

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

La Piramide Nera
di Fabio Caianiello e Pascal Lodesani



Copertina: Pete Linforth
Illustrazioni: William McAusland
Ideazione: Pascal Lodesani
Sviluppo e Mappe: Fabio Caianiello
Grafica: Chimerae Hobby Group
Playtesting: Stefano Lodesani, Alessia Bono,
Gabriele Bono, Pietro Cantello, Alessio Conte,
Lorenzo Dotto

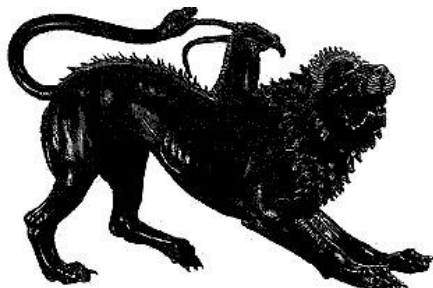
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

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.

© 2022 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDM4 - 1ª Edizione - Marzo 2022

INDICE

Introduzione	4
Partenza alternativa (campagna)	4
La tomba degli eroi	5
La piramide nera	7
Concludere l'avventura	18
Sam il semidio	18
Nuovi mostri	19
Nuovi oggetti magici	22
Nuovi incantesimi	24

Mappe

La tomba degli eroi	13
La piramide nera: primo e secondo piano	14
La piramide nera: terzo e quarto piano	15
La piramide nera: quinto piano	16

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Uso del modulo

La Piramide Nera è un modulo di avventura di tipo “dungeon crawl” per un gruppo di 4-6 personaggi dal 15° al 20° livello. Una compagnia ben assortita è fondamentale per la buona riuscita e la risoluzione della missione, e si consiglia la presenza di almeno un mago e un chierico tra i partecipanti. I nostri eroi si troveranno ad affrontare un potente lich in una tomba piena di nemici e trappole.

Il master deve ricordare che i PG dal 15° livello in su sono molto potenti, e fare particolare attenzione ai nuovi oggetti magici presentati, perché sono in grado di stravolgere completamente l’avventura.

Alcuni personaggi giocanti potrebbero voler condurre con loro seguaci e scudieri. Bisogna stare attenti a non eccedere: la miriade di dettagli appesantirebbe il gioco e potrebbe renderlo noioso per alcuni dei partecipanti.

Nelle descrizioni degli incontri, il numero che caratterizza ciascun episodio o ambiente consente di individuarlo esattamente sulle mappe. Il master può anche aggiungere dei dettagli a scelta: le dimensioni delle stanze, odori, rumori, sapori, sensazioni di caldo o di freddo, e così via.

PARTENZA ALTERNATIVA (CAMPAGNA)

Il master potrebbe voler cambiare la partenza dell’avventura e trasformarla in una campagna, con un semplice adattamento. Con questa variante, la vicenda comincia col ritrovamento della corona di Mortis, un potente artefatto appartenuto ad un mago vissuto diverse centinaia di anni prima degli avvenimenti narrati nel modulo. L’incantatore ha trovato un sistema per ottenere la vita eterna trasformandosi in non morto e iniziando una conquista delle terre vicine. Degli eroi lo hanno sconfitto, senza distruggere però la sua corona, il suo filatterio, non essendo consapevoli della cosa. Dei seguaci del lich hanno in seguito costruito la piramide come monumento funebre per il loro sovrano. Il master può far ritrovare ai personaggi la corona presso qualsiasi tesoro o caverna di mostro.

Il master potrebbe decidere, dopo il risveglio di Mortis, di iniziare a far apparire un numero sempre maggiore di non morti, simulando un’invasione fino a sfociare poi in una guerra, facendo fermare il tutto dai personaggi quando avranno sconfitto il lich all’interno della sua piramide. Una volta tornati a casa, dopo la distruzione di Mortis, i PG verranno accolti come eroi e il loro nome sarà associato all’impresa epica che hanno portato a compimento. Questa

è un'opportunità per il master di offrire agli avventurieri titoli nobiliari e proprietà terriere.

La spada di smeraldo non dovrebbe trovarsi all'interno della piramide ma potrebbe essere in qualsiasi altro luogo del mondo, ad esempio custodita all'interno della tomba dei primi eroi che sconfissero il mago non morto. La mappa con i numeri da 1 a 13 è un esempio di cripta adatto alla situazione (vedi la sezione "La tomba degli eroi" per la descrizione completa).

La corona di Mortis

Il potere emanato da questo oggetto è tale da affascinare ogni individuo che lo stringe tra le mani. Chi prende la corona subisce immediatamente l'effetto di *costrizione arcana* (come l'omonimo incantesimo) senza possibilità di tiro salvezza), sente l'incessante necessità di indossarla e non riesce a staccarsene. La sua smania di portare la corona aumenta ogni giorno. Il potere del diadema obbliga il possessore a tirare ogni ora 1d20, con un risultato di 20 il PG s'infila la corona. Quando ciò accade, il personaggio viene immediatamente teletrasportato all'interno della tomba di Mortis, nella stanza della corona (area 31).

La sala si presenta buia, scarsamente illuminata da quattro torce magiche che si accendono non appena qualcuno viene trasportato al suo interno. Non ci sono porte o finestre, né vie d'uscita di alcun genere, e drappi color granato scendono dalle pareti. Al centro della stanza si trova un sarcofago senza coperchio con inciso il nome Mortis, dentro il quale c'è un corpo mummificato. L'unico modo per uscire da qui è far cingere la corona alla creatura all'interno della tomba.

Una volta che ciò viene fatto, il lich si risveglia e trasporta automaticamente il personaggio nel luogo dove si trovava quando ha indossato la corona, l'effetto di *costrizione arcana* svanisce e il PG torna a comportarsi come prima.



LA TOMBA DEGLI EROI

Ambientazione per il master

La tomba degli eroi può essere localizzata in qualsiasi posizione conveniente del mondo di gioco. Si trova sotto un tumulo di terra ricoperto dalla vegetazione, simile in tutto a una normale collinetta persa nel mezzo del nulla. L'ingresso è nascosto da un enorme masso, che deve essere aggirato o rimosso con la magia (es. *teletrasporto*, *passaparete*, *porta dimensionale*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, ecc.). È anche possibile distruggerlo con la forza bruta, ma l'impresa richiede molte ore di faticoso lavoro e degli attrezzi appropriati, come robusti picconi.

Ambientazione per i personaggi

Una volta ottenuto l'accesso alla tomba vera e propria, gli avventurieri si trovano nel punto indicato sulla mappa con la lettera E (entrata).

L'odore di aria umida e stantia vi assale le narici, riempiendovi i polmoni. È palese che nessuno è penetrato nel complesso sotterraneo da molto tempo, e l'ambiente è avvolto nell'oscurità più totale.

1. L'ingresso alla cripta

Vi trovate in un largo corridoio scavato nella collina, puntellato con grandi lastre di roccia lavorate in maniera abbastanza grossolana. Tuttavia, l'ambiente sembra solido, anche se non vedete travi portanti o altre impalcature di sostegno.

Una scalinata intagliata nella terra prosegue verso l'alto per circa 6 m. I gradini sono abbastanza larghi e delimitati da tavole di legno che ne impediscono lo smottamento.

2. Il pianerottolo intermedio

Giungete a una piattaforma quadrata di 9 m di lato. Di fronte a voi, una rampa di gradini sale per altri 3 m. Su entrambe le pareti nord e sud ci sono invece dei brevi passaggi che conducono ad altre stanze, immerse anch'esse nel buio completo.

3. La stanza infradiciata

Numerose infiltrazioni hanno parzialmente rovinato questo ambiente, colmandolo di umidità e rendendolo l'habitat perfetto per una gigantesca chiazza di fanghiglia verde, che ha invaso l'intero soffitto. Questo essere amorfo è quasi indistinguibile, visto che l'intera stanza è ricoperta da un fitto strato di muffe e licheni. Non appena qualcuno entra qui dentro, il mostro si lascia cadere e tenta di avvolgere più bersagli possibile. Le statistiche tengono conto delle grandi dimensioni della creatura.

Fanghiglia verde (1) [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 18, pf 72, tpcA0 7, Att 1, Fer vedi sotto (contatto), TS G9, Mor 12, PX 4.250].

Una volta coperta una creatura, dissolve i suoi indumenti e l'armatura in 6 round. Il mostro si alimenta così rapidamente che, passato questo periodo, bastano solo 1d4 round di contatto con la pelle del bersaglio per digerirlo e

assimilarlo, creando un'altra fanghiglia verde al suo posto. Non sarà quindi possibile resuscitare magicamente il malcapitato, perché di lui non resterà nulla. È resistente a molti attacchi. Non è possibile ferirla o strapparla via da una vittima, ma si può bruciarla. Se ciò avviene mentre è attaccata a un personaggio, le ferite da fuoco vengono inflitte a entrambi. La fanghiglia verde viene uccisa istantaneamente dall'incantesimo *cura malattia*.

Nella stanza non c'è niente, visto che il mostro ha già divorato tutti gli oggetti presenti.

4. La sala delle offerte

Siete in una stanza quadrata piena di blocchi di pietra lavorata. Ce ne sono sette in totale, grossi cubi di sodalite di colore blu-grigio delle dimensioni di circa 1x1x1 m. Sembrano utilizzati come rudimentali altari, visto che sopra ognuno di essi si trovano resti di candele ormai interamente consumate, corone di fiori rinsecchiti e altri amuleti apotropaici legati al culto dei morti e dell'oltretomba.

In questa sala non c'è nulla di interessante. I singoli blocchi ospitano le offerte lasciate qui al momento della chiusura della tomba. C'è un altare per ognuno degli eroi sepolti nella cripta (aree 6-11 e 13), ma nessuno dei doni ha poteri magici di alcun tipo.

5. La sala grande

Fate il vostro ingresso in un salone ottagonale, il più grande di quelli che avete visto finora nell'intera cripta. Nel mezzo di ognuna delle pareti c'è un passaggio ad arco, bordato da simboli e decorazioni di diversi colori.

Al centro della stanza c'è una scalinata di marmo grigio che sale verso l'alto per circa 3 m, prima di terminare bruscamente affacciandosi sul nulla. Non riuscite a capire quale sia l'utilità di una costruzione tanto bizzarra.

Da questo locale i personaggi possono accedere alle singole tombe dei sette eroi che in passato sconfissero il lich Mortis. È fondamentale visitare tutte le cripte, perché ognuna nasconde una delle gemme che servono per attivare la scalinata magica, attraverso la quale è possibile recuperare la spada di smeraldo. Se gli avventurieri esaminano i gradini con attenzione, su quello più in alto notano automaticamente sette piccoli incavi delle dimensioni di una nocciola. In essi vanno inserite le pietre preziose citate sopra. Solo quando tutte saranno al loro posto, sarà consentito mettere le mani sulla preziosa arma, che è fondamentale ai fini del completamento del modulo.

Una volta che le sette gemme sono posizionate come richiesto, non importa in quale ordine specifico, in cima alla rampa di scale si apre un ovale di energia crepitante. Dall'interno fluttua nel salone la **spada di smeraldo**, un'arma +2, +4 contro i non morti e soprattutto l'unica in grado di ferire il lich. Non appena viene toccata, il portale dimensionale si chiude e non c'è modo di riaprirlo, e le gemme si sbriciolano in cenere. Non è possibile varcare il cancello magico.

