

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Selezione Innaturale
di Keven Simmons



Copertina: Owensart
Illustrazioni: Luigi Castellani, Jeff Freels,
William McAusland
Mappe: Keven Simmons
Traduzione: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

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

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2019 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDP3 - 1ª Edizione - Settembre 2019

INDICE

Introduzione	4
Scenario	4
Arriva il gruppo	6
La carovana	6
L'assedio di Rhadcliff	12
Una visita alla torre di Andamacles	22
Personaggi non giocanti	27
Nuovi mostri	28
Nuovi oggetti magici	30
Nuovi incantesimi	32
Lettera di Mephista (da consegnare ai giocatori)	32
Mappa del viaggio della carovana	16
Mappa della cittadina di Rhadcliff	17
Mappa D – Il tempio di Dionus a Rhadcliff	18
Mappa R – La radura	19
Mappa A – La torre di Andamacles	20

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

Selezione Innaturale è un’avventura per un gruppo di personaggi di livello 6-10 di allineamento buono. È la terza parte di una campagna suddivisa in quattro episodi e si svolge dopo gli avvenimenti descritti nei moduli CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta e CHDDP2 La Mazza dell’Infermità. È comunque possibile utilizzare questa avventura a sé stante, se il master apporta alcune piccole modifiche alla trama.

SCENARIO

Il rinato culto di Pestula sta acquisendo un numero record di seguaci da quando è improvvisamente ricomparso l’antico sommo sacerdote Melengar. I suoi sforzi per espandere l’influenza della dea oscura sulla faccia di Haret hanno avuto grande successo ed egli è riuscito a stringere delle blande alleanze con alcune potenti creature e organizzazioni. Una delle sue più fruttuose collaborazioni è quella con la negromante Mephista e il trasmutatore Andamacles.

Mephista è stata una delle prime seguaci reclutate da Melengar. Quando il sommo sacerdote la contattò per proporle di unirsi alla sua legione della morte, la donna aveva da poco perso il fratello e la loro scuola di negromanzia per colpa di un gruppo di eroi, così fu più che felice di accettare l’offerta. Per diversi mesi, ella ha lavorato al servizio dei chierici di Pestula nel loro quartier generale segreto sotto le rovine dell’antica fortezza di Roccamorta. Il viaggio per raggiungere e lasciare la remota montagna su cui esse sorgono è molto arduo e fu Mephista a suggerire a Melengar di cercare di accaparrarsi i servizi di Andamacles, per chiedergli di creare una cavalcatura volante che avrebbe potuto rendere gli spostamenti più semplici e veloci.

Andamacles è un mago di una certa rinomanza e molto esperto nel campo della “bio-trasformazione combinatoria”, ovvero la creazione di nuove forme di vita attraverso la fusione di due creature distinte. Storicamente, qualsiasi tentativo fatto con questo tipo di magia ha prodotto risultati meno che apprezzabili. Gli ibridi realizzati di solito morivano entro poche ore e quelli che sopravvivevano erano invariabilmente sterili. L’incapacità di poter concepire nuovi esseri implicava che il costoso processo di creazione fosse poco più di un esercizio accademico. L’ossessione di Andamacles era quella di trovare una soluzione a questa sterilità ed egli ha dedicato la maggior parte della propria

vita a risolvere il problema, ma anche dopo anni di studio e ricerca non è stato in grado di superare questo ostacolo.

Quando Mephista approcciò Andamacles per la prima volta, egli esprime poco interesse nell'accettare la commissione. Anche se non aveva problemi morali a lavorare per Melengar o per la chiesa di Pestula, semplicemente non voleva perdere il proprio tempo con quello che considerava un incarico mediocre. Spiegò a Mephista che, anche se avesse creato una simile bestia, non sarebbe stato in grado di farla riprodurre per ottenere il numero di creature che la negromante desiderava, a causa dei limiti insiti nel processo di alterazione. Comprendendo che l'ossessivo mago non avrebbe potuto essere comprato con promesse di ricchezze o fama, Mephista ebbe un'idea. In cambio dei suoi servizi, offrì allo stregone di collaborare con lui per risolvere il problema della sterilità. Inizialmente Andamacles era riluttante a condividere con un'estranea il lavoro di tutta una vita, ma Mephista aveva usato un argomento convincente. Parte del problema, suggerì la donna, avrebbe potuto essere nel fatto che egli, in quanto trasmutatore, non aveva una sufficiente comprensione della magia negromantica. Anche se perlopiù viene associato agli incantesimi di morte, un negromante ha anche una profonda conoscenza delle funzioni vitali degli organismi viventi. Forse, combinando le loro capacità – pensò – sarebbero stati in grado di superare l'impedimento che rovinava il suo lavoro. Messo di fronte alla possibilità di un successo dopo così tanti anni di fallimenti, Andamacles accettò e la collaborazione ebbe inizio.

La collaborazione dà i suoi frutti

Occorsero diversi tentativi prima di ottenere una creatura idonea, ma dopo quasi un anno di lavoro insieme nella remota torre delle ricerche di Andamacles, la coppia di maghi riuscì finalmente a creare un incrocio non sterile di due specie completamente separate (un coniglio e un'anatra). Nei mesi che seguirono il loro successo iniziale, condussero molti altri esperimenti, combinando una miriade di creature, che vennero tutte liberate nella foresta circostante quando non furono più utili.

Avendo sviluppato e provato le tecniche bio-combinatorie necessarie per creare specie ibride e affidabili, Mephista e Andamacles vollero i loro sforzi alla realizzazione di una nuova cavalcatura volante. La prima cosa da fare era decidere quali attributi dovesse avere la creatura e selezionare le specie appropriate da combinare. La bestia doveva essere abbastanza forte da trasportare un guerriero in armatura completa e capace di volare di notte senza difficoltà. Avrebbe dovuto avere un'intelligenza limitata in modo da impedire che si ribellasse contro i suoi padroni, alcune abilità offensive innate e, data la natura dei suoi futuri utilizzatori, essere in una certa misura resistente a veleni e malattie. Entusiasta del risultato ottenuto, Mephista battezzò la creatura destriero della morte e ritornò trionfalmente con essa da Melengar.

Il sommo sacerdote fu ugualmente compiaciuto dei risultati e iniziò a far riprodurre i destrieri della morte in gran numero. Pensava, tuttavia, che ci fossero degli aspetti della creatura che avrebbero potuto essere migliorati: per esempio non era più resistente dei normali cavalli al veleno o alle malattie,

per cui rimandò indietro Mephista per proseguire il lavoro con Andamacles, sperando di ottenere un destriero della morte "migliorato" da aggiungere al suo crescente esercito. Spronato dal successo conseguito, Andamacles non ebbe obiezioni nel continuare i suoi esperimenti utilizzando il nuovo procedimento magico, indipendentemente dalla natura del committente o dall'uso che sarebbe stato fatto delle sue creazioni.

Melengar colpisce

Anche se Melengar era molto soddisfatto dei risultati raggiunti da Mephista e Andamacles, era al contempo preoccupato che la loro attività potesse attirare attenzioni non volute. La comparsa di nuovi strani esseri già suscitava voci che sicuramente avrebbero richiamato nella zona avventurieri e cacciatori di mostri indesiderati. Ciò che serviva era un diversivo, che non soltanto sviasse l'interesse dal lavoro di Andamacles e Mephista, ma contribuisse inoltre a far progredire i suoi piani. A tale scopo, fece scoppiare una virulenta epidemia in diversi villaggi nelle zone dove erano stati avvistati le insolite creature. La malattia si diffuse rapidamente, uccidendo molti dei testimoni oculari, e servì a tenere lontani i curiosi che avrebbero voluto recarsi sul posto.

Tuttavia, far semplicemente scoppiare l'epidemia non era sufficiente, perché Melengar sapeva che un grande tempio di Dionus si trovava nella cittadina di Rhadcliff, distante pochi giorni di viaggio dalla torre di Andamacles. I chierici avrebbero sicuramente mandato qualcuno a contrastare la pestilenza e inoltre l'altare della chiesa era incantato con un *cura malattia* permanente, perciò tutti coloro che si fossero recati a visitarlo sarebbero stati immediatamente guariti da ogni infermità. Chiunque avesse contratto il morbo avrebbe dovuto semplicemente fare un pellegrinaggio a Rhadcliff per essere risanato da ogni male. Di conseguenza Melengar aveva bisogno di neutralizzare la minaccia che il tempio rappresentava per il suo piano. Prevedendo che alcuni dei chierici si sarebbero subito recati a visitare i villaggi colpiti, predispose delle imboscate per intercettarli. Questi attacchi furono completamente inaspettati. In questo modo diversi gruppi di preti vennero assaliti e uccisi prima che qualcuno al tempio iniziasse a considerare la possibilità dell'esistenza di una minaccia più grande o di una cospirazione.

Quando il tempio di Rhadcliff rimase a corto di organico e poco protetto, Melengar inviò una forza composta dai suoi guerrieri più esecrabili, i profanatori, per assediare l'edificio sacro e, se possibile, distruggerlo. Assieme ai profanatori mandò uno dei suoi servitori più potenti, un demone glabrezu che era arrivato di recente attraverso un portale aperto da poco a Roccamorta, la fortezza del sommo sacerdote. Il glabrezu ricevette l'ordine di nascondere la sua vera natura per quanto possibile e accompagnò i profanatori usando la sua *autometamorfosi* per assumere la forma di una viverna. Anche se vennero colti di sorpresa, i chierici del tempio furono in grado di tenere a bada gli assalitori abbastanza a lungo da riuscire a barricarsi in una parte dell'edificio e protessero le entrate con dei sigilli magici. Dopo diversi tentativi infruttuosi per cercare di infrangere queste barriere, i profanatori decisero di assediare la costruzione.

ARRIVA IL GRUPPO

Ci sono diversi modi per introdurre questa avventura nella campagna in corso. Se il modulo è giocato come seguito della saga di Pestula, allora il gruppo potrebbe venire a conoscenza di voci riguardanti un uomo che porta una verga con in cima un teschio che viaggia per il paese diffondendo epidemie e malattie.

Se uno dei PG è alleato con la chiesa di Dionus, verrà a sapere dell'attacco al tempio di Rhadcliff e accorrerà in soccorso dei preti assediati, oppure i personaggi saranno ingaggiati dai chierici di Dionus di un vicino tempio per fare lo stesso. I PG potrebbero essere gli inviati di un saggio che li ha incaricati di raccogliere informazioni riguardanti gli strani nuovi mostri che sono comparsi nella zona, oppure semplicemente si troveranno a passare di là ignari del putiferio in cui si stanno per imbattere.

Il testo nelle cornici e la descrizione degli incontri riportati più avanti presuppongono che venga utilizzato il seguente espediente...

Vi sono giunte delle voci a proposito di un'epidemia particolarmente virulenta che ha devastato numerosi villaggi nel Ducato di Montbank, a nord. Molti mercanti e venditori ambulanti hanno raccontato storie di interi borghi spazzati via, anche se non avete ancora udito testimonianze di prima mano. Tuttavia, se dovesse essere vero anche solo la metà di quello che dicono, allora la pandemia potrebbe rappresentare una seria minaccia per l'intero regno, se dovesse diffondersi. A complicare la situazione, il caos provocato dalla pestilenza ha fatto proliferare bande di briganti e razziatori itineranti che hanno cominciato a depredare gli sfortunati sopravvissuti. Il duca Mallory Montbank ha cercato di contrastare questi banditi con le proprie forze militari, ma il suo esercito era troppo piccolo per aver successo e anche il suo regno è stato gravemente colpito dalla malattia.

Il locale tempio di Dionus, dea della salute e della fertilità, ha organizzato diversi invii di scorte sanitarie e medicinali nel corso delle ultime settimane, ma uno o più gruppi di predoni stanno assaltando le carovane per vendere i farmaci rubati a prezzi esorbitanti. Le malelingue locali insinuano inoltre che i chierici hanno perso i contatti con il loro tempio di Rhadcliff, perciò non siete stati troppo sorpresi quando avete ricevuto una lettera di Persefone, la somma sacerdotessa di Dionus, che richiedeva umilmente la vostra presenza.

Appena arrivati al tempio, venite condotti quasi immediatamente nelle stanze di Persefone, duramente impegnata a lavorare al proprio scrittoio. Dopo aver mandato il suo attendente a prendere un po' di vino, pane e formaggio, vi conduce in una sala adiacente dove, attorno a un grosso tavolo, vi rivolge la sua richiesta di aiuto.

“Molte grazie per aver accettato di incontrarmi. Sono sicura che avete sentito le dicerie sull'epidemia al nord, e forse siete al corrente dei nostri recenti sforzi per inviare scorte e medicine che aiutino a limitare il contagio. Temo che, finora, le nostre azioni abbiano avuto ben poco successo e, senza la vostra assistenza, prevedo che la situazione continuerà a peggiorare giorno dopo giorno.”

“Crediamo che le nostre carovane vengano assalite depredate da alcuni gruppi di briganti che sono diventati fin troppo sfrontati, ma non possiamo avere certezza dei nostri sospetti. Ultimamente abbiamo inviato dei messaggeri al nostro tempio di Rhadcliff per appurare se i rifornimenti fossero arrivati, ma nessuno di loro è ritornato. Anche se i banditi potrebbero trarre profitto dall'impossessarsi di un carico di vettovaglie, sembra improbabile che decidano di sprecare il loro tempo derubando viaggiatori solitari che non sfoggiano nessuna ricchezza. Quale che sia il motivo, non riusciamo più a metterci in contatto con i confratelli di quella zona e non possiamo coordinare le attività per contrastare l'epidemia. Chiedo pertanto il vostro aiuto immediato per risolvere la questione, scortando il prossimo invio di approvvigionamenti a Rhadcliff. Se le difficoltà sono causate da una semplice banda di fuorilegge disorganizzati, dovrebbe essere un compito facile per un gruppo con le vostre abilità. Tuttavia, ho il timore che qualcosa di più sinistro sia all'opera e, se questo dovesse essere il caso, la vostra missione potrebbe rivelarsi molto più pericolosa. Vi prego di acconsentire ad aiutarci, non solo per la nostra salvaguardia ma per la sicurezza dell'intero regno.”

Se i PG non sono del tipo “eroe altruista”, allora Persefone offrirà loro per il futuro un servizio di lancio di incantesimi in cambio dell'aiuto. Un gruppo di avventurieri di alto livello ha spesso bisogno di *resurrezione* o *ristorare* e dovrebbe, sperabilmente, accettare questo accordo.

LA CAROVANA

La carovana dei rifornimenti è composta da due piccoli carri coperti carichi di lenzuola pulite, sapone e molte casse di erbe medicinali, balsami, giare di unguento e farmaci non magici. C'è anche un grosso forziere chiuso a chiave che contiene **30 pozioni del risanamento** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) imballate nella paglia. Ogni carro è tirato da un paio di cavalli, e altre due coppie di animali di ricambio seguono la carovana. I cavalli vengono alternati al traino diverse volte al giorno, per evitare che si stanchino troppo.

Oltre ai PG, ci sono altri sei membri della spedizione. Uno di loro è la sacerdotessa Lenore, un chierico del 5° livello, mentre gli altri sono lavoratori (umani normali di livello 0) assunti per guidare i carri e accudire le bestie. Hanno ricevuto ordine di evitare contatti con qualunque estraneo, per ridurre la possibilità che siano infettati dalla malattia. Dato che la fonte del contagio non è stata ancora identificata, tutti i componenti della carovana, cavalli inclusi, mangiano soltanto cibo creato oppure purificato magicamente da Lenore. I PG non devono sottostare a queste restrizioni, ma potrebbero decidere che seguire tali precauzioni sia prudente e attenersi strettamente.

Data la pericolosa natura del viaggio, gli uomini sono stati equipaggiati con armature di cuoio e pugnali, anche se nessuno di loro è addestrato a combattere e non ci si aspetta che difendano il convoglio nel caso in cui venga attaccato.

Lenore (umana chierica del 5° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5d8+10, pf 40, tpcCA0 18 (19 in mischia), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS C5, Mor 9, PX 500, For 8, Int 13, Sag 16, Des 11, Cos 17, Car 14]. Incantesimi dei chierici (3+2/2+2/1): 1° livello: *creare acqua, cura ferite leggere* (x2), *individuazione del male, purificare cibo e bevande*; 2° livello: *arma spirituale, benedizione, blocca persone, rallenta veleno*; 3° livello: *cura malattia*.

Equipaggiamento: cotta di maglia, **bastone contundente** (con 20 cariche), fionda (con 10 proiettili), cavallo palafreno.

Descrizione: Lenore è una devota sacerdotessa di Dionus, che si è entusiasticamente offerta volontaria per unirsi alla missione. È di buon cuore e trova difficile passare attraverso i villaggi falcidiati dalla malattia senza potersi fermare ad aiutare tutti gli ammalati che incontra. Ha bene in mente l'importanza del suo incarico e reprime l'impulso di attardarsi a soccorrere il prossimo, ma il conflitto emozionale che le viene causato da questa forzatura è ben evidente a tutti. Per il viaggio, è equipaggiata con una cotta di maglia e cavalca un palafreno. Anche se i PG probabilmente saranno più esperti di lei, Lenore si considera a capo della spedizione e si sente personalmente responsabile del successo finale e della sicurezza dei lavoratori.

Palafreno (1) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 7, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 2, Fer 1d4/1d4 (zoccoli), TS G1, Mor 7, PX 20].

Lavoranti (5) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 20, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS UN, Mor 4, PX 5].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, pugnale.

Ronzini (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 13, tpcCA0 n/a, Att nessuno, Fer nessuna, TS G2, Mor 6, PX 20].

Il viaggio

Incontro n.1 – La quarantena

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

Il viaggio finora è stato privo di eventi, anche se l'epidemia è l'argomento principale che monopolizza la conversazione praticamente in ogni locanda dove vi siete fermati. Ci sono un sacco di chiacchiere riguardo la malattia e quello che sta succedendo nei territori colpiti, ma per adesso non avete incontrato nessuno con informazioni di prima mano. Lenore vi ha chiesto di mantenere il riserbo sulla missione e sul contenuto dei carri, nell'eventualità in cui i briganti abbiano degli informatori che sorvegliano le strade e tengono d'occhio i viandanti. Considerando che simili precauzioni sono state prese anche nei viaggi precedenti, sembra improbabile che si rivelino di qualche utilità proprio stavolta, ma avete accettato di tenere un basso profilo.

L'ultimo villaggio che avete attraversato è ormai distante alcuni chilometri, quando la strada che state percorrendo ne incrocia un'altra.

