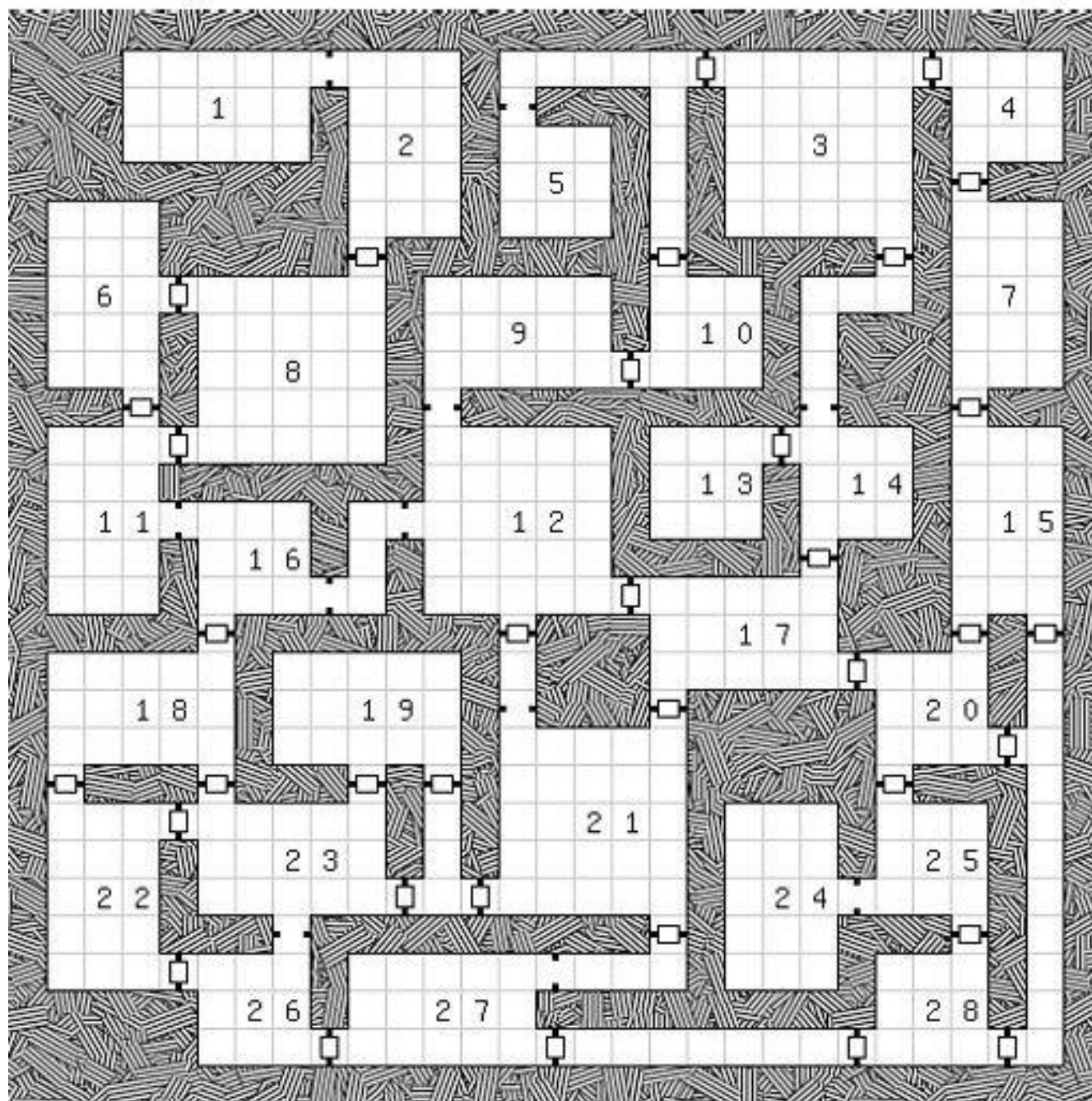
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Tulek - Livello 2