6. La tomba dell'elfo

Sull'arco di ingresso, tra i vari glifi e rune, è inciso un *simbolo arcano del conflitto*. L'interno della cripta è disadorno, ma sulla parete opposta a quella di accesso è appesa una targa di marmo che rappresenta un arco e una bacchetta magica. Per il resto, la stanza è vuota. Esaminando il terreno, i personaggi notano sul pavimento proprio al centro della tomba una lastra di granito, sulla quale è inciso: "Gavillion, figlio del Bosco Rigoglioso". Sollevare la lastra non è difficile (a discrezione del master, potrebbe richiedere una prova di Forza) e sotto c'è un cubicolo rivestito di pietra che contiene le ceneri dell'elfo sepolto qui. In mezzo a esse si trova una delle sette gemme necessarie per attivare la scalinata magica dell'area 5.

7. La tomba del guerriero

La cripta è completamente vuota, ma alle pareti sono appesi degli arazzi che rappresentano scene di battaglia. Purtroppo, viste le condizioni del sotterraneo, sono molto rovinati, scoloriti e ammuffiti in più punti. Dietro quello che copre la parete di fondo opposta all'entrata c'è una tomba a forno, chiusa da una lastra di marmo sulla quale è scritto con lettere di ottone: "Berthax Pugnoforte, IV Barone di Torre Alta".

Per aprire il loculo è necessario usare la forza oppure la magia. Se qualcuno tocca le lettere di metallo, subisce una scossa magica che gli causa 1d8 ferite da elettricità, più 1 per livello (es. se il PG è del 17° livello, subirà 1d8+17 pf). Il danno è dimezzabile riuscendo in un tiro salvezza contro paralisi, che è consentito soltanto se la vittima non indossa armature metalliche. All'interno del sepolcro c'è una bara di legno col coperchio inchiodato.

Dentro si trovano i resti mortali di un guerriero in armatura (è una **corazza di piastre +2**), con uno spadone al fianco nella cui elsa è incastonata una delle sette gemme necessarie per attivare la scalinata magica dell'area 5. Tuttavia, appena qualcuno tenta di prendere la pietra preziosa, dal corpo sorge un necrospettro che gli si avventa contro, ottenendo la sorpresa con un risultato di 1-2 su 1d6.

Necrospettro (1) [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 2, DV 6, pf 32, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 + risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 11, PX 1.070].

Questo non morto incorporeo è immune alle armi normali, comprese quelle d'argento, al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Il suo tocco gelido provoca un risucchio di energia: quando una vittima viene colpita, subisce 1d8 ferite e perde due livelli di esperienza e tutti i vantaggi che dipendono da essi. Se un personaggio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge dopo 24 ore come un necrospettro asservito a quello che l'ha ucciso.

8. La tomba dell'halfling

L'interno di questa stanza ricorda un giardino fiorito, ormai incolto e soffocato dalle erbacce. Proprio nel mezzo di questo groviglio di vegetazione, che in alcuni punti è talmente alta da sfiorare il soffitto alto 3 m oppure così densa da dover essere tagliata per poter aprire un varco, si trova una fossa. Sopra c'è una piccola lapide di legno, sulla

quale è inciso a fuoco: “Teobaldo Mangialepre, insaziabile divoratore d’avventure e di manicaretti”.

Scavando nel terreno con una pala o un attrezzo simili, o anche con mezzi più improvvisati, i personaggi trovano a circa 2 m di profondità una bara di legno. All’interno ci sono i resti scheletrici dell’halfling, che indossa un’armatura di cuoio, vestiti da viaggiatore e porta alla cintola una spada corta. Tutto l’equipaggiamento è malridotto e non c’è nulla di magico. Però, frugando il cadavere, in una tasca interna del panciotto è possibile scoprire una delle sette gemme necessarie per attivare la scalinata magica dell’area 5.

9. La tomba del ladro

La cripta è completamente vuota, ma per terra c’è una lastra di marmo sulla quale è scolpito: “Laundrio lo Svelto, collezionista di tesori (altrui)”. Sollevare la pietra non è difficile (potrebbe bastare una semplice prova di Forza) e sotto di essa c’è una nicchia rivestita di pietra, nella quale si trova un piccolo scrigno di ferro chiuso da un robusto lucchetto. La serratura è falsa e qualsiasi tentativo di manometterla, forzarla o scassarla causa la puntura di un ago avvelenato. Il personaggio deve fare un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -4 o muore all’istante.

Dentro il cofanetto ci sono una **borsa divorante**, un **anello dell’inganno** (che sembra invece dell’invisibilità) e una cassetta di zinco piena di ossa, in mezzo alle quali si trova anche una delle sette gemme necessarie per attivare la scalinata magica dell’area 5.

10. La tomba del mago

Sull’arco di ingresso, tra i vari glifi e rune, è inciso un *simbolo arcano della morte*. Al centro della stanza c’è un *globo oscuro* costantemente attivo, che nasconde una tomba scavata direttamente nel terreno. È sormontata da una lapide di marmo con l’iscrizione: “Alastair l’Arcanista, maestro di magia e sapiente”.

Scavando si arriva a una bara di legno, protetta da una *trappola di fuoco* che infligge 1d4+20 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi. All’interno riposano le spoglie mortali del mago. Ha un **bastone della stregoneria** con 9 cariche rimaste e al dito porta un anello nel quale è incastonata una delle sette gemme necessarie per attivare la scalinata magica dell’area 5.

11. La tomba del nano

Questa cripta è completamente vuota. Cercando bene, i personaggi possono scoprire, proprio nel bel mezzo della stanza, un buco della serratura nel pavimento. Può essere scassinato da un ladro oppure aperto con la magia, ed è protetto da una trappola che fa precipitare in testa al PG una grossa incudine (2d6 ferite in caso di fallimento del tiro salvezza contro pietrificazione).

Il lucchetto permette di aprire una botola, altrimenti perfettamente mimetizzata, sotto la quale c’è un sarcofago di pietra. Per spostare la lastra superiore, occorre riuscire in una prova di Forza. Quando ciò accade, dall’interno della bara scaturisce un gas tossico che colpisce tutti quelli nella stanza costringendoli a un tiro salvezza contro veleno. Chi lo fallisce soffoca in 1d4 round, se non viene soccorso nel frattempo. La tomba contiene i resti del nano Rotgolfo,

ridotti a poco più di uno scheletro, i brandelli arrugginiti della sua armatura e **martello da guerra +2, lanciatore nanico**, oltre a una delle sette gemme necessarie per attivare la scalinata magica dell’area 5.

12. L’anticamera dei vermi grigi

Il pavimento di questo locale è messo completamente a soqquadro da numerosi buchi circolari, del diametro di circa 3 m, che lo solcano in numerosi punti. Dalla parte opposta rispetto alle scale vedete un passaggio ad arco che prosegue nelle tenebre.

Nel round successivo all’ingresso dei personaggi, alcuni vermi grigi (in numero pari alla metà dei PG) sbucano dai fori nel terreno e assalgono il gruppo di esploratori.

Vermi grigi (1 ogni 2 PG) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 6, pf 33, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 570].

Questi vermi giganti, lunghi ben 9 m, hanno larghe bocche piene di denti e sono in grado di inghiottire una preda intera con un risultato di 19 o 20 sul tiro per colpire. Qualsiasi avversario che fa questa fine subisce 1d8 ferite ad ogni round fino a che il mostro non viene ucciso. Un personaggio intrappolato nella pancia del verme può attaccare solo con un pugnale e subisce una penalità di -4 al tpc.

13. La tomba del chierico

Questa cripta è piuttosto particolare. Un lungo tappeto, ormai molto rovinato e di colore indefinibile, collega l’ingresso a una piccola nicchia nella parete opposta. Dentro di essa ci sono una cassetta di legno dorato e una testa umana, praticamente ridotta a un teschio. Proprio a fianco c’è un calice d’argento massiccio (valore 105 mo) che contiene una delle sette gemme necessarie per attivare la scalinata magica dell’area 5.

Proprio sopra il cranio scarnificato è appesa una targa di rame, quasi completamente ossidata, che dice: “Padre Claverion, il più devoto tra i fedeli”. Nella cassa ci sono le ossa del chierico, mentre la sua testa è stata esposta in bella vista. Se qualcuno la tocca, viene colpito da *scaglia maledizione* che gli infligge una penalità di -4 ai tiri per colpire e di -2 ai tiri salvezza.

LA PIRAMIDE NERA

Ambientazione per il master

La piramide nera può essere situata ovunque nella mappa del mondo. Si trova al centro di un’oasi completamente coperta dalla vegetazione, quindi è invisibile da lontano se non a un occhio attento. Il master può far trovare ai personaggi la piramide e l’oasi in qualsiasi momento, anche durante un’altra avventura o all’interno di una campagna.

Ambientazione per i personaggi

Davanti a voi si erge un’enorme piramide nera, nascosta nel fitto della foresta. Non ci sono entrate, eccezion fatta per una grotta scavata dall’erosione dell’acqua nella pietra scura del monumento.

Primo piano

14. Dentro la caverna

All'ingresso della grotta si trova un lungo corridoio largo all'incirca 4 m. Mentre i personaggi lo percorrono, delle grida interrompono il silenzio del luogo.

Arrivati nella stanza principale, il buio del corridoio lascia spazio al chiarore che filtra attraverso un buco nel soffitto. Le scaglie dorate della corazza di un enorme drago riflettono la luce, simili a monete scintillanti. Il pavimento della stanza è letteralmente cosparso di scatole, casse, urne, vasi e altri tesori. A terra, davanti a voi, giace un corpo.

A questo punto, il master può organizzare lo scontro con Gorvaun, un drago d'ambra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Gorvaun (drago d'ambra anziano): [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA -4, DV 16+3, pf 90, tpcCAO 6, Att 3 o 1, Fer 2d4/2d4 (artigli), 6d6 (morso) o speciale (soffio), TS G16, Mor 10, PX 4.200].

Incantesimi dei maghi (5/5/4): 1° livello: *dardo incantato, individuazione della magia, lettura della magia, scudo, ventriloquio*; 2° livello: *individuazione del male, invisibilità (x2), immagini speculari, potere illusorio*; 3° livello: *dispersione della magia, palla di fuoco, respirare sott'acqua*.

Gorvaun 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, Gorvaun utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il drago d'ambra è capace di soffiare un fuoco che dissolve gli oggetti e un gas che provoca malattia. Il soffio di fuoco è un cono che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Una vittima che fallisce il tiro salvezza contro soffio subisce l'intero danno e tutto l'equipaggiamento che trasporta inizia a bruciare o a fondersi (nessun tiro salvezza concesso). Gli oggetti di carta vengono distrutti immediatamente, quelli di cuoio dopo 1 round, tutti gli altri non metallici in 2 round, quelli di metallo non magico entro 3 round, mentre gli oggetti magici di qualsiasi tipo in 4 round. Se un oggetto ha dei bonus (cioè dei +), resiste 1 round ulteriore per ogni punto di bonus. Anche gli oggetti che conferiscono immunità o resistenza al fuoco vengono distrutti, ma occorre il doppio del tempo normale. Gli oggetti che bruciano o fondono possono essere salvati immergendoli in acqua oppure raffreddandoli in qualche altro modo (anche usando la magia), se ciò viene fatto in tempo utile. Il master può decidere di ridurre il bonus degli oggetti parzialmente danneggiati. Se invece il tiro salvezza ha successo, il bersaglio subisce solo la metà delle ferite e nessun danno all'equipaggiamento. Il soffio di gas è una nube che occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. Una vittima che fallisce il tiro salvezza

contro soffio subisce l'intero danno e sia lei sia tutto l'equipaggiamento che trasporta cominciano a marcire. La malattia causa la dissoluzione di tutti gli oggetti non metallici nel giro di 1d6 turni, a meno che nel frattempo non venga lanciato su di essi un incantesimo *cura malattia*. Un personaggio infetto non riceve i benefici di nessuna forma di guarigione magica, tranne *cura malattia*. Inoltre, subisce 1 ferita per turno (l'effetto non è cumulativo, in caso di fallimento di più TS). Se invece il tiro salvezza ha successo, il bersaglio subisce solo la metà delle ferite e non contrae la malattia. 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.

