

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

La Mazza dell'Infermità
di Keven Simmons



Copertina: Timofey Stepanov
Illustrazioni: William McAusland
Mappe: Keven Simmons
Grafica: Chimerae Hobby Group

Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2019 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDP2 - 1ª Edizione - Marzo 2019

INDICE

Introduzione	4
Scenario	4
Arriva il gruppo	7
Sulla strada	7
Bereford	8
Granmulino	9
Il maniero di Gildencrest	11
Concludere l'avventura	17
Personaggi non giocatori	17
Nuovi mostri	18
Nuovi oggetti magici	19
Mappa V – La vallata di Granmulino	12
Mappa M – Il maniero di Gildencrest	13

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

La Mazza dell’Infermità è un’avventura per un gruppo di personaggi di livello 7-9 e di allineamento buono. È la seconda parte di una campagna suddivisa in quattro episodi e si svolge dopo gli avvenimenti descritti nel modulo CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta. È comunque possibile utilizzare questo modulo a sé stante, se il master apporta alcune piccole modifiche alla trama.

SCENARIO

Secoli fa, durante l’era della pestilenza, i territori che ora formano il grande regno di Tanaska erano divisi. I governanti non mantenevano il potere attraverso la legge ma grazie alla forza delle armi e la guerra tra le città-stato era la norma. Fu durante quest’era che Pestula, dea della decomposizione, raggiunse il culmine del suo potere sulla faccia di Haret perché, sulla scia degli onnipresenti conflitti, vennero carestie ed epidemie che devastarono le popolazioni quasi più delle battaglie. Ma le fortune degli dèi sono mutevoli come quelle dei mortali e il predominio di Pestula venne scalzato da altre divinità. Man mano che il suo potere tra gli esseri divini svaniva, diminuiva anche la presa del caos sul mondo e si erse un giovane generale, che avrebbe riunito le città-stato e ristabilito il predominio della legge. Durante questa guerra di unificazione, i culti dedicati a Pestula furono distrutti ovunque vennero scoperti e quei sacerdoti che riuscirono a scamparla furono costretti a nascondersi.

Le cose rimasero tali per molte generazioni, ma nulla dura per sempre e il potere della dea della decomposizione sta aumentando ancora una volta. Lo spirito malvagio del suo antico sommo sacerdote Melengar di recente è riuscito a liberarsi dopo una lunga prigionia e ha iniziato a radunare nuove forze attorno a sé, in previsione del giorno in cui la mano della sua dea si farà nuovamente sentire sulla faccia della terra. A questo scopo, ha iniziato una campagna per recuperare gli oggetti più potenti che un tempo erano in possesso del suo culto, ma andarono perduti durante la guerra di riunificazione. Uno di essi è un’arma dai terribili poteri chiamata Mazza dell’Infermità (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Quest’artefatto malefico era brandito in passato da guerrieri che avevano dedicato la propria vita e la propria anima a Pestula. Coloro che appartenevano a quest’empia organizzazione, noti col nome di profanatori, erano temuti da tutti quelli che

avevano a che fare con loro. Melengar ha ricostituito l'ordine dei profanatori e ora cerca di recuperare la perduta Mazza dell'Infermità per consegnarla al comandante della rinata congregazione.



Il destino della mazza

Anche se molti dei malvagi artefatti e delle armi più potenti utilizzati dalle forze di Pestula durante la guerra di riunificazione sono andati distrutti, il destino ultimo della Mazza dell'Infermità non è mai stato svelato. Questo a causa delle inusuali circostanze in cui è caduto il suo possessore, l'alta eminenza dei profanatori Fallinthane Cuorenero. Quando le sorti della guerra principiarono a volgere contro gli eserciti di Pestula, Fallinthane cominciò a considerare la possibilità che avrebbe potuto perdere questo epico scontro. Sapendo quale sarebbe stato il suo fato se ciò fosse accaduto, iniziò a preparare un rifugio sicuro nel quale avrebbe potuto ritirarsi nel caso di una sconfitta delle sue truppe. Prese segretamente accordi per far costruire un maniero nelle vicinanze di una remota comunità di contadini, utilizzando fondi sottratti al culto di Pestula. Creò per sé stesso la nuova identità di un mercante in pensione, Geild Hallston, e sotto questo nome fittizio assunse servitori per la sua proprietà e fece diverse visite di persona per dare credibilità alla sua copertura presso la popolazione locale. Sfortunatamente per Fallinthane, il culto scoprì l'ammancio di fondi e risalì fino a lui. Venne deposto dalla carica di alta eminenza dei profanatori e fu inviato il miglior assassino della setta per eliminarlo. Fallinthane riuscì a sfuggire al

primo attentato e si ritirò al maniero di Hallston, ma al sicario non occorre troppo tempo per scoprire il suo rifugio. Il secondo tentativo ebbe maggiore successo ma anche il killer trovò la morte quando, dopo essere stato colpito dalla Mazza dell'Infermità, lasciò cadere una fiaschetta di olio incendiario magico. L'esplosione che ne scaturì uccise l'assassino e l'incendio susseguente distrusse completamente il maniero, facendolo crollare e sotterrando sia il corpo di Fallinthane che quello del suo omicida. Dato che egli stava lavorando in segreto, non aveva svelato agli altri membri del culto la falsa identità assunta da Fallinthane né il luogo in cui si era rifugiato, perciò la mazza rimase sepolta e nascosta per secoli.

Tuttavia, la storia di Fallinthane non si concluse con la sua morte. La dea Pestula era infuriata per il tradimento e costrinse la sua anima a rimanere intrappolata all'interno dei suoi resti mortali, trasformandolo in una creatura non morta: un cavaliere della morte (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Il corpo di Fallinthane restò intrappolato tra le pietre e le travi, e i suoi lamenti e gemiti torturati, anche se fiochi e a malapena udibili dalla superficie, furono sufficienti per convincere gli abitanti del posto che le rovine erano realmente infestate, perciò il luogo venne evitato da tutti. Con l'infuriare della guerra di unificazione, il vicino villaggio fu abbandonato di fronte all'avanzata degli eserciti e quanto era accaduto al maniero di Hallston venne dimenticato. Alla fine la foresta reclamò le rovine, che vennero riscoperte solo quando la valle fu nuovamente colonizzata da nuovi abitanti dopo la fine del conflitto. Essi pensarono che si trattasse di un tumulo o di un qualche luogo di sepoltura in cui dimorava uno spirito inquieto, e saggiamente lo lasciarono in pace.

La ricerca della mazza

Melengar cadde prima del tradimento di Fallinthane e ne venne a conoscenza soltanto dopo il suo recente ritorno alla "vita". Lesse i resoconti dell'incidente tenuti al sicuro negli archivi del culto, nelle catacombe sotto la cittadella in rovina di Roccamorta. Dato che non trovò menzione della grande arma in nessuna delle storie scritte dopo quel periodo, dedusse che l'artefatto doveva ancora essere nascosto da qualche parte. Melengar pregò Pestula chiedendo che gli facesse da guida e, dopo molte notti di lunghe devozioni e sacrifici di esseri viventi immolati alla divinità, la sua supplica fu accolta. Pestula inviò al sommo sacerdote un quasit di nome Verruca Grigia per aiutarlo nella sua missione. Ella narrò al demone il destino dell'alta eminenza decaduta e gli descrisse il luogo dove si trovava attualmente la Mazza dell'Infermità. Dopo essere giunto al fianco di Melengar, il quasit riferì queste informazioni al suo nuovo padrone, che fu entusiasta di ricevere sia il messaggio che il messaggero. Finalmente a conoscenza del luogo in cui era celata la mazza, Melengar organizzò una spedizione per recuperare l'artefatto. Questa forza consisteva in una dozzina di profanatori e diversi chierici, ed era comandata dallo stesso sommo sacerdote. Dopo essere giunti al villaggio di Granmulino, si sono immediatamente diretti al maniero del barone locale, pensando che sarebbe stato il luogo migliore per trovare qualche mappa della zona. La valle era sempre stata un posto tranquillo, per cui gli inesperti armigeri del

barone non rappresentarono un ostacolo per dei profanatori bene addestrati. Gli invasori sopraffecero rapidamente la debole resistenza incontrata e presero il controllo del castello. Gli abitanti che non vennero uccisi sul posto furono infettati dalla malattia mortale causata dal contatto con la Verga della Rovina e quindi vennero lasciati liberi di andarsene, in modo da diffonderla.

Melengar esaminò la biblioteca del barone e presto trovò ciò che stava cercando: una mappa che mostrava i principali punti di riferimento della valle, indicando chiaramente la posizione delle rovine infestate. Il fatto che la zona fosse apparentemente la dimora di un qualche spirito inquieto non suscitò alcuna apprensione nel sommo sacerdote, ma egli era preoccupato perché sarebbero potuti essere necessari diversi giorni di scavo per riportare alla luce l'arma e, nel frattempo, le voci sulla sua presenza avrebbero potuto diffondersi fuori dalla valle e attirare attenzioni indesiderate. Per impedirlo, il malvagio prete si recò al cimitero del villaggio, animò un'orda di scheletri e li spedì a sciamare sulla cittadina per uccidere qualsiasi creatura vivente avessero incontrato. I profanatori furono inviati alle fattorie circostanti con le stesse istruzioni e, nel giro di poche ore, il villaggio di Granmulino diventò un empio monumento alla dea della pestilenza. Lo stesso Melengar attraversò il borgo con la Verga della Rovina e ne utilizzò il tocco mortale per infettare chiunque era sopravvissuto al massacro perpetrato dai non morti con la malattia che, alla fine, ne avrebbe causato la trasformazione in zombi della verga (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

La mazza viene recuperata

Dopo essersi occupati degli abitanti del villaggio, Melengar e il suo esercito si recarono nel luogo in cui sorgeva il maniero di Hallston, dove ai non morti venne ordinato di scavare tra le rovine. Anche se era preparato ad avere a che fare con un qualche spettro o presenza senza nome, il sacerdote sicuramente non si aspettava di trovarsi di fronte l'essere che i suoi servitori dissepellirono. Finalmente libero dalla sua prigionia, l'antica alta eminenza dei profanatori eruppe fuori dal terreno e, con una furia cieca dettata da una mente quasi impazzita, cominciò a fare a pezzi gli scheletri che avevano dissotterrato la sua tomba. Fu soltanto grazie al potere della Verga della Rovina che Melengar riuscì a controllare il cavaliere della morte, e anche in questo modo fu necessario uno sforzo supremo di volontà per riportare indietro la mente della creatura dal baratro della follia e restituirgli una parvenza di intelligenza.