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



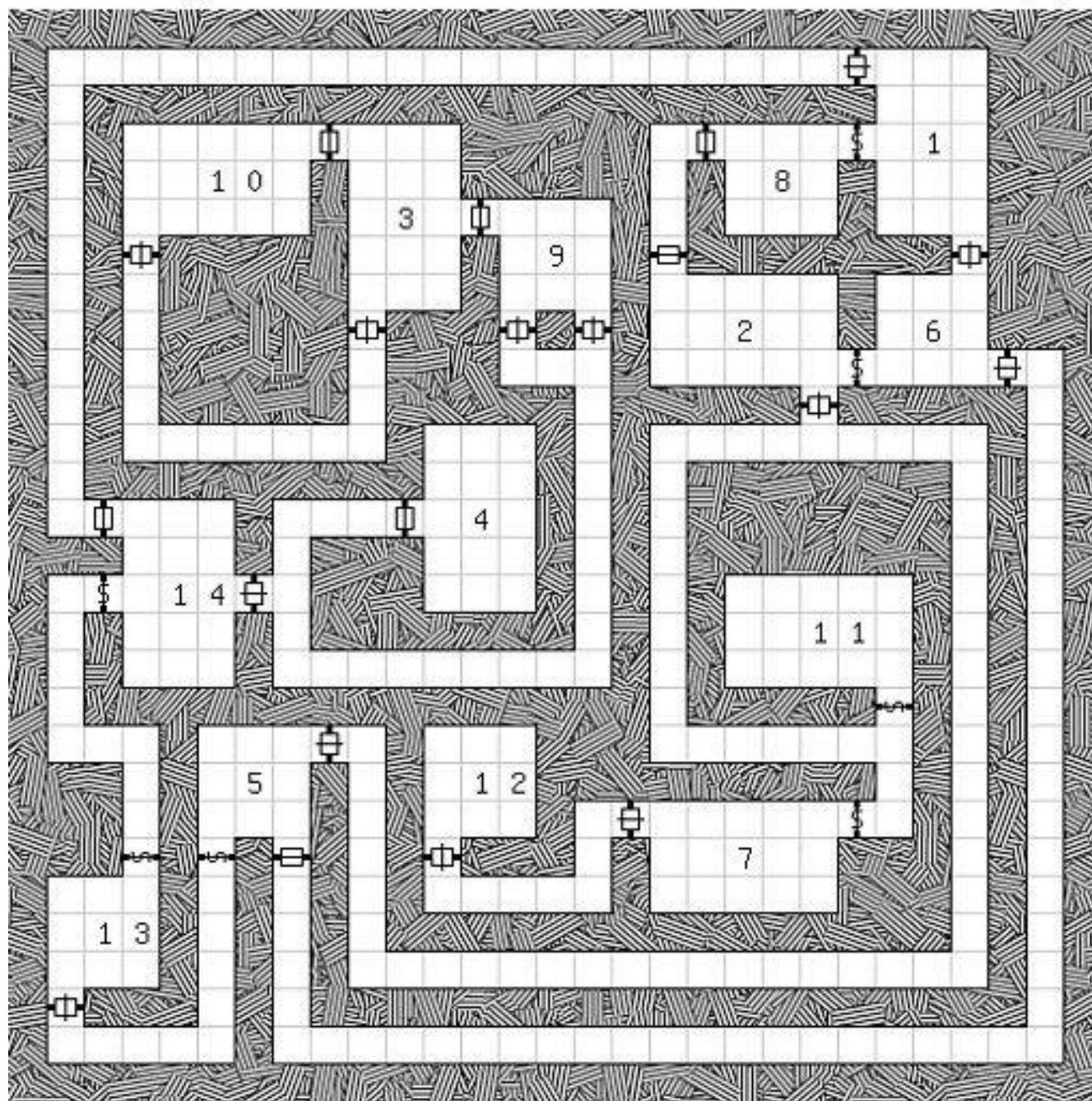
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Tulek - Livello 3