Gorvaun è intelligente e per sconfiggere i personaggi ricorre ad ogni trucco, astuzia e potere in suo possesso. Usa tranquillamente gli incantesimi e combatte fino alla morte per difendere il suo tesoro. Data la sua età, gode di un bonus di +2 al tiro per colpire (già calcolato nelle statistiche). Se il master lo ritiene necessario, può presumere che il drago abbia una pergamena che nullifica gli effetti di *barriera antimagia* e prima del combattimento il mostro lancia *velocità* su sé stesso, usando un'altra pergamena. Il tesoro accumulato da Gorvaun vale 120.000 mo in totale. Comprende inoltre 2d4 pozioni e tra i vari oggetti si trova anche **Done lo spadone** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), un potente artefatto che il drago ha rubato agli gnomi. Al momento Done non ha incastonata nessuna gemma nella sua elsa. Al termine della battaglia, il master deve descrivere la scena seguente:

Notate il corpo di un umano con qualche ferita leggera. È un guerriero molto giovane, a primo impatto sembra diverso da ogni altro combattente che avete mai incontrato. Ha qualcosa di elegante, di possente. Guardandolo da vicino vi accorgete che c'è ancora vita in lui, ma non per molto. Tuttavia, si può ancora salvare.

Se i personaggi decidono di aiutarlo, Sam il semidio (vedi la sezione relativa per la descrizione completa) promette eterna fedeltà a uno di essi. Potrebbe ad esempio scegliere il proprietario della pozione o il lanciatore dell'incantesimo di cura (il master può decidere di evitare il giuramento se ritiene che sbilanci troppo l'equilibrio di gioco). Questo espediente permette di premiare l'astuzia di un giocatore durante il combattimento, o negli avvenimenti precedenti allo scontro con Gorvaun (nel caso di una campagna).

15. La stanza dell'ascia

Nel buio angolo polveroso sporge dalla parete più lontana, verso sud-est, un'ascia bipenne. Per il resto la stanza sembra vuota. Il soffitto è scolpito nella solida roccia e sembra sicuro, anche se scialbo.

Se il soffitto viene controllato con *individuazione della magia*, irradia un qualche tipo di incantamento. Quando qualcuno entra nella stanza, l'ascia comincia a brillare con

un'aura color ambra, aumentando di intensità fino ad illuminare un'area di 6 m di raggio.

Ogni volta che l'arma viene toccata o mossa in qualsiasi modo, un incantesimo *ragnatela* scaturisce dal soffitto in due punti, uno nell'area dell'ascia stessa e l'altro sopra l'ingresso della stanza, cadendo direttamente sul pavimento, come se fosse lanciato da un mago in quel momento. Fintanto che una qualsiasi creatura vivente rimane nella sala, le due ragnatele si rinnovano ogni terzo round. Quella all'ingresso ha effetto sempre sulla stessa zona, l'altra colpisce invece qualsiasi creatura che impugna l'ascia (o un personaggio scelto casualmente, se nessuno ha in mano l'arma e c'è più di una creatura vivente nella stanza). Le vittime intrappolate nella ragnatela possono soffocare se non vengono liberate, in quanto ragnatele multiple soppiantano tutta l'aria nella stanza. Un incantesimo *dispersione della magia* evita che le ragnatele si riformino per un numero di turni pari al livello del lanciatore, ma solo un *desiderio* distrugge per sempre gli effetti e rimuove le ragnatele presenti. Le ragnatele subiscono gli effetti del fuoco e cedono alla forza, proprio come quelle create dall'incantesimo omonimo. Se gli intrusi muoiono o lasciano la stanza (cioè quando non ci sono più creature viventi nella camera), le ragnatele si dissolvono da sole dopo altri 6 turni. L'ascia, una volta l'arma preferita di Mortis, è un **accetta +3 del volo** (chi la usa è in grado di volare per un massimo di 3 turni, fino a tre volte al giorno) e, all'esterno di questa stanza, brilla solo quando è impugnata a mani nude.

16. Il covo del signore degli zombi

Il master deve leggere a voce alta questo testo quando i personaggi stanno per entrare nell'area 16:

Quattro grandi forme scivolano fuori dagli oscuri recessi che delimitano la stanza. Non appena arrivano nel cono di luce delle torce, vedete che sono zombi e si dirigono verso di voi!

Per prima cosa, ciascun PG deve fare immediatamente un tiro salvezza contro veleno per evitare di cadere vittima del tanfo di morte del signore degli zombi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa, incluse le conseguenze in caso di fallimento del TS), quindi la battaglia può procedere normalmente.

Tre zombi ju-ju (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) si muovono per proteggere il loro padrone.

Signore degli zombi (1) [All NM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 6, pf 39, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (pugni), TS G6, Mor 6, PX 820].

Tutti gli zombi nella sua visuale devono obbedire ai suoi comandi mentali. Una volta al giorno può *animare i morti*, ma questo potere può essere usato anche sugli esseri viventi, a patto che abbiano meno DV del mostro. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, viene uccisa e si trasforma in uno zombi sotto il controllo del signore. 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. Viene scacciato come se fosse un vampiro.

Zombi ju-ju (3) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 3+12, pf 22, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d4 (pugno) o arma, TS G6, Mor 12, PX 135].

Equipaggiamento: sono armati con giavellotti e mezzelance, che possono scagliare contro i PG.

Sono più veloci e abili dei normali zombi, quindi tirano normalmente per l'iniziativa e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. 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. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

17. La stanza con scale e porta segreta

La stanza sembra vuota, tranne per una rampa di scale nella parete nord, che sale verso l'alto.

Nella parete est si trova una porta segreta.

18. La caverna allagata

L'acqua ha eroso le pareti, creando una caverna nella pietra nera. Al centro della stanza si trova una enorme conca d'acqua, collegata all'esterno attraverso caverne sotterranee.

Guardando nella pozza è possibile notare una grotta subacquea, con una barriera corallina. Qui risiedono due elementali dell'acqua, che attaccano chiunque osa avvicinarsi al laghetto.

Elementali dell'acqua (2) [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 54 m (18 m), CA -2, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirli, e sono completamente immuni a tutte le forme di attacco affini al loro elemento. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite aggiuntive da questi elementali.

Gli elementali dell'acqua non possono allontanarsi più di 18 m dalla pozza. Non hanno alcun tesoro, ma sono a guardia della barriera. Chiunque vuole, può provare ad immergersi per recuperare un'ostrica contenente una perla (500 mo), ma non più di una ogni ora. Però, per ciascuna ora di immersione, c'è il 70% di possibilità di imbattersi in uno squalo bianco.

Squalo bianco (1) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 4, DV 8, pf 40, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d10 (morso), TS G4, Mor 7, PX 1.060].

Per il combattimento sott'acqua, si consiglia al master di applicare una penalità di -4 al tiro per colpire dei personaggi. Inoltre, deve fare attenzione al peso delle armature e ai libri d'incantesimi.

19. I golem di osso

La stanza contiene quattro golem di osso, intenzionati ad uccidere tutti i personaggi che entrano nel raggio d'azione delle loro armi.

Golem di osso (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 30, tpcCA0 12, Att 4, Fer 1d8/1d8 (spade), 1d6/1d6 (mazze), TS G4, Mor 12, PX 2.065].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, agli effetti del veleno e dei gas, e agli attacchi basati su elettricità, fuoco e freddo.

20. L'ossario

All'interno dei muri di questa stanza si trovano numerosi teschi e diverse altre ossa, quasi certamente dovute a qualche arcaico rito funebre. Inoltre la camera ha il pavimento ricoperto di ossa, probabilmente appartenute a guerrieri. La maggior parte di esse sono in frantumi, ma si può chiaramente notare qualche mucchietto completamente intatto. Insieme ai resti dei corpi, qui si trovano numerose armi, armature e scudi.

Non appena entrate nella sala, dai muri iniziano ad uscire degli scheletri, che rompono parte delle pareti in terra battuta e si avvicinano minacciosamente, mentre dal pavimento se ne animano diversi altri.



Gli scheletri superiori (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) all'interno di questa stanza sono armati con spade.

Scheletri superiori (12) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G2, Mor 12, PX 65].

Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le ossa. Rigenerano 3 ferite a round, se hanno almeno 1 pf. Inoltre, possono lanciare una volta al giorno l'incantesimo *confusione*. 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.

Secondo piano

21. La stanza dell'enigma

La scalinata arriva in una stanza quadrata di 15 m per lato, con una porta al centro di ogni parete. Il locale è completamente vuoto, tranne per una placca di metallo inserita proprio nel mezzo del pavimento. Sopra c'è incisa una scritta in comune che dice:

"Da qui partono molte vie, verso un'alba di immota
esistenza, un mezzogiorno di disperazione, un tramonto di
conoscenza e una mezzanotte bruciante:
dirigi i tuoi passi con prudenza!"

Le porte non sono chiuse a chiave. L'indovinello fornisce degli indizi su quello che attende i personaggi dietro ognuna di esse. L'alba (direzione est) di immota presenza si riferisce allo sguardo pietrificante dei basilischi, il mezzogiorno (sud) al lamento della visione, il tramonto (ovest) alla biblioteca e al tomo magico, infine la mezzanotte (nord) alla trappola di fuoco.

22. La stanza dei basilischi

Il pavimento della stanza è coperto di paglia, stracci e altre immondizie. C'è un odoraccio di bestia selvatica chiaramente percepibile. Dalle ombre davanti a voi, vedete sbucare alcuni mostruosi rettili con tre paia di zampe, lunghi circa 3 m, che si avvicinano più incuriositi che minacciosi.

I mostri sono quattro basilischi e, anche se il loro atteggiamento non è aggressivo, il loro sguardo può comunque rivelarsi letale per i personaggi. Non hanno alcun tesoro.

Basilischi (4) [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, PX 570].

Qualsiasi creatura vivente che viene morsa o li guarda negli occhi deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo delle creature mentre le affronta è scrutare altrove (-4 al tiro per colpire) o tenerle d'occhio attraverso uno specchio (-2 al tpc). I basilischi non sono immuni al proprio sguardo, quindi, se gli viene

presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 35% di probabilità che i mostri vedano bene la propria immagine e debbano fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.

23. La stanza fiammeggiante

Questa sala è completamente vuota. Il soffitto e le pareti presentano molti segni di bruciature, evidentemente prodotti da grandi fiammate oppure da esplosioni, mentre sul pavimento ci sono i resti carbonizzati di precedenti esploratori, assieme al loro equipaggiamento ormai distrutto.

Nella stanza non c'è niente di utile da scoprire. Però, nel round seguente a quello in cui i personaggi fanno il loro ingresso, si scatena una *tempesta di fuoco* che infligge a tutti coloro che si trovano nel locale 2d8+18 ferite (nessun tiro salvezza consentito). L'effetto si rinnova ad ogni ulteriore turno, finché ci sono delle creature viventi dentro la camera.