Una volta che la furia di Fallinthane si fu calmata, Melengar e il cavaliere della morte parlarono a lungo del destino toccato a Cuorenero. Il sommo sacerdote offrì al nuovo alleato un posto di prestigio nel suo sempre crescente esercito, nominandolo comandante del ricostituito ordine dei profanatori, a patto che si fosse riconsacrato al servizio della dea e che Pestula accettasse il suo ritorno nei ranghi. Il fato decise che entrambe queste condizioni venissero soddisfatte e Melengar partì lasciando i profanatori che lo avevano accompagnato nella valle sotto il comando dell'alta eminenza Fallinthane. Il loro compito era fortificare il maniero e trasformarlo in un campo di addestramento per nuove reclute. Melengar concesse al cavaliere della morte,

che ora si faceva chiamare semplicemente Cuorenero, di tenere la Mazza dell'Infermità come simbolo della sua reintegrazione nel ruolo.

Nei mesi successivi, i profanatori iniziarono a convertire il maniero in un avamposto militare. Progettarono di erigere nuove difese e fortificazioni attorno al perimetro del castello, ma non avevano ancora i materiali e la manodopera necessari per farlo. Erano anche troppo pochi per pattugliare il villaggio o le strade che conducevano alla valle ma, dato il numero di non morti che ancora si aggiravano nei paraggi, si sentivano relativamente al sicuro e pensavano che chiunque fosse entrato nella cittadina non sarebbe riuscito ad andarsene.

Per diversi mesi il destino del paese di Granmulino rimase sconosciuto al di fuori dei confini della vallata. Quei pochi viaggiatori che ebbero la sfortuna di entrarvi erano solitamente venditori ambulanti o vagabondi e nessuno si accorse della loro assenza quando non tornarono più indietro. La notizia della tragica distruzione dell'insediamento divenne di dominio pubblico soltanto quando Wyngould Faltine, un chierico di Sarmat, passò per Granmulino e riuscì fortunatamente a salvare la pelle. Wyngould raggiunse il villaggio più vicino, quello di Bereford, e avvisò gli abitanti di ciò che era accaduto laggiù, raccomandando loro di stare lontani da quel posto maledetto finché qualcuno non lo avesse ripulito. Il caso volle che Bereford fosse la base operativa di un gruppo di avventurieri noti come la "banda maculata". Pensando che un villaggio pieno di zombi non sarebbe stato un grosso pericolo per il loro gruppo, accompagnarono volentieri Wyngould fino a Granmulino.

Anche se la compagnia riuscì a sconfiggere molti degli zombi normali, non era preparata alla forza e alla ferocia degli zombi della verga che si trovò di fronte. Alla fine venne sopraffatta dalle potenti creature e tutti i suoi membri furono uccisi. Per fortuna, uno dei componenti della banda maculata era un chierico di Dionus e prima di lasciare Bereford aveva inviato un messaggio al tempio nella vicina città di Floxen, riferendo la storia del villaggio dei morti e i suoi progetti di eliminare le malvagie creature. I sacerdoti del tempio, naturalmente, si preoccuparono molto apprendendo la cosa e, trascorse alcune settimane senza avere alcuna notizia, decisero di inviare una propria spedizione a investigare. Questo secondo gruppo, come il primo, fu in grado di sconfiggere facilmente gli zombi normali che incontrò e riuscì perfino a eliminare alcuni zombi della verga. Fu solo quando raggiunse il maniero e affrontò i profanatori che si rese conto della vera forza dei nemici e, a quel punto, indebolito dalle precedenti battaglie con i non morti, venne annientato da Cuorenero e dai suoi cavalieri oscuri.

Quando, dopo alcune settimane, anche la seconda spedizione nella valle di Granmulino non ritornò indietro, i sacerdoti del tempio di Dionus a Floxen decisero che avevano bisogno dell'aiuto di qualcuno più esperto nell'affrontare situazioni ignote e pericolose, e così inviarono una richiesta di soccorso a una delle somme sacerdotesse del loro ordine.

ARRIVA IL GRUPPO

Se quest'avventura viene utilizzata come seguito del CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta, allora i PG probabilmente avranno cercato informazioni su Melengar o sulla Verga della Rovina. In questo caso, quando verranno a sapere di un villaggio pieno di non morti, dovrebbero intuire una possibile connessione con il culto di Pestula e sentirsi invogliati a investigare. Il seguito del modulo si basa su questo presupposto, ma può essere facilmente adattato come vicenda a sé stante.

Se l'avventura viene giocata da sola, ci sono diversi modi per introdurla nella campagna in corso. A questo punto della carriera, un gruppo di PG di medio-alto livello dovrebbe essersi fatto un nome nella sua zona ed essendo ben noto per i suoi successi sarà avvezzo a ricevere richieste di questo tipo. La compagnia potrebbe anche includere un chierico, che riceverà l'incarico dal suo tempio, o forse il culto di Dionus in passato ha prestato dei servigi al gruppo e ora, in cambio, gli chiede aiuto.



Leggere o parafrasare il testo seguente ai giocatori...

Mellona, l'alta sacerdotessa del tempio di Dionus della città, ha chiesto di incontrare la vostra compagnia non appena vi sarà possibile. Nel corso della vostra carriera di avventurieri, Mellona e gli altri preti del tempio si sono dimostrati degli utili alleati, perciò rispondete prontamente.

Dopo essere arrivati al tempio, venite portati nello studio privato della sacerdotessa, che vi sta già aspettando.

Dopo uno scambio di convenevoli, fa servire vino e formaggio, poi il suo tono diventa serio.

“Purtroppo ho ricevuto delle notizie che mi preoccupano molto. Uno dei nostri templi nel ducato di Orin ci ha fatto sapere di un remoto villaggio invaso dai non morti. Un chierico di Sarmat ha scoperto che tutti gli abitanti del luogo sono deceduti, apparentemente a causa una qualche epidemia virulenta, e che gli zombi ora dimorano nel paese. È riuscito a malapena a scappare e salvarsi la vita, e dopo aver raggiunto la cittadina di Bereford ha convinto un gruppo di avventurieri locali ad accompagnarlo a liberare il posto. Uno dei membri di questo gruppo era un sacerdote del nostro ordine di nome Shamalin. Ha inviato un messaggio al tempio di Floxen spiegando la situazione e informando i preti che la sua compagnia si sarebbe recata a investigare.”

“Dopo alcune settimane, trascorse senza ricevere ulteriori notizie da Shamalin, i chierici del tempio hanno inviato una propria spedizione al villaggio infestato. Quando anch'essa è scomparsa senza ritornare, i sacerdoti mi hanno contattato nella speranza che io riuscissi a trovare qualcuno con la capacità e l'esperienza necessarie per risolvere la questione. Le imprese del vostro gruppo mi sono ben note e credo che sarete più che in grado di affrontare i pericoli sconosciuti che una tale missione potrebbe comportare, ovviamente se accetterete l'incarico. Questo incidente potrebbe persino essere collegato al recente furto della Verga della Rovina, per la quale so che avete un interesse personale. Non ho informazioni che possano confermare una qualunque correlazione tra i due eventi ma, data la preferenza che la dea della decomposizione ha per i non morti, temo che tutto ciò possa essere in qualche modo legato alle attività del suo culto.”

Se il gruppo tende ad avere una natura più mercenaria che altruista, Mellona potrebbe offrire alcuni servizi in cambio dell'aiuto. Ciò potrebbe includere il lancio gratuito di incantesimi in futuro, la preparazione di pergamene o persino l'offerta di mandare coi PG uno dei preti del tempio, se dovessero averne la necessità. Il culto di Dionus non è particolarmente ricco, per cui è improbabile che conceda una ricompensa in denaro o gemme.

Una volta che i PG avranno accettato di intraprendere la missione, Mellona fornirà loro le indicazioni necessarie e li farà equipaggiare con quello di cui potrebbero avere bisogno, inclusa dell'acqua sacra, se le viene chiesta specificamente. Se il gruppo non include un chierico, Mellona acconsentirà inoltre a inviare uno dei suoi sacerdoti in questa spedizione, perché fornisca ai personaggi tutta l'assistenza possibile. In questo caso, il master deve creare un PnG appropriato ed equipaggiarlo in maniera equivalente al resto dei PG.

SULLA STRADA

Se lo desidera, il master può ravvivare il viaggio con alcuni incontri casuali lungo la via ma, una volta che i PG si avvicineranno alla loro destinazione, deve leggere o parafrasare quanto segue...

Il vostro viaggio verso l'inguaiato villaggio di Granmulino è stato abbastanza sicuro. Il tempo è stato buono anche se, diverse volte, un acquazzone pomeridiano vi ha lasciati bagnati fradici. Vi fermate al tempio di Dionus a Floxen per informare i preti del posto che indagherete sulla situazione, ed essi vi accolgono caldamente. Chiedete loro ulteriori informazioni su ciò che è accaduto a Granmulino, ma sanno poco di più rispetto a quello che vi è già stato detto da Mellona. Possono fornirvi la descrizione dei sacerdoti che sono scomparsi e darvi indicazioni più precise sulla strada che dovete ancora percorrere, oltre a rimpinguare le vostre scorte di cibo. Non avendo altri motivi per fermarvi più a lungo, la vostra sosta non dura più di un paio d'ore, poi ancora una volta siete per strada.

L'ultimo villaggio prima di Granmulino è Bereford, una comunità di contadini di medie dimensioni con circa 800 abitanti. Subito prima di arrivare nella cittadina, un altro temporale si scatena sulle vostre teste e, anche se la pioggia non dura per più di un minuto o due, il violento rovescio vi inzuppa fino al midollo. Dato che è tardo pomeriggio, e Granmulino è ancora lontano una mezza giornata di viaggio, vi sembra che sia una buona idea trascorrere il resto della serata a Bereford.