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



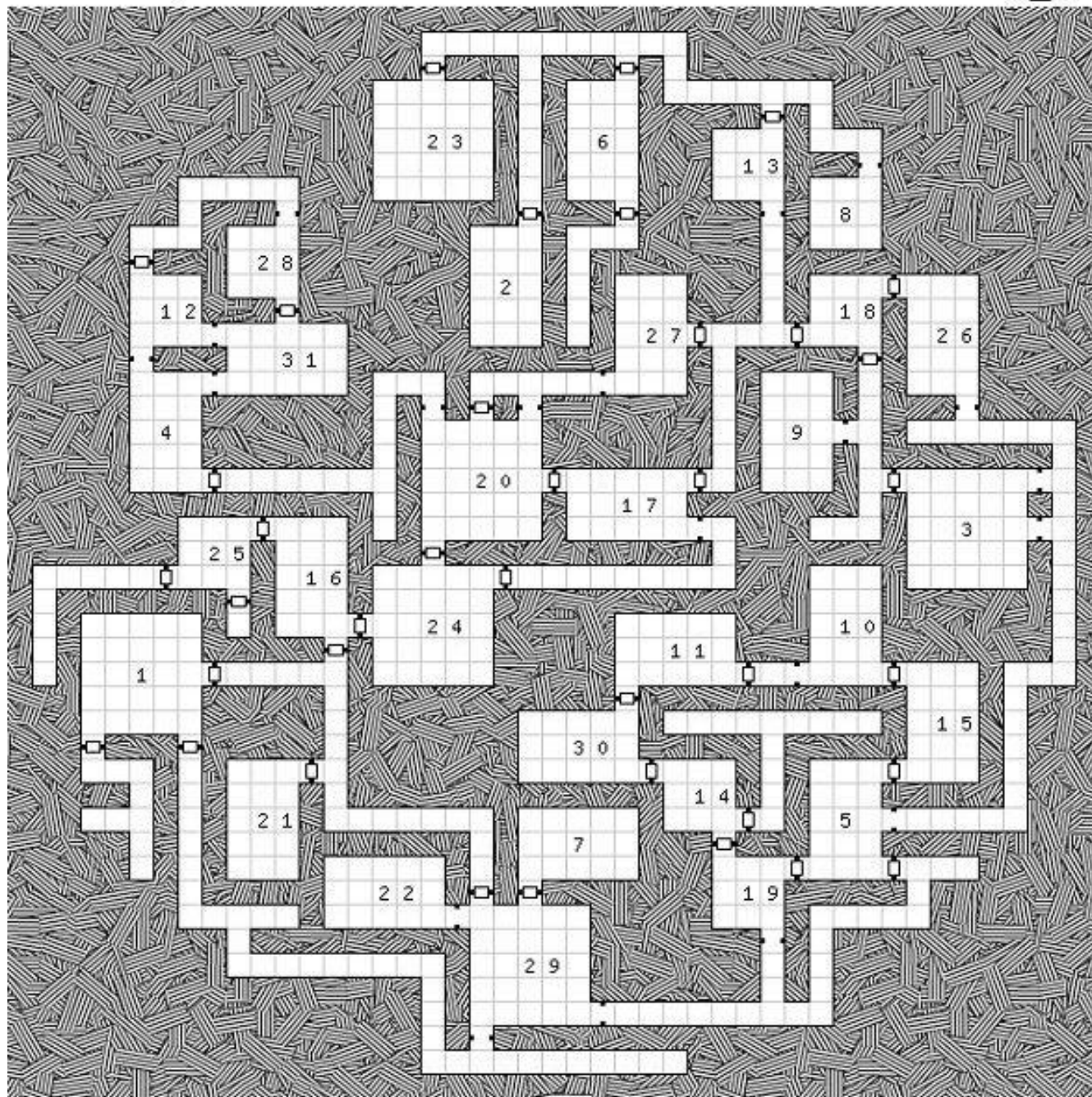
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Naryn - Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