Un consunto cartello sul lato della via indica che la cittadina di Rhadcliff dista ancora 21 leghe, sempre diritto di fronte a voi. Circa 20 m più avanti, tuttavia, c'è una staccionata semi-divelta che impedisce il passaggio. Sui lati e di fronte al posto di blocco ci sono delle baracche costruite alla meglio, disposte intorno a un grande fuoco da campo fornito di uno spiedo di ferro e un calderone. Dietro ai casotti intravedete una dozzina di cavalli impastoiati e diversi bassi carri coperti di tela cerata. Attorno al bivacco si stanno riposando otto uomini, che indossano tutti lo stesso tabarro verde scuro sopra le cotte di maglia. Al fianco portano delle spade lunghe, e altre pendono da pioli piantati nelle pareti delle baracche vicine, assieme ad archi corti e faretre piene di frecce. Uno degli uomini vi si avvicina in modo risoluto e grida: "Buongiorno viaggiatori, che affari vi portano qui oggi?"

Gli uomini sono soldati dell'esercito del duca Mallory Montbank. Sono di stanza qui per dissuadere i viaggiatori dall'entrare nei territori colpiti dall'epidemia. Hanno anche un altro incarico meno piacevole, che è quello di impedire a chiunque di lasciare la zona, anche usando la forza se necessario. Il duca è generalmente considerato un governante giusto e benevolo, ma la virulenza della malattia lo ha costretto a prendere misure drastiche per tentare di impedirne la diffusione. Ha piazzato sentinelle come queste lungo ogni via che conduce alle zone infette, con l'ingrato ordine di uccidere chiunque cerchi di lasciare l'area in quarantena. Date le dimensioni del territorio da controllare, è quasi impossibile intercettare tutti quelli che tentano di svignarsela senza passare per le strade, ma il solo fatto che quest'ordine sia stato impartito è servito a prevenire un esodo di massa.

Il capitano del posto di guardia, John Windham, farà del suo meglio per persuadere i PG a non entrare nella zona, ma non cercherà di impedirglielo fisicamente, se essi insistono. Tuttavia li avvertirà che, una volta all'interno dell'area di quarantena, ha l'ordine di impedirgli di tornare indietro, anche se dovesse essere costretto a ucciderli. Mentre i personaggi e il capitano stanno parlando, uno dei soldati lancia un grido d'allarme.

Leggere o parafrasare quanto segue ai giocatori; le loro azioni potrebbero modificare lo svolgimento della scena, ma se non faranno nulla allora gli eventi si svilupperanno come descritto...

Il comandante del posto di guardia sta facendo del suo meglio per convincervi a non entrare nella zona in quarantena, quando improvvisamente uno dei suoi uomini grida: "Capitano, stanno arrivando dei fuggiaschi!" Scusandosi e lasciando la frase a metà, il comandante si volta e si affretta verso il posto di blocco. Anche gli altri soldati sono immediatamente pronti, e molti di loro prendono gli archi e le frecce appesi ai pioli. Lungo la strada, a circa 50 m di distanza dalla barricata, vedete un uomo vestito da contadino che conduce un asinello grigio. Sembra esserci un'altra persona, una donna a giudicare dagli abiti, gettata di traverso sulla soma dell'animale come se fosse morta o priva di sensi.

Il capitano grida al viandante: “Tu, laggiù, con l’asino. Per volere del Duca Mallory Montbank, ti ordino di tornare immediatamente a casa tua. Se non obbedisci, sarò obbligato a impedirti di varcare questo posto di blocco con ogni mezzo necessario, anche se fossi costretto a ucciderti.” L’uomo non sente l’avvertimento del capitano, oppure decide di ignorarlo, visto che continua ad avanzare senza rallentare. Ancora una volta, il comandante si rivolge urlando al contadino, mentre gli altri soldati cominciano a incoccare le frecce e prendere la mira. La figura è adesso a soli 20 m da voi e riuscite a vedere che non sta bene. Il suo viso è giallastro, ha gli occhi umidi e infossati, e i vestiti cascano sul suo corpo emaciato come stracci addosso a uno spaventapasseri. Dopo un terzo avvertimento, che resta nuovamente inascoltato, il capitano dà il segnale di tirare e i soldati scoccano le frecce. Mentre lo fanno, Lenore emette un grido di preoccupazione e comincia a correre, strillando loro di fermarsi. Tutte le frecce colpiscono il bersaglio e l’uomo crolla a terra, con la mano ancora stretta attorno alla corda dell’asinello. Il capitano afferra Lenore, impedendole di scavalcare la barricata, mentre i soldati incoccano le frecce una seconda volta e tirano contro l’animale, che crolla anche lui morto in mezzo alla via. Quando i militi abbassano lentamente gli archi e si guardano intorno, hanno un’espressione affranta e rassegnata. Sono palesamente angosciati per la piega che hanno preso gli eventi e dal loro atteggiamento capite che non è la prima volta che hanno dovuto adempiere a questo triste dovere. Lenore si è liberata dalla presa del capitano e lo sta insultando per la sua condotta. “Idiota,” grida, “sono una sacerdotessa, avrei potuto guarirlo se me ne avessi dato la possibilità. Non sei migliore di un comune assassino, un mercenario omicida.” “Lo so,” egli risponde tranquillamente, “ma è quello che devo fare. Se un numero maggiore di vite viene salvato dalle mie azioni, allora il costo, non importa quanto alto, deve essere pagato.”

Se i PG non interferiscono, i soldati porteranno diverse fiaschette d’olio nel punto dove giacciono i corpi, li inzupperanno e gli daranno fuoco. Alla fine, quando le fiamme si spegneranno, seppelliranno i resti in una fossa vicina.

Questi eventi possono svilupparsi in molti modi differenti, a seconda delle azioni (o dell’apatia) dei PG. Se impediscono che l’uomo (Gil Farnam) sia abbattuto dai soldati e lo interrogano, scopriranno che è delirante e allo stadio finale della malattia. La persona buttata sull’asino è sua moglie (Clara), ed è morta da un giorno o forse due, anche se Gil non sembra rendersi conto di questo fatto. Se viene curato con la magia, l’uomo dovrà essere vegliato costantemente per almeno tre giorni prima che riprenda abbastanza le forze per sopravvivere da solo. È gravemente malnutrito e disidratato e, anche dopo i tre giorni di convalescenza, non sarà sufficientemente vigoroso da poter viaggiare senza aiuto. Il capitano rifiuterà di tenerlo presso il posto di guardia e farà notare ai PG che, visto che gli hanno salvato la vita, ora sono responsabili di accudirlo e rimetterlo in sesto. L’uomo viene da Barleyton, un piccolo villaggio circa 5 km più avanti lungo la strada.

Anche se Gil viene apparentemente curato dalla malattia, il capitano John non gli permetterà di lasciare la zona in quarantena (e non potranno farlo nemmeno i PG, se si sono occupati dell’infermo). Qualsiasi tentativo di controbattere che la guarigione magica ha fatto in modo che egli sia completamente sano non convincerà il militare. Anche se crede nel potere degli dèi, sa che c’è un importante tempio di Dionus nel cuore dell’area infetta e, visto che i preti del posto non sono stati in grado di impedire l’espandersi dell’epidemia, nulla gli garantisce che la magia dei PG sia migliore di quella dei sacerdoti.

Incontro n. 2 – L’epidemia

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

I primi chilometri di viaggio nel territorio in quarantena non rivelano nulla di anomalo e non vedete niente che lo differenzi dalla strada che vi ha condotto fino al posto di blocco. Il paesaggio presenta radi boschi con occasionali tratti di terreno aperto. Spesso scorgete una capanna o una fattoria in lontananza, con il bestiame che pascola apparentemente tranquillo nei prati. C’è persino qualche occasionale contadino che lavora nei pressi della sua abitazione. Soltanto quando vi avvicinate al villaggio di Barlyton cominciate a notare i primi segni che le cose non sono a posto. Almeno una dozzina di edifici sono stati completamente bruciati, anche se non dallo stesso incendio, perché sono sparsi qua e là per l’abitato, in mezzo ad altre costruzioni intatte. Non c’è segno di una locanda o una taverna, anche se il grosso mucchio di macerie carbonizzate vicino al centro dell’insediamento potrebbe averla ospitata in passato.

Le strade sono deserte e iniziate a pensare che il posto sia abbandonato, quando notate un uomo vestito da contadino che attraversa velocemente la strada circa 40 m davanti a voi, portando un ingombrante fardello. Quando vi vede, affretta il passo e corre letteralmente fino a una capanna. Scivola all’interno e chiude la porta dietro di sé. Mentre vi avvicinate, vi accorgete che tutte le finestre sono state sbarrate con delle tavole.

L’uomo è Asa il calzolaio. Il capanno nel quale si è precipitato gli serve da negozio e abitazione, che condivide con la moglie (Anna) e due figlie piccole (Abby e Arial). Come la maggior parte di quelli che vivono nel territorio flagellato dalla malattia, anche loro si sono isolati evitando praticamente qualsiasi contatto con gli altri, nella speranza di evitare di contrarre il terribile morbo. Asa lascia la casa ogni tanto per attingere acqua fresca a un vicino ruscello, e per racimolare il cibo che riesce a trovare e che gli sembra non contaminato. È tornato proprio adesso dalla fattoria di suo cognato con del prosciutto stagionato e del formaggio. Ha sprangato la porta di accesso dietro di sé, per cui qualsiasi conversazione che i PG desiderano intavolare sarà condotta attraverso l’uscio sbarrato. Asa non aprirà la porta, nemmeno a qualcuno che asserisce di essere un prete o un guaritore. Finora nessuno della sua famiglia si è ammalato e non rischierà le loro vite per dar credito alle parole di uno

straniero. Se non viene minacciato, riferirà due o tre delle dicerie elencate sotto.

Mentre i PG continuano il loro viaggio nei territori infettati dall'epidemia, attraverseranno altri villaggi come Barleyton e incontreranno altri come Asa e la sua famiglia. L'isolamento è il metodo preferito per evitare il contagio e i personaggi potrebbero avere difficoltà a parlare con le persone, eccetto che a distanza. Tutte le locande e le taverne sono chiuse, e in molti casi sbarrate con delle tavole per scoraggiare i ladri. Quando una famiglia contrae la malattia, la casa viene quasi sempre bruciata fino alle fondamenta dopo la morte degli occupanti, anche se la paura ha talvolta spinto i vicini ad intraprendere questa azione prima del tempo (vedi incontro n. 3).

Dicerie

- Ci sono dei banditi che si aggirano per il territorio derubando e razziando i villaggi colpiti più duramente dall'epidemia (**vero**).
- I banditi sono immuni alla malattia e/o stanno contribuendo a diffonderla (**falso**).
- Più della metà della popolazione dell'area è stata uccisa dalla pestilenza (**falso**, la percentuale delle vittime è vicina al 25%, ma siccome molte persone si sono barricate nelle loro case o hanno abbandonato la zona, sembra che sia più alta).
- La malattia è causata dai bizzarri mostri che sono usciti dalla Foresta Oscura (**falso**, ci sono delle strane creature che provengono dalla foresta, ma non hanno niente a che fare con l'epidemia).
- Demoni alati solcano il cielo di notte portando la pestilenza (**parzialmente vero**, sono stati avvistati alcuni dei profanatori sui loro destrieri della morte, ma non sono i diretti responsabili della diffusione dell'epidemia).
- La malattia è un'afflizione soprannaturale, di natura magica (**falso**, anche se inizialmente è stata causata dall'intervento divino di Pestula, la pestilenza in sé non è ultraterrena).
- Una vampira si aggira di notte, assalendo gli incauti (**parzialmente vero**, Mephista è stata qualche volta nella zona per uccidere o rapire qualcuno da usare nei suoi studi negromantici).
- La malattia è sempre letale (**falso**, circa il 20% di coloro che la contraggono sono sopravvissuti, anche se i sintomi possono perdurare per settimane, facendoli sembrare ancora infetti).
- La malattia non può essere guarita nemmeno con la magia (**falso**, un incantesimo *cura malattia* o simile risanerà chiunque sia affetto dal morbo, ma non impedirà che lo contragga nuovamente, il che è probabile vista la sua natura altamente infettiva).

Incontro n. 3 – La pira

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

Vi state avvicinando alla fine del vostro primo giorno di viaggio attraverso le terre appestate dalla malattia: il tragitto è stato sconcertante, in particolare per Lenore, che ha parlato poco da quando siete entrati nella zona in quarantena. Finora ha tenuto un atteggiamento risoluto ma, dalla tristezza nei suoi occhi, potete capire che la situazione ha richiesto un pesante pedaggio emozionale alla giovane sacerdotessa. State giusto passando attraverso un piccolo villaggio del quale non conoscete il nome, quando notate un filo di fumo nero sollevarsi da un punto a circa 300 m sulla vostra destra. Mentre la dimensione della nube fluttuante aumenta, percepite l'odore di legno e paglia bruciati, e sentite le grida di molte voci che provengono più o meno dalla stessa direzione. Cavalcate fin lì e vedete una dozzina di uomini ammassati per strada, a fianco di una capanna col tetto di paglia che sta bruciando. Molti dei presenti hanno dei secchi pieni d'acqua, ma nessuno sembra fare alcun tentativo per spegnere l'incendio. Quando vi avvicinate ulteriormente, vi notano e lentamente si fanno da parte, tenendo d'occhio sia il vostro gruppo che la casa in fiamme. D'improvviso vi rendete conto che un urlo soffocato proviene dall'interno della capanna; un grido di aiuto lanciato almeno da due persone diverse. Vi accorgete che delle pesanti tavole sono state inchiodate di traverso sulla porta dell'edificio, sigillandola.

La capanna appartiene agli Hobarson: Yancy, sua moglie Julianne e il loro figlioletto Henry (di otto anni). Yancy ha contratto la malattia alcuni giorni fa ed è moribondo. Gli altri abitanti del villaggio, temendo che il morbo potesse diffondersi ulteriormente, hanno rinchiuso gli Hobarson all'interno della loro abitazione e appiccato il fuoco. Non sono persone malvagie, ma il terrore li ha spinti a ricorrere a misure estreme. Si opporranno blandamente a qualsiasi tentativo di spegnere l'incendio e salvare quelli che sono intrappolati dentro la casa, spiegando che è meglio che pochi muoiano adesso se ciò permette di impedire che il resto della cittadina venga infettato. Fuggiranno in caso di confronto diretto. I PG hanno circa cinque minuti per salvare gli Hobarson prima che essi muoiano sulla loro prematura pira funeraria.

Incontro n. 4 – Banditi

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

State viaggiando su un terreno collinoso quasi disabitato. Ci sono delle macchie di alberi inframmezzate da distese di rovi e folti cespugli. Anche se il territorio all'intorno sembra brullo e difficile da attraversare, la strada sulla quale procedete è ben tenuta e facile da percorrere.

In questo punto, la strada gira intorno a una piccola collina sulla cima della quale è nascosto un posto di osservazione. Vi stazionano due briganti, membri di una banda di fuorilegge di recente formazione che sta depredando i

villaggi e derubando i viaggiatori. Quando il gruppo viene individuato, una delle vedette scende la collina dal lato opposto rispetto ai personaggi e avvisa il resto dei compagni che nuove vittime si stanno avvicinando. La masnada prenderà poi posizione in un punto adatto per un'imboscata e attenderà il passaggio del gruppo. Dato che i banditi sono stati preavvisati dell'arrivo dei personaggi e sono già in posizione, non possono essere sorpresi. I PG invece saranno sorpresi con un risultato di 1-5 su 1d6.

In tempi più normali, i rapinatori cercherebbero di costringere i viaggiatori a consegnargli i loro averi senza ricorrere alla violenza, in parte per evitare di rimanere feriti essi stessi, ma anche perché gli assassini di solito vengono ricercati con più fermezza rispetto ai semplici ladri. Tuttavia, nel caos della situazione attuale, i fuorilegge non hanno nulla da perdere nell'uccidere coloro che derubano, visto che la scomparsa delle vittime sarà probabilmente attribuita all'epidemia e non a un atto criminoso. La loro tattica è perciò quella di attendere finché i viandanti raggiungono un punto dove la strada scende nel mezzo di una stretta gola, per poi attaccare con le frecce a distanza di sicurezza.

I banditi sono stati radunati da Istanti, un prete di Igofth che ha visto la pestilenza come una grande opportunità per incrementare il proprio potere e ricchezza. Il suo incantesimo *cura malattia* gli ha permesso di immunizzare la sua banda di tagliagole dal morbo e i briganti hanno potuto raccogliere notevoli profitti dalla loro attività criminosa. Anche se hanno attaccato e depredato uno dei carichi di rifornimenti proveniente dal tempio di Persefone (che gli ha fruttato una riserva di pozioni del risanamento), non sono stati loro a saccheggiare le altre carovane né hanno teso imboscate ai messaggeri scomparsi. Questi ultimi sono andati incontro al loro sfortunato destino per mano dei profanatori, a Rhadcliff.

Dopo essere caduti nell'imboscata, i PG potrebbero essere tentati di uccidere tutti i banditi ma, se lo faranno, perderanno l'opportunità di raccogliere importanti brandelli di informazioni. Dato che i briganti si sono potuti muovere



per il territorio appestato in relativa sicurezza, conoscono più notizie sullo stato attuale delle cose nella zona rispetto a chiunque altro. Un breve riassunto di quello che può essere appreso da Istanti e dai suoi scagnozzi è riportato di seguito; è meglio rivelare questi dettagli nel corso di un interrogatorio interpretato attraverso il gioco di ruolo, ma il master può riportarli testualmente, se preferisce.

Contrariamente alla maggior parte delle dicerie, non sono stati i banditi a causare l'epidemia né hanno cercato attivamente di diffonderla. Sanno che il tempio di Dionus a Rhadcliff è stato attaccato diverse settimane fa da una forza militare di origine sconosciuta e che gli assalitori adesso vivono al santuario. A un certo punto Istanti ha pensato che avrebbe potuto essere costretto a scontrarsi con quest'altra fazione, ma finora essa non ha interferito minimamente con le attività criminose della banda, per cui l'ha lasciata in pace. I briganti hanno anche sentito dire che le truppe che hanno invaso il tempio sono accompagnate da un drago, ma non credono che queste voci siano vere. Poco prima che l'epidemia scoppiasse, c'erano storie di strane creature che attaccavano le fattorie ai confini della Foresta Oscura, ma nessuno dei fuorilegge ha informazioni più specifiche. I malviventi hanno assalito soltanto uno dei convogli di scorte destinati a Rhadcliff. Non sanno cosa sia accaduto agli altri.

L'accampamento dei fuorilegge è a un paio di chilometri dal luogo dell'imboscata e consiste in un'accozzaglia di tuguri e baracche. Il tesoro del gruppo è nascosto in due forzieri di metallo che sono custoditi nel capanno di Istanti. Sono chiusi a chiave e protetti da un *glifo di interdizione* che acceca chiunque tenti di aprirli.