BEREFORD

Il villaggio di Bereford è situato sul confine nord-occidentale del ducato di Orin. Oltre la linea di frontiera ufficiale del regno si estendono regioni selvagge che non appartengono a nessuno e sono la dimora di molte creature pericolose. Fortunatamente per i contadini della zona, questi mostri si avventurano raramente al di fuori del loro territorio e l'area è per la maggior parte sicura e pacifica.

Quando i PG arrivano al paese, è probabile che si fermino subito alla locanda per cercare una sistemazione. Possono cominciare a fare domande agli abitanti su Granmulino e qualsiasi altro strano evento avvenuto nei dintorni. Molte persone sono in grado di fornire ai personaggi una descrizione del villaggio infestato, raccontare loro del barone Erin Gildencrest e dare ulteriori dettagli sulla località. Altre questioni sulle quali i PG potrebbero informarsi sono riportate di seguito, assieme alla descrizione della taverna di Bereford. Dato che è l'unico edificio pubblico del posto, è probabile che gran parte delle attività svolte dai personaggi in città ruotino intorno a esso. L'argomento relativo all'omicidio è il primo che verrà riferito dagli abitanti durante le conversazioni, dato che è il più recente, anche se ci sono diversi altri brandelli di informazioni da ottenere se i PG fanno le domande giuste al momento adatto.

Lo sciocco capriccioso

La principale attrazione della cittadina è il locale pubblico chiamato "Lo sciocco capriccioso". L'edificio in questione è massiccio e abbastanza brutto per chi è abituato all'architettura più decorativa delle grandi città. Sembra quasi che bassi fienili e annessi agricoli a un solo piano siano stati accidentalmente riuniti assieme. Alcune delle molte facciate sembrano imbiancate di fresco, mentre altre non vedono un pennello da molti anni. L'insegna appesa sopra l'ingresso principale raffigura uno scialbo menestrello vestito con abiti scompagnati che inciampa in un sasso nel

mezzo della strada mentre mulina le braccia e le gambe in tutte le direzioni.

Lo sciocco capriccioso serve da taverna, locanda ed emporio del villaggio, ed è di proprietà di una famiglia di tre fratelli gemelli (identici tra loro) di nome Jim, Jon e Jen. Il locale ha una grande sala comune con dei camini su entrambi i lati, una bottega stracolma di scaffali pieni di ogni tipo di merce, dalle lime di ferro ai giocattoli per bambini, e 10 camere (ognuna con due letti). Durante l'orario di lavoro, Jim, Jon e Jen corrono costantemente da una zona all'altra prendendosi cura di qualcosa, il che è abbastanza disorientante per quelli che non riescono a distinguere i tre gemelli l'uno dall'altro.

La banda maculata

I PG potrebbero chiedere notizie riguardo al gruppo di avventurieri che per primo si è recato a Granmulino con Wyngould Faltine, ormai quasi quattro mesi addietro. La compagnia si è formata circa tre anni fa e inizialmente era composta da un ramingo (Glavin), un druido (Marybell) e un guerriero (Rhone). Nell'ultimo anno, un chierico di Dionus (Shamalin) è arrivato al villaggio per fondare un tempio e ha finito con l'unirsi alla banda. Le loro imprese locali erano incentrate sulla protezione del villaggio dai mostri erranti delle terre selvagge oltre la frontiera del ducato, ma gli avventurieri hanno anche fatto diversi viaggi verso destinazioni ignote ben oltre i territori circostanti. Nessuno degli abitanti sa esattamente dove siano stati o cos'abbiano fatto, ma sono ritornati con un considerevole ammontare d'oro. Stando alle chiacchiere del posto, i PG dovrebbero riuscire a stabilire che i membri della banda maculata erano del 4° o 5° livello.

Il guerriero viveva in città, così come il chierico, mentre il ramingo e il druido abitavano in una capanna nella vicina foresta. Se i PG perlustrano le loro abitazioni potrebbero scoprire un piccolo tesoro in monete o gemme (a scelta del master), ma non troveranno nulla di grande valore né alcunché di utile per l'attuale missione.

Il tempio di Dionus è stato lasciato incustodito dopo la scomparsa di Shamalin, anche se alcuni dei fedeli continuano a recarvi regolarmente. Come nell'abitazione del chierico, anche al tempio non c'è nulla di rilevante riguardo la questione di Granmulino.

L'omicidio

La grande notizia in città è quella dell'omicidio che è avvenuto circa due settimane fa. Quasi tutti a Bereford possono riferire ai PG gli ultimi pettegolezzi relativi all'insolito evento, ma alla fine i personaggi saranno indirizzati da Lodar Manford, che è stato testimone oculare del crimine. Il suo racconto è riportato di seguito, se il master desidera leggerlo o parafrasarlo ai PG.

"Beh, era quasi il tramonto di una quindicina di giorni fa quando ho visto questa figura che usciva barcollando dai boschi vicino alla fattoria dei Perkins. Sono un tipo curioso, perciò ho cominciato a ficcare il naso in giro per capire chi era. Pensavo fosse il vecchio Homer che aveva di nuovo alzato troppo il gomito e che potesse avere bisogno di qualcuno che gli indicasse la via di casa."

“Avevo attraversato quasi la metà del campo, pensando che non somigliava proprio per niente al vecchio Homer, quando ho visto Sam Perkins camminare anche lui verso questo tizio. Ora, Sam non è poi così amichevole con la gente, specialmente con quelli che entrano nella sua proprietà, per cui ho immaginato che ben presto si sarebbero sentite delle urla e delle parolacce.”

“Ero ancora lontano dai due quando Sam ha raggiunto il tizio e ha iniziato a gridargli di andarsene dalla sua terra. Sam non ha fatto in tempo a prendere fiato, che questo tale ha preso lo slancio e l'ha colpito in testa. Sapete, ho visto la mia buona dose di risse, e questo straniero non sembrava muoversi nel modo giusto; era lento e abbastanza impacciato, come quando uno ha bevuto più del dovuto, ma quel cazzotto ha steso Sam come se fosse stato colpito da una vanga. Lo sconosciuto non ha nemmeno smesso di camminare. Ha semplicemente colpito Sam per poi proseguire attraverso il campo.”

“Quando finalmente sono arrivato nel punto dove era steso Sam, mi sono accorto subito che era morto. Il collo era piegato con un'angolazione innaturale e aveva gli occhi aperti, sgranati verso il cielo. Appena me ne sono reso conto, sono corso subito in città a chiamare un pugno di ragazzi per dare la caccia all'assassino, perché non me la sentivo di affrontarlo da solo. Abbiamo esplorato la foresta da dove era sbucato quel tipo, ma non abbiamo trovato traccia di lui. Abbiamo persino usato i cani da caccia di Shem Trask, ma non sono riusciti a fiutare nessuna pista. Non hanno fatto altro che girare in tondo e mugolare come se fossero spaventati da qualcosa.”

“Per quanto strano possa sembrare, quello che ci ha fatto veramente preoccupare è ciò che è avvenuto dopo. Abbiamo fatto il funerale a Sam il giorno seguente e lo abbiamo seppellito nel suo giardino, come aveva sempre detto che avrebbe voluto, proprio accanto a sua moglie Sara. Un paio di giorni dopo sono andato alla fattoria di Sam per dare da mangiare agli animali e assicurarmi che tutto fosse a posto, almeno finché uno dei suoi figli non avesse portato via il bestiame, e ho visto che la tomba di Sam era stata scavata. Quando ho dato un'occhiata più da vicino, mi sono accorto che il cadavere era sparito, rubato dalla fossa. Ci siamo sentiti tutti un po' a disagio, specialmente con le storie che girano su Granmulino. Abbiamo controllato tutte le altre tombe intorno alla città e nessuna sembra essere stata disturbata, tranne quella del vecchio Sam.”

La creatura che ha ammazzato Sam era uno zombi della verga proveniente da Granmulino, che ha vagato fino a uscire dalla valle. Il corpo di Sam non è stato rubato, ma si è trasformato in uno zombi perché è stato ucciso dal mostro. Dopo essersi scavato un passaggio fuori dalla fossa, si è diretto nella foresta.

I problemi a Granmulino

Nessuno in città è stato a Granmulino dopo l'avvertimento di Wyngould. Gli abitanti hanno notato che nessun viaggiatore è arrivato da quella direzione negli ultimi mesi, e la considerano una prova sufficiente del fatto che il villaggio è pericoloso e va evitato. Hanno anche avvisato i viandanti

di passaggio diretti da quella parte di tornare indietro. Molti hanno seguito il suggerimento, ma alcuni se ne sono infischianti.

Stranieri in città

Ci sono sempre alcuni stranieri che passano ogni tanto per la cittadina, solitamente diretti da qualche altra parte. Nell'anno passato, ci sono stati soltanto pochi visitatori degni di nota.

Circa tre settimane fa, un gruppo di quattro guerrieri ha attraversato la città mentre si dirigeva verso Granmulino. Sono stati avvertiti di evitare quel posto, ma hanno asserito di avere affari urgenti da quelle parti e non è stato possibile convincerli a tornare indietro. Si trattava di profanatori in viaggio verso la loro nuova base.

Una compagnia di menestrelli è arrivata in città circa otto settimane addietro. I saltimbanchi hanno fatto il loro spettacolo per alcune sere allo “sciocco capriccioso” e avevano intenzione di proseguire per Granmulino prima che venisse detto loro dei guai che c'erano laggiù. Diversi membri del gruppo erano palesemente increduli al riguardo ma, alla fine, nessuno ha voluto rischiare e tutti se ne sono tornati da dove erano venuti. Questa comitiva non è legata agli eventi dell'avventura.

Ci sono un paio di abitanti che credono di aver intravisto alcuni uomini a cavallo attraversare la cittadina a tarda notte, circa cinque mesi fa. Nessuno li ha visti così bene da poterli descrivere, ma i cavalieri venivano dalla strada che porta a Granmulino. Si trattava di Melengar e dei profanatori, di ritorno dal villaggio distrutto dopo aver recuperato la mazza e nominato Cuorenero a capo dell'ordine.