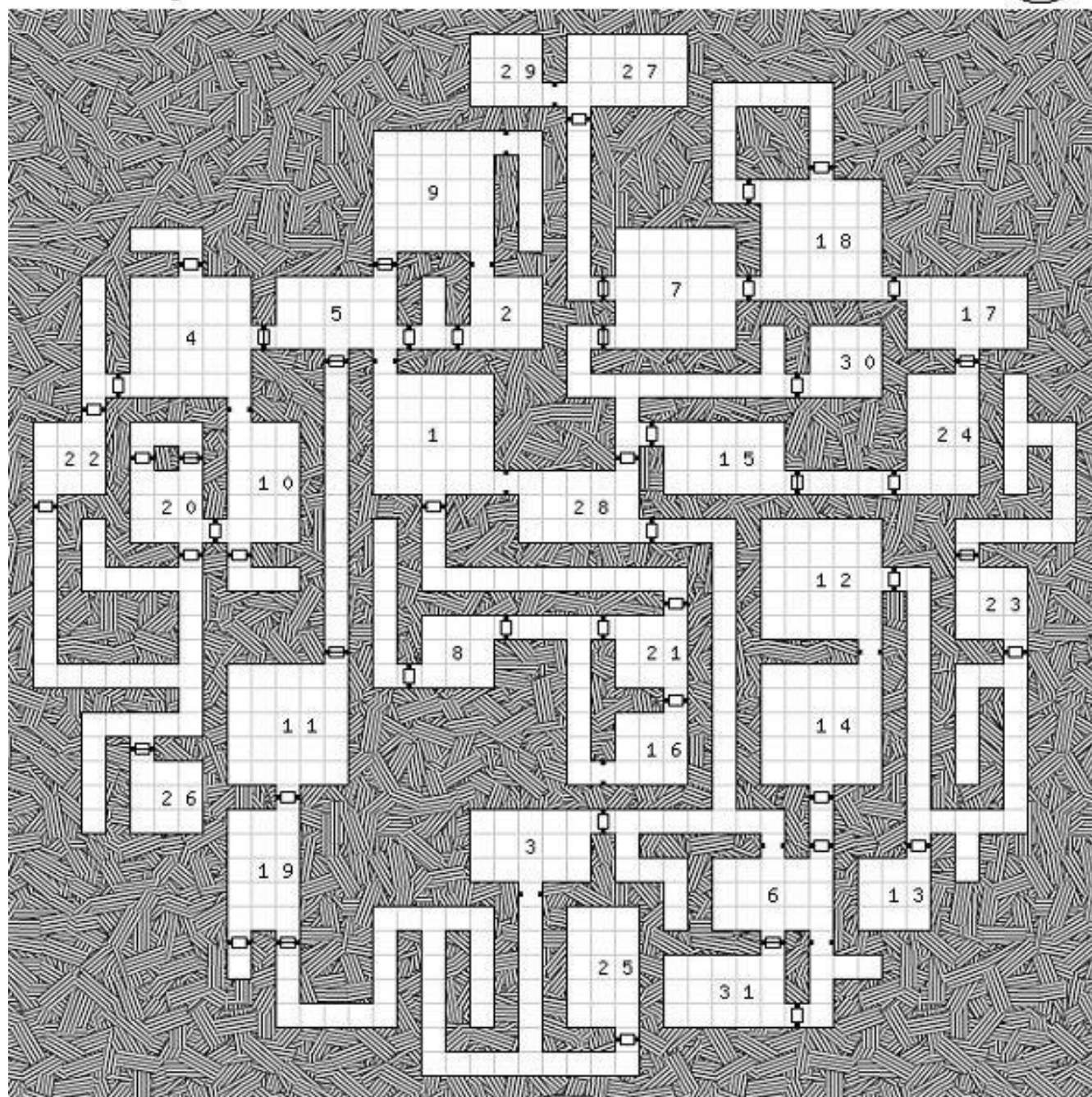
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Naryn - Livello 2