24. La libreria

Le porte di questa stanza sono rimaste chiuse per chissà quanto tempo. I libri al suo interno sono ormai illeggibili, le pergamene rovinare. Un unico volume è ancora in buone condizioni, su uno scranno in un angolo della sala.

La biblioteca è piena di tomi e pergamene completamente distrutti, il solo libro integro è un **manuale della conoscenza dei mostri** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Non appena si comincia a sfogliarlo, il libro inizia a cadere a pezzi per i segni del tempo, quindi non può essere portato fuori dalla stanza prima che si riduca in polvere. I personaggi non hanno il tempo di apprendere le informazioni contenute al suo interno.

25. La stanza della visione

Questa stanza innaturalmente liscia ha le pareti di solida pietra e il pavimento levigato, scurito da alcune macchie umide.

Se un personaggio entra nella grande sala, appare una visione (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), confinata in questo locale. È composta da otto uomini con addosso armature o manti con cappuccio, e in possesso di spade, pugnali e piccole candele accese. Sembrano in procinto di combattere fra di loro, ma si lamentano penosamente. Tutti i personaggi entro 27 m devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi per non sedersi sul posto e piangere di compassione per 1d10+10 round (non possono fare nient'altro); il TS va ripetuto per ogni round in cui rimangono all'interno della stanza. Dopo 1 round il non morto si manifesta e attacca tutti i personaggi dentro la camera. Chiunque lo vede deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subisce gli effetti di *paura arcana*. Se scacciata con successo, l'intera visione svanisce per 1d6 ore.

Visione (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 12, pf 88, tpcCA0 10, Att 8, Fer 1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8 (spade), TS C12, Mor 12, PX 3.600].

È immune alle armi non magiche, agli attacchi basati sul freddo, 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 scacciata, può ignorare le conseguenze se riesce in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

Terzo piano

26. La sala del tesoro

Questa enorme camera contiene i tesori appartenuti a Mortis. Seppelliti con lui, lungo i lati di questa stanza ci sono sette bauli di legno vuoti e due grandi barili fiancheggiati da cerchi di polvere e sporco. Sono pieni di vino trasformatosi in un pericoloso veleno dall'odore di aceto. Chi ne beve subisce 1 pf, più altre 1d3 ferite se insiste, inoltre avrà per diverse ore un doloroso mal di stomaco e un gran mal di testa.

In un angolo, coperto di polvere, giace lo scheletro di un drago. La stanza brulica di oggetti rari ed esotici. Ci sono numerose spade e lance, tra di esse si trovano la **spada di smeraldo** (se non è già in possesso dei PG), **due spade +1, +2 contro i non morti**, 12 lance e tre asce.

Al centro della sala c'è una palla di cristallo, che brilla di una pallida luce violacea, posta su un plinto di granito scuro. Si tratta di una **sfera intrappola anime** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Se qualcuno la tocca, la sfera lancia su di lui l'incantesimo contenuto al suo interno, senza possibilità di tiro salvezza. (Una volta che ciò è avvenuto, l'oggetto perde la capacità di lanciare autonomamente l'incantesimo e smette di brillare.) Il corpo del personaggio si dissolve in polvere e tutto l'equipaggiamento che trasporta cade a terra, mentre la sua anima viene risucchiata all'interno dello scheletro del drago, che si rivela essere un drole (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

La coscienza del personaggio sopravvive e prende definitivamente possesso del nuovo corpo, assumendone tutte le statistiche e abilità speciali, ma mantenendo la classe e il livello. Se può lanciare incantesimi, il PG sarà in grado di farlo anche all'interno del nuovo corpo, ma perde la possibilità di usare tutte le altre eventuali abilità di classe. L'unico modo per poter far ritornare il personaggio in un corpo umanoide è quello di utilizzare la sfera su un'altra vittima.

Il trasferimento dell'anima non è visibile agli avventurieri, che potrebbero interpretare la situazione diversamente, ovvero credere morto il loro compagno e considerare il drole come un non morto appena risvegliato, attaccandolo. Nel primo round di combattimento, il personaggio non è cosciente e il mostro viene controllato dal master. Trascorso questo periodo, il master rivela all'interessato ciò che è veramente successo, in modo che possa prendere consapevolezza della sua nuova condizione. Dopo qualche minuto, intorno allo scheletro iniziano a

comparire muscoli, cartilagini, pelle e scaglie, facendo assomigliare il drolem ad un vero drago.

Ai lati della stanza si trovano due porte (diametralmente opposte) che portano in corridoi diversi. Se Sam è ancora vivo, consiglia al gruppo di dividersi e avanzare separatamente lungo i passaggi. Essendo troppo grande, il drolem non è in grado di passare dalle porte.

27. La stanza vuota

Il corridoio che precede questa stanza è disseminato di trappole, che scattano al passaggio di un personaggio. La prima attiva una serie di tre lame a mezzaluna che dondolano su un fulcro al centro del soffitto. Per passare, ogni PG deve effettuare tre tiri salvezza contro morte consecutivi (uno per ogni lama). Ad ogni fallimento, subisce 2d6 ferite.

La seconda, quando attivata, lancia dei dardi avvelenati attraverso delle cavità poste nelle pareti laterali del corridoio. Tutti i personaggi devono effettuare un tiro salvezza contro veleno o morire.

La terza e ultima trappola attiva un gas pietrificante. I PG devono effettuare un tiro salvezza contro pietrificazione per non subire gli effetti di *carne in pietra*.

All'interno del locale non c'è nulla di rilevante, esso è vuoto.

28. La stanza dello specchio

Al centro della stanza si trova uno **specchio della duplicazione**. Questo oggetto di cristallo ha una superficie di 120 cm² e una struttura di rinforzo in metallo e legno, terminante con tre piedi sui quali si poggia. Sulla cornice sono raffigurati numerosi scheletri e, al centro della parte superiore, un trono.

Quando una creatura si riflette sulla superficie dello specchio, la sua immagine riflessa (un duplicato identico in tutto e per tutto) esce per attaccare l'originale. Il duplicato ha tutto l'equipaggiamento e i poteri dell'originale, compresa la magia. Il duplicato sparisce immediatamente, assieme a tutti i suoi oggetti, alla morte sua o dell'originale, ma non scompare se lo specchio viene rotto.

Quarto piano

29. La stanza dei sacerdoti

La camera è buia, illuminata solamente da due fuochi posti su un piano rialzato, in direzione opposta rispetto all'ingresso. All'interno della stanza ci sono il sommo sacerdote di Mortis e cinque suoi sottoposti. Sono creature mummificate.

Nel primo round di combattimento, il sommo sacerdote lancia uno speciale incantesimo che, all'inizio di ogni round, fa dissolvere come polvere cinque delle 35 piastrelle di pietra nera che compongono il pavimento della sala (dal conteggio sono esclusi i tre quadretti del piano rialzato, dove è posizionato il chierico).

Se i personaggi si trovano su una delle piastrelle svanite (ognuna delle dimensioni di un quadretto sulla mappa), cadono nella sala del tesoro al piano inferiore (area 26) e muoiono per l'impatto. La probabilità che a scomparire sia una delle caselle nella quale si trova un personaggio aumenta col passare del tempo, nel seguente modo:

Numero di round	Possibilità di caduta
Round 1	15%
Round 2	17%
Round 3	20%
Round 4	25%
Round 5	33%
Round 6	50%
Round 7	100%

L'unico modo per fermare l'incantesimo è uccidere il sommo sacerdote.

Sommo sacerdote (mummia chierico dell'8° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 8, pf 24, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d12 + malattia (tocco) o incantesimo, TS C8, Mor 12, PX 2.560].

Incantesimi dei chierici (4/3/3/2): 1° livello: *incuti paura*, *individuazione del male*, *protezione dal male*, *santuario*; 2° livello: *blocca persone*, *individuazione dell'allineamento*, *malasorte*; 3° livello: *dispersione della magia*, *oscurità persistente*, *parlare con i morti*; 4° livello: *causa ferite gravi*, *verghe ofidiche*.

Mummie (5) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 5+1, pf 16, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 + malattia (tocco), TS G5, Mor 12, PX 860].

Questi non morti sono così terribili che chiunque ne vede uno deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se le mummie si allontanano o attaccano. Quando colpiscono con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite e contrae la cancrena della mummia, che è una maledizione, non una malattia. Le vittime non ricevono i benefici di nessuna forma di cura magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La cancrena della mummia può essere rimossa con *scaccia maledizione*. 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.

30. La stanza delle monete

Questa sala è completamente buia, a terra ci sono monete e gioielli sparsi per la stanza. Se un personaggio raccoglie delle monete, queste si sciolgono sul momento trasformandosi in acido nelle sue mani. Se la vittima non indossa protezioni, deve effettuare un tiro salvezza contro paralisi o subisce 1d4 ferite.

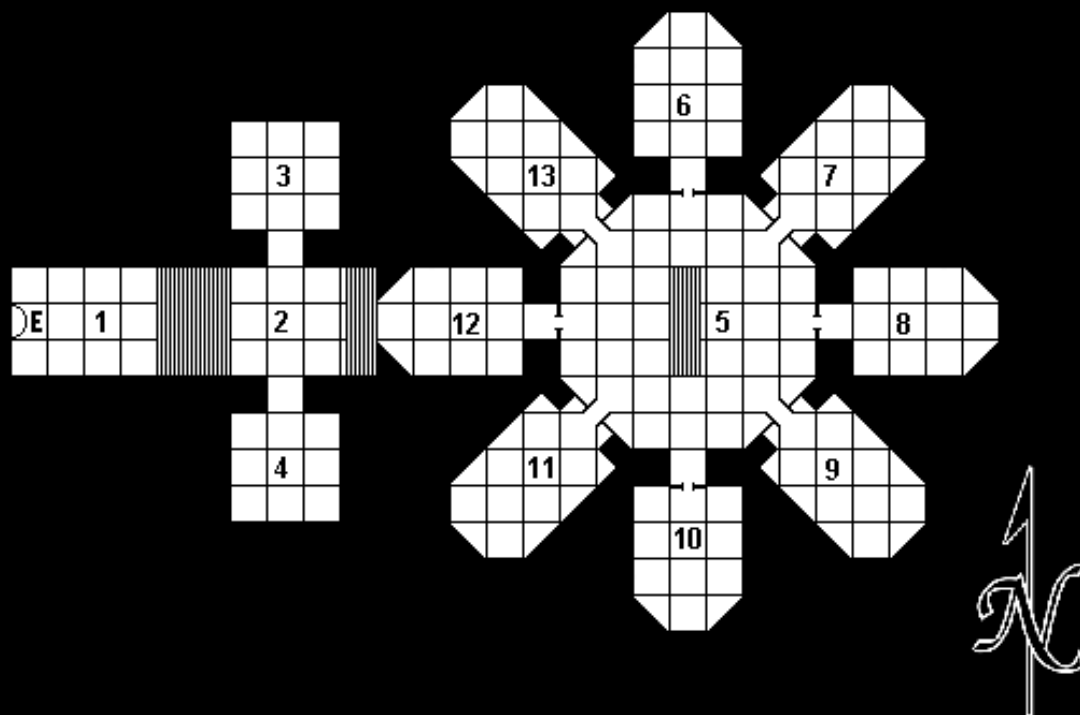
31. La stanza della corona

La stanza si presenta buia, malamente illuminata da quattro torce magiche che si accendono non appena mettete piede all'interno della sala. Dei drappi color granato scendono dalle pareti. Al centro della camera si trova un sarcofago senza coperchio con inciso il nome Mortis, ma dentro non c'è nulla.