C'è stata anche una banda di mercenari che è passata di qua pochi mesi prima che le notizie su Granmulino arrivassero a Bereford. Gli uomini erano silenziosi e solitari, il che è insolito per dei soldati di professione, e tutti avevano l'aspetto di combattenti temprati. Il gruppo era capeggiato da un uomo alto e calvo sulla cinquantina (Melengar), che non sembrava essere un combattente, dato che non indossava l'armatura e non portava armi. Sono rimasti in città una notte e se ne sono andati la mattina seguente. Erano Melengar e i profanatori, diretti a Granmulino. Nessuno si ricorderà della verga in possesso di Melengar, a meno che i PG non facciano espressamente domande in proposito (vedi sotto).

La Verga della Rovina

Se i PG hanno raccolto abbastanza informazioni sull'antico artefatto da averne una descrizione, possono chiedere in giro se qualcuno l'ha visto. In questo caso, alcuni si ricorderanno di aver notato una verga che corrisponde a quella descritta in possesso del capo del gruppo di mercenari che sono passati dalla cittadina alcuni mesi fa (vedi sopra).

GRANMULINO

Il villaggio di Granmulino è relativamente piccolo, con una popolazione (prima dell'arrivo di Melengar) di circa 300 persone, e situato nella vallata tra due ripide colline. Il nucleo dell'insediamento è un grande mulino ad acqua che



viene azionato dalla cascata di una chiusa artificiale costruita lungo il fiume. Nella cittadina c'erano gli usuali negozi e botteghe, tra cui un fabbro, un sarto, un calzolaio, un candelaio, ecc. Intorno all'abitato si trova un discreto numero di fattorie, separate da siepi o bassi muretti di pietre, che fornivano al villaggio la maggior parte di quel che producevano. Una strada molto battuta conduce nella valle da est e poi svolta per seguire il fiume in direzione sud. Quando i PG arrivano a Granmulino, probabilmente diretti verso est lungo la strada che proviene da Bereford, quanto segue può essere letto o parafrasato ai giocatori. Se si avvicinano alla cittadina in qualche altra maniera meno ordinaria, come volando sopra la valle per compiere una ricognizione aerea, allora il master dovrà adattare la descrizione di conseguenza.

Sono passate circa due ore da quando avete lasciato il villaggio di Bereford. Siete sulla sommità di una bassa collina. Un logoro cartello di legno con le scritte sbiadite indica che Granmulino dista meno di due chilometri. La strada serpeggia giù per il ripido fianco del poggio davanti a voi e, mentre scendete all'ombra dell'altura, l'aria diventa umida e fredda. Dopo una decina di minuti, la via arriva a fondovalle e inizia a spianare. La foresta dinanzi a voi si dirada e potete cogliere i bagliori del sole che splende sulla collina dalla parte opposta. Quando raggiungete il confine degli alberi, vedete un tipico villaggio di agricoltori che vi si stende di fronte. Campi e fattorie circondano un piccolo insediamento costruito sulla riva di una grossa pozza. La prima abitazione cui passate davanti dirigendovi al paesino è una piccola capanna con un recinto per il bestiame. Il cortile è invaso dalle erbacce e la porta della casupola è aperta. I soli suoni che udite sono il cigolio di una persiana mossa dal vento e il distante gracchiare di uno stormo di corvi. La direzione del vento cambia leggermente, portando con sé l'inconfondibile odore della morte.

Se i PG ispezionano la fattoria, scoprono i resti di una donna di mezza età e di due giovani ragazze distesi sul pavimento. L'aria all'interno della capanna è appestata dai cadaveri in decomposizione, che sono stati parzialmente divorati dai ratti o da altre creature spazzine. Il mobilio sembra essere stato messo a soqquadro ma, a parte questo, non è stato rubato nulla. Se i corpi vengono esaminati attentamente, potrebbe essere possibile stabilire che sono vittime di morte violenta piuttosto che di una malattia. Avvicinandosi al villaggio, i PG passeranno accanto ad altre capanne che, se verranno controllate, si riveleranno essere

nelle stesse condizioni. Una o due delle abitazioni sono state completamente bruciate, alcuni dei cadaveri stringono delle armi improvvisate come forconi o asce da boscaiolo, e nelle stalle ci sono i resti del bestiame, che sembra essere morto di fame.

Finché i PG non raggiungeranno il villaggio vero e proprio, non incontreranno nessun non morto. Anche se molti degli zombi e degli scheletri che inizialmente infestavano Granmulino sono stati distrutti dagli avventurieri della banda maculata e dal gruppo di sacerdoti inviato da Floxen, ci sono probabilmente ancora 50-100 mostri in giro. Tendono a restare all'interno degli edifici e non si avventurano all'esterno per attaccare durante le ore del giorno, perciò le creature dovrebbero essere una minaccia di poco conto per i personaggi, specialmente se c'è un chierico nel gruppo. Tuttavia, il master deve fare buon uso di questi nemici invisibili per tenere alta la tensione mentre i PG si fanno strada attraverso la cittadina. Per esempio...

Quando raggiungete il limitare del villaggio, i normali rumori di attività associati con una comunità attiva sono palesemente assenti. Muovendovi lungo la strada sporca, i soli suoni che rompono il silenzio sono il passo dei vostri stivali e lo scricchiolio del vostro equipaggiamento di cuoio. Le case e le capanne ai lati della via non rivelano segni di vita e nei recinti non scorrete traccia di bestiame. A volte potete intravedere il cadavere decomposto di uno degli abitanti attraverso unuscio o in un vicolo tra gli edifici, apparentemente abbandonato lì dov'è morto. Mentre vi avvicinate al centro del paese, vi sembra di sentire in lontananza il rumore di una porta che si chiude. Vi voltate per stabilire la direzione dalla quale proviene e cogliete un movimento dietro i vetri sporchi di una delle finestre di un vicino negozio di candele. Mentre vi avvicinate per investigare, il rumore appena percepibile di un vetro che si rompe, scaturito da un edificio dietro di voi, vi fa fermare immediatamente. Sembra che il villaggio non sia completamente abbandonato e chiunque, o qualunque cosa, dimora ancora qui è nascosto tutto intorno a voi.

I PG quasi certamente indagheranno sugli strani rumori e naturalmente saranno attaccati dagli zombi quando entreranno negli edifici scarsamente illuminati. Questi mostri non dovrebbero rappresentare una minaccia per un gruppo bene armato di avventurieri di medio livello e il master non dovrebbe pensare che siano un ostacolo troppo grande alle

ricerche dei personaggi. Sono inclusi per creare l'atmosfera più che per essere degli avversari difficili da sconfiggere. Persino un'approfondita esplorazione del villaggio non rivelerà nulla che possa spiegare la causa della sciagura che si è abbattuta su Granmulino e, in effetti, più i PG proseguiranno con le investigazioni, più confusi diventeranno. Anche se molti dei cadaveri mostrano segni di violenza, altri sembrano morti nei loro letti a causa di una malattia. Una casa può essere vuota, mentre in un'altra ci sono molti più corpi di quelli che avrebbero potuto viverci in tempi normali. Alcuni edifici sono sbarrati dall'interno, presumibilmente barricati da quelli che ora giacciono cadaveri tra le loro mura, e altri sembrano essere stati completamente depredati. Indipendentemente da quanto tempo i personaggi trascorrono a perlustrare il villaggio, alla fine dovranno rivolgere la loro attenzione al grande maniero visibile sulla collina che sovrasta il borgo.



IL MANIERO DI GILDENCREST

Il maniero di Gildencrest è situato in un grande appezzamento terriero circondato da giardini ben curati e pascoli. La mappa M mostra la planimetria dell'edificio, anche se vengono fornite soltanto delle informazioni di massima riguardo alle masserizie e alle altre suppellettili. In generale, tutte le stanze sono ben ammobiliate con arredi moderatamente costosi, anche se non c'è niente di grande valore. Il master può preparare una descrizione più dettagliata di ogni sala, se lo desidera.

La possibile ubicazione dei PnG più importanti è indicata nella descrizione che segue ma, nel caso in cui gli abitanti siano al corrente della presenza di intrusi, è improbabile che rimangano nelle loro stanze. I malvagi che hanno preso alloggio nel maniero sono tutti ben addestrati nelle tattiche militari e prepareranno una difesa coordinata e intelligente, se gliene sarà data l'opportunità. Colpiranno e si ritireranno, tentando di attirare i personaggi in una zona in cui sia possibile sorprenderli sui fianchi, circondarli o attaccarli alla spalle, quando ciò sarà possibile. In breve, sfrutteranno al meglio la configurazione dell'edificio, armonizzando le proprie attività per quanto possibile.

L'esatto numero di profanatori soldati e capitani nel maniero è lasciato alla discrezione del master, a seconda della forza e delle capacità dei PG. In generale, saranno presenti 15-25 soldati e 4-6 capitani. Alcuni di loro

potrebbero essere fuori di pattuglia quando i personaggi arrivano alla fortezza.