Scala: 1 quadretto = 3 m

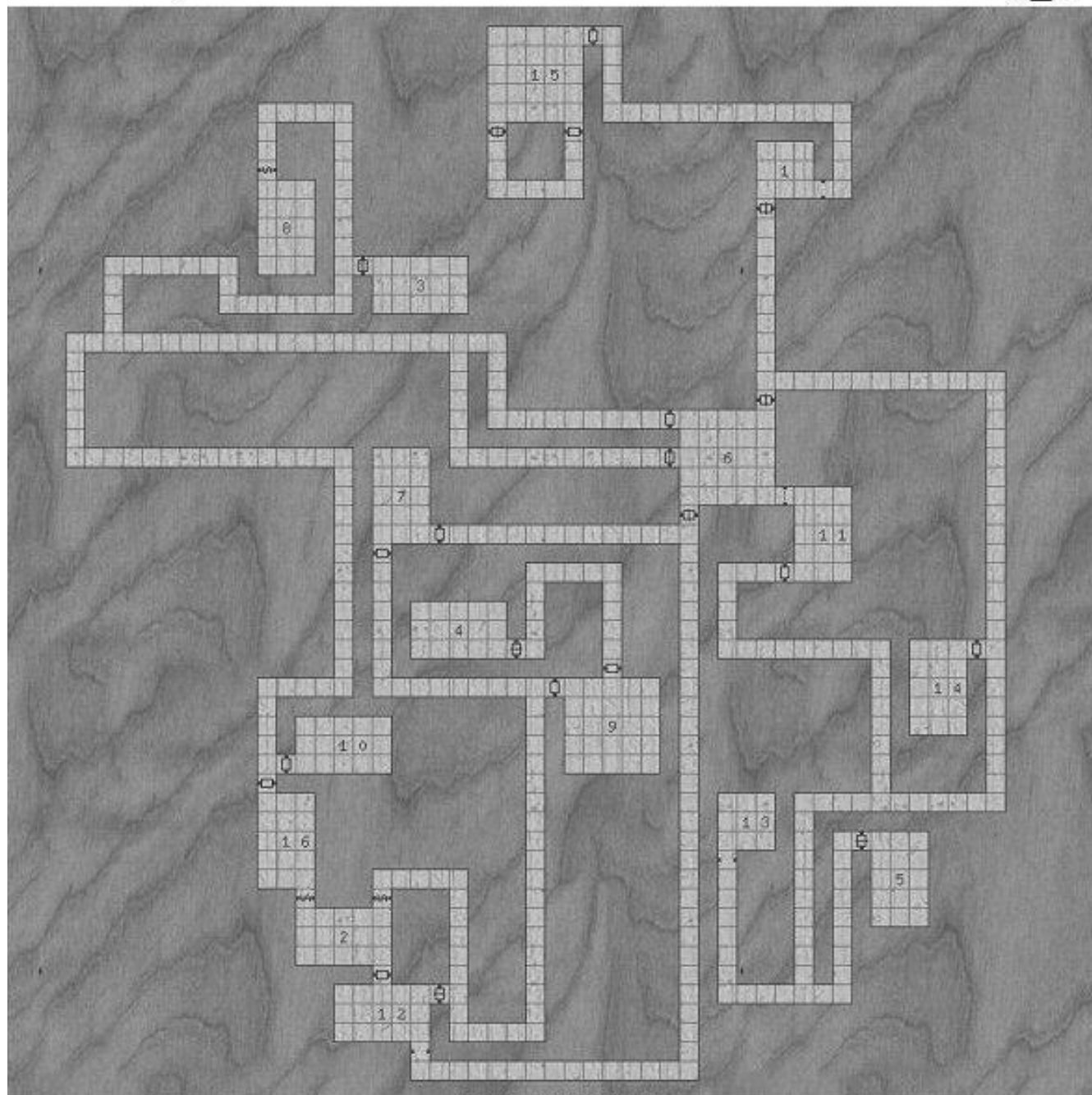


LEGENDA



Labirinto di Boscofogliascura - Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