Il primo forziere contiene due sacchi con 100 monete di platino ognuno, 12 sacchi con 100 monete d'oro ognuno e 25 sacchi con 100 monete d'argento ognuno. Nel secondo sono conservati cinque sacchetti di gemme di varie dimensioni (valore totale 1.300 mo), tre borse piene di gioielli (valore totale 2.200 mo) e **15 pozioni del risanamento**.

Istanti (umano chierico del 9° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 9d8+18, pf 71, tpcCA0 16 (17 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C9, Mor 8, PX 2.400, For 11, Int 15, Sag 17, Des 8, Cos 16, Car 13].

Incantesimi dei chierici (4+2/4+2/3+1/2/1): 1° livello: *comando*, *cura ferite leggere* (x3), *luce*, *santuario*; 2° livello: *arma spirituale*, *benedizione*, *blocca persone* (x2), *silenzio* (x2); 3° livello: *cura malattia* (x2), *dispersione della magia*, *parlare con i morti*; 4° livello: *creare cibo e acqua*, *individuazione della menzogna*; 5° livello: *spostamento planare*.

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, bastone, fionda (con **10 proiettili accecanti**, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa, e 10 normali), **bastone dello sciame d'insetti** (con 22 cariche, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Banditi (18) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 4, pf 30, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G4, Mor 7, PX 80].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada lunga, arco corto (con 20 frecce), pugnale. Ognuno possiede 1d6x100 mo in monete di vario tipo e gemme.

Incontro n. 5 – Cinghialspino

State viaggiando attraverso una regione di fattorie e campi separati da spesse siepi e alti muretti di pietre. Più vi avvicinate a Rhadcliff, che pensate sia soltanto a un giorno di viaggio davanti a voi, più il territorio è spopolato. Le fattorie abbandonate sono più di quelle abitate e il silenzio di queste dimore vuote grava pesantemente su di voi. A un tratto siete abbastanza sorpresi di udire un improvviso rumore di qualcosa che grugnisce e annusa, proveniente dal lato opposto di una grande siepe che costeggia la strada. Il verso della creatura sembra quello di un grosso maiale o di un cinghiale, ma molto più cupo e sonoro di tutti quelli che avete sentito finora. Prima che abbiate il tempo di rimuginarci sopra, un'enorme bestia si fa strada tra le siepi e carica il vostro gruppo sul fianco.

È subito chiaro che si tratta di una qualche creatura mostruosa, perché è alta quasi come un uomo. Anche se ha vagamente la struttura di un cinghiale selvaggio, con il grugno porcino e due zanne ingiallite, il suo corpo è completamente coperto da aculei lunghi e affilati.

Il cinghialspino (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) è una delle prime creazioni di Andamaces. Combina l'aspetto fisico di un cinghiale gigante e di un porcospino. La creatura è molto territoriale e assale immediatamente chiunque entra nella sua zona.

Dopo due round di combattimento con il cinghialspino, un altro di questo mostri (la compagna del primo) arriverà dalla strada caricando frontalmente il gruppo e si unirà alla mischia. Le creature non sono molto intelligenti e combatteranno fino alla morte.

Cinghialspini (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, pf 45, tpcCA0 12, Att 2, Fer 3d6 (zannata), 2d6 (coda), TS G4, Mor 9, PX 560].

Possono attaccare con le zanne affilate oppure con la coda irta di aculei, anche se in questo modo possono colpire soltanto bersagli che si trovano alle sue spalle o sui lati. Gli aculei che ne ricoprono il corpo forniscono un'eccellente protezione dalla maggior parte delle armi e possono causare gravi danni a chi si avvicina troppo. Chiunque attacca le creature con delle armi corte (per esempio un pugnale, una spada corta o un'accetta) subisce immediatamente un attacco supplementare dagli aculei del mostro, che se va a segno causa 1d6 ferite.

Incontro n. 6 – Ali nella notte

L'incontro seguente avviene intorno alla mezzanotte, la stessa sera dell'incontro con i cinghialspini. Il master può scegliere un PG o due a caso e farli assistere al passaggio in volo dei destrieri della morte.

Questo evento non è un incontro vero e proprio, e se i PG desiderano inseguire o intercettare in qualche altro modo le creature volanti, se possibile dovrebbero essere dissuasi dal farlo. Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori interessati...

Vi siete accampati per la notte in una fattoria abbandonata.

Anche se vi pare di essere un po' come degli occupanti abusivi, è palese che gli abitanti della casa se ne sono andati da molto tempo, e vi sentite più al sicuro dormendo tra quattro mura piuttosto che all'aperto. Anche se non avete incontrato altri esemplari di quei bizzarri suini giganti ricoperti di aculei, vi pare prudente prendere tutte le precauzioni possibili per evitare di finire in altre imboscate. Il sole è tramontato da un pezzo e il cielo sereno della notte è pieno di stelle. Siete all'esterno della fattoria a prendere una boccata d'aria quando, proprio mentre vi voltate per rientrare, sentite il suono di ali che sbattono e si stanno avvicinando. È difficile dirlo con sicurezza, ma pare che un piccolo gruppo di grandi creature stia passando sopra le vostre teste. Osservate il cielo e intravedete per un attimo una manciata di sagome scure che coprono le stelle. Sembrano essere più grandi di un cavallo, ma nel buio è impossibile vedere i dettagli. Velocemente così come sono apparse, le creature volano via nell'oscurità lasciandovi nuovamente soli nel silenzio della notte.

Incontro n. 7 – Gretchen

L'incontro avviene nel piccolo villaggio di Redgrove. Questa minuscola accozzaglia di baracche è a una sola ora di viaggio dalla cittadina di Rhadcliff, ma è quasi il tramonto quando i PG vi arrivano e non sono sicuri della distanza che devono ancora percorrere. Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori...

Vi aspettavate di aver finalmente raggiunto la cittadina di Rhadcliff, ma il piccolo villaggio nel quale siete appena entrati non può essere la vostra meta. La giornata è stata particolarmente stancante, sia fisicamente che mentalmente. Avete viaggiato per tutto il giorno senza incontrare anima viva. Ogni capanna e fattoria che avete oltrepassato era abbandonata: alcune evacuate dalle persone che sono scappate dalla pestilenza che sta martoriando la regione, e altre con all'interno soltanto cadaveri che spesso erano ancora adagiati sul letto dove la malattia li aveva costretti. Lenore ha suggerito che forse coloro che sono scampati all'epidemia potrebbero essersi riuniti al tempio in cerca di aiuto e protezione reciproca, ma la sua voce mancava di convinzione. Dato che il sole ha appena cominciato a scendere dietro la linea delle colline, decidete di cercare una casa vuota in questo luogo e percorrere il resto del tragitto fino a Rhadcliff alle prime luci dell'alba. State per aprire la porta di una delle abitazioni più grandi quando la voce di una donna, proveniente da dietro le vostre spalle, vi fa trasalire...

"Ehi voi!", dice la voce. "Se siete dei saccheggiatori, fareste bene ad andarvene da qui in fretta o molto presto assaggerete il potere di questa bacchetta magica."

Voltandovi vedete una vecchia coi capelli grigi che si erge sprezzantemente sull'uscio di una piccola capanna dall'altra parte della strada. Tiene in mano una sottile bacchetta che è puntata direttamente verso di voi.

La donna è Gretchen, l'ultima abitante di Redgrove. Una volta che i PG l'avranno convinta delle loro buone intenzioni, li farà rapidamente entrare nella sua baracca.

Dagli abiti e dal modo di fare sembra una semplice contadina, ma in realtà è un'abile strega. È vissuta a Redgrove per quasi tutta la vita, aiutando i compaesani come guaritrice, levatrice e occasionalmente come veggente. Il suo piccolo capanno è pieno di erbe essiccate, vasi, giare, fiale, stoviglie e paccottiglia assortita; i personaggi esperti di alchimia noteranno che molti degli ingredienti stipati sugli scaffali servono a creare delle pozioni magiche.

Per il gruppo, Gretchen è la prima vera fonte di buone informazioni riguardo l'epidemia e gli eventi che l'hanno causata, ed è più che disposta a condividere le sue conoscenze. Di seguito è riportato un riassunto di ciò che sa e di quello che invece sospetta. È meglio rivelare queste notizie nel corso di una conversazione tra la donna e i PG interpretata attraverso il gioco di ruolo...

Circa quattro mesi fa, diverse strane creature sono state viste lungo i confini della Foresta Oscura. La donna non ha parlato con nessuno che le abbia viste di persona, ma le chiacchiere affermano che erano bizzarre mutazioni di animali normali: cervi con le ali, pecore con artigli simili a quelli del tasso, corvi giganti con corna che parevano quelle delle capre, ecc. Ci sono stati persino racconti di bestiame al pascolo che è stato attaccato e ucciso da queste bestie innaturali, ma l'epidemia è scoppiata prima che potesse essere fatta una qualsiasi ricerca più approfondita per scoprire la verità dietro a queste apparizioni. Gretchen sospetta che questi bizzarri esseri siano stati creati dal mago Andamacles, che vive alcuni chilometri all'interno della foresta e da molto tempo sta facendo esperimenti (senza successo) con la trasmutazione biologica. Non ha prove che collegano la pestilenza con le mostruosità, ma la loro contemporanea apparizione le sembra molto sospetta.

L'epidemia è cominciata, quasi simultaneamente, in alcuni piccoli e remoti villaggi. I preti del tempio di Dionus a Rhadcliff hanno inviato diversi gruppi di guaritori per estirpare la malattia, ma la maggior parte non sono più tornati, per ragioni apparentemente sconosciute. Quando i chierici hanno finalmente capito che i loro missionari erano scomparsi, il morbo si era diffuso a quasi tutte le zone popolate della regione. Rhadcliff era stata colpita in modo particolarmente grave, perché un gran numero di ammalati si era recato fino al tempio in cerca di cure.

Diverse settimane fa, Gretchen era in giro di notte a raccogliere delle erbe quando ha sentito uno stormo di creature alate molto grandi volare sopra di lei, dirette verso Rhadcliff. Era nuvoloso, per cui non ha potuto vedere chiaramente di che tipo di esseri si trattasse, ma erano sicuramente grandi come un cavallo e ha avuto l'impressione di sentire lo scricchiolio di possenti ali coriacee. Più tardi, quello stesso giorno, degli sfollati hanno cominciato a passare attraverso il villaggio mentre se ne andavano da Rhadcliff, raccontando storie di come il tempio fosse stato attaccato durante la notte da un enorme drago nero e da una dozzina o più dei suoi cuccioli. All'alba hanno potuto vedere con chiarezza la bestia appollaiata sulla cima del tempio e dozzine di cadaveri sparpagliati intorno all'edificio. Nel giro di qualche giorno, la cittadina di Rhadcliff è stata completamente abbandonata.

Gretchen non si è avventurata a Rhadcliff per scoprire la verità su quello che stava succedendo, temendo che – se i racconti fossero stati veri – sarebbe stata un facile bersaglio. Invece, ha scelto di rimanere al suo villaggio e fare ciò che è in suo potere per difenderlo dai saccheggiatori finché la crisi non sarà passata.

I PG possono rimanere a Redgrove per tutto il tempo che desiderano. Gretchen può fornire loro una descrizione generale della planimetria della cittadina di Rhadcliff e indicargli dove si trova il tempio, ma non li accompagnerà. Finché l'epidemia non sarà sotto controllo o debellata, non vede alcuna utilità nel liberare il tempio dai suoi invasori: “Se saremo fortunati,” dice, “si ammaleranno tutti e moriranno da soli, senza bisogno del mio aiuto.”

Lenore ordinerà ai lavoratori che accompagnano la carovana di rimanere a Redgrove mentre lei e i PG procedono fino al tempio. Una volta che la cittadina sarà sicura, tornerà a prenderli.

Gretchen la strega (umana maga del 7° livello) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 7d4+7, pf 18, tpcCA0 18 (19 in mischia), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS M7, Mor 10, PX 1.140, For 8, Int 17, Sag 15, Des 9, Cos 14, Car 11]. Incantesimi dei maghi (3/2/2/1): 1° livello: *dardo incantato, luce, ventriloquio*; 2° livello: *globo oscuro, invisibilità*; 3° livello: *fulmine magico, volo*; 4° livello: *metamorfosi*.

Equipaggiamento: bastone, pugnale, **amuleto della salute, bacchetta del fulmine** (con 23 cariche), libro di magia con i seguenti incantesimi: 1° livello: *cancellare, charme su persone, dardo incantato, identificare oggetti magici, luce, luci danzanti, messaggio, riparare, saltare, ventriloquio*; 2° livello: *amnesia, chiavistello magico, forza, globo oscuro, illusione uditiva, invisibilità, luce persistente, paragnosi, scassinare*; 3° livello: *cerchio di protezione dal male, dispersione della magia, fulmine magico, morte apparente, rune esplosive, velocità, volo*; 4° livello: *infoltimento vegetale, metamorfosi, occhio dello stregone, scavare, tempesta di ghiaccio*.

L'ASSEDIO DI RHADCLIFF

Rhadcliff

Rhadcliff era un tempo una prosperosa cittadina di circa 600 abitanti, costruita ai piedi di un affioramento di pietra che si estende per un paio di chilometri e raggiunge l'altezza di quasi 25 m sopra l'abitato. La parete rocciosa è composta di granito rosa che viene usato in tutto il ducato come materiale decorativo da costruzione. Accampamenti di cavaatori punteggiano la rupe, alcuni dei quali hanno una propria taverna o altri piccoli negozi, ma Rhadcliff è l'unico insediamento di una certa importanza nella zona. Il pianoro in cima al picco è disabitato e costituisce il confine sud-orientale della Foresta Oscura.

Mentre un tempo brulicava di attività, la cittadina è ora priva di vita. Molti degli edifici sono ancora in piedi, anche se quasi tutti sono stati svuotati di ogni cosa di valore, o dai residenti quando se ne sono andati oppure dai razziatori. Ci sono molti meno cadaveri in giro rispetto ai villaggi più piccoli, probabilmente perché, prima dell'inizio dell'assedio, i preti del tempio si assicuravano che i morti fossero

adeguatamente cremati sulle pire funerarie. I profanatori che occupano il santuario non si avventurano quasi mai in città, avendo già preso tutto quello di cui avevano bisogno quando sono arrivati. I PG che desiderano fissare una base operativa sicura all'interno dell'insediamento non dovrebbero avere difficoltà a trovare un edificio adatto in cui stabilirsi.

L'assedio

Per la maggior parte del giorno, i profanatori attualmente presenti al tempio rimangono all'interno e lontano da sguardi indiscreti. Quasi ogni notte, una pattuglia di profanatori vola fuori dal santuario e scandaglia le campagne in cerca di qualsiasi segno di vita. Se notano un gruppo di persone (come una comitiva di sfollati o una carovana), lo attaccano uccidendo tutti quelli che possono. In questo modo, sperano di prolungare il caos suscitato dall'epidemia e di impedire la nascita di qualsiasi tentativo organizzato per contrastarla.

Il glabrezu che ha accompagnato i profanatori è ancora trasformato in viverna e trascorre gran parte del tempo appollaiato sulla cima della chiesa. Il suo compito principale è di stare all'erta e segnalare qualsiasi visitatore inatteso che giunge a Rhadcliff, per cui non si unisce agli altri durante le scorribande notturne. Se vede qualcuno all'interno della cittadina, emette un grido di allarme per avvisare i profanatori e si alza immediatamente in volo per attaccare. Manterrà la forma di viverna finché non perderà più del 20% dei suoi punti ferita totali. Quando ciò accade, sarà così infuriato da abbandonare il suo travestimento e sfoderare tutte le proprie abilità. Se il glabrezu pensa che potrebbe perdere la battaglia, tenterà di creare un *portale* per evocare un altro demone in suo aiuto.

I restanti preti di Dionus saranno probabilmente nell'area D17 durante il giorno. Nel corso delle ore notturne, ognuno dei chierici fa un turno di guardia mentre gli altri dormono. È improbabile che sentano i rumori di un combattimento che avviene nella sala principale del tempio e perciò non parteciperanno attivamente al tentativo di rompere l'assedio.

Il tempio

Il tempio di Dionus è realizzato quasi interamente con il granito rosa che viene estratto dalla vicina rupe. L'edificio centrale è circondato su tre lati da un ampio marciapiede, sopra il quale file di colonne scanalate reggono un graticcio di legno coperto di rampicanti, che formano una sorta di soffitto lungo l'intero percorso.

D1. Porte principali

Le porte principali del tempio sono costruite di spesso legno decorato con intricate immagini di rampicanti contorti e rose. Vengono tenute chiuse, ma non possono essere inchiate.

D2. Porte laterali

Su entrambi i lati del tempio ci sono due brevi corridoi che terminano con un paio di porte. Una si apre nella zona principale dedicata al culto, mentre l'altra conduce agli alloggi dei preti più importanti. Queste ultime porte sono

state incantate dai chierici con un *sigillo empatico* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa), che impedisce ai profanatori e al loro alleato glabrezu di prendere il controllo completo dell'edificio; sfortunatamente, i sacerdoti sono costretti a non uscire dalla zona protetta.

D3. Offertorio

In questa grande anticamera i pellegrini e i supplicanti lasciavano le loro offerte prima di entrare nel tempio principale. Queste elargizioni consistevano normalmente in cibo, vino, biancheria, ecc. ma talvolta potevano includere monete, gemme o altri doni di maggior valore, a seconda della ricchezza, devozione o disperazione dell'implorante. Alcuni grossi tavoli stanno lungo le pareti, alle quali un tempo erano appesi degli splendidi drappi. Gli arazzi sono stati bruciati e le offerte che erano qui dentro sono state raziate dai profanatori durante l'attacco.

D4. Salone principale

Il grande salone centrale del tempio era davvero splendido prima dell'arrivo dei profanatori. Degli arazzi colorati erano appesi alle pareti e dei festoni erano tesi tra le colonne. Queste decorazioni ora sono ammassate in mucchi sudici sul pavimento, che è anche insozzato da altri rifiuti e da cumuli di sterco dei destrieri della morte. Tra le colonne sono tese, ad altezza d'uomo, delle corde per legare le cavalcature dei profanatori quando non vengono utilizzate. Le creature non sono particolarmente intelligenti, ma diventano nervose quando si accorgono della presenza di estranei e potrebbero nitrire se vengono messe in allarme.