Programma generale

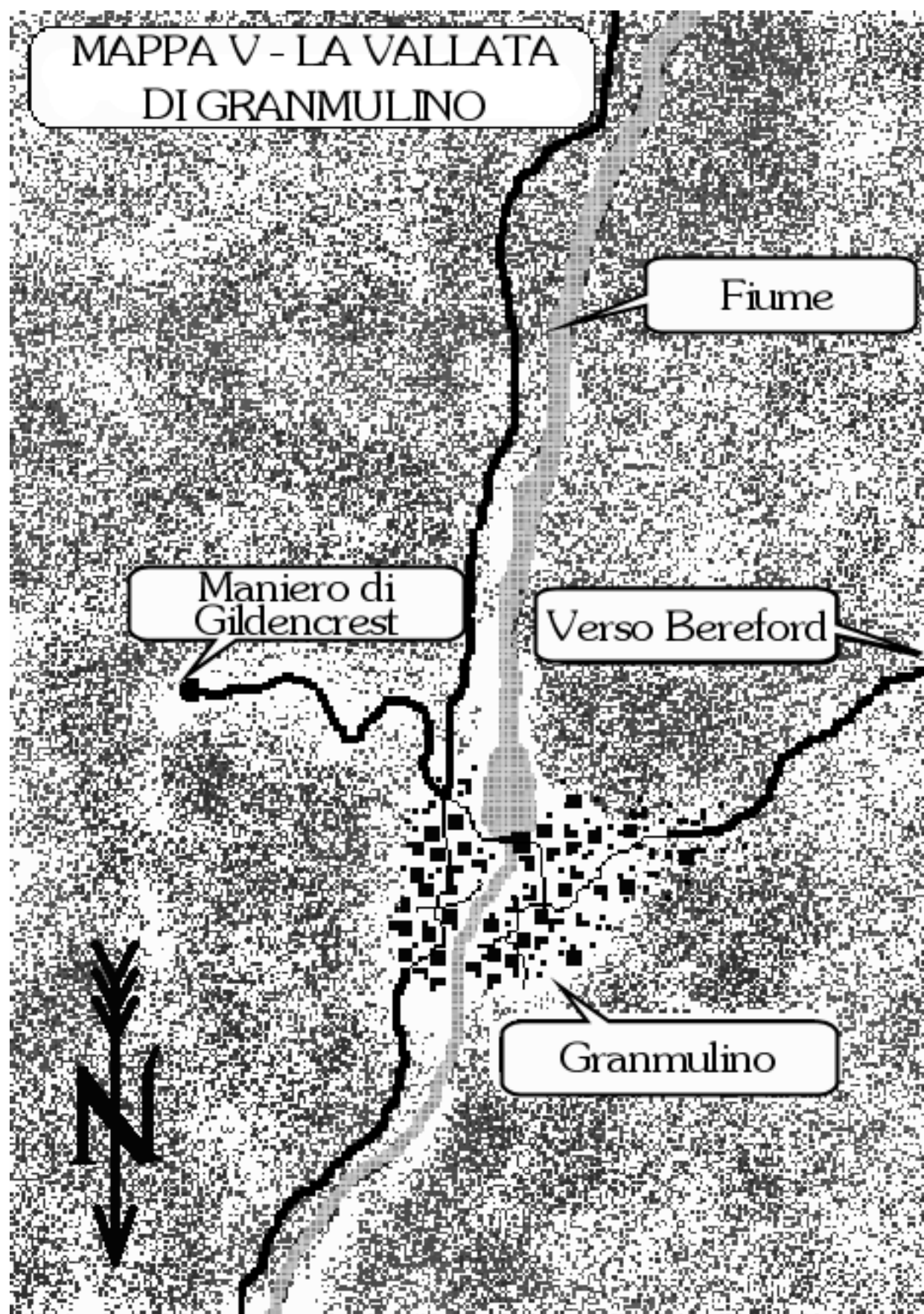
Le attività della setta di profanatori non sono strettamente irreggimentate come quelle di altri ordini militari, ma tendono a seguire uno schema quotidiano regolare. Il programma qui sotto può essere utilizzato come guida per stabilire la posizione dei PnG durante lo svolgimento dell'avventura, ma non bisogna presupporre che tutti siano esattamente dove previsto. Ci saranno sempre alcuni guerrieri che decidono di restarsene a dormire oppure che disertano l'addestramento marziale, o un sacerdote che ha bisogno di andare in giro per il maniero a cercare qualcosa, ecc.

Ora	Attività
6:00 – 8:00	I guerrieri si alzano, si vestono e fanno colazione nella sala da pranzo (area M10).
8:00 – 11:00	I preti si alzano, si vestono e fanno colazione. I guerrieri partecipano all'addestramento marziale. Si accudiscono i cavalli. A volte, un gruppo di cacciatori viene inviato all'esterno per procurare della carne fresca da mangiare.
11:00 – 12:00	I guerrieri si cambiano per il pranzo, i preti meditano/studiano.
12:00 – 14:00	Tutti pranzano, ma non necessariamente insieme o nello stesso momento.
14:00 – 17:00	I guerrieri compiono un addestramento individuale o seguono lezioni di tattica militare. A volte si tengono all'esterno del maniero delle esercitazioni a cavallo, ma questa attività non è specificamente richiesta dall'ordine. I preti possono effettuare un addestramento marziale o istruire piccoli gruppi di guerrieri nella storia del culto.
17:00 – 19:00	Tutti cenano ma, come per il pranzo, non in un singolo gruppo. Si accudiscono i cavalli.
19:00 – 21:00	Tempo libero. Ognuno può fare ciò che desidera.
21:00 – 22:00	Viene officiata la funzione nella cappella (area M30). Molti vi partecipano ma, ogni sera, alcuni potrebbero non essere presenti.
22:00 – 24:00	I guerrieri si ritirano per la notte. I preti continuano i loro studi.
24:00	Nella cappella si celebra una messa "nera" riservata esclusivamente ai sacerdoti. Dopo la cerimonia, i preti si ritirano per la notte.

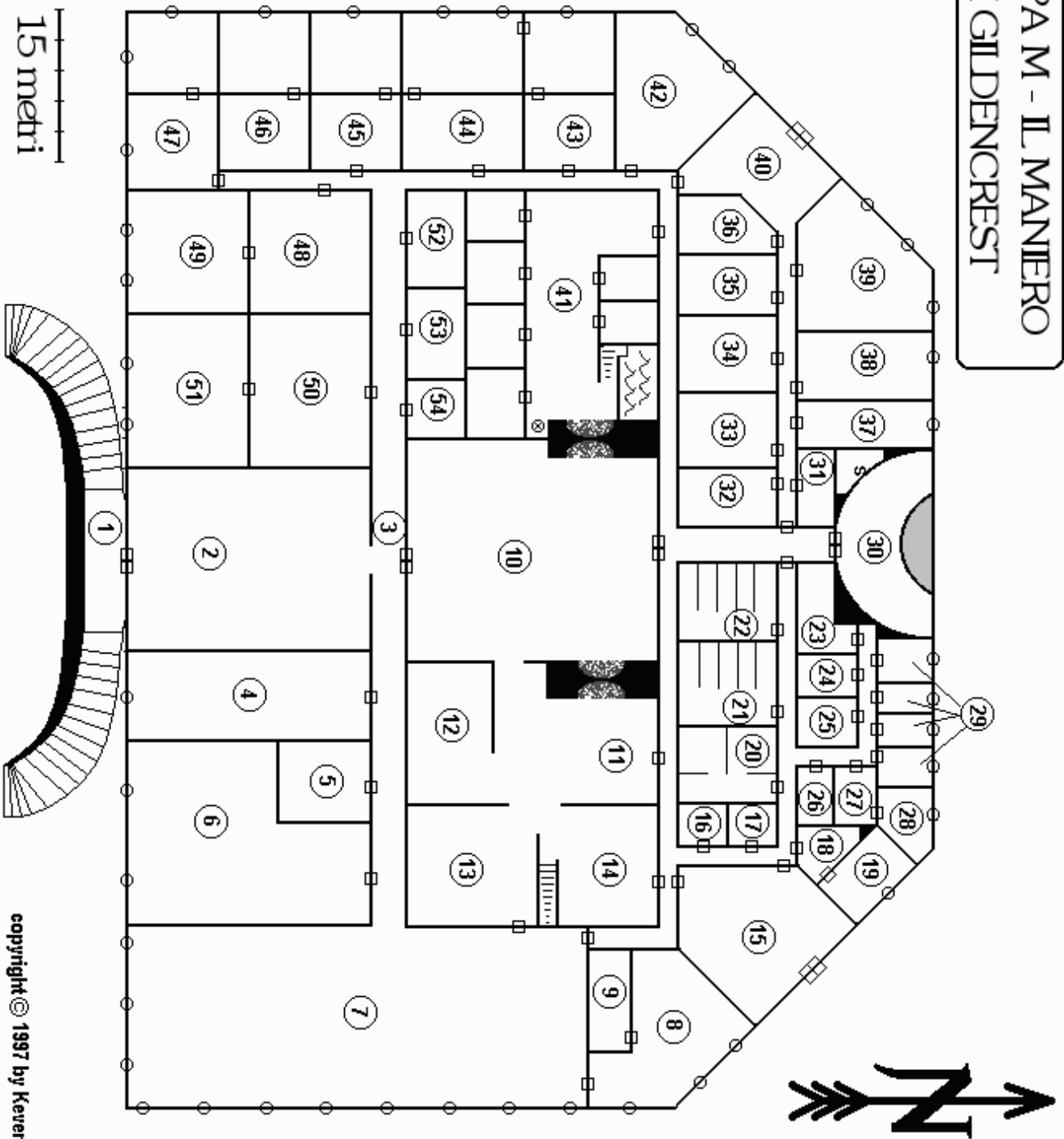
Avvicinarsi al maniero

Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori...

MAPPA V - LA VALLATA DI GRANMULINO



MAPPA M - IL MANIERO DI GILDENCREST



La strada che conduce al maniero sembra fosse ben tenuta una volta, ma al momento ci sono delle erbacce che spuntano sui lati. A sinistra e a destra della via ci sono giardini e steccati e, per la prima volta da quando siete entrati nella valle, vedete dei segni di vita: alcuni cavalli stanno brucando serenamente in un cortile recintato adiacente a una stalla. Nonostante la presenza di bestiame che sembra in salute, non c'è segno di altri abitanti. Le finestre del palazzo sono tutte buie e nessun suono di attività vi giunge mentre siete sulla strada.

Se i PG perlustrano le stalle, scoprono un totale di 15 cavalli e il relativo equipaggiamento. Se un ramingo o un personaggio abile nell'accudire gli animali esaminerà più accuratamente i destrieri, sarà in grado di stabilire che le creature sono molto ben addestrate e probabilmente si tratta di cavalli da guerra, anche se non ci sono bardature in giro. I profanatori che vivono nel maniero inizialmente avevano piazzato delle guardie intorno all'edificio, ma la loro sorveglianza si è attenuata di recente perché le settimane sono passate senza alcun segno di pericolo. Se i PG sono cauti, potrebbero riuscire ad avvicinarsi al castello, e forse anche a entrare, senza allertare immediatamente i suoi abitanti.

Stanze del maniero

M1. Porta principale

Due rampe di scale, lunghe e larghe, partono dal vialetto e si curvano per incontrarsi di fronte a un grosso paio di pesanti doppie porte. Una ringhiera di pietra alta 90 cm corre a fianco della scalinata. Le porte non sono sbarrate e si aprono facilmente.

M2. Atrio

La sala d'ingresso del maniero ha un enorme soffitto a volta ed è addobbata con arazzi sospesi a delle traverse e una collezione di scudi decorati appesi alle pareti. Anche se sono più preziosi di uno scudo normale, nessuno di essi è di qualità eccezionale né magico.