I drappi hanno un notevole valore, ognuno dei quattro può essere rivenduto per circa 2.000 mo.

LA TOMBA DEGLI EROI

Scala: 1 quadretto = 3 m



SIMBOLI



= PORTA



= PORTA
SEGRETA



= PASSAGGIO
AD ARCO



= AL PIANO
INFERIORE



= SCRANNO



= ENTRATA



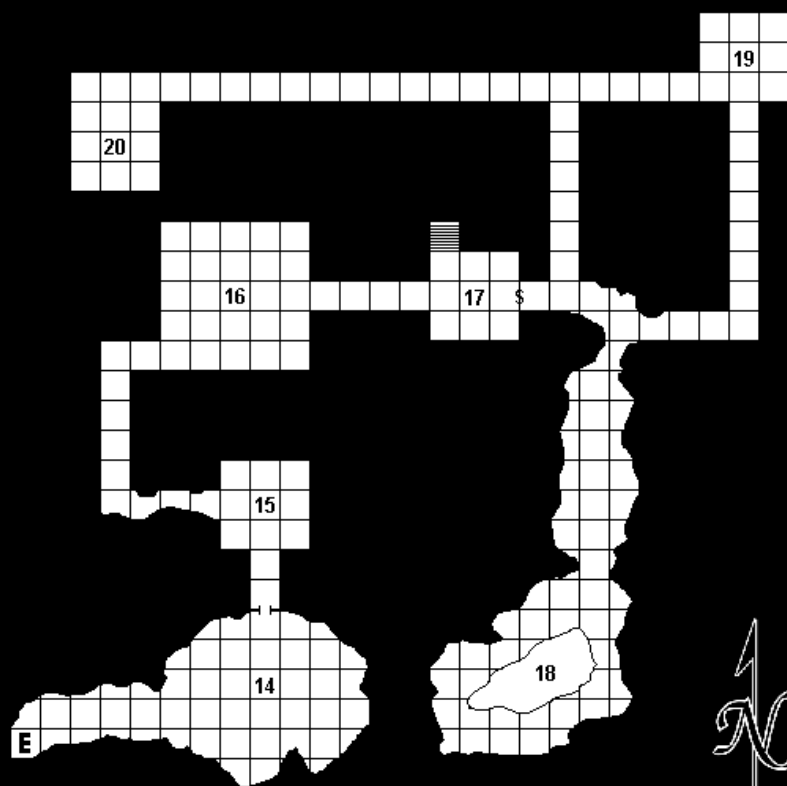
= AL PIANO
SUPERIORE



= TRAPPOLA

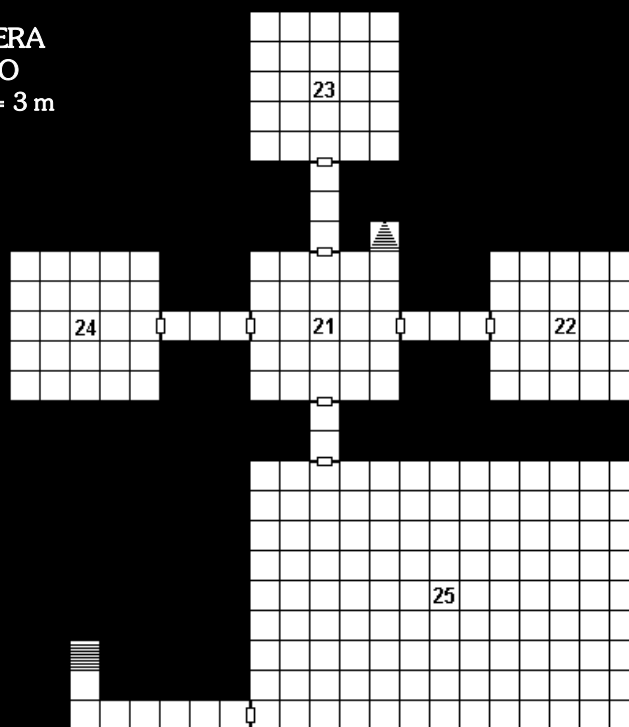


= STATUA



LA PIRAMIDE NERA
PRIMO PIANO
Scala: 1 quadretto = 3 m

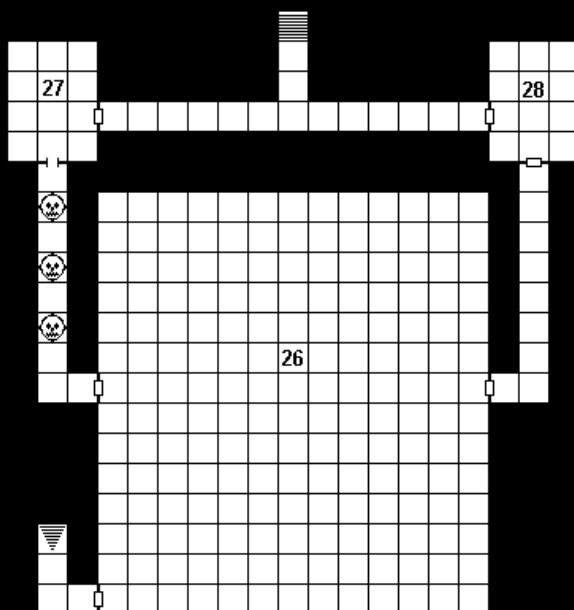
LA PIRAMIDE NERA
SECONDO PIANO
Scala: 1 quadretto = 3 m



LA PIRAMIDE NERA

TERZO PIANO

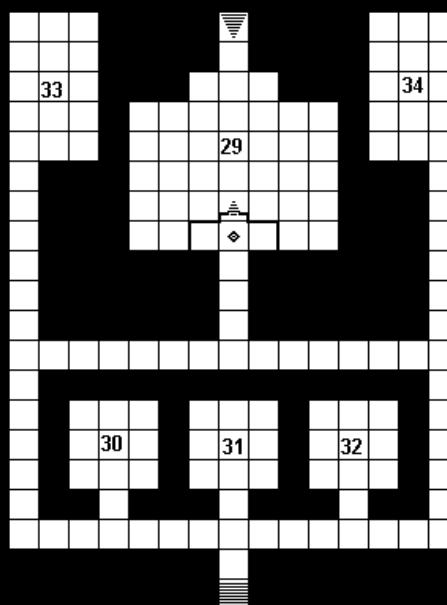
Scala: 1 quadretto = 3 m



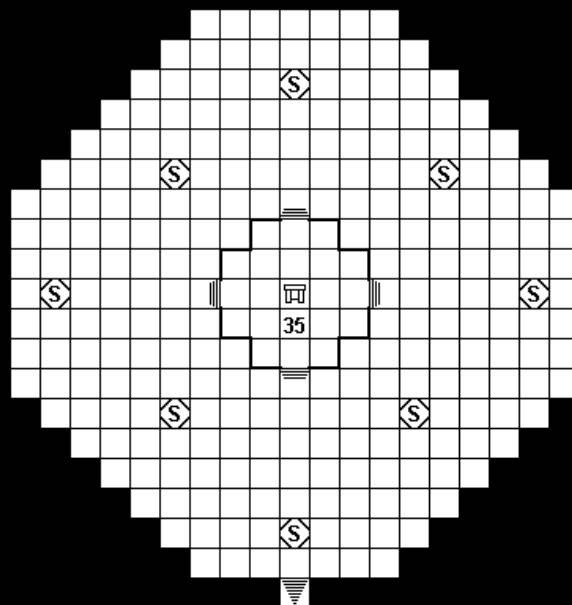
LA PIRAMIDE NERA

QUARTO PIANO

Scala: 1 quadretto = 3 m



LA PIRAMIDE NERA
QUINTO PIANO
Scala: 1 quadretto = 3 m



32. La stanza dell'occhio del terrore

All'interno della stanza si nota una grossa spaccatura nel marmo nero del pavimento. Dietro di essa si intravede, nel buio della sala, un enorme oggetto sferico.

L'oggetto sferico è un occhio del terrore non morto (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Si muove sopra il baratro per attaccare i PG appena li vede. Il mostro usa *dispersione della magia* (antenna n. 7) contro un personaggio dall'ovvio aspetto di incantatore e *animare oggetti* (antenna n. 6) per scagliare piccole pietre e ostacolare il lancio di incantesimi. Inoltre, direziona il *risucchio di energia* (antenna n. 5) contro il guerriero più pesantemente difeso dall'armatura. Un altro bersaglio viene scelto a caso come vittima di *telecinesi* (antenna n. 8), nel tentativo di gettarlo nella voragine. *Animare i morti* (antenna n. 1) crea attorno al mostro 20 scheletri, che attaccano i personaggi sul ponte. Qualsiasi altra antenna viene usata contro i PG che si avvicinano alla creatura. L'occhio del terrore non morto combatte fino alla morte.

Il suo tesoro giace nascosto in una fessura sul fondo del baratro. Il gruzzolo, tutto sparso in giro, ammonta a 2.413 mp, 10.552 mo, 6.500 mo in gemme e 12 uova delle meraviglie (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Raccogliere il bottino all'interno di sacchi richiede ai personaggi 2 turni di lavoro.

Occhio del terrore non morto (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA -4/-2/3, DV 20, pf 82, tpcCA0 6, Att 3, Fer 1d6 + veleno/1d6 + veleno (tentacoli), 2d10 + risucchio di energia (morso), TS G20, Mor 12, PX 9.875].

Chi viene colpito dai tentacoli deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. L'occhio centrale possiede 27 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. Può usare quattro antenne oculari e l'occhio centrale contemporaneamente contro un avversario di fronte a sé. Se ci sono dei nemici in direzioni differenti, gli altri occhi possono essere rivolti contro di loro. Gli occhi hanno i seguenti poteri – occhio centrale: *raggio mortale*, antenna oculare 1: *animare i morti*, antenna oculare 2: *charme su persone* (penalità di -2 al TS), antenna oculare 3: *oscurità persistente*, antenna oculare 4: *sortilegio di morte*, antenna oculare 5: *risucchio di energia*, antenna oculare 6: *animare oggetti*, antenna oculare 7: *dispersione della magia*, antenna oculare 8: *telecinesi* (fino a 180 kg). Può essere ferito solo da armi con bonus di +3 o superiore ed è immune al veleno, alla paralisi, e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, oltre a quelli che provocano morte e alle illusioni, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene considerato come se fosse una creatura “speciale” sulla tabella “Scacciare i non morti”. Ha la capacità di rigenerare 3 pf a round e può assumere forma gassosa (come l'omonima pozione) a suo piacimento, ma è costretto a farlo se viene ridotto a zero punti ferita. In questo caso, deve spostarsi in una zona di buio assoluto per riformare il proprio corpo. Se non la raggiunge entro 2

turni e ci resta per 1 ora, non è in grado di rigenerare e viene distrutto.

33. La stanza dei vasi

La sala contiene vasi con monete, gemme e oggetti vari per un valore di 5.000 mo. Alcuni recipienti contengono acido, che infligge 1d6+2 ferite in caso di fallimento del tiro salvezza contro veleno.

