

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

L'Arazzo del Passaggio
di Keven Simmons



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

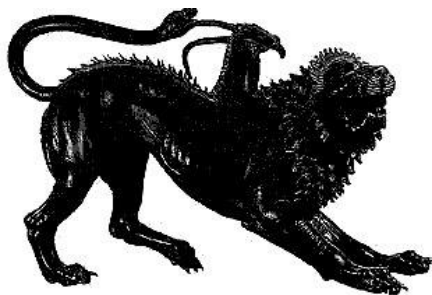
Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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.

© 2020 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDP4 - 1ª Edizione - Marzo 2020

INDICE

Introduzione	4
Scenario	4
Arriva il gruppo	6
Sulla strada	7
Imboscata alla Rosa Riposante	12
La fine della strada	15
L'Arcanium	22
Concludere l'avventura	26
L'Arazzo del Passaggio	27
La Verga della Rovina	27
La Mazza dell'Infermità	29
Nuovi mostri	29
Nuovi oggetti magici	31
Nuovi incantesimi	32

Mappa A1 - L'Arcanium (piano terra)	17
Mappa L1 - Locanda della Rosa Riposante (piano terra)	18
Mappa L1i - Locanda della Rosa Riposante (piano terra): imboscata	19
Mappa A2 - L'Arcanium (piano superiore)	20
Mappa L2 - Locanda della Rosa Riposante (piano superiore) e imboscata	21

Abbreviazioni

1/2E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
1/2O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i> Edizione Avanzata™	PnG personaggio non giocante
CM caotico malvagio	LM legale malvagio	PX punti esperienza
CN caotico neutrale	LN legale neutrale	R ramingo
Cos Costituzione	M mago	Sag Saggezza
CT classe tesoro	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
D druido	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire classe armatura 0
Des Destrezza	Mn monaco	TS tiri salvezza
DV dadi vita	mo monete d'oro	U umano
E elfo	Mor morale	UN umano normale
Fer ferite inflitte	Mov movimento	
For Forza		

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

L’Arazzo del Passaggio è un’avventura per un gruppo di personaggi di livello 7-10 e di allineamento buono. È l’ultima parte di una campagna suddivisa in quattro episodi e si svolge dopo gli avvenimenti descritti nei moduli CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta, CHDDP2 La Mazza dell’Infermità e CHDDP3 Selezione Innaturale. È comunque possibile utilizzare questo modulo a sé stante, se il master apporta alcune piccole modifiche alla trama e alle motivazioni dei PnG. I PG dovranno portare un’antica, maligna e potente arma magica (la Mazza dell’Infermità) fino a una remota biblioteca dove sarà distrutta.

Se il master ha già giocato il modulo CHDDP2 La Mazza dell’Infermità, allora la trama e l’introduzione dell’avventura dovranno probabilmente essere adattate per conformarle a quello che i PG hanno deciso di fare con l’arma che hanno recuperato nel corso di quell’episodio. Per esempio, se i personaggi non hanno consegnato la mazza al tempio di Dionus per metterla al sicuro, ma hanno deciso di tenercela, allora il tentativo di furto da cui prende avvio il modulo dovrebbe essere perpetrato contro di loro, o il master potrebbe decidere di ignorarlo del tutto e fornire direttamente ai PG le informazioni su come distruggere l’artefatto. Se i personaggi hanno fatto ricerche per proprio conto su come annientare la mazza, allora la vicenda potrebbe cominciare proprio dalla scoperta di quella che credono essere la soluzione.