M3. Corridoio principale

Questo corridoio, come tutti gli altri, è solitamente avvolto dall'oscurità. Delle lampade a olio sono montate sulle pareti a intervalli regolari, ma molte sono a secco e gli attuali occupanti non si sono preoccupati di riempirle nuovamente. A seconda dell'ora del giorno, potrebbe essere possibile sentire i profanatori che si allenano con le armi nella sala del mattino (area M7) oppure che mangiano nella sala da pranzo (area M10).

M4. Sala dei trofei

Questa stanza lunga e stretta accoglie alcuni trofei e cimeli di famiglia della casata Gildencrest. Uno scudo ammaccato utilizzato da un eroico antenato, la testa impagliata di un cinghiale gigante ucciso con un colpo solo da uno dei progenitori, spade appese alle pareti, ritratti di famiglia, ecc.

M5. Sgabuzzino

Le pareti di questa stanza sono piene di scaffali che contengono stracci per la polvere, strofinacci, secchi,

sapone, stoppini per le lampade, casse di olio combustibile e altre scorte per la casa.

M6. Sala grande

Questa grande stanza è arredata con numerose sedie imbottite, divani e amorini per due persone, oltre a piccoli tavoli e un paio di scrittoi. Diverse credenze sparpagliate in giro contengono bottiglie di porto, brandy, vino e whisky, e una vasta scorta di bicchieri di cristallo. Nella sala ci sono anche due grandi contenitori pieni di sigari costosi e tabacco da fiuto. I profanatori hanno consumato gran parte delle vettovaglie di questa camera, ma ne restano ancora un po'.

M7. Sala del mattino

Così chiamata perché viene illuminata dal sole che sorge, questa grande stanza era utilizzata principalmente come sala da ballo. Il pavimento è piastrellato di marmo, con un pesante tappeto granata che corre lungo il perimetro. Ci sono degli arazzi appesi alle pareti interne e le grandi finestre dai vetri piombati sono decorate con tende sfarzose. I profanatori hanno trasformato questo locale nella sala di addestramento marziale, perciò è probabile che ci siano alcuni di loro qui durante il giorno, impegnati ad allenarsi con le armi. Se è in corso una seduta di esercitazione, è molto plausibile che Brin e Grimish siano presenti, e c'è una possibilità del 25% che ci sia anche Cuorenero.

M8. Salottino attiguo

Questa stanza, adiacente a quella del mattino (area M7), era utilizzata per servire i rinfreschi durante i balli. Ci sono molte sobrie sedie di legno e tavolini piazzati qua e là nella sala, e alcuni specchi sono appesi alle pareti.

M9. Ripostiglio

Questa stanza viene utilizzata per riporre gli oggetti e le stoviglie utilizzati durante i balli. Negli armadi e nelle credenze ci sono un gran numero di coppe d'argento, vassoi, bicchieri di cristallo, servizi da tè, ecc.

M10. Sala da pranzo

Questa grande stanza è la sala da pranzo del maniero. Numerosi lunghi tavoli e panche di legno riempiono il locale. Anche quando non è l'ora dei pasti, è probabile che ci siano alcuni profanatori o sacerdoti che stanno mangiando. Due grandi camini vengono tenuti accesi per la maggior parte del tempo, anche se durante la notte il fuoco si riduce a un mucchietto di tizzoni incandescenti.

M11. Cucina

La cucina contiene tutto il necessario per la preparazione dei cibi.

M12. Magazzino di servizio

Questa stanza è piena di scaffali stracolmi di piatti, bicchieri, coltelli, forchette e altri utensili utilizzati durante i pasti. Due grandi vasche di metallo usate per lavare le stoviglie si trovano nel centro della camera.

M13. Dispensa

Questa stanza è piena di sacchi di farina, botticelle di vino, aceto, sidro e birra, oltre a una miriade di altri cibi essiccati e anche alcuni alimenti deperibili.

M14. Cantina

Questa stanza contiene grandi botti di birra e idromele, oltre a grossi sacchi di grano. Una piccola carriola, poggiata in un angolo, viene usata per trasportare il cibo dall'entrata di servizio dell'area M15 fino alla dispensa (area M13) e alla cantina.

M15. Entrata di servizio

Questa grande stanza è l'entrata di servizio utilizzata dal personale del maniero, e qui vengono consegnate le scorte di cibo e altri approvvigionamenti. Le doppie porte che conducono all'esterno sono abbastanza larghe da permettere il passaggio di un intero carro fin dentro l'edificio, per consentire di scaricarlo. Ci sono anche diverse carriole che vengono usate per trasportare le scorte ai magazzini appositi che sono sparsi per il castello.

M16 – M29. Alloggi della servitù

Tutte queste stanze sono utilizzate come alloggi dai servitori del maniero e contengono gli oggetti che si trovano di solito in posti simili. Poveri mobili disadorni, letti con materassi di paglia, semplici coperte di lana, ecc. Bauli, armadi grossolani e guardaroba sono pieni di abiti da contadino e pochi, anzi quasi nessuno, oggetti di valore. Alcune delle camere presentano segni di violenza e contengono i cadaveri dei servi che erroneamente pensavano che gli invasori li avrebbero risparmiati se non avessero interferito coi loro piani. Il puzzo dei corpi in decomposizione permea l'aria di questa sezione del maniero.

M16. Camera da letto del capo della servitù

Uno degli alloggi dei servi meglio arredati, anche se il letto è stato tolto dalla stanza per essere utilizzato dai profanatori nell'ala dei visitatori (aree M31 – M38).

M17. Ufficio del capo della servitù

Una piccola scrivania con una sedia. Un registro riporta il rendimento di ognuno dei membri della servitù.

M18. Ufficio del contabile

Una grande scrivania e uno scrittoio. Forzieri zeppi di libri mastri riportano ogni entrata e ogni uscita del maniero e della baronia. I registri non includono informazioni sugli acquisti personali della famiglia Gildencrest. Un pesante scrigno di metallo conteneva un tempo monete e gemme usate per le operazioni di ordinaria amministrazione del castello, ma è stato saccheggiato e il bottino è stato inviato a Melengar.

M19. Camera del contabile

Ben arredata, ma in disordine. Il corpo decomposto di un uomo anziano giace riverso in un angolo, dov'è deceduto dopo aver subito una ferita mortale da un pugnale avvelenato. Il letto è stato tolto dalla stanza per essere

utilizzato dai profanatori nell'ala dei visitatori (aree M31 – M38).

M20. Alloggio dei paggi e degli stallieri

In questa stanza ci sono diversi piccoli letti, oltre ai corpi di quattro ragazzi che portano i segni di ferite inflitte con grandi armi.

M21. Alloggi delle cameriere

Ogni cameriera aveva la propria stretta stanzetta, chiusa in fondo da una tenda. Qui ci sono tre cadaveri.

M22. Alloggi delle cameriere

Come l'area M21 sopra, ma senza vittime.

M23. Alloggio dei guardacaccia

Le stanze più grandi servivano come alloggi dei guardacaccia del barone. Sulla parete, lo schizzo di una mappa della valle tracciato con un carboncino indica dove trovare cervi, cinghiali, pesci, quaglie e altra selvaggina. Su un tavolo da lavoro ci sono diverse trappole in fase di riparazione. Alcuni archi sono appesi alle pareti e due piccoli barili contengono delle aste di freccia prive dell'impennaggio.

M24. Alloggio dello stalliere e consorte

Il letto è stato tolto dalla stanza per essere utilizzato dai profanatori nell'ala dei visitatori (aree M31 – M38).

M25. Alloggio dell'esattore delle tasse e consorte

Il letto è stato tolto dalla stanza per essere utilizzato dai profanatori nell'ala dei visitatori (aree M31 – M38).

M26. Alloggio della cuoca e consorte

M27. Salotto della cameriera personale di Lady Gildencrest e consorte

M28. Camera da letto della cameriera personale di Lady Gildencrest e consorte

Il letto è stato tolto dalla stanza per essere utilizzato dai profanatori nell'ala dei visitatori (aree M31 – M38).

M29. Alloggi dei servitori

Le stanze dei servitori personali degli altri membri della famiglia Gildencrest. I letti sono stati tolti dalle stanze per essere utilizzati dai profanatori nell'ala dei visitatori (aree M31 – M38).

M30. Cappella

I componenti della famiglia Gildencrest non erano particolarmente devoti, ma onoravano un'antica tradizione di famiglia mantenendo un piccolo tempio dedicato a Sarmat, il dio neutrale buono della saggezza. La cappella è abbastanza spoglia, con una piattaforma di pietra leggermente rialzata sulla quale poggia un basso altare di marmo. Una porta segreta si apre in un piccolo stanzino che contiene paramenti sacri non utilizzati da molto tempo, incenso, calici, simboli sacri decorativi e altri oggetti religiosi. Sono passati molti anni da quando c'era un

sacerdote di Sarmat che viveva al maniero, perciò questo materiale è stato lasciato ad accumulare polvere.

M31 – M38. Ala dei visitatori

Queste stanze servono come alloggi per i visitatori del maniero di Gildencrest e i loro servitori. Le camere degli ospiti sono arredate con letti confortevoli, sedie imbottite, scrittoi, guardaroba e altra mobilia di uso comune. Quando i profanatori hanno attaccato il castello, non c'erano forestieri acquantierati a Gildencrest, ma ora le stanze servono come alloggi al capitano dei profanatori e ai suoi soldati. Ogni camera ospita 2-3 profanatori e solitamente il capitano dorme nel letto migliore, mentre i sottoposti si arrangiano sui giacigli portati qui dagli alloggi della servitù (aree M16 – M29).

M39. Salotto degli ospiti

Questa stanza è ben arredata con delle confortevoli sedie, divani e sofà. Dei mobiletti allineati lungo le pareti contengono bottiglie di vino e brandy, oltre a calici di cristallo. I profanatori utilizzano spesso questo salotto ed è probabile che alcuni saranno qui durante le ore libere.

M40. Porta est

L'ingresso nord-orientale del maniero era normalmente riservato alla famiglia Gildencrest e ai suoi ospiti. Un breve vialetto conduce dalla porta alle stalle. La stanza contiene alcune basse panche di legno e alti guardaroba in cui c'erano soprabiti, stivali da cavallerizzo e altro abbigliamento per esterno.