34. La stanza instabile

Appena i membri del gruppo avanzano fino al centro di questa sala, alcune pietre indebolite dal passare del tempo, di dimensione variabile da sassolini a blocchi grossi come pugni, non reggono e cadono in una piccola pioggia, causando 1d6+3 ferite a 1d4 personaggi determinati a caso (senza possibilità di tiro salvezza). Non si verificano altre frane, a meno che non avvenga una forte attività di incantesimi in questo locale o nel corridoio che conduce qui. Il passaggio continua scendendo attraverso le scale, fino a un condotto semi allagato. Sul fondo giacciono le ossa di qualche piccola creatura (scoiattoli e topi), un pugnale arrugginito ma ancora utilizzabile (non magico) e un piccolo scrigno metallico. Il forziere è di ottone, con chiusura a scatto ma senza serratura, e contiene uno straccio ammuffito, arrotondato attorno ad una fiala di vetro polverosa, per prevenirne la rottura. È una **pozione della guarigione**.

Quinto piano

35. La stanza del trono

L'enorme camera davanti a voi è adornata con un tappeto d'ossa.

Otto statue di terracotta sono disposte lungo tutta la circonferenza della stanza. Una piattaforma d'ossa si trova in mezzo al locale, affiancata da due bracieri fiammeggianti realizzati con teschi accatastati. In cima c'è un trono di eccellente fattura, su cui siede una creatura orrenda dalla pelle pallida, grigia e in decomposizione. Non appena vi nota, alza un braccio e vi indica. Le statue immediatamente prendono vita e iniziano ad avvicinarsi minacciosamente!

La battaglia finale può avere inizio. Mortis usa ogni sotterfugio per avere la meglio sul gruppo di avventurieri.

Mortis (lich mago del 18° livello) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA -1, DV 18, pf 36, tpcCA0 7 (4 in mischia, 6 a distanza), Att 1, Fer 1d10 + paralisi (tocco) o incantesimo, TS M18, Mor 9, PX 4.400, For 18, Int 17, Sag 14, Des 13, Cos 11, Car 3].

Incantesimi dei maghi (5/5/5/5/4/4/4/4/2): 1° livello: *blocca porta*, *charme su persone*, *dardo incantato* (x2), *luce*; 2° livello: *chiavistello magico*, *immagini speculari*, *luce persistente*, *potere illusorio*, *ragnatela*; 3° livello: *cerchio d'invisibilità*, *dispersione della magia*, *fulmine magico*, *palla di fuoco*, *velocità*; 4° livello: *autometamorfosi*, *confusione*, *metamorfosi*, *muro di fuoco*, *occhio dello stregone*; 5° livello: *giara magica*, *nube mortale*, *passaparete*, *teletrasporto*; 6° livello: *barriera antimagia*, *disintegrazione*, *evoca segugio invisibile*, *sortilegio di morte*; 7° livello: *inversione della gravità*, *mano che trattiene*, *statua*, *verbo*

che stordisce; 8° livello: *antipatia/simpatia*, *nube incendiaria*, *permanenza*, *schermo mentale*; 9° livello: *imprigionamento* (x2).

Equipaggiamento: **mantello distortente**, **pergamena con incantesimi** dei maghi (tre a scelta del master, dal 1° al 3° livello), **pergamena maledetta**, **pergamena protettiva contro gli elementali**, **pozione del controllo dei non morti**, **pozione del controllo delle persone**, **pozione della forma elementale**, **pendente anti-pozioni**, **anello della falce viola**, **anello del dardo necrotico** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione di questi ultimi quattro).

Il suo tocco gelido infligge 1d10 ferite da freddo e la vittima deve fare un tiro salvezza contro paralisi o resta permanentemente paralizzata (solo *guarigione* può curare questa infermità). Tutte le creature con 4 DV o meno che si trovano al suo cospetto sono afflitte da *paura arcana* senza possibilità di tiro salvezza. Inoltre, Mortis è immune a ogni tipo di attacco fisico, magico e non. L'unica arma in grado di ferirlo è la spada di smeraldo (i personaggi non sono a conoscenza della cosa, ma si renderanno conto, provando a colpirlo con altre armi o incantesimi, che i danni causati si rigenerano immediatamente).



Golem di terracotta (8) [All N, Mov 18 m (6 m), CA -4, DV 16, pf 72, tpcCA0 8, Att 1, Fer 4d6 (spadone), TS G16, Mor 12, PX 3.100].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Lo scontro è all'ultimo sangue e si conclude solo con la distruzione di Mortis, senza clausole di resa. Dopo la sconfitta del lich, il suo corpo diventa cenere, lasciando tutti gli oggetti magici a terra.

Spunti per ulteriori avventure

Il master e i giocatori potrebbero voler espandere ulteriormente le idee proposte nel modulo. Di seguito sono descritti dei possibili scenari per continuare l'avventura.

La sconfitta del culto di Mortis

Ogni grande potere attira seguaci, e un culto dedicato al non morto vuole riportarlo in vita, dopo che il lich è stato sconfitto. I personaggi devono estirpare questa minaccia.

La distruzione della corona

I personaggi potrebbero voler distruggere la corona, per evitare un futuro ritorno di Mortis. Ma l'impresa non è così semplice come appare.

La ricerca delle gemme di Done

Sette gemme possono essere inserite nell'elsa di Done, e la spada ha la volontà di riunirle nella loro totalità. I personaggi devono mettersi alla ricerca di tutte le pietre preziose, per liberare il vero potere dell'artefatto.

Un nuovo corpo

Se uno dei personaggi è stato intrappolato all'interno del drole, i giocatori potrebbero mettersi alla ricerca di un nuovo corpo per il povero malcapitato.

SAM IL SEMIDIO

Sam il semidio, discendente del dio della giustizia, ha ereditato parte dei suoi poteri. Sente il desiderio pressante di portare la giustizia nel mondo e mantiene ogni promessa fatta. Il master deve considerare Sam come un seguace del personaggio a cui ha giurato fedeltà.

Sam il semidio (umano guerriero del 15° livello) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA -1, DV 9+12, pf 60, tpcCA0 8 (6 in mischia, 5 a distanza), Att 2, Fer arma +2, TS G15, Mor 9, PX 3.300, For 16, Int 14, Sag 13, Des 18, Cos 12, Car 18].

Equipaggiamento: **cotta di maglia +1**, **scudo +1**, **spada di Sam** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **pozione della guarigione**, **anello della resistenza al fuoco**, **pendente della suddivisione dei danni** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

La missione di Sam

Sam si trova all'interno della piramide per sconfiggere il potente lich Mortis, il padrone della tomba. Se i personaggi decidono di non salvare Sam, il master potrebbe far trovare loro il suo diario.

Mortis è un grande mago, ed è invulnerabile a qualsiasi attacco tranne che a quelli effettuati con la spada di smeraldo, custodita nella stanza del tesoro all'interno della piramide. Il semidio è a conoscenza di quest'informazione.

Semidei

I semidei sono esseri dalla natura parzialmente divina, con poteri quasi pari a quelli di una divinità. Solitamente un semidio può ottenere i poteri ereditandoli da un genitore divino in forma mortale, grazie alla benevolenza di un immortale o tramite ascensione.

Un semidio ha le seguenti capacità:

- Immunità divina: ogni creatura che colpisce un semidio è costretta a ritirare ciascun tiro per colpire andato a segno (si tiene conto del secondo risultato, anche se peggiore del primo).
- Potere divino: il semidio può ritirare ogni tiro per colpire non andato a segno (si tiene conto del secondo risultato, anche se peggiore del primo).

NUOVI MOSTRI

Drago d'ambra

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	11
Attacchi:	3 o 1 (2 artigli, morso o soffio)
Ferite:	2d4/2d4/6d6
Tiri salvezza:	G11
Morale:	10
Classe tesoro:	XV
Punti esperienza:	3.600

I draghi d'ambra sono simili a quelli d'oro, se vengono osservati da una distanza di 36 m o superiore. Invece, più da vicino (entro 9 m), un occhio allenato può facilmente distinguere le differenti tonalità di colore. Per una descrizione dettagliata dei draghi, vedi pp. 68-70 del manuale di *Labyrinth Lord™* e la tabella in questa pagina.

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

I draghi d'ambra sono capaci di soffiare un fuoco che dissolve gli oggetti e un gas che provoca malattia, anche se possono usare il soffio sempre un totale di tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, i draghi useranno subito il loro soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, i draghi lo useranno di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di fuoco dissolvente è un cono che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Una vittima che fallisce il tiro salvezza contro soffio subisce l'intero danno e tutto l'equipaggiamento che trasporta inizia a bruciare o a

fondersi (nessun tiro salvezza concesso). Gli oggetti di carta vengono distrutti immediatamente, quelli di cuoio dopo 1 round, tutti gli altri non metallici in 2 round, quelli di metallo non magico entro 3 round, mentre gli oggetti magici di qualsiasi tipo in 4 round. Se un oggetto ha dei bonus (cioè dei +), resiste 1 round ulteriore per ogni punto di bonus. Anche gli oggetti che conferiscono immunità o resistenza al fuoco vengono distrutti, ma occorre il doppio del tempo normale. Gli oggetti che bruciano o fondono possono essere salvati immergendoli in acqua oppure raffreddandoli in qualche altro modo (anche usando la magia), se ciò viene fatto in tempo utile. Il master può decidere di ridurre il bonus degli oggetti parzialmente danneggiati. Se invece il tiro salvezza ha successo, il bersaglio subisce solo la metà delle ferite e nessun danno all'equipaggiamento.

Il soffio di gas marcescente è una nube che occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. Una vittima che fallisce il tiro salvezza contro soffio subisce l'intero danno e sia lei sia tutto l'equipaggiamento che trasporta cominciano a marcire. Ciò causa la dissoluzione di tutti gli oggetti non metallici nel giro di 1d6 turni, a meno che nel frattempo non venga lanciato su di essi un incantesimo *cura malattia*. Un personaggio infetto non riceve i benefici di nessuna forma di guarigione magica, tranne *cura malattia*. Inoltre, subisce 1 ferita per turno (l'effetto non è cumulativo, in caso di fallimento di più TS). Se invece il tiro salvezza ha successo, il bersaglio subisce solo la metà delle ferite e non contrae la malattia.

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

Golem

	<i>Drolem</i>	<i>Terracotta</i>
Num. mostri:	1 (1)	1 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m) volo 72 m (24 m)	27 m (9 m)
Classe armatura:	-3	-4
Dadi vita:	20	16
Attacchi:	3 o 1 (2 artigli, morso o soffio)	1 (pugno)
Ferite:	2d6/2d6/1d20+10	4d6
Tiri salvezza:	G10	G16
Morale:	12	12
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
Punti esperienza:	7.250	3.100

I golem sono automi creati magicamente. Costruirne uno comporta l'uso di una potente magia da parte di un chierico o un mago di alto livello. Tutti i golem sono immuni alle armi non magiche. Inoltre, non hanno un animo sensibile, il che li rende immuni agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e

Informazioni ulteriori sui draghi d'ambra

Habitat	Probabilità di...		Dimensioni	Soffio del drago		Incantesimi		
	dormire	parlare		Forma	Tipo	1	2	3
Dovunque	5%	100%	lung. 27 m, larg. 9 m lung. 15 m, larg. 12 m	cono nube	fuoco dissolvente gas marcescente	5	5	4

sonno. Siccome non hanno le normali funzioni vitali, i golem sono immuni agli effetti del veleno e dei gas.