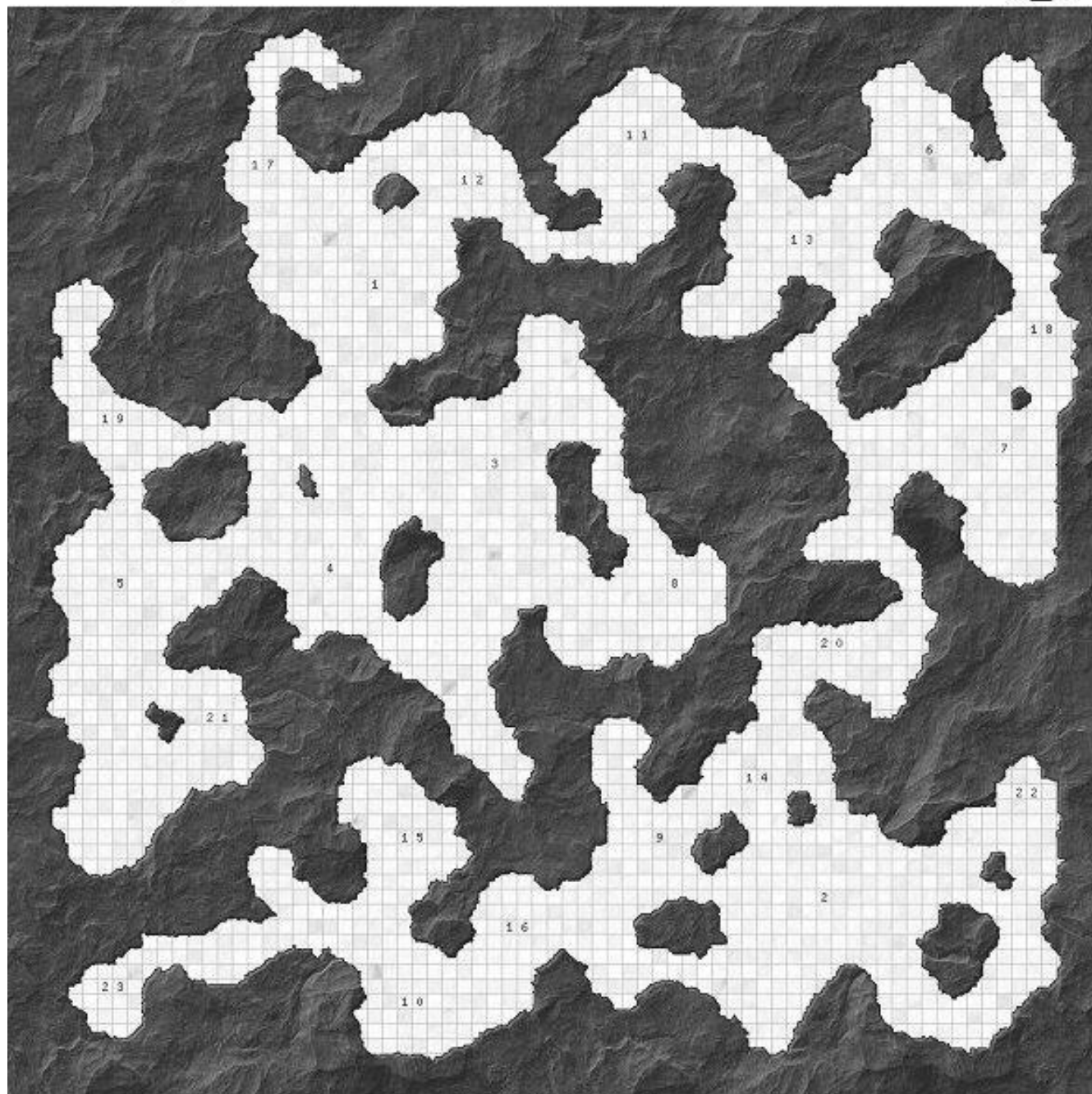
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Casa di Ferro - Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