M41. Bagni

Un grande salone racchiude alcune stanze da bagno più piccole, ognuna con una grossa vasca di ottone, un guardaroba e una panca di legno. Nella sala esterna c'è un camino con due grossi calderoni, nei quali veniva riscaldata l'acqua per i bagni. Una grande cisterna di pietra contiene acqua sufficiente per il fabbisogno del maniero e una corta rampa di scale consente di salire fino in cima, da dove è possibile attingere l'acqua. Nell'angolo sud-est c'è un pozzo profondo che consente di procurarsi un'ulteriore provvista di acqua. Dato che la stanza non ha finestre che possano far entrare la luce del giorno, è stata scelta da Cuorenero – il cavaliere della morte – come rifugio quando non è impegnato in altre faccende.

M42. Salotto privato

Molto simile come scopo e decorazione a quello degli ospiti (area M39), eccetto per il fatto che veniva utilizzato principalmente dalla famiglia Gildencrest.

M43. Alloggi della signora del maniero

Queste stanze erano usate dalla signora del maniero e sono collegate a quelle del marito. Le camere sono state saccheggiate e tutti gli oggetti di valore (principalmente gioielli) sono stati rubati.

M44. Alloggi del signore del maniero

Queste stanze erano usate dal signore del castello; ora servono da alloggio a Brin.

M45. Alloggi della famiglia

Queste stanze erano usate da uno dei membri della famiglia Gildencrest; ora servono da alloggio a Grimish.

M46. Alloggi della famiglia

Queste stanze erano usate da uno dei membri della famiglia Gildencrest; ora servono da alloggio a Claghorn.

M47. Alloggi della famiglia

Queste stanze erano usate da uno dei membri della famiglia Gildencrest; ora servono da alloggio a Callethorn e Bevin.

M48. Asilo

Questa stanza serviva come asilo del maniero. Normalmente qui ci si prendeva cura soltanto dei bambini della famiglia Gildencrest, anche se a volte erano ammessi anche i figli dei servitori preferiti. Alcune culle e letti a misura di fanciullo occupano buona parte della camera. I cadaveri di due bambini e di una vecchia giacciono in un angolo.

M49. Sala giochi

Questa stanza assoluta veniva utilizzata come sala giochi dal bambino più piccolo dei Gildencrest. Sparpagliati in giro ci sono molti giocattoli e balocchi.

M50. Biblioteca

La famiglia Gildencrest non è mai stata particolarmente colta, per cui la biblioteca consiste principalmente in romanzi, poemi epici e vividi racconti d'amore, lussuria e tradimento. Ci sono pochissimi volumi educativi e tutti di scarso valore. Alcune grandi custodie per pergamene contengono mappe della valle, una delle quali è stata lasciata aperta sopra un tavolo. La posizione delle rovine del maniero di Hallston è indicata sulla carta con la dicitura "tumulo infestato".

M51. Sala di lettura

Questa stanza luminosa, che è arredata con alcune confortevoli sedie e un paio di scrittoi, era utilizzata principalmente come sala di lettura. Nei periodi in cui tra il personale di servizio c'era un tutore, le lezioni ai bambini dei Gildencrest venivano tenute in questa sala.



M52. Magazzino

Un ripostiglio molto grande pieno di bauli di lenzuola, stracci, scope, strofinacci per la polvere, ecc. Gli scaffali alle pareti sono stracolmi di sapone, pacchi di candele, lucido per ottone, olio combustibile e stoppini per le lampade, ecc.

M53. Sala d'aspetto

Un piccola stanza abbastanza spoglia dove i visitatori del maniero aspettavano di essere ricevuti in udienza dal barone.

M54. Guardaroba dei visitatori

Una stanzetta dove i visitatori del maniero potevano lasciare i loro mantelli, giacche, stivali, ecc.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Anche se i PG hanno successo nello sconfiggere i profanatori e il loro comandante non morto, non ci sono molte speranze di risanare il villaggio. Un'esplorazione delle campagne circostanti potrebbe rivelare gli scavi tra le rovine del maniero di Hallston, dove è stato dissepellito il cavaliere della morte, ma non c'è altro da scoprire tra quei ruderi. Se l'avventura viene utilizzata come seguito del modulo CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta, i personaggi potrebbero scoprire di più su Melengar e l'ordine dei profanatori dai documenti tenuti dai preti Callethorn e Bevin. Gli avventurieri avranno anche il difficile compito di sbarazzarsi della Mazza dell'Infermità, che dovrebbe essere considerata alla stregua di un artefatto minore. Se scelgono di non distruggerla, è possibile che Melengar decida prima o poi di scoprire dov'è nascosta e faccia un tentativo per rientrare nuovamente in possesso.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Cuorenero, cavaliere della morte (guerriero del 15° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+12, pf 52, tpcCA0 8 (5 in mischia), Att 2, Fer arma +3 o incantesimo, TS G15, Mor 12, PX 6.000, For 18, Int 16, Sag 16, Des 11, Cos 12, Car 11].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, **Mazza dell'Infermità** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

In battaglia, un cavaliere della morte è impavido e combatte sempre fino alle estreme conseguenze, senza chiedere né concedere pietà. Ha le seguenti abilità speciali usabili a volontà: *paura arcana* nel raggio di 1,5 m, *individuazione della magia e individuazione dell'invisibilità*. Una volta al giorno può creare un *muro di ghiaccio* e scagliare una *palla di fuoco* da 20d6, più usare un effetto a scelta tra *verbo che stordisce*, *verbo che acceca* o *verbo che uccide*, e può inoltre inscrivere un *simbolo arcana della paura o del dolore*. Tutti gli effetti magici si considerano essere lanciati al 20° livello. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Tuttavia, è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. In più, ha il 75% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 75% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lui.

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



Brin, profanatore (umano guerriero del 9° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -1, DV 9d10+27, pf 81, tpcCA0 13 (11 in mischia), Att 1, Fer arma +2, TS G9, Mor 11, PX 1.700, For 16, Int 12, Sag 14, Des 12, Cos 18, Car 16, PX].

Equipaggiamento: **corazza di piastre +2**, **scudo +1**, **spada +2**, mazza, tre pugnali, **anello della comunicazione** (con Callethorn, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), veleno (vedi sotto), 5.300 mo in monete di vario tipo, gemme e gioielli.

Descrizione: Brin era il comandante del programma di addestramento dei profanatori, ma è ora il sottoposto della neo-nominata alta eminenza Cuorenero. Non è particolarmente felice di essere stato soppiantato, ma finora Cuorenero gli ha lasciato la maggior parte delle responsabilità di comando, per cui Brin non ha motivo di opporsi alla condotta del cavaliere della morte.

Grimish, profanatore (umano guerriero del 9° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 9d10+18, pf 75, tpcCA0 13 (11 in mischia, 11 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS G9, Mor 11, PX 1.700, For 17, Int 15, Sag 11, Des 17, Cos 16, Car 8].

Equipaggiamento: corazza di piastre, **spada corta +2**, **ascia da battaglia +3**, tre pugnali, veleno (vedi sotto), 3.700 mo in monete di vario tipo, gemme e gioielli.

Descrizione: Grumish è il secondo in comando e il braccio destro di Brin. Era un mercenario della compagnia di Brin.

prima di unirsi ai ranghi dei profanatori. Preferisce uno stile di combattimento a due mani, con l'ascia da battaglia quale arma primaria e la spada corta come arma secondaria. La sua ascia magica è di fattura nanica e proviene dal bottino preso a un nano che ha ucciso in passato.

Claghorn, profanatore (umano guerriero del 9° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d10+18, pf 71, tpcCA0 13 (10 in mischia), Att 1, Fer arma +3, TS G9, Mor 11, PX 1.700, For 18, Int 6, Sag 7, Des 12, Cos 17, Car 11].

Equipaggiamento: corazza di piastre, **spada bastarda +2**, tre pugnali, veleno (vedi sotto), 2.600 mo in monete di vario tipo, gemme e gioielli.

Descrizione: L'intelletto non è certamente il punto di forza di Claghorn, ma egli è molto devoto alla dea. Preferisce combattere con le spada bastarda impugnata a due mani.

Callethorn, sacerdote di Pestula (umano chierico del 7° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 7d8+7, pf 40, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C7, Mor 11, PX 1.140, For 12, Int 16, Sag 18, Des 11, Cos 15, Car 9].

Incantesimi dei chierici (4+2/3+2/2+1/1+1): 1° livello: *comando*, *cura ferite leggere* (x2), *oscurità*, *santuario*, *scaccia paura*; 2° livello: *benedizione*, *blocca persone*, *malasorte*, *silenzio* (x2); 3° livello: *causa malattia*, *dispersione della magia*, *scaglia maledizione*; 4° livello: *cura ferite gravi* (x2).

Equipaggiamento: cotta di maglia, mazza, fionda (con **quattro proiettili intrappolanti**, **tre proiettili incendiari** e 13 normali, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione delle munizioni incantate), **anello della comunicazione** (con Brin, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), 1.200 mo in monete di vario tipo, gemme e gioielli.

Descrizione: Callethorn è il prete più importante che si trova attualmente nell'avamposto e ha l'ultima parola su tutte le questioni relative alla dea. Supporta totalmente i profanatori nei loro sforzi, anche se il cavaliere della morte lo spaventa, per cui lo evita quando gli è possibile.

Bevin, sacerdote di Pestula (umano chierico del 5° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5d8, pf 29, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C5, Mor 11, PX 500, For 12, Int 13, Sag 16, Des 10, Cos 11, Car 10].

Incantesimi dei chierici (3+2/2+2/1): 1° livello: *comando*, *cura ferite leggere* (x2), *oscurità*, *scaccia paura*; 2° livello: *benedizione*, *blocca persone*, *malasorte*, *silenzio*; 3° livello: *causa malattia*.

Equipaggiamento: cotta di maglia, mazza, fionda (con 10 proiettili normali), **anello dell'intermittenza** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **rete intralciante**, 900 mo in monete di vario tipo, gemme e gioielli.

Descrizione: Bevin è l'assistente di Callethorn e solitamente si trova a fianco del suo mentore.