SCENARIO

L’Arazzo del Passaggio

Nel corso dei molti mesi trascorsi dalla sua ricomparsa nel regno di Tanaska, Melengar – il sommo sacerdote di Pestula, dea della decomposizione, della malattia e della morte – ha ricostituito il proprio potere. Ha fomentato la nascita di culti dedicati a Pestula in tutto il territorio, ha ripristinato il braccio armato del clero composto dai profanatori, ha ripreso possesso delle catacombe sotto le vetuste rovine di Roccamorta, il suo antico quartier generale, e ha inviato degli adepti a recuperare potenti oggetti magici da impiegare nella sua empia crociata. Quasi immediatamente dopo il suo ritorno, Melengar ha cercato una di queste reliquie in particolare. Secoli fa, la sua chiesa era in possesso di un artefatto noto come l’Arazzo del Passaggio, in grado di aprire un cancello dimensionale tra i piani di esistenza, attraverso il quale le creature potevano

passare senza pericolo. Il rituale arcano necessario per attivare l'arazzo era riportato in un tomo intitolato Codice dei Piani. Durante l'Età della Pestilenza, il culto lo utilizzò per richiamare nel mondo ogni sorta di demoni provenienti dal piano di esistenza della dea, arruolandoli alla propria causa. Quando gli eserciti di Pestula furono definitivamente sconfitti nella Guerra di Unificazione, l'arazzo venne recuperato dalla roccaforte dei profanatori e consegnato al culto di Dionus, perché lo tenesse al sicuro, ma il Codice dei Piani, che era custodito dai sacerdoti di Pestula al castello di Roccamorta, non fu mai ritrovato.

L'arazzo rimase in possesso dei sacerdoti di Dionus per molti anni, durante i quali venne studiato e furono persino fatti dei tentativi di utilizzarlo ma, senza i rituali descritti nel Codice dei Piani, l'oggetto era inutile. Alla fine, convinti che non rappresentasse una minaccia per il mondo, i preti lo barattarono con un mago, in cambio dei suoi servizi. Da allora, nel corso degli anni, l'arazzo è passato di mano molte volte fino a giungere nel luogo dove si trova attualmente, l'Arcanium, una biblioteca segreta dedicata allo studio di oggetti magici unici.

Quando Melengar ritornò alle rovine di Roccamorta e riaprì le catacombe sotto la fortezza distrutta, ritrovò gli archivi segreti del suo ordine religioso, che erano rimasti praticamente intatti. Tra i molti tomi e pergamene recuperò il Codice dei Piani, cosa che lo spinse a intraprendere la ricerca dell'Arazzo del Passaggio. Non passò molto tempo prima che scoprisse che era conservato nell'Arcanium. Il gran sacerdote si recò là con alcuni dei suoi seguaci più potenti, fingendosi uno studioso anelante di consultarsi con i maghi riguardo al Codice, che aveva portato con sé. I custodi della biblioteca non erano particolarmente avvezzi a trattare con i visitatori, per cui lo accolsero benevolmente credendolo un devoto ricercatore come loro. Eccitati e distratti dalla presenza del Codice da lungo tempo perduto, vennero facilmente sopraffatti dal malvagio prete e dai suoi compagni.

Dopo aver eliminato i maghi dell'Arcanium, Melengar si mise al lavoro utilizzando l'Arazzo del Passaggio per evocare demoni dal piano di esistenza della sua divinità. Dato che il rituale utilizzato per contattare il piano di Pestula richiedeva il lancio di un incantesimo dei maghi (*sortilegio di morte*), il sommo sacerdote non poteva attivare egli stesso il cancello, perciò assegnò questo compito a due suoi sgherri, il mago Gronard e una maga metà umana e metà demone di nome Scheggia. Da più di un anno entrambi vivono all'Arcanium assieme a un piccolo contingente di profanatori e, più di recente, a una marilith – un demone femminile di nome Falce evocato grazie all'arazzo. Durante questo periodo sono stati richiamati tramite l'arazzo dozzine di demoni, da quelli più deboli persino dei quasit fino a esseri davvero potenti. Alcune di queste creature sono state semplicemente lasciate libere nel mondo, altre sono rimaste all'Arcanium, ma la maggior parte sono state inviate a Roccamorta per unirsi alle forze di Melengar.