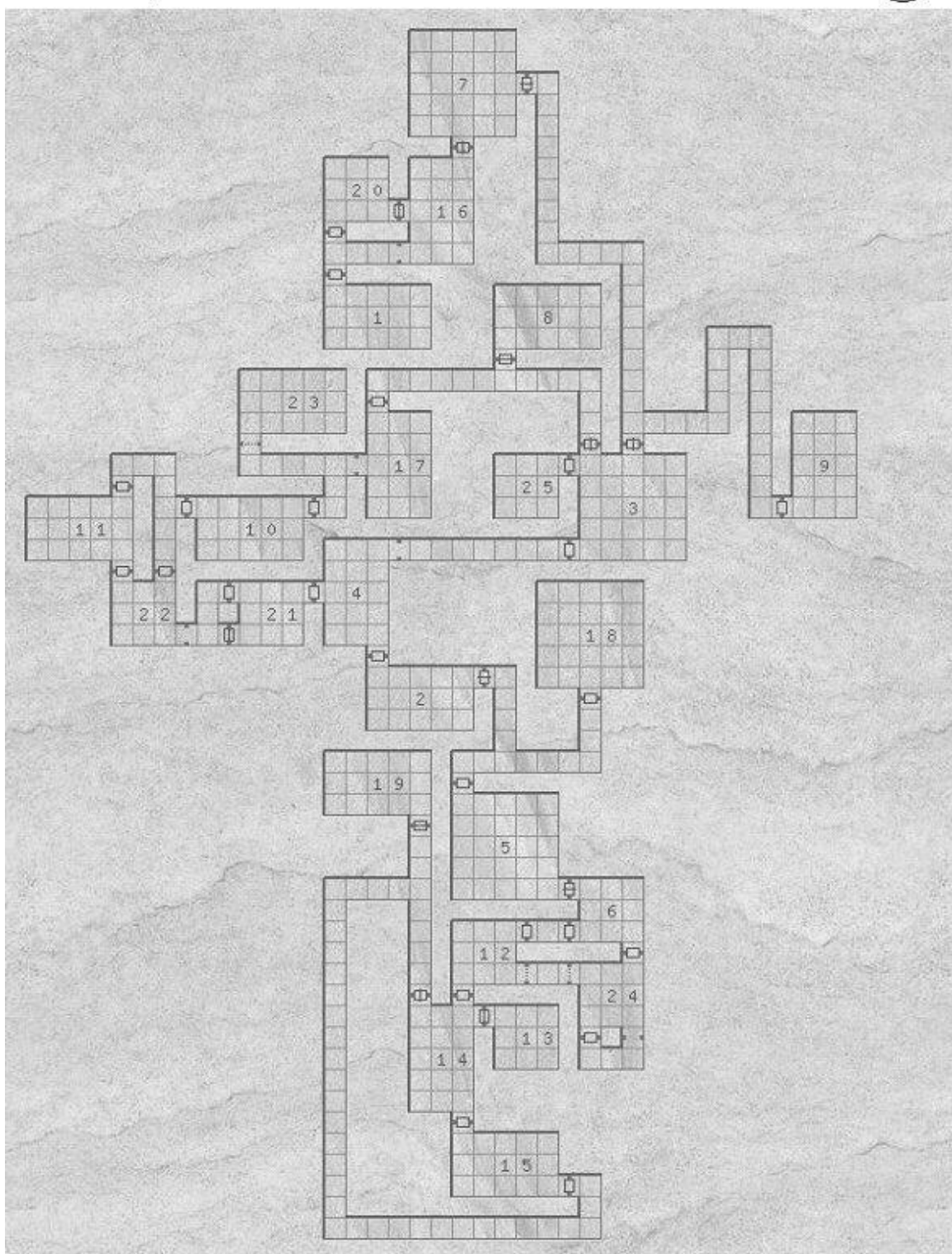
Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Medevska - Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con trappola