Drolem: sono golem che hanno l'aspetto di draghi di qualsiasi colore, oppure di semplici scheletri di drago. Sono estremamente rari e vengono creati per sorvegliare un particolare oggetto o luogo. La loro realizzazione richiede l'uso di una potente magia e l'impiego di uno speciale tomo, oltre che diversi materiali difficili da trovare. I drolem non sono intelligenti e obbediscono esattamente alle istruzioni ricevute. Possiedono *individuazione dell'invisibilità* entro 18 m e sono immuni agli attacchi basati su fuoco e freddo, e a tutti gli incantesimi fino al 4° livello. Possono essere feriti solo da armi con bonus di +3 o superiore. In combattimento, attaccano con gli artigli e il possente morso. Possono anche soffiare una piccola nube velenosa, delle dimensioni di 6x6x6 m, per un massimo di tre volte al giorno. Tutti quelli all'interno di quest'area devono fare un tiro salvezza contro soffio oppure muoiono all'istante.

Golem di terracotta: hanno l'aspetto di umanoidi alti circa 2,5 m e pesano quasi 300 kg. Le loro fattezze sono appena abbozzate e grossolane. Colpiscono con il pugno poderoso oppure con un'arma, ma infliggono comunque 4d6 ferite.

Occhio del terrore

	<i>Non morto</i>
Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	-4 (corpo), -2 (occhione), 3 (occhietti)
Dadi vita:	20
Attacchi:	3 (2 tentacoli, morso)
Ferite:	1d6 + veleno/1d6 + veleno/2d6 + risucchio di energia
Tiri salvezza:	G20
Morale:	12
Classe tesoro:	VII, IX, XIV (x2)
Punti esperienza:	9.875

Gli occhi del terrore non morti sono simili a quelli normali, ma vengono creati per uno specifico scopo malvagio. Hanno un corpo sferico di 1,5 m di diametro con un grande occhio centrale e una bocca dentata, ma sembrano in putrefazione e incrostati di muffa, con una pellicola lattiginosa che ne copre le pupille. Dal fondo di queste creature protrudono centinaia di piccoli tentacoli, mentre ai lati esse dispongono di due tentacoli più grandi, lunghi 1 m, che terminano in appendici appuntite coperte di ventose, simili a quelle della piovra. Chi viene colpito da questi pseudopodi, oltre a subire le normali ferite, deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. Il loro morso infligge 2d10 ferite e causa la perdita di due livelli di esperienza (o 2 DV) della vittima, privandola di tutti i vantaggi relativi a essi. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello.

Questi esseri si spostano fluttuando grazie all'uso di un'innata capacità magica di *levitazione* continua. L'occhio

centrale possiede il 30% dei pf della creatura e ha una CA indipendente di -2. Ogni antenna oculare ha CA 3 e 1d6+8 pf, e quelle distrutte si rigenerano in sette giorni. Oltre all'occhio centrale, ognuna delle otto antenne oculari degli occhi del terrore non morti 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 dei nemici in direzioni differenti, gli altri occhi possono essere rivolti contro di loro.

Gli occhi hanno i seguenti poteri:

- Occhio centrale: *raggio mortale*
- Antenna oculare 1: *animare i morti*
- Antenna oculare 2: *charme su persone* (penalità di -2 al TS)
- Antenna oculare 3: *oscurità persistente*
- Antenna oculare 4: *sortilegio di morte*
- Antenna oculare 5: *risucchio di energia*
- Antenna oculare 6: *animare oggetti*
- Antenna oculare 7: *dispersione della magia*
- Antenna oculare 8: *telecinesi* (fino a 180 kg)

Questi mostri possono essere feriti solo da armi con bonus di +3 o superiore e sono immuni al veleno, alla paralisi, e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, oltre a quelli che provocano morte e alle illusioni, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Vengono considerati come se fossero creature "speciali" sulla tabella "Scacciare i non morti". Hanno la capacità di rigenerare 3 pf a round e possono assumere forma gassosa (come l'omonima pozione) a loro piacimento, ma sono costretti a farlo se vengono ridotti a zero punti ferita. In questo caso, devono spostarsi in una zona di buio assoluto per riformare il loro corpo. Se non la raggiungono entro 2 turni e ci restano per 1 ora, non sono in grado di rigenerare e vengono distrutti.

Scheletro

	<i>Superiore</i>
Num. mostri:	1d8 (1d8)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	65

Gli scheletri superiori sono le ossa animate dei morti, macabri automi asserviti a sacerdoti o stregoni malvagi. Raramente indossano qualcosa di diverso dai resti degli abiti o delle armature che avevano al momento della morte. Fanno solo quello che gli viene ordinato di fare, non traggono conclusioni e non prendono decisioni. Per questo motivo, le istruzioni che gli vengono impartite devono sempre essere estremamente semplici. Gli scheletri superiori attaccano fino alla loro distruzione. Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le ossa. Rigenerano 3 ferite a round, se hanno almeno 1 pf. Inoltre,

possono lanciare una volta al giorno l'incantesimo *confusione*. 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.

Visione

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	12
Attacchi:	2-8 (spade)
Ferite:	1d8 ognuno
Tiri salvezza:	C12
Morale:	12
Classe tesoro:	VIII, IX, XI
Punti esperienza:	3.600

Le visioni sono non morti che infestano una zona ben definita, grande al massimo 45 metri quadrati, che non possono mai abbandonare. Sono composte da 2d4 umanoidi vestiti come soldati, con armi e armature di vario tipo. Hanno l'aspetto di un campo di battaglia senza alcun sopravvissuto, ma sono in realtà un ammasso di anime in pena. All'inizio dell'incontro sono sempre in forma immateriale e non possono essere ferite da chi si trova sul Piano materiale, ma tuttavia è possibile scacciarle, nel qual caso scompaiono per 1d6 ore. Cominciano subito a gemere e disperarsi. Tutti quelli entro 27 m da esse devono fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere preda dell'angoscia più totale. In caso di fallimento, abbandonano ogni speranza e provano una profonda pena per la sorte toccata alle anime perse. Le vittime non possono fare nulla per 1d10+10 round e chi resta nella zona colpita deve

ripetere il TS a ogni round.

Dopo aver pianto per 1d3 round, le creature della visione si manifestano sul Piano materiale, ma continuano a lamentarsi. Chiunque le vede deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subisce gli effetti di *paura arcana*. Una volta materializzati, questi non morti hanno CA0 e possono attaccare. Non hanno punti ferita individuali, ma si considerano avere 12 DV complessivi. Ogni componente può sferrare un singolo colpo, contro lo stesso bersaglio oppure verso avversari differenti.

Sono immuni alle armi non magiche e agli attacchi basati sul freddo e, come tutti i non morti, 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 scacciate, possono ignorare le conseguenze se riescono in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

Zombi

	<i>Ju-ju</i>	<i>Signore degli zombi</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1 (1)
Allineamento:	neutrale (malvagio)	neutrale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)	18 m (6 m)
Classe armatura:	6	6
Dadi vita:	3+12	6
Attacchi:	1 (pugno o arma)	2 (pugni)
Ferite:	3d4 o arma	2d4/2d4
Tiri salvezza:	G6	G6
Morale:	12	6
Classe tesoro:	nessuno	XX
Punti esperienza:	135	820



Zombi ju-ju: sono cadaveri rianimati creati da un chierico malvagio quando uccide un essere umanoide prosciugandone la forza vitale con *risucchio di energia*. La loro pelle è grigia e coriacea, e gli occhi brillano d'odio per tutti i viventi. Sono moderatamente intelligenti e le istruzioni che gli vengono date dai loro creatori possono essere più complesse rispetto a quelle impartite ai normali zombi. In battaglia sono in grado di adottare delle semplici strategie e tattiche. Sono più veloci e abili dei loro "cugini", quindi tirano normalmente per l'iniziativa. In combattimento, attaccano con un pugno oppure con un'arma (sono capaci di utilizzare anche quelle da lancio), e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo).

Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. 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. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

Signore degli zombi: questi mostri hanno origine quando una creatura umanoide malvagia viene uccisa da un non morto e il tentativo di riportarla in vita fallisce per qualche motivo. Sono zombi più potenti, che hanno mantenuto l'intelligenza di quando erano in vita. Il loro aspetto è comunque repellente, persino più di quello delle loro controparti normali, ed emettono un puzzo davvero rivoltante. Spesso i loro corpi sono infestati da larve e altri parassiti necrofagi, e nugoli di insetti schifosi gli ronzano intorno. Il loro tanfo di morte è così opprimente che, quando un personaggio si avvicina entro 30 m per la prima volta, deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno per evitare di subire uno degli effetti seguenti:

1d6 Effetto

1	<i>Raggio dell'indebolimento</i>
2	<i>Causa malattia</i>
3	-1 alla Costituzione*
4	-2 a Forza, Destrezza, Carisma e tiro per colpire*
5	Incapacità di agire per 1d4 round a causa di nausea e vomito
6	Il personaggio muore e diventa uno zombi sotto il controllo del signore degli zombi

* Le conseguenze possono essere annullate istantaneamente con *cura malattia* oppure scompaiono dopo 1d3 settimane di riposo assoluto.

Hanno la capacità di comunicare telepaticamente con tutti gli altri tipi di non morti e possono *parlare con i morti* semplicemente toccando un cadavere. In combattimento, attaccano con i loro possenti pugni. Tutti gli zombi nella visuale dei signori degli zombi devono obbedire ai loro

comandi mentali. Inoltre, possono servirsi delle percezioni di tutti gli zombi entro 1,6 km per rendersi conto di ciò che succede in un'area molto ampia. Una volta al giorno possono *animare i morti*, ma questo potere può essere usato anche sugli esseri viventi, a patto che abbiano meno DV del mostro. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, viene uccisa e si trasforma in uno zombi sotto il controllo del signore. 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. I signori degli zombi vengono scacciati come se fossero vampiri.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello del dardo necrotico

Questo anello, creato da Mortis, ha effetto su ogni *dardo incantato* lanciato dall'incantatore. Il dardo diventa di colore violaceo e, se viene diretto contro un non morto, invece di infliggergli dei danni lo guarisce di 1d6+1 pf. Se invece è scagliato contro qualsiasi altra creatura, il dardo funziona come normale.

Anello della falce viola

A comando, questo anello crea nelle mani del proprietario una falce di energia che risplende di un colore violaceo. Gli attacchi sferrati con quest'arma hanno un tpcCA0 come se il personaggio fosse un guerriero di livello pari al proprio. La falce di energia viene considerata un'arma magica +2.

Done lo spadone (artefatto)

Questa potente arma è stata creata in tempi remoti dagli gnomi, rubando l'immortalità a sette esseri immortali. Nell'enorme elsa si trovano sette incavi che possono contenere altrettante gemme, ognuna delle quali rende lo spadone più forte. Done non è che un involucro per raccogliere il potere di queste pietre preziose, che però non si trovano insieme alla spada o in un luogo a casaccio, ma sono sparse nei villaggi degli gnomi o nascoste chissà in quali labirinti.

Done lo spadone infligge 1d10 di danno. È una spada magica indistruttibile, sono le gemme ad avere il potere di un artefatto. Questa spada senziente (Int 12, Ego 12) è neutrale. Possiede i poteri di individuazione di gemme e gioielli, della magia e delle porte segrete. Inoltre, ha il potere magico della telepatia.

Ametista: incastonando questa gemma viola intenso nell'elsa, lo spadone infligge 1 ferita supplementare alle creature legali e neutrali (se si possiede anche il diamante, i danni sono inferti anche a quelle caotiche). Inoltre, se Done viene impugnato da un personaggio di allineamento caotico, questi non subisce più danni dal suo utilizzo. Un personaggio legale non può utilizzare il potere dell'ametista, ma se si possiede anche il diamante, questa limitazione viene annullata.