Capitani dei profanatori (umani guerrieri del 5° livello) (4-6) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5d10+10, pf 45,

tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 1, Fer arma +2, TS G5, Mor 10, PX 350, For 16, Int 11, Sag 11, Des 11, Cos 16, Car 11].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada bastarda, pugnale, arco lungo (con 20 frecce), veleno (vedi sotto), 500 mo in monete di vario tipo, gemme e gioielli.

Profanatori (umani guerrieri del 3° livello) (15-25) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 3d10+6, pf 30, tpcCA0 18 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +2, TS G3, Mor 10, PX 65, For 16, Int 11, Sag 11, Des 11, Cos 16, Car 11].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada bastarda, pugnale, arco lungo (con 20 frecce), veleno (vedi sotto), 150 mo in monete di vario tipo, gemme e gioielli.

Il veleno dei profanatori

Il veleno usato dai profanatori sui loro pugnali e sulle frecce è una tossina naturale che agisce sul sistema nervoso, secreta da rane arboricole appositamente allevate a tale scopo. Coloro che falliscono il tiro salvezza contro veleno vengono paralizzati entro 2d6 round e moriranno nel giro di 1d4 turni a meno che la tossina non sia neutralizzata. Chi invece riesce nel tiro salvezza diviene letargico per 20 round, meno il suo punteggio di Costituzione (per esempio, un personaggio con Cos 13 subisce le conseguenze per 7 round). Mentre è soggetto agli effetti della sostanza, la vittima ha una penalità di -2 all'iniziativa e ai tiri per colpire. Somministrazioni multiple non causano penalità cumulative, ma aumentano la durata degli effetti.

NUOVI MOSTRI

Cavaliere della morte

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	vedi sotto
Dadi vita:	vedi sotto
Attacchi:	vedi sotto (arma o incantesimo)
Ferite:	arma o incantesimo
Tiri salvezza:	vedi sotto
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	vedi sotto

Questa perfida e terrificante creatura non morta era un guerriero o un paladino che al momento del trapasso è stato maledetto da una divinità come punizione per un qualche terribile atto di tradimento, codardia o profanazione commesso durante l'esistenza. Il suo aspetto è un riflesso inquietante e contorto della forma che aveva in vita. Appare come un umanoide scheletrito con la carne rinsecchita e annerita, orribilmente tesa sulle ossa. Il volto è un teschio scarnificato e nelle orbite arde un punto di luce cremisi. Ha una voce profonda e gelida, e porta le stesse armi e l'armatura di un tempo, che sembrano però rovinate e corrose dal passare degli anni.

Un cavaliere della morte mantiene il livello e i punti ferita che aveva al momento del decesso, per cui combatte con l'abilità di un guerriero del corrispondente livello di esperienza, del quale ha anche i tiri salvezza. La sua CA e le

ferite inflitte sono determinate a seconda dell'equipaggiamento che utilizza (se questo non è specificato, il mostro si considera avere CA 0, 9 DV e un'arma magica +3). Ai fini del calcolo del numero di PX che si ottengono sconfiggendolo, si considera avere cinque abilità speciali (per esempio, un cavaliere della morte che è un guerriero del 15° livello avrà un valore in punti esperienza di $1.500 + (5 \times 900) = 6.000$ PX).

In battaglia, un cavaliere della morte è impavido e combatte sempre fino alle estreme conseguenze, senza chiedere né concedere pietà. Ha le seguenti abilità speciali usabili a volontà: *paura arcana* nel raggio di 1,5 m, *individuazione della magia* e *individuazione dell'invisibilità*. Una volta al giorno può creare un *muro di ghiaccio* e scagliare una *palla di fuoco* da 20d6, più usare un effetto a scelta tra *verbo che stordisce*, *verbo che acceca* o *verbo che uccide*, e può inoltre inscrivere un *simbolo arcano della paura* o *del dolore*. Tutti gli effetti magici si considerano essere lanciati al 20° livello.

Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Tuttavia, è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. In più, ha il 75% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 75% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lui. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Zombi della verga

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	metà del movimento originale (vedi sotto)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.140

Quando una creatura muore a causa della malattia debilitante causata dal contatto con la Verga della Rovina, diventa un mostro non morto chiamato zombi della verga. La trasformazione avviene 24 ore dopo la morte, a meno che il corpo della vittima non sia completamente cremato. Durante questo periodo, il solo metodo per riportarla in vita è usare entrambi gli incantesimi *resurrezione* e *ristorare* (un *rianimare* non funzionerà). Uno zombi della verga ha un aspetto simile a quando era vivo, ma molto più emaciato e scheletrico. La sua pelle è di tonalità grigio chiaro e gli occhi sono infossati e senza vita. Anche se non è lento come un normale zombi, è comunque più impacciato di un essere vivente e si muove a circa la metà della velocità di movimento di un tempo. Anche dopo la morte, le unghie di uno zombi della verga continuano a crescere e irrobustirsi, consentendogli di sferrare due artigliate per round che,

grazie alla forza sovranaturale del mostro, hanno un bonus di +2 ai tiri per colpire e di +4 alle ferite inflitte.

La capacità più terribile di uno zombi della verga fa sì che qualsiasi creatura uccisa da questo mostro ritorni in vita nel giro di 24 ore sottoforma di normale zombi, a meno che il suo corpo non sia distrutto. Diversamente da ciò che accade per lo zombi della verga, tuttavia, le vittime uccise in questo modo possono essere rianimate o resuscitate normalmente, a patto che ciò avvenga entro 24 ore dalla morte.

Come tutti i non morti, lo zombi della verga 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.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello dell'intermittenza

Questo anello duplica esattamente gli effetti dell'incantesimo dei maghi del 3° livello *intermittenza*. Una volta attivato, i poteri durano per 6 round, dopodiché l'anello deve rimanere inattivo almeno per 6 turni (un'ora) prima che possa essere nuovamente utilizzato.

Anello della comunicazione

Questi anelli identici tra loro vengono solitamente creati in coppia, anche se ne esistono gruppi formati da tre o persino più esemplari. Indipendentemente dal numero, tutti gli anelli che fanno parte di una stessa serie sono identici.

Quando è portato al dito, questo anello consente la comunicazione telepatica con chiunque indossa uno degli altri anelli collegati. La trasmissione non ha limiti di distanza ma non funziona se gli anelli si trovano su diversi Piani di esistenza.

Il possessore non può dirigere i suoi pensieri verso uno specifico anello, per cui comunica contemporaneamente con tutti coloro che portano gli anelli dello stesso gruppo. I pensieri vengono trasmessi nella lingua usata dall'utilizzatore e i riceventi devono conoscerla per riuscire a comprendere il messaggio.

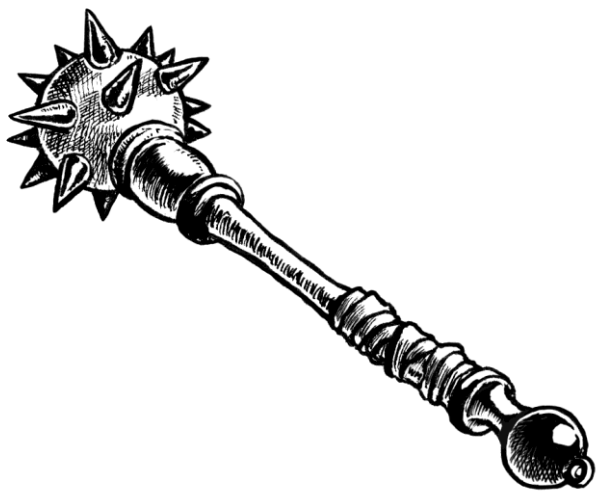
Proiettile incendiario

Queste pietre incantate, da lanciare con una fionda, vengono create dai chierici e sono normalmente trovate in quantità di 2d6. Non danno bonus al tiro per colpire, ma causano 5d10 ferite da fuoco al bersaglio (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio). Inoltre il proiettile infiamma i materiali combustibili portati dalla vittima.

Proiettile intrappolante

Queste pietre incantate, da lanciare con una fionda, vengono create dai chierici e sono normalmente trovate in quantità di 1d4+1. Non danno bonus al tiro per colpire, ma causano 5d4 ferite al bersaglio e a tutti coloro entro 3 m di raggio. Le creature in quest'area di effetto devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure sono intrappolate dentro un *muro di forza* che rimarrà attivo per 3d4 round. Chi invece ha successo nel tiro salvezza viene scagliato fuori dall'area di effetto dopo aver subito il danno. Il *muro di forza* è identico a quello generato dall'omonimo incantesimo dei maghi e può essere dissolto allo stesso modo.

LA MAZZA DELL'INFERMITÀ



Quest'arma unica, fatta di ferro freddo, ha una testa irregolare e bulbosa, che sembra essere bucherellata e scalfita dalla ruggine e dal tempo.

Chiunque tocca la mazza o viene colpito da essa perde immediatamente due punti di Forza e di Costituzione per round di contatto o per colpo subito in combattimento, senza tiro salvezza e fino a un punteggio minimo di attributo di zero. Se la For scende a 0, la vittima può solo giacere sdraiata e indifesa, incapace persino di alzarsi da terra. Se la Cos arriva a 0, la vittima comincia a subire ferite al ritmo di 3 pf per round, fino a che non raggiungerà 0 pf e perderà i sensi. Chi viene ridotto a 0 punti ferita in questo modo non morirà, ma rimarrà in stato comatoso finché la sua Costituzione non sarà ripristinata.

I punti di attributo perduti non possono essere recuperati con mezzi normali; solo la magia più potente può invertire gli effetti della mazza. Un *ristorare* o un *desiderio* saranno efficaci, come probabilmente una versione potenziata dell'amuleto della salute (a discrezione del master).

L'arma è stata creata centinaia di anni fa da un potente culto di Pestula e può essere utilizzata senza pericolo solamente da qualcuno che ha consacrato la propria anima alla dea della decomposizione. Chiunque altro venga in contatto con essa è soggetto ai suoi effetti debilitanti. È considerata un artefatto minore e per distruggerla è necessario ricorrere a mezzi eccezionali.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 Timofey Stepanov, used with permission: <https://www.deviantart.com/timofeystepanov>.

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.

CHDDP2 La Mazza dell'Infermità, copyright 2019 Chimerae Hobby Group. Author Keven Simmons.

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