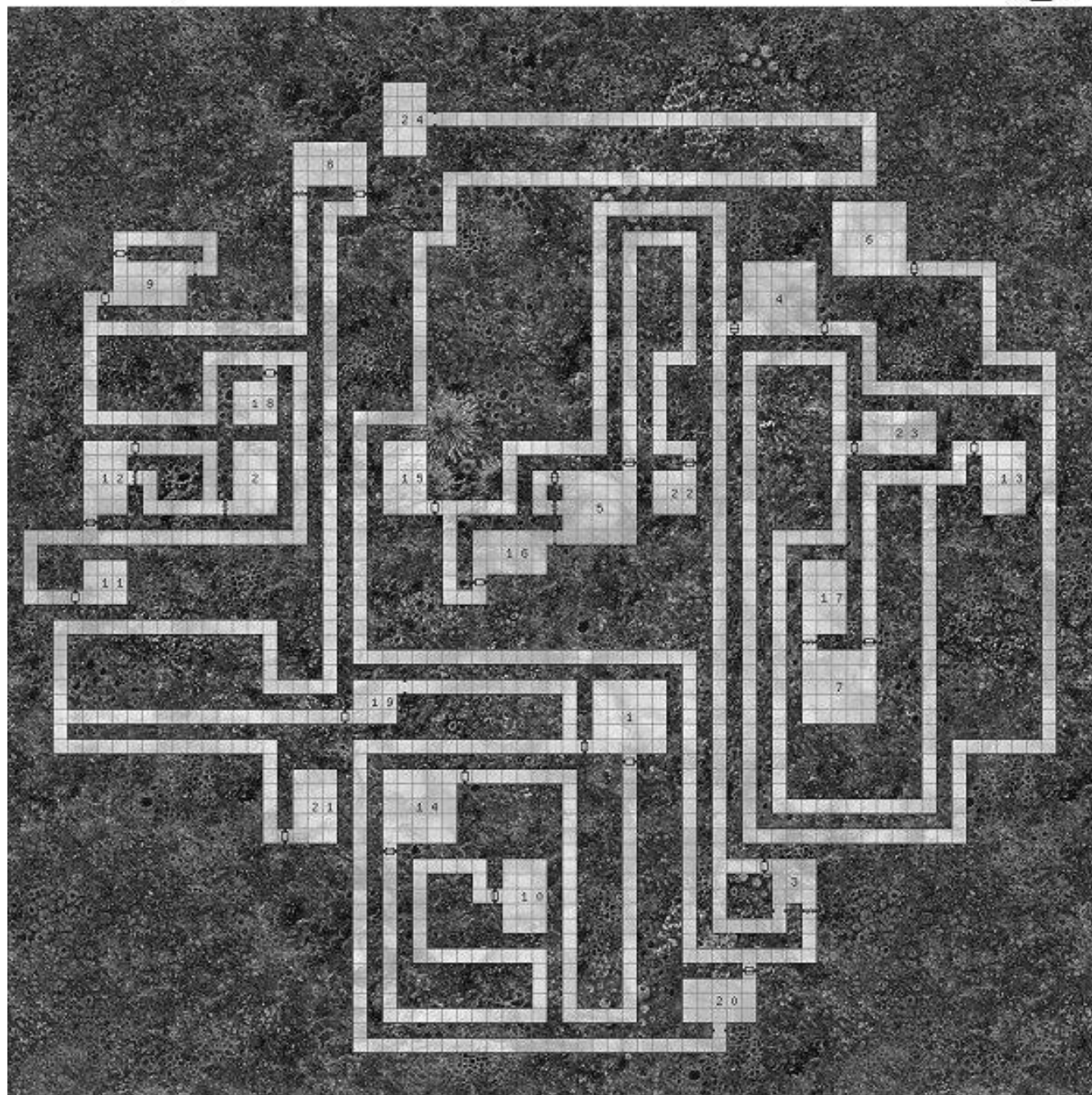
Porta o passaggio segreto



Grata o sbarre

Labirinto di Byrkal - Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m



LEGENDA



Porta ad arco



Porta



Porta sbarrata



Porta con
trappola



Porta o
passaggio
segreto



Grata o sbarre

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, 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.

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: Jubilex "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.

Poltergeist from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Skeleton 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.

Zombie is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

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

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

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

END OF LICENSE

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

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 Stefan Keller. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/photos/fantasy-beach-children-jellyfish-3281842/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some art by J.M. Woiake and Heather Shinn of the STINKYGOBLIN, © 2016.

Image on p. 6 is adapted from: A Moon Jellyfish, Aurelia sp., floating above the seafloor. Photographer: Mark Norman. Source: Mark Norman from <https://collections.museumsvictoria.com.au/species/8680>. Copyright Mark Norman / CC BY (Licensed as Attribution 4.0 International) <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.

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

CHDDCM7 Il Giorno del Distruttore, copyright 2025 Chimerae Hobby Group. Author Calferio Risaliti.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Labyrinth Lord™ e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile
gratuitamente in **formato PDF**
e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e
senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group
per saperne di più.

www.chimerae.it