D5. Altare

Questo altare un tempo emanava un'aura di magia in grado di guarire chiunque entrasse nel tempio da qualsiasi malattia o afflizione. Un grande piedistallo di forma ovale sta di fronte alla piattaforma rialzata e su di esso poggia una statua a grandezza naturale di puro marmo bianco. L'effigie è quella di una giovane con i capelli corti e abbigliata con una semplice veste fluente. È rivolta verso il salone principale in atteggiamento di supplica, piegata su un ginocchio, con la testa all'indietro e le braccia tese davanti a lei. Nel soffitto sopra la statua c'è un'apertura che lascia intravedere il cielo, in modo che durante il giorno la figura sia inondata dal sole. Quando è illuminata in questo modo, il contrasto del marmo bianco contro il granito rosa, più scuro, fa sembrare che la statua brilli dall'interno di luce propria.

Attualmente l'altare è stato dissacrato dai profanatori e non ha più alcun potere magico. I cadaveri degli otto chierici uccisi durante l'attacco al tempio sono gettati alla rinfusa lì attorno e hanno cominciato a decomporsi. La statua è imbrattata di feci, sangue e altre sostanze non identificabili, ma è rimasta incredibilmente intatta. Il lucernaio sopra di essa è abbastanza grande da consentire al glabrezu e ai destrieri della morte di volare dentro e fuori dal salone principale, ma l'apertura non è sufficientemente larga né posizionata in maniera tale da consentire ai profanatori di rimanere in sella alle loro cavalcature. Devono scendere prima di oltrepassarla, altrimenti saranno disarcionati.

D6. Astanteria

I visitatori del tempio che non erano in grado di andarsene immediatamente a causa delle loro condizioni venivano ospitati in questa stanza. Ci sono dei semplici letti con materassi di paglia e coperte di lana. I profanatori di rango più basso hanno trasformato questa stanza nella loro camerata e molti possono essere trovati qui durante il giorno.

D7. Infermeria

In questa stanza i preti di Dionus si prendevano cura dei pellegrini feriti o ammalati le cui affezioni non erano guaribili dagli effetti risananti dell'altare. Nella stanza ci sono alcuni letti con materassi di paglia puliti e semplici coperte di lana. I bauli sparsi nella sala contengono bende, unguenti non magici, linimenti, erbe, stecche e altro materiale medico vario. I profanatori hanno lasciato questa stanza relativamente integra, nel caso in cui avessero bisogno di ricorrervi.

D8. Biblioteca

Dato che i preti di Dionus non enfatizzano la ricerca accademica, il tempio non aveva una biblioteca molto grande. I pochi tomi e pergamene che possiede sono conservati in questa stanza, su degli scaffali di legno. Il contenuto di molti dei testi riguarda principalmente la medicina, l'erboristeria e l'anatomia. I profanatori hanno perquisito a fondo la stanza in cerca di eventuali oggetti di valore, lasciandola completamente in disordine. Sono state frugate anche due piccole scrivanie, i cui cassetti un tempo contenevano pergamene, penne e inchiostro, che ora sono sparpagliati sul pavimento.

D9. Aula

I preti utilizzavano questa stanza sia come cappella che come una specie di aula. Tre lunghe panche sono disposte di fronte a un basso tavolo coperto da un drappo color crema ricamato d'oro. Un calice d'argento, che un tempo conteneva acqua santa, è stato rovesciato sul pavimento ma, a parte questo, la sala è relativamente intatta.

D10. Alloggio dei capitani

Questa stanza veniva usata dai preti come alloggio, prima che il tempio fosse attaccato. Ora serve allo stesso scopo ai tre capitani delle pattuglie di profanatori che occupano l'edificio.

D11. Alloggio del comandante

Tuthor, il comandante dei profanatori di stanza al tempio, ha reclamato questo alloggio per sé. Una volta era utilizzato come residenza dai chierici del tempio e, tranne per il fatto che i beni dei precedenti occupanti sono stati tolti e bruciati, la camera è rimasta nelle stesse condizioni anteriori all'insediamento di Tuthor.

D12. Alloggio di Mephista

Questa stanza un tempo era la residenza di due preti. Ora è utilizzata da Mephista, che vi dimora durante le sue frequenti visite. Non è presente al tempio quando i PG arrivano, ma ha lasciato abbastanza effetti personali da permettere di

capire che qui alloggia una maga. Ci sono due bauli di legno pieni di vestiti, alcuni componenti magici poco costosi e altri oggetti privi di valore. Una disadorna scatoletta di legno poggiata su un tavolino da scrittura nasconde, tuttavia, il più importante indizio che può essere trovato nel tempio. Il cofanetto contiene il necessario per scrivere e una lettera sigillata di Mephista indirizzata a Melengar, il testo completo della quale è riprodotto a p. 32 del modulo e deve essere consegnato ai giocatori. Mephista aveva intenzione di lasciare la lettera ai uno dei corrieri dei profanatori, che l'avrebbe consegnata al suo padrone, ma si è dimenticata di farlo prima di ritornare alla torre di Andamacles.

D13. Alloggio del chierico

Gruglach, il chierico di Pestula assegnato a questa guarnigione, ha reclamato come propria questa stanza. Dato il suo livello di esperienza, in altre circostanze sarebbe stato a capo della missione ma, in questo caso, Mephista ne ha usurpato il ruolo. Il sacerdote la odia profondamente per questo, ma sa anche di quanto favore ella goda attualmente presso Melengar, per cui ha paura di prendere l'iniziativa contro di lei.

D14. Corridoio interno

Questo corridoio interno semicircolare porta agli uffici del tempio e agli alloggi utilizzati dai preti più importanti. Le porte che si aprono sul passaggio dall'area D2 sono state incantate con un *simbolo empatico* che impedisce a chiunque non sia di allineamento caotico buono di attraversarle. Di solito il corridoio era illuminato da lampade a olio appese alle pareti ma, durante l'assedio, i preti hanno preferito lasciarlo al buio. I sacerdoti, che probabilmente saranno nell'area D17, stanno abbastanza allerta e se sentiranno dei forti rumori nel passaggio, verranno a controllare.

D15. Alloggio della sacerdotessa

La stanza è l'alloggio di Youlan, una dei tre preti superstiti del tempio. Nella camera ci sono un letto, un baule di vestiti e altri oggetti ordinari. Una statuetta d'argento, alta 60 cm, di una donna con un bambino è poggiata su un tavolino in un angolo della sala. La scultura e il tavolo sono oggetti benedetti (simili a un simbolo sacro) e vengono usati da Youlan come altare privato. Il locale mostra segni di essere stato utilizzato di recente, ma è vuoto quando i PG arrivano al tempio.

D16. Sala riunioni

I preti del tempio utilizzavano questa stanza come sala per le riunioni e le udienze. Ci sono una dozzina di lussuose sedie imbottite disposte intorno a un massiccio tavolo di quercia.

D17. Alloggio / ufficio del gran sacerdote

Quenten, il gran sacerdote del tempio, utilizza queste due stanze come ufficio e alloggio. La camera interna è divisa dall'area dell'ufficio da una pesante cortina, e ospita un letto e due bauli pieni di vestiti.

Nella stanza esterna ci sono una grande scrivania di legno, alcune sedie, un tavolo e tre grossi forzieri. Gli scrigni, che contengono il tesoro del tempio e altri oggetti di valore,

sono chiusi a chiave e protetti da un *glifo di interdizione* che fa perdere i sensi per 1d4 turni a chiunque tenta di aprirli senza pronunciare la parola d'ordine. Il contenuto dei forzieri è il seguente:

1. Alcuni piccoli sacchetti pieni di monete d'oro, argento e rame per un totale di circa 23.000 mo.
2. Alcuni piccoli sacchetti pieni di gemme, portagioie con anelli non magici, collane, bracciali, ecc. per un valore totale di circa 17.000 mo.
3. Una **bacchetta dell'individuazione della magia** (con 23 cariche), **tre pozioni della resistenza al fuoco**, una **bacchetta delle meraviglie** (con 12 cariche), **quattro dosi di polvere rivelatrice**, un **flauto dei topi**, una **corda per scalare**, un **pugnale +1**, **velenifero**, una **spada +1**, **+4 contro i rettili**, una **spada corta +1**, **feritrice**, un **anello del camaleonte** e un **anello della stretta folgorante** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di questi ultimi due).

Gran parte del tesoro del tempio è stato ricevuto in cambio del lancio di incantesimi e molti degli oggetti magici non sono di particolare utilità per i chierici. Essi daranno ai PG la polvere rivelatrice e la corda per scalare come ricompensa per aver rotto l'assedio e gli offriranno gli anelli del camaleonte e della stretta folgorante se accetteranno la missione alla torre di Andamacles (vedi la sezione "Dopo l'assedio").

D18. Cucina

I preti non hanno bisogno di una cucina o dispensa di grosse dimensioni, vista la quantità di cibo che ricevono tra le offerte e anche perché di solito utilizzano i loro incantesimi *creare cibo e acqua* per molti dei pasti. In questa stanza ci sono una stufa con un forno, una piccola scorta di legna, una credenza con piatti, bicchieri e posate, dei sacchi di granaglie, barilotti di vino e birra, e degli scaffali riempiti con una moltitudine di erbe, frutta essiccata e verdure.

D19. Alloggi

I preti che vivevano qui prima dell'attacco sono morti per difendere il tempio e così ora l'alloggio è utilizzato da Pasha, uno dei tre chierici sopravvissuti.

Gli assediati

Tutti i profanatori utilizzano la spada bastarda e, dato il loro peculiare addestramento, possono combattere con due armi contemporaneamente senza penalità ai tiri per colpire. Sono allenati a cavalcare i destrieri della morte (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e possono attaccare con la spada o tirare con l'arco mentre stanno in sella. Per semplificare le meccaniche di gioco durante gli scontri, si presume che tutti abbiano le stesse statistiche di base riportate più avanti.

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 verranno paralizzati entro 2d6 round, e moriranno nel giro di 1d4 turni a meno che il veleno non sia neutralizzato. Chi invece riesce nel tiro salvezza diviene letargico per 20 round, meno il suo punteggio di Costituzione (per esempio, un personaggio con Cos 13 subirà le conseguenze per 7 round). Mentre è soggetta agli effetti della tossina, 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.

Profanatori (umani guerrieri del 5° livello) (15) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5d10+10, pf 45, tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 2, 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, spada bastarda, pugnale, arco corto (con 20 frecce).

Capitani dei profanatori (umani guerrieri dell'8° livello) (3) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8d10+16, pf 80, tpcCA0 14 (12 in mischia), Att 2, Fer arma +2, TS G8, Mor 10, PX 1.060, For 17, Int 11, Sag 11, Des 11, Cos 17, Car 11]. Equipaggiamento: corazza di piastre, **spada bastarda +2**, pugnale, arco corto (con 20 frecce), veleno (vedi sopra).

Tuthor (umano guerriero del 10° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d10+27+2, pf 94, tpcCA0 12 (10 in mischia), Att 2, Fer arma +2, TS G10, Mor 11, PX 1.700, For 17, Int 12, Sag 14, Des 12, Cos 18, Car 16]. Equipaggiamento: corazza di piastre, **spada bastarda +1**, **flagello dei maghi** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), pugnale, arco corto (con 20 frecce), veleno (vedi sopra).

Descrizione: è il comandante dei profanatori che occupano il tempio assediato. Anche se Mephista ha l'autorità assoluta sulle azioni del contingente, Tuthor gestisce tutte le operazioni militari di routine.

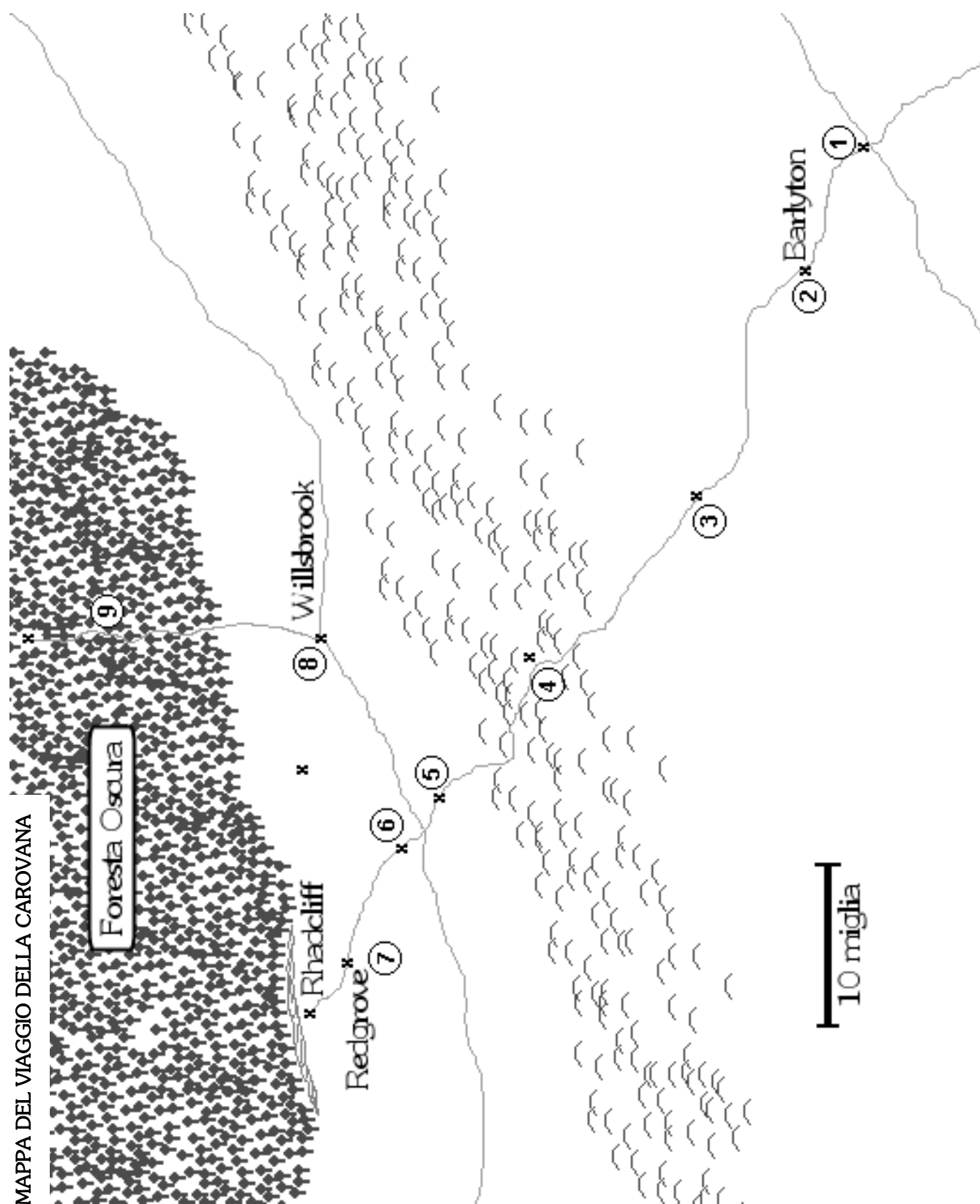
Gruglach (mezzorchetto chierico di Pestula del 12° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d8+27+3, pf 94, tpcCA0 14 (12 in mischia, 13 a distanza), Att 1, Fer arma +2 o incantesimo, TS C12, Mor 11, PX 2.800, For 17, Int 9, Sag 14, Des 14, Cos 18, Car 8].

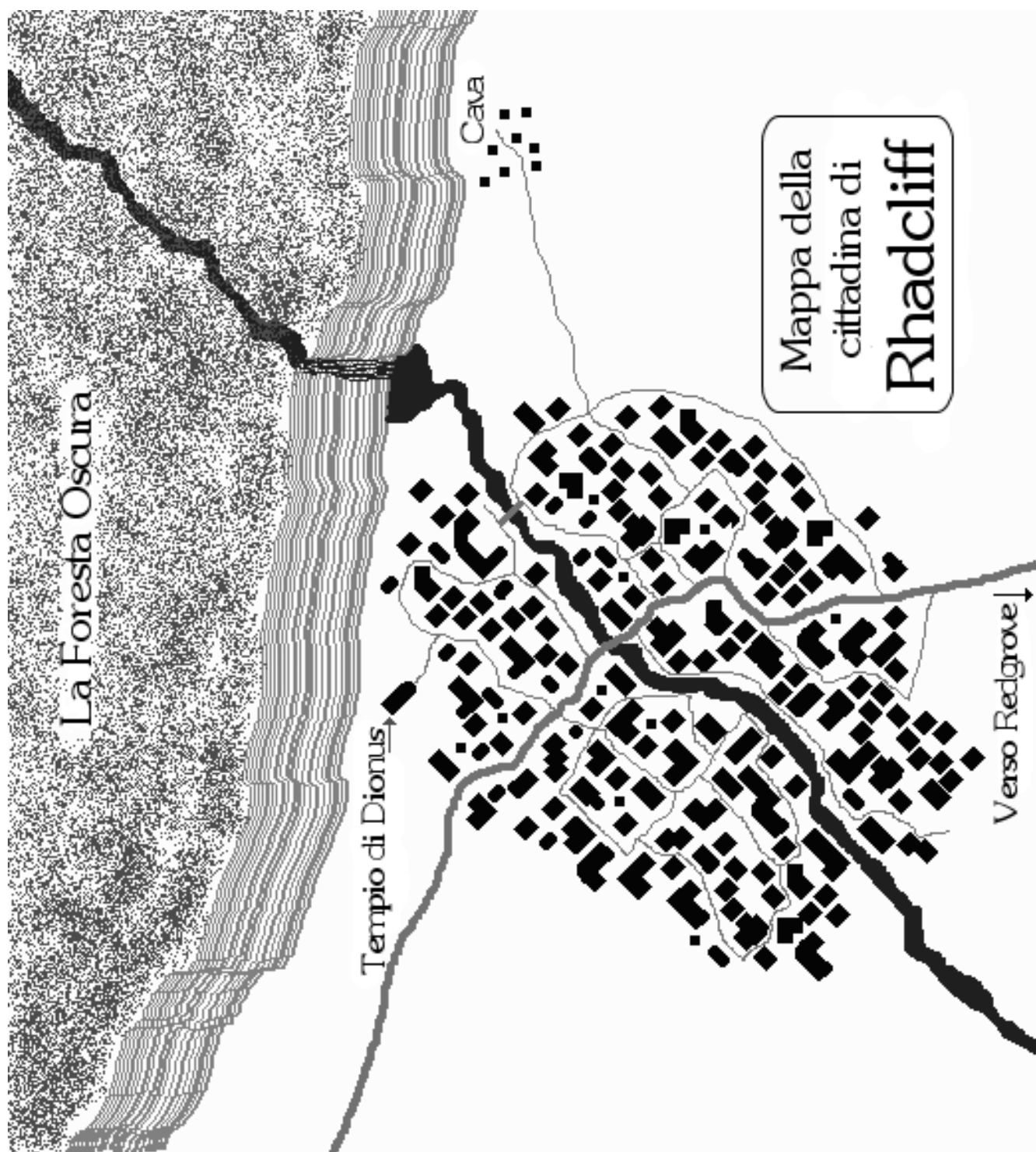
Incantesimi dei chierici (5+2/5/4/3/3/2): 1° livello: *comando* (x2), *cura ferite leggere* (x2), *incuti paura*, *oscurità*, *santuario*; 2° livello: *benedizione*, *blocca persone*, *malasorte*, *silenzio* (x2); 3° livello: *arma possente*, *dispersione della magia*, *oscurità persistente*, *scaglia maledizione*; 4° livello: *cura ferite gravi* (x2), *esorcismo*; 5° livello: *colpo infuocato*, *piaga degli insetti*, *raggio mortale*; 6° livello: *barriera di lame*, *guarigione*.