Diamante: questa gemma purissima emana un bagliore cristallino. Incastonandola nell'elsa, lo spadone infligge 1 ferita supplementare alle creature non legali (se si possiede anche l'ametista, i danni sono inferti a tutte le creature). Inoltre, se Done viene impugnato da un personaggio di allineamento legale, questi non subisce più danni dal suo

utilizzo. Un personaggio caotico non può utilizzare il potere del diamante, ma se si possiede anche l'ametista, questa limitazione viene annullata.

Opale: questa pietra iridescente emana un potere spaventoso, percepibile anche dai meno esperti di magia. Incastonandola nell'elsa, lo spadone infligge 1 ferita supplementare. Ogni creatura colpita ha una probabilità del 30% di rimanere stordita (perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo, inoltre chi la attacca ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire). Tuttavia, per ogni attacco messo a segno, il proprietario subisce un poderoso contraccolpo che lo stordisce e gli infligge un danno pari alla metà delle ferite inferte (arrotondato per eccesso). Questa penalità è annullata se colui che impugna la spada è più forte di un titano (For 26 o superiore).

Rubino: questa gemma rossa possiede il potere del fuoco. Incastonandola nell'elsa, lo spadone infligge 1 ferita supplementare e può diventare fiammeggiante a comando di chi lo impugna (+2 contro i mostri dotati di rigenerazione, +3 contro volatili, creature del freddo e creature immuni al fuoco, e +4 contro i non morti; le fiamme magiche illuminano come una torcia e possono dare fuoco ai materiali infiammabili). Tuttavia, il proprietario subisce danni da freddo raddoppiati e, per apprendere la parola di comando che attiva le fiamme, deve avere un punteggio di Intelligenza di almeno 15 punti e conoscere la lingua degli gnomi. Questo effetto non può essere usato in contemporanea con quello attivato dallo zaffiro.

Smeraldo: incastonando la gemma nell'elsa, lo spadone infligge 1 ferita supplementare e le armature non magiche colpite da Done vengono distrutte al contatto con la lama. Tuttavia, se si applica un veleno sulla lama, questi non avrà mai effetto.

Topazio: incastonando la gemma nell'elsa, lo spadone infligge 1 ferita supplementare. Tuttavia, il proprietario ha una penalità di -1 al tiro per colpire contro qualsiasi avversario.

Zaffiro: il freddo emanato da questa gemma è percepibile anche a distanza. Incastonandola nell'elsa, lo spadone infligge 1 ferita supplementare e può diventare una lama del gelo a comando di chi lo impugna (+4 contro le creature che vivono in ambienti estremamente caldi o che usano attacchi basati sul fuoco; fornisce un'illuminazione equivalente a una torcia quando la temperatura scende a -5 °C e questa luce non può essere spenta se la spada è sguainata; mentre è impugnata, il possessore è protetto come se indossasse un anello di protezione dal fuoco e fosse soggetto a *resistere al freddo*; estingue all'istante tutti i fuochi non magici entro 3 m). Tuttavia, il proprietario subisce danni da fuoco raddoppiati e, se utilizza l'arma senza guanti, ha una penalità di -2 al tiro per colpire. Questo effetto non può essere usato in contemporanea con quello attivato dal rubino.

Manuale della conoscenza dei mostri

Attraverso lo studio di questo tomo, il personaggio apprende i punti ferita e la classe armatura dei mostri che incontra. Per leggere il libro occorrono almeno due giorni ed esiste un bestiario per ogni differente regione, che riporta

le informazioni sulle creature della zona in questione. Una volta letto, il manuale perde il suo potere magico e il lettore non potrà mai più usarne uno simile.

Pendente anti-pozioni

Questo pendente maledetto ha lo stesso aspetto di un amuleto anti-individuazione. Rende chi lo indossa immune sia alla localizzazione mediante una sfera di cristallo sia agli effetti dell'incantesimo *paragnosi*, e inoltre annulla l'effetto di tutte le pozioni entro 30 m di distanza.

Pendente della suddivisione dei danni

Grazie a questo pendente, quando il personaggio uccide una creatura, le ferite causate in più (oltre quelle che riducono la vittima a 0 pf) sono inflitte automaticamente al nemico più vicino, se presente. Il secondo bersaglio viene considerato automaticamente colpito se la sua CA è pari o inferiore a quella del bersaglio originale dell'attacco, altrimenti i danni non vengono trasferiti. Se anche la nuova vittima viene uccisa in questo modo e restano ulteriori ferite da assegnare, queste passano a un terzo bersaglio, e così via.

Pozione della forma elementale

Esistono quattro varianti di questa pozione: acqua, aria, fuoco e terra. Finché gli effetti sono attivi (la durata è di 1 turno soltanto), il personaggio può trasformarsi a volontà in un elementale del tipo appropriato e riprendere la sua forma normale. Ogni metamorfosi richiede 1 round. Mentre è in forma elementale, non gode di immunità particolari, ma infligge i danni addizionali tipici della forma assunta (come spiegato a p. 72 del manuale di *Labyrinth Lord*TM). La sua CA e i punti ferita rimangono invariati, e *protezione dal male* non impedisce il contatto fisico con qualcuno che ha bevuto questa pozione.

Sfera intrappola anime

Questa sfera permette di lanciare una volta al giorno *intrappolare l'anima* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa).

Spada di Sam

Quest'arma è un'eredità divina. È forgiata con acciaio celeste e consente di impugnarla soltanto se reputa degno il suo possessore. È una spada bastarda senziente (Int 12, Ego 12) di allineamento legale buono. Ha il potere di trasformare letteralmente chi ne diventa proprietario nella migliore versione possibile di sé stesso. Quando viene brandita per la prima volta, il personaggio si sintonizza con essa e si trasforma irreversibilmente in una controparte celestiale e idealizzata di ciò che era prima, con alcuni grossi benefici:

- Impara la lingua celestiale.
- Dimezza i danni necrotici (tutti quelli possono essere curati solo con *guarigione* perché corrodono i tessuti) e i danni radianti (cioè quelli "sacri" che feriscono soltanto le creature malvagie, ma non quelle legali).
- Il suo Carisma sale a 18 (a meno che non sia già più alto).
- Gli crescono delle ali angeliche e può volare con Mov 27 m (9 m).

- Ottiene *visione del vero*, come se avesse sempre attivo su di sé l'incantesimo omonimo.
- Sviluppa una nuova personalità (vedi sopra). Quest'ultimo effetto è un tantino bizzarro, poiché modifica l'indole del personaggio, ma dopotutto ora è un essere dalle proprietà divine.

Oltre a tutti i benefici appena elencati, la spada consente anche di fare cose piuttosto incredibili durante un combattimento. A comando, può emanare un'aura di luce radiante che contrasta i demoni come per *protezione dal male*. Inoltre, infligge danni radianti aggiuntivi (2d8 ferite se viene brandita a una mano oppure 3d10 ferite se invece viene usata con due mani) e le creature malvagie colpite dalla spada devono riuscire in un tiro salvezza contro morte per non rimanere accecate per 1 turno. (Un personaggio che non è in grado di vedere subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire quando attacca e dimezza la velocità di movimento.)

Uovo delle meraviglie

Questo bizzarro oggetto è simile a un normale uovo di gallina, ma può essere di qualsiasi colore. Quando viene lanciato (fino a una distanza massima di 18 m), si rompe e nel round seguente fa apparire una creatura (determinata casualmente tirando 1d12), che obbedisce agli ordini di chi l'ha evocata e scompare quando viene ridotta a 0 pf oppure dopo 1 ora.

1d12	Creatura
1	Babbuino superiore
2	Pipistrello gigante
3	Orso nero
4	Orso grizzly
5	Cinghiale normale
6	Felino, puma
7	Felino, pantera
8	Furetto gigante
9	Lucertola gigante, geco
10	Lucertola gigante, draco
11	Serpente, pitone delle rocce
12	Lupo normale

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi dei maghi

Intrappolare l'anima

Livello: 9°

Durata: permanente

Gittata: tocco

L'incantesimo trasferisce la forza vitale del bersaglio (oppure quella dell'incantatore) in un oggetto creato appositamente, un ricettacolo magico o nel corpo di un altro individuo o creatura. Se il bersaglio non è consenziente, può evitare completamente gli effetti con un tiro salvezza contro incantesimi. Una volta completato il dislocamento, il bersaglio dell'incantesimo cade in uno stato catatonico

simile al coma per 1d6+1 giorni.

A meno che la forza vitale non venga riportata indietro durante questo lasso di tempo, il corpo inizia il processo di decomposizione e l'anima resta intrappolata nell'oggetto o nel corpo in cui è stata trasferita. Talvolta ciò è proprio quello che l'incantatore desidera! Infatti, mentre il soggetto si trova in questa nuova forma, può compiere le azioni permesse dal ricettacolo.

Quando viene posto in un oggetto come un anello o una spada, il bersaglio dell'incantesimo può comunicare con colui che usa l'oggetto, se vi è a contatto (es. infilato ad un dito, impugnato, ecc.). La modalità di comunicazione dipende dall'Intelligenza del bersaglio: un punteggio di Int 3-11 non consente nessuna comunicazione, Int 12-13 semi-empatia, Int 14-16 empatia, Int 17+ telepatia. Gli individui di bassa o media intelligenza non possono comunicare, e quelli di Int superiore alla media possono impiegare una forma primitiva di empatia (di solito limitata ad un borbottio o un tintinnio di intensità variabile).

La forza vitale può animare un costrutto creato appositamente per l'occasione, e in questo caso può continuare a lanciare gli incantesimi (se in precedenza aveva tale capacità).

Il trasferimento dell'anima è talvolta il passo finale nella creazione di qualche manufatto (di solito una spada). In questo processo, la forza vitale di una vittima viene trasferita in un oggetto magico, dove viene racchiusa con *permanenza*. Il corpo del bersaglio di solito è distrutto dopo il lancio, intrappolando per sempre la vittima nell'oggetto, a meno che la *permanenza* non venga annullata e sia stato preparato un nuovo corpo con *clone*, *desiderio* o incantesimi simili. Se l'oggetto viene distrutto mentre la forza vitale del bersaglio di *intrappolare l'anima* si trova al suo interno, l'anima si disgrega definitivamente e la creatura muore.

Talvolta un incantatore usa questo incantesimo come ultima difesa. Infatti, può lasciare scritti o affini affinché i suoi alleati possano invertire il processo e riportarlo alla condizione normale. Gli incantatori più malvagi possono usare questa magia per trasferire permanentemente la propria forza vitale in un corpo più giovane, estendendo così la propria aspettativa di vita. In questo caso, se la vittima fallisce il tiro salvezza, la sua anima viene annientata (ed essa muore all'istante), mentre quella dell'incantatore prende per sempre possesso del nuovo corpo, assumendone tutte le statistiche (attributi fisici, caratteristiche, abilità speciali, punti ferita, ecc.) ma mantenendo i propri punteggi di Int, Sag e Cos. In questo caso, nemmeno un *desiderio* può riportare le cose allo stato originario.

Se durante questo procedimento qualche cosa dovesse andare storta (es. l'incantesimo venisse interrotto), entrambe le forze vitali potrebbero fondersi in un solo corpo, il cui carattere e i ricordi saranno la risultante della combinazione delle due creature, e con ognuno degli attributi mentali (Int, Sag, Car) determinato casualmente tra quelli dei soggetti.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dragon 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.

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

Juju Zombie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax. 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 Pete Linforth. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/pyramid-sky-reflection-ancient-1076828/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

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

CHDDM4 La Piramide Nera, copyright 2022 Chimerae Hobby Group. Authors Fabio Caianiello and Pascal Lodesani.

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