Equipaggiamento: corazza di piastre, mazza, fionda (con 10 proiettili), **fiasca di ferro** (vuota, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **statuina del potere meraviglioso: capra del viaggio**.

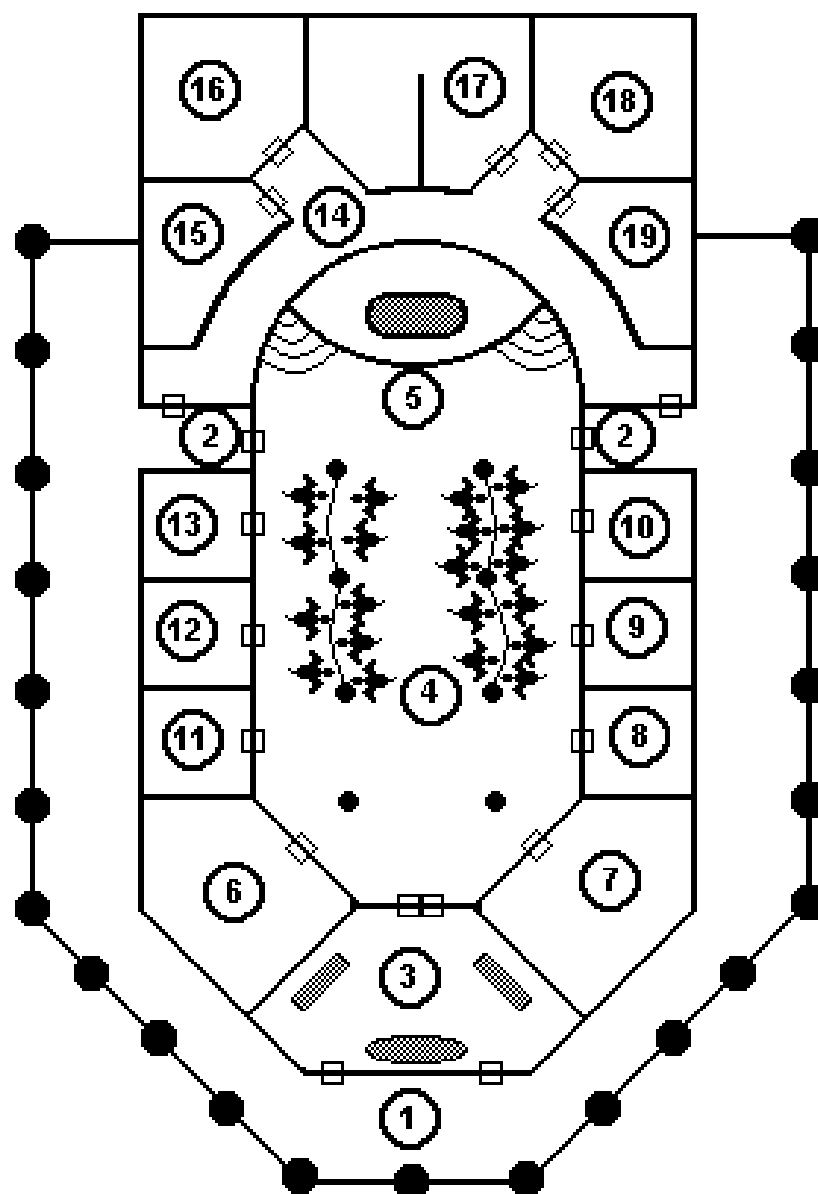
Descrizione: è il chierico assegnato al contingente dei profanatori. Dato che Mephista finora si è presa tutta la gloria derivante dal successo della missione, Gruglach ha

MAPPA DEL VIAGGIO DELLA CAROVANA





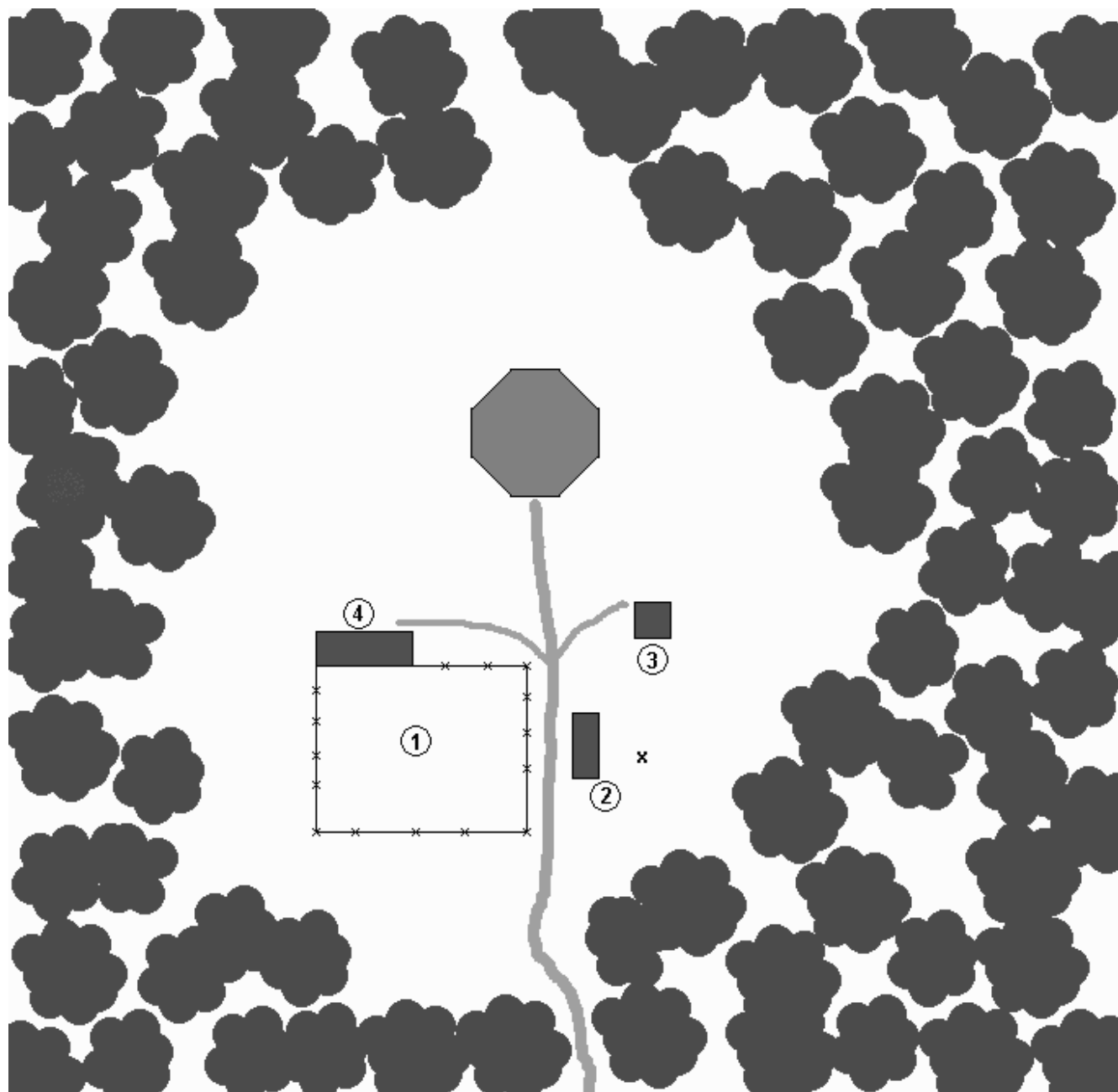
Mappa D - Il tempio di Dionus a Rhadcliff



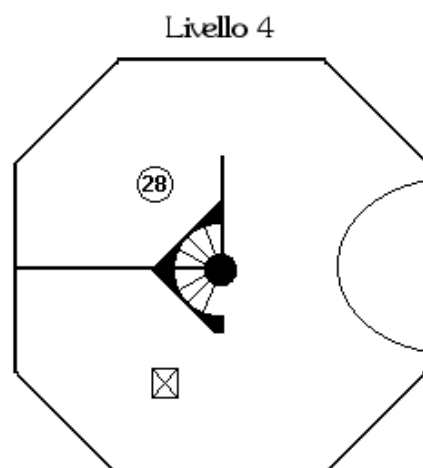
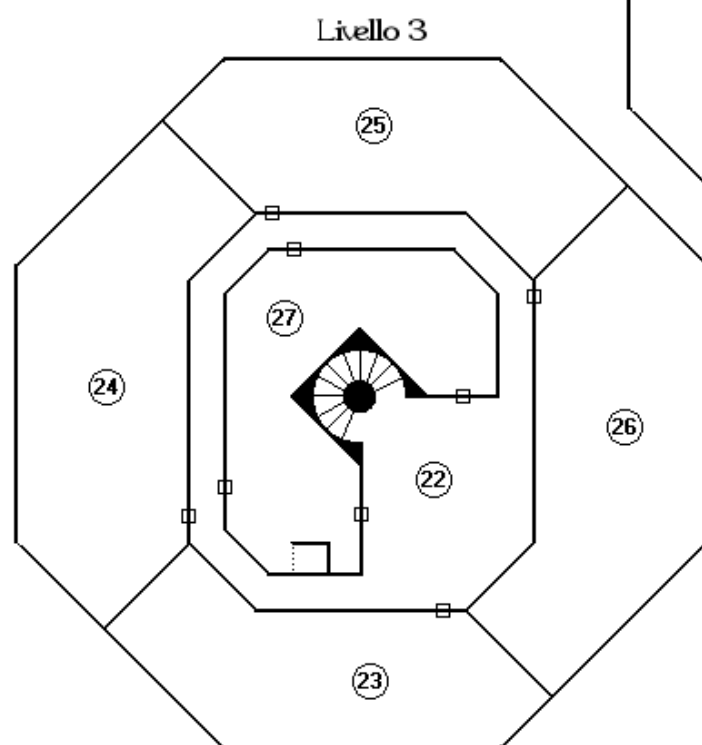
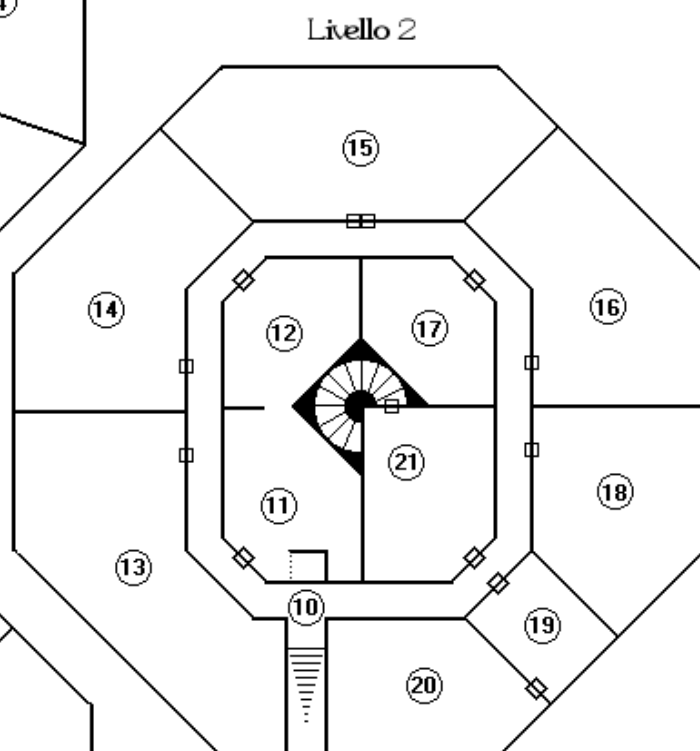
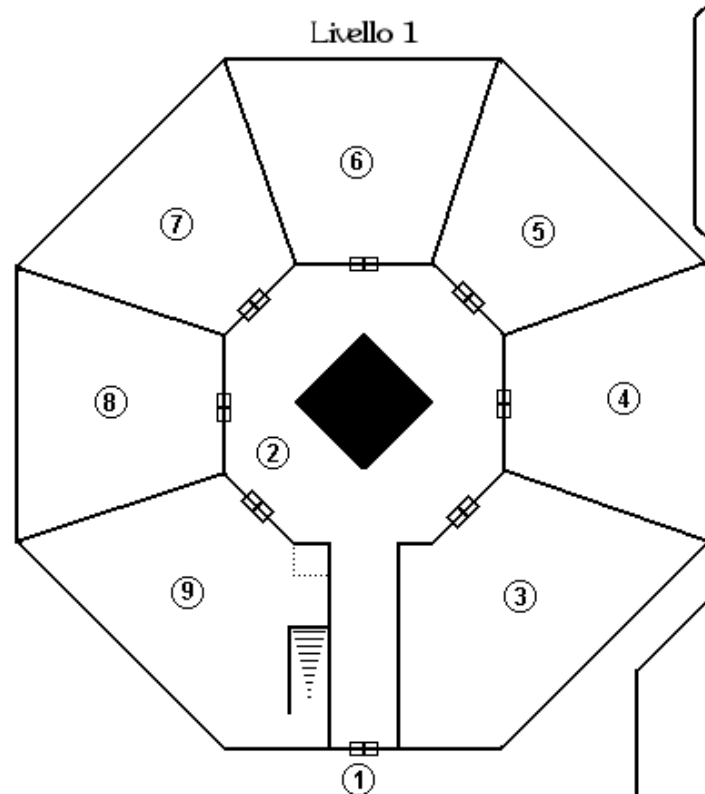
15 metri

copyright © 1998 by Keven Simmons

MAPPA R – LA RADURA



Mappa A - La torre di Andamacles



7,5 metri

sviluppato un odio profondo per la negromante. Sa che finché Mephista sarà in giro, lui avrà ben poche possibilità di migliorare la propria posizione all'interno del crescente esercito di Melengar, ma non osa fare qualcosa contro di lei. La sua unica consolazione è che Melengar ha affidato a lui la fiasca di ferro incantata che potrebbe essere usata per imprigionare il glabrezu, se l'imprevedibile creatura diventasse un pericolo per la missione. Il demone non è al corrente della presenza della fiasca e abbandonerebbe i suoi alleati se dovesse scoprire che un simile oggetto è pronto per essere utilizzato contro di lui.

Destrieri della morte (20) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 108 m (36 m), CA 7, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), TS G3, Mor 7, PX 350].

Possono colpire con due delle zampe artigliate causando 1d4 ferite ognuna, e mordere sempre per 1d4 danni. Il loro attacco più efficace, che possono sferrare soltanto se il cavaliere glielo ordina, è scendere in picchiata sulla vittima per cercare di ghermirla con gli artigli, sollevarla e poi lasciarla cadere da una grande altezza. Per riuscire nella manovra, la creatura deve sferrare con successo due attacchi, afferrando il bersaglio con entrambe le zampe artigliate (solitamente quelle posteriori). Questi attacchi non devono essere messi a segno nello stesso round di combattimento, ma vanno comunque effettuati al massimo nel giro di 3 round.

Glabrezu (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA -4, DV 10, pf 80, tpcCA0 11, Att 5, Fer 2d6/2d6 (chele), 1d3/1d3 (artigli), 1d4+1 (morso), TS G10, Mor 9, PX 3.100].

Descrizione: il demone che accompagna i profanatori è una creatura imprevedibile e non è sotto il diretto controllo di nessuno degli altri membri del contingente. Melengar gli ha ordinato di obbedire ai comandi di Mephista ma, una volta lontano dalla presenza del sommo sacerdote, il glabrezu ha agito di propria iniziativa, ignorando sia gli ordini dati dalla negromante che da chiunque altro. Continuerà a operare come meglio crede durante gli incontri coi PG e non cercherà di coordinare le sue azioni con quelle dei profanatori. La sua tattica preferita è quella di attaccare per alcuni round e poi utilizzare la sua abilità di *teletrasporto* per ritirarsi, usare l'*autometamorfosi* per assumere un'altra forma (per esempio cavallo, corvo, cane, ecc.) e tentare di avvicinarsi di nuovo abbastanza ai suoi avversari per sferrare un altro attacco di sorpresa. Nel caso in cui sia ridotto a meno di 15 punti ferita, si teletrasporterà a Roccamorta e informerà Melengar della piega presa dagli eventi a Rhadcliff.

Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e teletrasporto infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. È vulnerabile agli attacchi di armi normali. Possiede le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: autometamorfosi, levitazione, oscurità (entro 3 m), paura arcana, pirotecnica, telecinesi (fino a 180 kg). Inoltre, una volta al giorno, può creare un portale (35% di probabilità di successo) per

evocare un altro glabrezu, un vrock o un hezrou (determinato a caso).

Gli assediati

Pasha (umano chierico del 4° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4d8+4, pf 24, tpcCA0 18 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +2 o incantesimo, TS C4, Mor 8, PX 190, For 16, Int 8, Sag 16, Des 12, Cos 15, Car 11].

Incantesimi dei chierici (3+2/2+2): 1° livello: *cura ferite leggere, individuazione del male, luce, protezione dal male, santuario*; 2° livello: *blocca persone, canto sacro, individuazione dell'allineamento, rallenta veleno*.

Equipaggiamento: cotta di maglia, mazzafrusto, fionda (con 10 proiettili).

Youlon (umana chierica del 6° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+6, pf 26, tpcCA0 17 (18 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C6, Mor 8, PX 820, For 12, Int 12, Sag 16, Des 8, Cos 14, Car 13].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *comando, cura ferite leggere, individuazione del male, protezione dal male, resistere al freddo*; 2° livello: *arma spirituale, benedizione, blocca persone, resistere al fuoco, silenzio*; 3° livello: *cura malattia, dispersione della magia*.

Equipaggiamento: cotta di maglia, **bastone +3**, mazza.

Quenten (umano chierico del 10° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d8+18+1, pf 71, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C10, Mor 9, PX 2.400, For 9, Int 12, Sag 18, Des 12, Cos 17, Car 13].

Incantesimi dei chierici (5+2/4+2/3+1/3+1/2): 1° livello: *comando, cura ferite leggere (x2), individuazione del male, individuazione della magia, luce, scaccia paura*; 2° livello: *arma spirituale, blocca persone (x2), rallenta veleno, silenzio (x2)*; 3° livello: *arma possente, cura malattia, dispersione della magia, preghiera*; 4° livello: *cerchio di protezione dal male, creare cibo e acqua, individuazione della menzogna, neutralizza veleno*; 5° livello: *colpo infuocato, visione del vero*.

Equipaggiamento: **mazzafrusto +2, bracciali dell'armatura CA 4, pietra della buona fortuna**.

Dopo l'assedio

Dopo che l'assedio di Rhadcliff sarà stato spezzato, e i profanatori e il glabrezu saranno stati uccisi o messi in fuga, i preti daranno ai PG **quattro dosi di polvere rivelatrice** e una **corda per scalare** come ricompensa per i loro eroici sforzi. Quindi rivolgeranno la loro attenzione a ristorare il potere dell'altare incantato e, nel giro di una settimana, il tempio sarà nuovamente in grado di curare le malattie. Con la sconfitta dei profanatori, i riformamenti e i chierici degli altri templi potranno raggiungere l'area in quarantena e liberare lentamente il ducato dall'epidemia che lo affligge. Anche se saranno ovviamente in apprensione per la presunta collaborazione tra il culto di Pestula e il mago Andamacles cui si accenna nella lettera di Mephista, la loro preoccupazione più immediata sarà quella di debellare la pestilenza. Data la quantità di lavoro necessaria per raggiungere tale scopo, semplicemente non possono rinunciare a nessuno dei loro membri per inviarlo in una

missione di spionaggio e raccolta informazioni alla torre di Andamacles, perciò chiederanno invece ai PG di farsene carico. Se i personaggi acconsentiranno a investigare sulle attività del mago e ritorneranno con notizie utili, i sacerdoti li ricompenseranno con un **anello del camaleonte** e un **anello della stretta folgorante** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di entrambi). Se i PG decidono di accettare l'offerta, Lenora non li accompagnerà; per ora, le sue capacità sono più necessarie al tempio.

UNA VISITA ALLA TORRE DI ANDAMACLES

Il viaggio verso la torre

Anche se la torre di Andamacles si trova in una zona remota della Foresta Oscura, la sua posizione non è un segreto. I preti del tempio di Dionus a Rhadcliff possono dare ai PG indicazioni adeguate su come arrivarci, anche se nessuno di loro ha mai visitato il posto di persona. Le terre civilizzate tra Rhadcliff e la torre sono state colpite duramente dalla pestilenza, perciò i sacerdoti si assicureranno che i PG siano equipaggiati con abbastanza cibo e altre scorte per completare il viaggio.

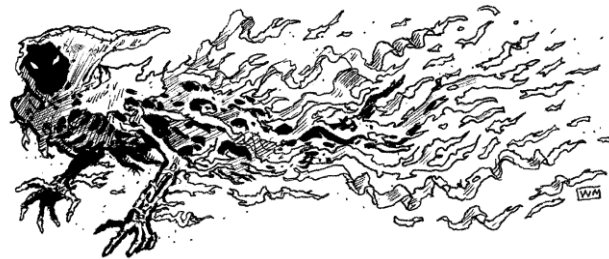
Incontro n. 8 – Presenze a Willsbrook

I chierici del tempio vi hanno spiegato la via per la torre del mago, stimando che vi occorreranno due o tre giorni per arrivarci, sempre che la strada che attraversa la Foresta Oscura sia ancora praticabile. Il primo giorno di viaggio è stato abbastanza facile e, appena il sole comincia a tramontare, vedete davanti a voi i primi segni di quello che vi è stato detto dovrebbe essere il villaggio di Willsbrook. Come molti insediamenti all'interno della zona contaminata, sembra essere completamente deserto. Più della metà delle diverse dozzine di edifici che lo compongono sono stati bruciati fino alle fondamenta, ridotti a travi annerite e mucchi di pietre incrinare. Una veloce ricerca conferma i vostri sospetti, cioè che al villaggio non è rimasto nessun abitante, perciò avete scelto uno dei capanni intatti per trascorrere la notte. L'edificio è composto da tre sole stanze: due piccole camere non molto più grandi dei letti che ci sono dentro e una sala più ampia che un tempo serviva da soggiorno e cucina. Sembra che i residenti abbiano avuto il tempo di andarsene prima di cadere vittime dell'epidemia, perché nella casa non c'è l'odore stantio di malattia e morte che proviene invece dalle altre abitazioni.

Il villaggio, anche se non ci sono esseri viventi, sfortunatamente è infestato da un gruppo di presenze. In vita erano i componenti di una famiglia di avari mercanti, che sono tutti rimasti uccisi nell'incendio che ha distrutto la loro abitazione, trasformandosi di conseguenza in spiriti non morti. Durante il giorno rimangono nascosti sotto le macerie carbonizzate ma, una volta sceso il buio, escono fuori e si aggirano per la cittadina. Appena cominceranno la loro ronda serale, saranno immediatamente consapevoli della presenza di esseri viventi e, nel corso della notte, quando il fuoco da campo dei PG si sarà quasi spento, si avventureranno sulla capanna. Se i personaggi hanno piazzato una sentinella all'esterno, c'è la possibilità che questa si accorga delle lugubri figure in avvicinamento.

Presenze (6) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 25, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Come gli altri non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Le presenze non vengono colpite dalle armi normali, e le armi di argento infliggono loro solo la metà delle ferite. Con il tocco gelido, infliggono 1d6 ferite e risucchiano un livello o un dado vita. Se un personaggio viene ridotto a livello 0, muore e risorge dopo 24 ore come una nuova presenza asservita a quella che l'ha ucciso.



Incontro n. 9 – Scimmie ragno

La strada che attraversa la Foresta Oscura è stata semplice da percorrere. I preti vi avevano detto che originariamente serviva per trasportare le pietre utilizzate per costruire la torre di Andamacles e, nonostante siano trascorsi una ventina d'anni dal completamento dell'edificio, la via è rimasta praticabile. La folta copertura naturale formata dagli enormi e contorti alberi consente a pochissima luce solare di arrivare fino a terra, il che ha impedito la crescita del sottobosco. Vi state godendo il viaggio quando, poco dopo mezzogiorno, udite un suono inaspettato, come un chiacchiericcio nella foresta sopra di voi. Avete già sentito rumori simili, però in climi tropicali, mai in questa parte del mondo: il chiasso inconfondibile di una tribù di scimmie arboricole vi pare completamente fuori posto. Siete ancora più confusi quando intravedete una delle creature che attraversa i rami sopra le vostre teste, perché vi sembra che abbia fin troppe braccia! Mentre vi avvicinate alla zona dove sembra che il gruppo dimori, vedete altri di quei bizzarri animali. Somigliano a delle piccole scimmie marroni lunghe una sessantina di centimetri, ma hanno otto zampe pelose invece delle normali quattro. Tra i rami più alti notate anche una miriade di bozzoli di ragnatela e arbusti, con delle piccole aperture dalle quali escono altre scimmie. L'intera tribù pare essere stata disturbata dalla vostra presenza, ma non sembra aggressiva. Preferisce invece urlarvi e sibilarvi contro dalla sicurezza delle cime degli alberi.

Le scimmie ragno (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) non sono pericolose, anche se morderanno se vengono catturate o braccate. Andamacles le ha create più per fare un esperimento che come tentativo di produrre un incrocio utile e, dopo aver studiato il risultato, le ha liberate nella foresta. Anche se questa tribù è l'unica esistente al mondo, finora ha prosperato e probabilmente si diffonderà nella regione in un tempo relativamente breve.

La radura

Se i PG non saranno rallentati nel viaggio attraverso la Foresta Oscura, arriveranno alla torre di Andamacles nel tardo pomeriggio e lo sviluppo degli eventi da quel punto in poi dipenderà dalle loro azioni. A meno che i personaggi non siano abbastanza furtivi da poter entrare nell'edificio senza mettere in allarme il mago circa la loro presenza, si troveranno ben presto costretti sulla difensiva. Andamacles e Mephista saranno al piano più alto della torre e udranno qualsiasi rumore di lotta proveniente dal basso. Una volta che la negromante si accorgerà dell'arrivo di visitatori indesiderati, sarà facile per lei convincere il trasmutatore che gli intrusi sono qui per rubare i nuovi segreti che ha scoperto. Dato che il mago è ossessionato dal proprio lavoro e sostanzialmente paranoico, agirà rapidamente per eliminare qualsiasi minaccia alle sue ricerche e sarà disposto a difenderle con la sua stessa vita, se necessario. Mephista, al contrario, è fredda e razionale. I suoi progetti vanno oltre l'attuale collaborazione con Andamacles e si ritirerà se la situazione inizia a mettersi male per lei.

La descrizione seguente può essere letta ai giocatori quando si avvicinano per la prima volta alla radura:

Il sole ha iniziato la sua discesa verso l'orizzonte, ma stimate che rimangano ancora un po' di ore di luce quando avvistate per la prima volta una torre di pietra che sbuca sopra le cime degli alberi. La presenza di numerosi ceppi indica che la foresta è stata leggermente diradata attorno all'edificio, ma non sembra che sia stato fatto alcuno sforzo per impedirle di ricrescere. Attraverso le piante davanti a voi, vedete il sole al tramonto risplendere su alcuni bassi edifici di legno e sentite i caratteristici belati delle pecore. L'occasionale suono di un'ascia contro il legno indica che qualcuno sta spaccando la legna nella radura. Quando finalmente raggiungete il bordo dello spiazzo, potete vedere che ci sono tre o quattro fienili di legno e un recinto che ospita una dozzina o più di pecore. Alla vostra destra, dietro uno degli edifici, potete osservare il punto da cui proviene il rumore dell'accetta. Una creatura simile a un orco, alta quasi 2,4 m, impugna un'enorme ascia bipenne e sta in mezzo a una grossa pila di legna da ardere. La sua pelle è grigia e scagliosa, e due corna leggermente ricurve protrudono dalla testa ricoperta da neri capelli incolti.

La creatura è un'orcuglia (un incrocio tra un orco e una garguglia, vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Quando i PG la vedono per la prima volta, ha le ali racchiuse dietro la schiena, per cui non sarà immediatamente evidente che è in grado di volare. Ci sono altre cinque orcuglie nelle vicinanze della torre, e occorrerà loro solo un round o due per accorrere in caso di combattimento. Tuttavia, quando mettono piede per la prima volta nella radura, i personaggi avranno la sorpresa dalla loro perché l'orcuglia intenta a spaccare la legna non sta in guardia e il troppo rumore che sta facendo le impedisce di notare immediatamente la presenza di estranei. Ha l'ordine di uccidere chiunque si avvicini alla torre – a meno che non sia in compagnia di Andamacles o Mephista – perciò, una volta accortasi degli sconosciuti, muoverà velocemente all'attacco.

R1. Recinto delle pecore

La dozzina e mezzo di pecore qui dentro vengono utilizzate come cibo. Andamacles non alleva le pecore, ma se le fa consegnare regolarmente dalle fattorie vicine. L'epidemia ha interrotto i rifornimenti, ma il mago è stato così preso dal suo lavoro da non aver pensato a cosa fare quando queste scorte termineranno.

R2. Baracca delle orcuglie

Questo fienile un tempo era utilizzato per immagazzinare la legna da ardere, ma è stato svuotato per ricavarne un alloggio per le orcuglie. L'interno puzza di sudore e di escrementi, e non contiene nulla di interessante né di valore. Quando i PG vi entrano per la prima volta, ci sono tre orcuglie che stanno dormendo.

R3. Baracca del pozzo

Questa piccola struttura tiene al riparo il pozzo e contiene una vasta scorta di barilotti per l'acqua.

R4. Stalla del bestiame

Questo fienile è il luogo dove il bestiame si ripara quando il tempo volge al peggio. Contiene anche una misera scorta di grano e fieno, alcuni forconi, carriole, asce e altri attrezzi agricoli. Quando i PG arrivano, due orcuglie stanno ripulendo la stalla.

Orcuglie (6) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 5, DV 5+1, pf 27, tpcCA0 14, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (pugni), 1d8 (incornata) o arma +1, TS G5, Mor 7, PX 350].

In combattimento le orcuglie preferiscono usare le armi e, quando lo fanno, ottengono un bonus di +1 alle ferite inflitte. Se lottano disarmate, colpiscono con i massicci pugni e incornano la vittima (tutti gli attacchi devono essere sferrati contro un singolo avversario). Come le garguglie, queste creature possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

La torre

La torre di pietra si erge per tre piani fino a un'altezza di circa 12 m, con un ripido tetto conico fatto di legno e tegole che aggiunge altri 6 m alla costruzione. Il piano inferiore non ha finestre, ma gli altri due hanno delle strette aperture chiuse da spessi vetri piombati che possono essere aperti dall'interno. Il lato orientale del tetto a guglia ha un grande ingresso ad arco che consente l'accesso alle stalle aeree di nuova costruzione. Prima della creazione dei destrieri della morte, il piano superiore era un attico completamente chiuso.

A1. Porta principale

La porta principale della torre di Andamacles è costruita in solido legno rinforzato di ferro, ha una semplice maniglia e nessuna serratura visibile. L'ingresso è, tuttavia, sempre sbarrato da un *chiavistello magico* lanciato al 16° livello. Solo il trasmutatore e Mephista conoscono la parola d'ordine che consente il passaggio.

A2. Corridoio centrale

Un corridoio non illuminato conduce dalla porta principale a una stanza ottagonale con una grande colonna al centro. Al principio sembra completamente buia, ma quando gli occhi si abituano all'oscurità, delle tremolanti lampade a olio montate lungo la parete esterna forniscono abbastanza illuminazione da permettere di vedere. La sala puzza come la tana di un animale, con un tanfo di urina, muschio e feci. Ci sono sette porte e tutte, eccetto una, sono sprangate dall'esterno con pesanti sbarre di ferro. Ognuna ha un piccolo foro quadrato di 10 cm all'altezza degli occhi, anche questo chiuso da un piccolo sportello.

A3. Cella

In questa cella attualmente ci sono quattro cavalli normali. Sono stati portati nella torre solo di recente e sono ancora in condizioni relativamente buone.

A4. Cella

Questa cella ospita cinque pipistrelli enormi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che saranno utilizzati come cavie da trasmutazione quando verranno creati i destrieri della morte migliorati. Le creature hanno un'apertura alare di oltre 3,6 m, per cui non possono volare mentre sono all'interno della torre. Tuttavia, se vengono disturbati, possono emettere lo stridio.

Pipistrelli enormi (5) [All NM, Mov 9 m (3 m) o volo 45 m (15 m), CA 5, DV 6, pf 23, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G3, Mor 8, PX 570].

Attaccano con il morso e possono emettere un suono stridulo che obbliga tutti quelli entro 6 m a effettuare un tiro salvezza contro paralisi. In caso di fallimento, le vittime provano un dolore lancinante e sono costrette a coprirsi le orecchie, rimanendo stordite per 1d3 round (vedi p. 144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). Chi riesce nel tiro salvezza è immune all'attacco sonico di quello specifico mostro per le prossime 24 ore.

A5. Cella

In questa cella ci sono quattro destrieri della morte. Sono stati creati soltanto di recente e non sono ancora stati addestrati.

Destrieri della morte (4) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 108 m (36 m), CA 7, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), TS G3, Mor 5, PX 350].

Possono colpire con due delle zampe artigliate causando 1d4 ferite ognuna, e mordere sempre per 1d4 danni.

A6. Cella

Questa cella racchiude un pericoloso mostro che Andamacles ha catturato per poterlo studiare. È nero, coperto di scaglie e lungo approssimativamente 9 m. Ha un aspetto vagamente draconico, anche se non ha ali. La sua lunga coda, simile a una frusta, termina con un pungiglione velenoso a barbigli e due lunghe corna spuntano dai lati della testa. Date le sue caratteristiche, Andamacles crede

che sia un incrocio tra una viverna e un gorgone, anche se non è stato ancora in grado di determinarne l'origine. La bestia non è particolarmente intelligente e attaccherà chiunque le si avvicini. Mephista potrebbe liberare la creatura per ostacolare i PG, se dovesse presentarsi l'opportunità.

Vivergone (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 43, tpcCA0 12, Att 3, Fer 2d6 (incornata) o pietrificazione (soffio), 2d8 (morso), 2d8 + veleno (pungiglione), TS G8, Mor 9, PX 2.060].

Se ha spazio per lanciarsi in una carica, può incornare infliggendo il doppio delle ferite. In alternativa, può attaccare con il soffio, una nube di gas larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi creatura presa in questa nube deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Il mostro è immune al proprio soffio. Inoltre attacca con il morso e con il pungiglione velenoso della sua coda lunga e flessibile. Una creatura trafitta dal pungiglione muore all'istante, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro veleno.

A7. Cella

In questa cella è imprigionato un unicorno, la cavia più preziosa tra tutte quelle possedute da Andamacles e la più difficile da catturare. Il mago ha in programma di tentare di combinare l'unicorno con un destriero della morte per creare un "destriero della morte migliorato". Questa nuova creatura unirà l'abilità di teletrasporto dell'unicorno con quelle dei destrieri della morte e avrà anche una innata resistenza ai veleni. La prigioniera nella quale è racchiuso l'animale è incantata con una magia che impedisce l'utilizzo di incantesimi e poteri di movimento (come per esempio *teletrasporto*, *porta dimensionale*, *intermittenza*, ecc.) per entrare e uscire dall'area.

Unicorno (1) [All L, Mov 72 m (24 m), CA 2, DV 4, pf 25, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d8/1d8 (zoccoli), 2d8 (corno), TS G8, Mor 7, PX 135].

È in grado, una volta al giorno, di teletrasportarsi a una distanza di 108 m assieme a chi lo cavalca. Solo una fanciulla virtuosa (di allineamento legale) può avvicinarsi a una di queste creature nobili e schive.

A8. Cella

Attualmente ci sono cinque troll rinchiusi in questa stanza. Andamacles spera di combinare la loro abilità di rigenerazione con quelle di un'altra creatura, ma al momento non ha ancora deciso quale. Come per la vivergone, Mephista potrebbe liberare i troll se pensa che possano essere di intralcio al gruppo.

Troll (5) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 40, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

I troll hanno la capacità di rigenerare le ferite subite: 3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a

round. Le ferite causate dal fuoco e dall'acido, però, non possono rigenerarle. Se un troll perde un arto, esso cercherà di strisciare verso il corpo per riattaccarsi. Un troll può riattaccare un arto amputato immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, i troll non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se un troll viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

A9. Magazzino

La porta di questa stanza è la sola che non è sbarrata, ma è chiusa con un *chiavistello magico* lanciato al 16° livello. Il locale dietro di essa è zeppo di casse, sacchi e barili pieni di viveri e scorte come farina, forme di formaggio, frutta secca, ortaggi, barilotti di vino, ecc. La maggior parte del cibo è stato incantato con incantesimi minori di preservazione per impedire che vada a male. Una stretta scala sale al secondo piano. Nel magazzino ci sono delle lampade a olio appese alle pareti, ma vengono lasciate spente a meno che qualcuno non stia lavorando qui dentro.

Nell'angolo nord-est c'è una sorta di montacarichi utilizzato per trasportare gli approvvigionamenti ai livelli superiori della torre. Quando i PG arrivano, la piattaforma si trova al secondo piano e blocca l'apertura nel soffitto. Le spesse funi che servono per alzarla e abbassarla scendono dal fondo della piattaforma e passano attraverso degli argani fissati al pavimento, prima di salire nuovamente oltre il soffitto.

A10. Corridoio del secondo piano

Le scale dell'area A9 al primo livello conducono a un angusto corridoio, largo 1,5 m, che gira tutto intorno al centro della torre. Le lampade a olio fissate lungo le pareti di solito vengono tenute accese, anche se sono regolate in modo da emanare soltanto pochissima luce.

A11. Dispensa

Questa stanzetta contiene un piccolo assortimento dei cibi immagazzinati nella sala A9 al pianterreno. Il montacarichi è inserito in una struttura di legno per evitare che qualcuno cada accidentalmente nel buco nel pavimento quando la piattaforma non è a questo livello. Quando i PG arrivano nel magazzino (area A9), la piattaforma è qui e su di essa sono poggiati tre grossi sacchi di farina.

A12. Cucina

La piccola cucina contiene un assortimento completo di oggetti che vengono solitamente utilizzati per preparare i cibi. Ci potrebbero essere anche uno o due servi, a seconda dell'ora del giorno. Vedi la stanza A13 per una descrizione completa dei domestici.

A13. Alloggio dei servitori

In questa stanza alloggiano i servi che dimorano alla torre. È piena di semplici letti, alcuni tavoli, sedie e bauli per vestiti. La squadra di servitori di Andamacles è formata da una dozzina di halfling provenienti da vari villaggi di questa zona della Foresta Oscura. Originariamente, erano venuti a lavorare qui volontariamente, ma la paranoia del mago ne ha fatto dei prigionieri. Andamacles proibisce loro di

allontanarsi dalla torre e dà la caccia a quelli che cercano di scappare, per paura che rivelino i suoi segreti. Tuttavia, finché rimangono al loro posto, di solito non vengono maltrattati. Riveleranno ai PG tutto ciò che sanno su Andamacles e sulla torre, ma non rischieranno la vita per aiutare apertamente il gruppo in un attacco contro il loro padrone.

A14. Alloggio del capo della servitù

La routine giornaliera di badare alla torre e dirigere la squadra di servitori halfling tocca a una vecchia megera mezzorchetta di nome Agatha. Il suo passo zoppicante e la sua vista debole potrebbero indurre chi la incontra a pensare che sia malata e decrepita, ma in effetti è alquanto forte e in salute. I suoi alloggi sono abbastanza spaziosi e decorati con tappezzerie sbiadite. Nella stanza ci sono anche un grande letto, un paravento e due armadi che contengono abiti spartani e sdruciti. È fedele ad Andamacles e farà ciò che può per aiutarlo a difendere la torre dagli invasori, tranne ingaggiare un combattimento diretto.

A15. Studio

Questa stanza è arredata come uno studio ed era a disposizione degli ospiti di Andamacles. Come la sala da pranzo (area A16), di recente è stata ben poco utilizzata.

A16. Sala da pranzo

In questa stanza c'è un grande tavolo circondato da sedie. Una grossa credenza in un angolo contiene stoviglie d'argento, brocche e vassoi di ottone e argento, caraffe di cristallo, un candelabro dorato e candele di cera purissima. La sala non è utilizzata da diverso tempo e viene pulita di rado, per cui un sottile strato di polvere copre ogni cosa. Andamacles e Mephista spesso pasteggiano nelle loro stanze e il personale mangia in cucina o nei propri alloggi.

A17. Ripostiglio

Questa stanza è un grosso ripostiglio e contiene lenzuola, coperte, asciugamani, ecc.

A18. Stanza degli ospiti

Una camera da letto per gli ospiti completamente arredata – al momento non viene usata.

A19. Anticamera

Questa piccola sala di aspetto contiene un tavolo, alcune sedie e uno scrittoio. Il tavolino sembra essere stato usato di recente, anche se non ci sono lettere o documenti in giro.

A20. Stanza degli ospiti – Mephista

Una camera da letto ben arredata e attualmente occupata da Mephista, quando è in visita alla torre. Un letto a baldacchino con delle pesanti cortine occupa gran parte della stanza, assieme a un alto guardaroba. Una volta Mephista sbarrava la porta della camera con un *chiavistello magico*, ma quando Andamacles lo ha scoperto è stato sul punto di cacciarla via, perché pensava che la donna avesse qualcosa da nascondergli. Ora la porta è semplicemente chiusa a chiave, senza espedienti magici. I libri di magia di Mephista (o, per lo meno, delle copie) sono conservati in tre

piccoli e robusti forzieri, ognuno dei quali è sprangato da un *chiavistello magico*.

A21. Pianerottolo del secondo piano

Questa stanza non è ammobiliata e manca di qualsiasi decorazione. Una porta si apre sul fondo di una scala a chiocciola circolare.

A22. Pianerottolo del terzo piano e corridoio

La scala circolare sale dal piano inferiore fino a questa stanza e continua fino all'attico superiore. Il pianerottolo è privo di mobili e non è decorato. Come nel corridoio centrale del secondo piano (area A10), ci sono delle lampade a olio fissate alle pareti, accese ma regolate per emettere una luminosità minima.

A23. Laboratorio

Questa grande stanza è uno dei laboratori di Andamacles, quello dove lui e Mephista sono impegnati quando i PG arrivano alla torre. Se i personaggi riescono a entrare nell'edificio senza attirare l'attenzione dei due maghi, essi continueranno a lavorare qui per diverse ore. Stanno attualmente discutendo i loro piani per combinare l'unicorno prigioniero al primo livello (area A7) con un destriero della morte, per creare un "destriero della morte migliorato". Nella sala ci sono alcune grandi casse, ma al momento sono tutte vuote. Su dei lunghi tavoli poggiano equipaggiamento alchemico e componenti magici, e vari blocchi per appunti rilegati che contengono le note sulle ricerche fatte dai maghi. Andamacles e Mephista al momento non sono d'accordo su come procedere nella creazione del "destriero della morte migliorato". Il primo vuole provare una triplice combinazione, mentre Mephista ha in mente di unire l'unicorno con un destriero della morte già esistente. Dato che catturare l'unicorno è stata un'impresa monumentale, nessuno vuole sciupare la creatura per un esperimento dall'esito incerto.

A24. Laboratorio

In questo laboratorio c'è uno degli esperimenti in corso di Andamacles: la combinazione di un troll e una garguglia. Il mago era quasi sul punto di procedere nel tentativo quando Mephista è tornata e lo ha convinto a cominciare a lavorare sul "destriero della morte migliorato". Due grandi casse di ferro racchiudono rispettivamente un troll e una garguglia. Se verranno liberati, il troll probabilmente attaccherà chiunque si troverà a portata di mano, mentre la garguglia tenderà di volare via dalla finestra.

A25. Camera da letto e biblioteca di Andamacles

In questa stanza ci sono il letto e il guardaroba di Andamacles, il suo scrittoio e degli scaffali pieni di libri e pergamene. Gran parte dei testi sono trattati riguardanti la magia di alterazione, una buona frazione dei quali concerne gli effetti degli incantesimi di trasmutazione sulle creature viventi. I tomi di valore, tuttavia, sono conservati in uno scrigno magico che ha un effetto simile all'incantesimo *cassa segreta*. Questo forziere contiene i libri di magia di Andamacles e i suoi diari coi resoconti degli esperimenti di bio-trasformazione combinatoria. Il baule incantato può

essere richiamato dal Piano etereo pronunciando la parola di comando mentre si apre una versione in miniatura del forziere, che è posata sopra il guardaroba del mago. Se non viene proferita la giusta parola d'ordine, il minuscolo scrigno si apre normalmente e sembra essere nulla di più di un cofanetto per gioielli decorato.

L'altro oggetto di interesse nella stanza è una sfera di cristallo magica poggiata su un piedistallo di piombo di forma intricata che sta su uno degli scaffali. La sfera sembra una normale palla di cristallo per la chiarezza ed è stata donata ad Andamacles da Mephista, da parte del suo padrone, come pagamento per il successo ottenuto dal mago nella creazione dei destrieri della morte. Ciò che il mago non sa è che l'oggetto è in realtà una **sfera di cristallo ipnotica**, attraverso la quale Melengar intende prendere progressivamente il controllo del trasmutatore. Andamacles non ha ancora utilizzato la sfera, per cui non è stato influenzato dal suo potere.

A26. Laboratorio

Andamacles ha permesso a Mephista di utilizzare questo laboratorio per i suoi esperimenti mentre si trova alla torre. La stanza puzza di carne decomposta a causa del cadavere di un'orcuglia che si trova su un grosso tavolo. Mephista ha in progetto di creare uno zombi dal corpo, ma non ne ha ancora avuto l'opportunità. È curiosa di scoprire se ci saranno degli effetti imprevisti nel realizzare un non morto partendo dai resti di una creatura originata dalla bio-trasformazione combinatoria.

A27. Magazzino / biblioteca

Questa stanza è piena di scaffali che contengono una gran varietà di ingredienti magici: innumerevoli giare, becher, fiasche, storte, bracieri e altro equipaggiamento simile, più numerosi vasi e fiale pieni di componenti arcani. Oltre a questi oggetti, ci sono anche le seguenti pozioni già pronte per l'uso: **due pozioni del volo, quattro pozioni della guarigione, due pozioni dell'invisibilità e una pozione dell'autometamorfosi**. Su uno scaffale si trovano due dozzine di piccoli scrigni che contengono delle gemme suddivise per tipo (per esempio, uno è pieno di agate, un altro di rubini, un terzo di smeraldi, ecc.). Ognuno custodisce 10d10 pietre preziose di diverse dimensioni e valore – l'ammontare complessivo di tutte le gemme è circa 33.000 mo. Andamacles le utilizza principalmente come componenti di incantesimi, ma anche per pagare beni e servizi. Il mago non dà troppa importanza al denaro e non crede che ci sia un ladro abbastanza pazzo da cercare di svaligiare la sua torre, per cui non ci sono trappole o casseforti a protezione delle sue ricchezze.

A28. Attico

La scalinata centrale termina nella stanza più alta della torre, che fino a qualche mese fa veniva utilizzata esclusivamente come magazzino. Quando Andamacles è riuscito a creare un destriero della morte, però, l'ha trasformata in una stalla aerea per la sua nuova cavalcatura. Una sezione del tetto è stata rimossa per permettere l'accesso dall'esterno ed è stata costruita una piccola tettoia per proteggere l'apertura dalla pioggia. Qui ci sono quattro destrieri della morte addestrati,

uno dei quali è quello personale di Mephista. Nell'attico c'è anche la carrucola che viene utilizzata per sollevare e abbassare il montacarichi della torre.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Andamacles il trasmutatore (umano mago del 16° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d4+9+7, pf 41, tpcCA0 13 (14 in mischia, 11 a distanza), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS M16, PX 2.400, Mor 10, For 7, Int 17, Sag 12, Des 17, Cos 14, Car 11].

Incantesimi dei maghi (5/5/4/4/4/4/3/2): a scelta del master tra quelli disponibili nel suo libro di magia (vedi sotto).

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura CA 6, bastone dell'arcimago** (con 20 cariche), **pugnale +3, anello dell'estensione della magia** (con 25 cariche, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Descrizione: Andamacles è un uomo maturo che si sta avvicinando alla sessantina, ma è ancora forte e in salute. È ben rasato e ha i capelli neri che gli arrivano fino alle spalle, ma un'alopecia incipiente lo ha reso quasi calvo. Da giovane era un assiduo studioso e uno scrittore prolifico nel campo della bio-trasformazione combinatoria, il che ha reso il suo nome popolare tra i maghi suoi pari. Invecchiando, la sua dedizione è divenuta ossessione e ha iniziato a disprezzare le critiche che gli altri erano soliti dispensare riguardo alle sue teorie. Ciò lo ha portato a lasciare la corporazione dei maghi e a continuare le proprie ricerche da solo. Da quando si è auto-imposto l'isolamento, è divenuto sempre più egocentrico e paranoico.

Libro di magia: 1° livello: *blocca porta, dardo incantato, fascino, individuazione della magia, ingrandire oggetti o creature, lettura della magia, luce, luci danzanti, manipolare il fuoco, movimenti da ragno, riparare, scudo, servitore invisibile, stretta folgorante*; 2° livello: *bocca magica,*

chiavistello magico, forza, frantumare, globo oscuro, levitazione, nube maleodorante, pirotecnica, raggio dell'indebolimento, scassinare, trucco della corda; 3° livello: *capanna magica, chiaroveggenza, dispersione della magia, folata di vento, intermittenza, palla di fuoco, parlare in altre lingue, respirare sott'acqua, velocità, volo*; 4° livello: *autometamorfosi, estensione della magia I, evoca mostri II, falò ipnotico, globo di invulnerabilità minore, metamorfosi, porta dimensionale, scavare, scudo di fuoco, terreno illusorio*; 5° livello: *bolla d'aria, cassa segreta, contattare altri piani, distorcere la distanza, evoca mostri III, nube mortale, pietra in fango, regressione mentale, telecinesi, teletrasporto*; 6° livello: *abbassare le acque, controllo del tempo atmosferico, estensione della magia III, finestra arcana, immagine proiettata, mano che spinge, muovere il terreno, sfera congelante, sorsi di furia, sortilegio di morte, spartire le acque*; 7° livello: *bidimensionalità, inversione della gravità, palla di fuoco a scoppio ritardato, porta in fase, spada incantata, statua, svanire*; 8° livello: *clone, danza irresistibile, metamorfosi assoluta, nube incendiaria, permanenza, schermo mentale, vetro come acciaio*.

Mephista la negromante (umana maga del 15° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 9d4+6, pf 33, tpcCA0 13, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M15, Mor 10, PX 2.400, For 9, Int 18, Sag 17, Des 12, Cos 9, Car 9].

Incantesimi dei maghi (5/4/4/4/4/3/2/1): a scelta del master tra quelli disponibili nel suo libro di magia (vedi sotto).

Equipaggiamento: pugnale, 15 dardi normali e **12 dardi +3, ritornanti** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) tutti ricoperti con un veleno che causa 5d4 ferite dimezzabili se la vittima riesce in un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -4, **anello di Nekros** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **scarabeo protettore, anello accumulatore di incantesimi** (attualmente contiene: *muro di forza, mano che blocca, cane fedele*).

Descrizione: Mephista è un'umana alta 1,75 m e ha la pelle pallidissima; che contrasta con i capelli di un nero corvino. È fredda, distaccata e molto controllata. È assai intelligente e saggia, e considera attentamente tutte le opzioni prima di scegliere quale azione intraprendere. Ha sempre almeno un paio di piani di riserva per ognuno dei suoi progetti e diversi "rifugi sicuri" dove teletrasportarsi in caso di pericolo. Ognuno è provvisto di pozioni della guarigione e una copia completa dei suoi libri di magia.

Libro di magia: 1° livello: *blocca porta, caduta morbida, dardo incantato, evoca famiglia, identificare oggetti magici, individuazione della magia, ingrandire oggetti o creature, lettura della magia, mani brucianti, manipolare il fuoco, messaggio, riparare, scudo, servitore invisibile*; 2° livello: *bocca magica, chiavistello magico, globo oscuro, individuazione del male, individuazione dell'invisibilità, localizza oggetto, nube maleodorante, pirotecnica, ragnatela, scassinare, trucco della corda*; 3° livello: *blocca persone, cerchio di protezione dal male, dispersione della magia, folata di vento, fulmine magico, infravisione, intermittenza, morte apparente, palla di fuoco, parlare in altre lingue, protezione dalle armi da lancio, velocità, volo*;



4° livello: *autocontrollo mnemonico, autometamorfosi, fitomorfosi collettiva, globo di invulnerabilità minore, metamorfosi, muro di fuoco, occhio dello stregone, porta dimensionale, scaccia maledizione, scavare*; 5° livello: *animare i morti, bolla d'aria, evoca elementale, evoca mostri III, giara magica, mano che blocca, muro di forza, muro di pietra, nube mortale, pietra in fango, regressione mentale, scolpire la pietra, telecinesi, teletrasporto*; 6° livello: *abbassare le acque, conoscenza delle leggende, disintegrazione, estensione della magia III, evoca segugio invisibile, mano che spinge, muovere il terreno, pietra in carne, reincarnazione, sortilegio di morte*; 7° livello: *desiderio limitato, evoca mostri V, evocazione istantanea, mano che trattiene, palla di fuoco a scoppio ritardato, svanire, verbo che stordisce*; 8° livello: *clone, permanenza, schermo mentale, vetro come acciaio*.

NUOVI MOSTRI

Cinghialspino

Num. mostri:	1d4 (1d4+1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	8
Attacchi:	2 (zannata, coda)
Ferite:	3d6/2d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	560

Il cinghialspino è una delle prime creazioni di Andamacles. Combina l'aspetto fisico di un cinghiale gigante e di un porcospino. La creatura è molto territoriale e attacca immediatamente chiunque entra nella sua zona. Non è molto intelligente e combatte fino alla morte.

Può attaccare con le zanne affilate oppure con la coda irta di aculei, anche se in questo modo può colpire soltanto bersagli che si trovano alle sue spalle o sui lati.

Gli aculei che ne ricoprono il corpo forniscono un'eccellente protezione dalla maggior parte delle armi e possono causare gravi danni a chi si avvicina troppo. Chiunque attacca un cinghialspino con delle armi corte (per esempio un pugnale, una spada corta o un'accetta) subisce immediatamente un attacco supplementare dagli aculei del mostro, che se va a segno causa 1d6 ferite.

Destriero della morte

Num. mostri:	n/a (n/a)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	5
Attacchi:	3 (2 zoccoli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d4
Tiri salvezza:	G3
Morale:	5-7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	350

Il destriero della morte è un essere creato magicamente, realizzato per la prima volta dal trasmutatore Andamacles. La creatura combina l'aspetto di un cavallo con quello di un pipistrello ed è stata specificamente pensata per essere utilizzata come cavalcatura volante. Il corpo di un destriero della morte è quello di un cavallo, solitamente col manto nero o marrone scuro, le zampe che terminano con piccoli artigli invece di zoccoli. Due ali coriacee spuntano dalle punte delle spalle dell'animale, ognuna con un'estensione di 2,40 m quando è completamente spiegata. La sua testa sembra quella di un grosso pipistrello, con grandi orecchie rigide, il muso allungato simile a quello di una volpe e la bocca zeppa di piccoli denti affilati.

Il suo senso primario è una sorta di eco localizzazione che è efficace fino a 40 m di distanza. Ha un olfatto molto sviluppato, anche se non può utilizzarlo per seguire una traccia come farebbe un cane o un lupo. La sua vista è relativamente debole e non gli permette di distinguere i dettagli oltre i 18 m, ma possiede un istinto che gli consente di ritrovare sempre con facilità la via da seguire per tornare alla tana.

A terra un destriero della morte è abbastanza impacciato, ma in aria è rapidissimo e molto agile. Anche se non può restare fermo in un punto, è in grado di cambiare celermente direzione e raggiungere la massima velocità di volo in un solo round. I cavalieri dei destrieri della morte utilizzano una sella speciale per rimanere saldi in arcione mentre gli animali compiono le manovre aeree. Queste bestie sono abbastanza forti da poter trasportare un uomo in armatura pesante, ma in tal caso si stancano più facilmente. Per questo motivo, di solito i loro cavalieri indossano armature di cuoio.

Un destriero della morte non è particolarmente adatto al combattimento. Può colpire con due delle sue zampe artigliate causando 1d4 ferite ognuna, e mordere sempre per 1d4 danni. Il suo attacco più efficace, che può sferrare soltanto se il cavaliere glielo ordina, è scendere in picchiata sulla vittima per cercare di ghermirla con gli artigli, sollevarla e poi lasciarla cadere da una grande altezza. Per riuscire nella manovra, la creatura deve sferrare con successo due attacchi, afferrando il bersaglio con entrambe le zampe artigliate (solitamente quelle posteriori). Questi attacchi non devono essere messi a segno nello stesso round di combattimento, ma vanno comunque effettuati al massimo nel giro di 3 round. Per esempio, nel primo round di uno scontro, il destriero compie due attacchi contro un singolo bersaglio sul terreno e colpisce una volta. La vittima è stata afferrata con un artiglio, ma il destriero della morte non ha abbastanza presa per trascinarla via. Nel round seguente, il mostro fa un solo attacco e lo manca: non può ancora sollevare il nemico da terra. Nel terzo round, effettua un altro tiro per colpire, stavolta con successo: l'avversario viene alzato in aria. Se il colpo sferrato nel terzo round fosse andato a vuoto, il destriero della morte avrebbe dovuto lasciare la presa e ricominciare da capo nel round seguente. I bonus delle armature magiche non migliorano la CA del bersaglio contro questi attacchi di presa, anche se altre protezioni magiche (come per esempio quelle dovute ad anelli e mantelli) si applicano normalmente.

I destrieri della morte sono carnivori e si nutrono di piccole prede come conigli, marmotte e uccelli. Finora non si ha notizia che questi animali vivano allo stato selvaggio, sono tutti addomesticati. Pertanto è possibile solo fare delle congetture su come queste creature potrebbero sopravvivere nell'ambito dell'ecologia naturale.

Orcuglia

Num. mostri:	2d10 (2d10)
Allineamento:	caotico malvagio
Movimento:	27 m (9 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	5+1
Attacchi:	3 (2 pugni, incornata) o 1 (arma)
Ferite:	1d4/1d4/1d8 o arma +1
Tiri salvezza:	G5
Morale:	5-7
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	350

Le orcuglie sono degli esseri creati magicamente, realizzati per la prima volta dal trasmutatore Andamacles. Queste creature maligne riuniscono gli aspetti peggiori di un orco e di una garguglia. La pelle è ricoperta di scaglie color grigio smorto, e hanno lunghi capelli neri e untati. Il loro odore è repellente come quello di un orco e ricorda il latte inacidito. Delle ali coriacee spuntano dalla loro schiena, consentendogli di volare, anche se in maniera goffa.

In combattimento le orcuglie preferiscono usare le armi e, quando lo fanno, ottengono un bonus di +1 alle ferite inflitte. Se lottano disarmate, colpiscono con i massicci pugni e incornano la vittima (tutti gli attacchi devono essere sferrati contro un singolo avversario). Come le garguglie, queste creature possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

Le orcuglie hanno le stesse abitudini degli orchi e formano tribù di 16-20 maschi, 2-12 femmine e 2-8 bambini. Tuttavia, diversamente dagli orchi, normalmente non venerano alcuna divinità e non hanno sciamani. Le singole orcuglie talvolta possono dimorare assieme ai normali orchi e, in questo caso, di solito occupano una posizione di spicco all'interno della tribù.

Le orcuglie vivono depredando e cercando tra i rifiuti, e mangiano qualsiasi cosa.

Pipistrello enorme

Num. mostri:	1d8 (1d8)
Allineamento:	neutrale malvagio
Movimento:	9 m (3 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G3
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	570

Questi pipistrelli, notevolmente più grandi anche di quelli giganti dato che hanno un'apertura alare di circa 4,5 m, sono feroci carnivori. Hanno un'intelligenza animalesca e maligna. Volano silenziosamente, per cui le loro vittime hanno una penalità di -2 al risultato del tiro per la sorpresa (vedi p. 50 del manuale di *Labyrinth Lord*™).

Attaccano con il morso e possono emettere un suono stridulo che obbliga tutti quelli entro 6 m a effettuare un tiro salvezza contro paralisi. In caso di fallimento, le vittime provano un dolore lancinante e sono costrette a coprirsi le orecchie, rimanendo stordite per 1d3 round (vedi p. 144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata*™). Chi riesce nel tiro salvezza è immune all'attacco sonico di quello specifico mostro per le prossime 24 ore.



Scimmie ragno

Num. mostri:	10d4 (10d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) ragnatela 54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d2 + veleno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	5-7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	38

Le scimmie ragno sono degli esseri creati magicamente, realizzati per la prima volta dal trasmutatore Andamacles.

Queste creature combinano l'aspetto di una scimmia arboricola e di un ragno gigante. Il loro pelo è solitamente di colore marrone scuro, talvolta con sfumature bianche o crema. Hanno otto lunghe zampe che terminano con un'agile mano. Sono intelligenti quasi come le normali scimmie e, se vengono catturate da piccole, possono essere addestrate.

Solitamente non combattono e rappresentano una minaccia davvero esigua, a meno che non siano provocate, anche se tendono a fare un baccano infernale – particolarmente nelle ore mattutine. Per questa ragione spesso vengono scacciate dalle aree abitate. Se vengono catturate o messe con le spalle al muro, le scimmie ragno lotteranno per difendersi, mordendo l'avversario e causandogli 1d2 ferite, e inoculandogli un veleno debole ma spesso letale. Le vittime devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +4 oppure muoiono entro 1d4 turni.

Le scimmie ragno sono onnivore e si cibano principalmente di frutta, noci e ogni tanto di piccoli uccelli o scoiattoli. Possono produrre un filo di ragnatela come i ragni, ma non lo tessono con il proposito di intrappolare le prede. Lo usano invece per costruire i nidi a forma di bozzolo all'interno dei quali vivono. Appendono anche degli spessi festoni di questo materiale tra le cime degli alberi, e poi li utilizzano per attraversare più facilmente il loro territorio.

Vivergone

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico malvagio
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	8
Attacchi:	3 (incornata o soffio, morso, pungiglione)
Ferite:	2d6 o pietrificazione/ 2d8/2d8 + veleno
Tiri salvezza:	G8
Morale:	9
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	2.060

Questo peculiare mostro, di origine ignota, è un incrocio tra una viverna e un gorgone. È nero, coperto di scaglie e lungo approssimativamente 9 m. Ha un aspetto vagamente draconico, anche se non ha ali. La sua lunga coda, simile a una frusta, termina con un pungiglione velenoso a barbigli e due lunghe corna spuntano dai lati della testa. La bestia non è particolarmente intelligente, ma è molto aggressiva e attaccherà chiunque le si avvicini.

Se ha spazio per lanciarsi in una carica, può incornare infliggendo il doppio delle ferite. In alternativa, può attaccare con il soffio, una nube di gas larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi creatura presa in questa nube deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Il mostro è immune al proprio soffio. Inoltre attacca con il morso e con il pungiglione velenoso della sua coda lunga e flessibile. Una creatura trafitta dal pungiglione muore all'istante, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro veleno.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello del camaleonte

Conferisce all'indossare le capacità mimetiche di un camaleonte, confondendolo con l'ambiente circostante. Quando rimane immobile, c'è solo il 10% di probabilità di riuscire a individuarlo con mezzi non magici. Inoltre può cogliere di sorpresa gli avversari con un risultato di 1-5 su 1d6.

Anello della stretta folgorante

Questo anello duplica esattamente gli effetti dell'incantesimo dei maghi del 1° livello *stretta folgorante*, ma può essere utilizzato dai personaggi di qualsiasi classe. Dopo essere stato adoperato, ha bisogno di un intero turno per ricaricarsi prima di poter funzionare di nuovo.

Anello dell'estensione della magia

Questo anello ha effetti simili all'incantesimo dei maghi del 6° livello *estensione della magia III*. Il suo potere può essere usato per prolungare la durata di un incantesimo già lanciato dal possessore e che sia ancora attivo. Gli incantesimi di livello 1-3 hanno la loro durata aumentata del 100% ed è possibile aumentare la durata di incantesimi del 4° e 5° livello del 50%.

Quando viene trovato, l'anello ha 1d100 cariche e ogni utilizzo consuma un numero di cariche pari al livello dell'incantesimo che viene aumentato (per esempio, estendere la durata di un incantesimo del 3° livello richiede la spesa di tre cariche).

Anello di Nekros

Questi anelli furono originariamente creati dai maghi malvagi Morphas e Mephista e consegnati agli studenti che si iscrivevano alla loro scuola di magia nera. Oltre a proteggere gli aspiranti negromanti da alcuni dei pericoli più comuni che avrebbero incontrato durante i propri studi, servivano anche come segno identificativo della scuola. Gli anelli sono di osso placcato in argento, con incastonato un piccolo teschio che ha due frammenti di diamante come occhi. Incisa all'interno del cerchietto c'è la frase "La morte è sovrana". Mentre è indossato, conferisce un bonus di +5 ai tiri salvezza contro veleno e l'abilità di controllare i non morti (in maniera identica a una pozione del controllo dei non morti, ma senza limitazioni di tempo). Indossare uno di questi anelli d'argento, tuttavia, provoca un lieve dolore. Nell'interno dell'anello ci sono delle minuscole punte che fanno uscire una goccia di sangue quando viene messo al dito. Questo contatto diretto col sangue del possessore è necessario per rendere efficace la protezione dai veleni. Gli studenti della scuola di Nekros portano sempre il loro anello sul mignolo della mano sinistra, anche se ciò non è necessario per farlo funzionare.



Bastone dello sciame d'insetti

Questo bastone è decorato con realistiche incisioni di insetti striscianti o volanti (api, formiche, vespe, termiti e simili) e può essere utilizzato soltanto dai chierici e dai druidi. Quando viene tenuto in mano, spendendo una o più cariche e pronunciando la parola di comando è possibile creare, al massimo entro 60 m, uno sciame d'insetti agli ordini del possessore del bastone. Il proprietario può spendere un numero massimo di cariche pari al proprio livello di esperienza.

Lo sciame ha le seguenti statistiche: All N, Mov 9 m (3 m) o volo 18 m (6 m), CA 7, DV 1 per ogni carica spesa, Att 1, Fer 1 pf per ogni carica spesa (investimento), TS UN, Mor 12.

A seconda delle creature che compongono lo sciame, questo può strisciare o volare. Lo sciame consiste in una chiazza (insetti striscianti) o nube (insetti volanti) del diametro di 3 m per carica spesa. Chiunque venga a contatto con lo sciame d'insetti viene avvolto da esso senza bisogno di un tiro per colpire e comincia a subire una ferita per round per DV dello sciame (morsi e punture). I personaggi senza alcuna armatura subiscono danno doppio. Anche se le armi non hanno effetto sullo sciame, un personaggio può sbracciarsi o agitare un'arma intorno a sé per scacciare gli insetti. Liberarsi in questo modo richiede 3 round, durante i quali gli insetti continuano a infliggere ferite. Un personaggio può sfuggire agli insetti immergendosi nell'acqua, nel qual caso subirà ferite solo per un altro round. Lo sciame inseguirà un personaggio in fuga, a meno che questi non riesca a togliersi dalla visuale degli insetti. Ogni volta che vengono spese delle cariche, dal bastone scompare un numero corrispondente di insetti incisi sulla sua superficie, per cui è facile determinare il numero di cariche rimanenti.

Dardo +3, ritornante

Questi dardi magici hanno una gittata doppia rispetto al normale (corta fino a 9 m, media fino a 18 m e lunga fino a 27 m) e, quando vengono lanciati, tornano nelle mani del possessore se colpiscono il bersaglio. Se invece lo mancano, perdono le proprie qualità incantate.

Fiasca di ferro

Questo speciale contenitore è solitamente decorato con rune d'argento e chiuso con un tappo d'ottone che reca degli speciali sigilli e simboli incantati. Quando il possessore pronuncia la parola di comando, può obbligare un essere proveniente da un altro piano di esistenza che si trova entro 18 m a entrare nella fiasca, se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi. La fiasca può contenere soltanto una creatura alla volta.

Il prigioniero può venire liberato togliendo il tappo oppure pronunciando la parola di comando. In quest'ultimo caso, è costretto a servire il suo salvatore per un turno, altrimenti può agire come ritiene più opportuno (di solito sarà necessario un tiro per le reazioni, come spiegato a p. 51 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Se la fiasca viene utilizzata per intrappolare più volte la stessa creatura, questa gode di un bonus di +2 al tiro salvezza per ogni successivo tentativo

e, una volta liberata, sarà invariabilmente molto infuriata e apertamente ostile.

Quando la fiasca di ferro viene scoperta per la prima volta, il master deve tirare un dado percentuale per determinare cosa contiene:

1d100 Contenuto

1-50	Vuota
51-55	Segugio invisibile
56-65	Genio
66-75	Elementale con 8 DV (tirare 1d8: 1-2 acqua, 3-4 aria, 5-6 fuoco, 7-8 terra)
76-80	Camminatore nel vento
81-85	Xorn
86-90	Rakshasa
91-00	Efreeti

Pozione del risanamento

Questa pozione duplica esattamente gli effetti dell'incantesimo dei chierici del 3° livello *cura malattia*.

Proiettile accecante

Queste pietre incantate, da lanciare con una fionda, vengono create dai chierici e sono normalmente trovate in quantità di 3d6. Conferiscono un bonus di +4 al tiro per colpire, ma causano lo stesso danno di un normale proiettile (cioè 1d4 ferite). Una creatura colpita da uno di questi sassi deve riuscire in un tiro salvezza contro bacchette oppure è accecata per 4d6 ore. Questa cecità può essere guarita con l'incantesimo *cura cecità* o da un *dispersione della magia* lanciato con successo (gli effetti del proiettile si considerano del 9° livello).

Spada bastarda +1, flagello dei maghi

Quest'arma è una spada bastarda +1, +3 contro gli incantatori e le creature magiche. Quando è sguainata, tutti gli incantesimi lanciati direttamente contro il possessore (inclusi quelli istantanei) potrebbero essere cancellati prima di avere effetto, come se fossero soggetti a un *dispersione della magia* lanciato al 9° livello.



NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi dei chierici

Sigillo empatico

Livello: 5°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo impedisce a tutte le creature intelligenti il cui allineamento è differente da quello del lanciatore di passare attraverso il portale che è stato sigillato. Gli esseri dello stesso allineamento dell'incantatore possono varcarlo liberamente e non si accorgeranno nemmeno che la zona è stata stregata.

La magia può essere lanciata soltanto su un portale costruito (per esempio una porta, una finestra, un lucernaio, un tubo di scarico, ecc.); le aperture naturali, come l'ingresso di una caverna, non possono essere sigillate. Le creature che non riescono a passare oltre il *sigillo empatico* possono comunque utilizzare armi a distanza e lanciare incantesimi normalmente attraverso l'apertura. Le magie di movimento, come *porta dimensionale*, *teletrasporto*, *intermittenza*, ecc., sono in grado di eludere il passaggio stregato e un *dispersione della magia* lanciato con successo eliminerà definitivamente il *sigillo empatico*.

LA LETTERA DI MEPHISTA

(da consegnare ai giocatori)

Mio Signore e Padrone, sono più che lieta di informarti che il mio lavoro procede rapidamente. Andamacles non è ancora riuscito ad aumentare la tolleranza alle malattie dei destrieri della morte, ma sono sicura che col mio aiuto avremo successo, così com'è stato per la loro creazione. La sua irritabilità è cresciuta di recente, perciò l'ho lasciato da solo nella sua torre per un po'. Resta un collaboratore molto egocentrico e la mia presenza spesso ostacola la sua capacità di concentrarsi sul lavoro pratico. Credo che covi ancora l'infondata paura che io possa in qualche modo rubargli il merito di quello che abbiamo finora realizzato. Nella sua testa, la sperimentazione è la cosa più importante e ha alcune difficoltà a comprendere che, per noi, i mezzi sono irrilevanti purché il fine sia quello che desideriamo.

I profanatori continuano a occupare il tempio di Rhadcliff e hanno sconfitto diversi gruppi di chierici inviati là con dei rifornimenti. Sorvolano la regione quasi ogni notte e non hanno ancora segnalato alcuno sforzo organizzato per liberare la terra dal Suo dono. Ciò premesso, credo che dovranno passare altri mesi prima che dobbiamo preoccuparci nuovamente di distogliere l'attenzione dalla torre di Andamacles e dal lavoro che stiamo facendo lì. Forse, dopo aver portato a termine la nostra opera sui destrieri della morte, riusciremo a convincerlo a continuare le sue ricerche nella nostra base di Roccamorta. Ci sono ancora molte cose che potremmo fare sfruttando il suo talento. In ogni caso, ti scriverò di nuovo dopo il mio ritorno alla sua torre e ti informerò dei suoi progressi.

*Tua nella morte e oltre,
Mephista*

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.gobloidgames.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 Owensart, Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/fantasy-dragon-woman-creature-1254056/>.

Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission. 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.

CHDDP3 Selezione Innaturale, 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