La trama

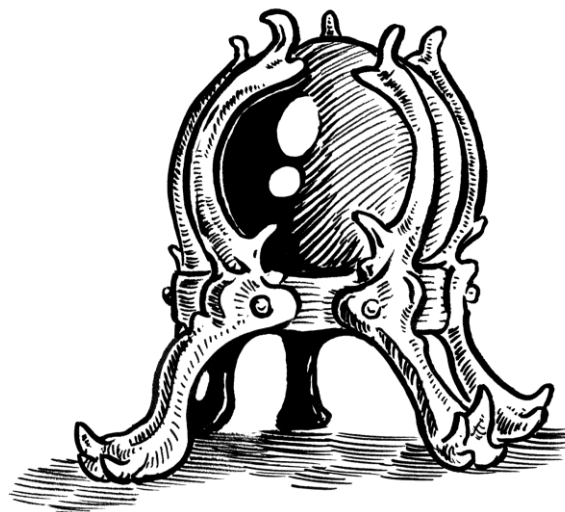
Anche se la scoperta e il successivo utilizzo dell'Arazzo del Passaggio da parte di Melengar hanno avuto un successo assoluto, diversi altri dei suoi piani sono stati sventati da un

gruppo di tenaci avventurieri. Di recente egli ha scoperto un'arma magica molto potente, la Mazza dell'Infermità, solo per vederla strappare dalle mani dei suoi servitori da quegli stessi avventurieri. Non più soddisfatto di restarsene sulla difensiva, il sommo sacerdote ha deciso di prendere l'iniziativa e attirare questi impiccioni in una trappola che al tempo stesso eliminerà la minaccia e lo farà tornare in possesso dell'arma.

Melengar ha scoperto che al momento la mazza è strettamente sorvegliata in un tempio di Dionus e i suoi custodi stanno cercando un modo per distruggerla. È venuto a conoscenza di questa informazione quando uno studioso al servizio del culto di Dionus è arrivato all'Arcanium nella speranza di ottenere l'aiuto dei maghi studiosi per annientare l'arma. Il piano di Melengar è di fornire delle false informazioni ai sacerdoti, per indurli a credere che il mezzo per liberarsi definitivamente della mazza si trovi all'Arcanium. Prima di procedere, però, ha intenzione di ingaggiare dei ladri mercenari per tentare di rubare l'arma. Egli sa che questi furti molto probabilmente falliranno, ma spera che le ripetute incursioni instillino un senso di urgenza nei sacerdoti di Dionus e li spingano così ad agire in fretta, facendo affidamento sulle false informazioni senza lasciare loro il tempo di verificarle. Se Melengar sarà fortunato, i preti chiederanno aiuto allo stesso gruppo di avventurieri che ha già creato tanti guai al sommo sacerdote, per trasportare la mazza all'Arcanium, dove egli l'aspetta a braccia aperte.

Nota speciale

Se i PG hanno già giocato il modulo di avventura CHDDP3 Selezione Innaturale, potrebbero aver recuperato una **sfera di cristallo ipnotica** nella torre del mago Andamacles. L'oggetto è collegato a Melengar e, se è stato utilizzato dai personaggi, egli potrebbe impiegarlo per far credere loro di aver scoperto da soli il metodo per distruggere la mazza. In questo caso, il sommo sacerdote non avrà bisogno di fornire altre false informazioni al culto di Dionus, dato che l'idea su come sbarazzarsi dell'arma verrà apparentemente dai PG stessi!



ARRIVA IL GRUPPO

Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori. Esso presuppone che la Mazza dell'Infermità sia custodita all'interno del tempio di Dionus e che i preti stiano cercando di scoprire il modo per distruggerla. Il master deve apportare le modifiche necessarie per adattarlo allo scenario più adeguato alla sua campagna.

Sono passati alcuni mesi da quando avete consegnato la Mazza dell'Infermità ai sacerdoti di Dionus perché la tenessero al sicuro, e da allora avete saputo ben poco riguardo alla faccenda. Perciò siete rimasti alquanto sorpresi di ricevere questa lettera da Mellona, l'alta sacerdotessa:

“Amici miei, mi vedo costretta a richiedere con urgenza la vostra presenza al tempio per parlare dell'oggetto che di recente ci avete dato in custodia. Spero di vedervi non appena vi sarà possibile.

– Mellona”

Anche se all'apparenza la nota non contiene informazioni che possano destare preoccupazione, la brevità della missiva, il fatto che porta il sigillo personale della sacerdotessa e la consegna effettuata da un prete invece di un normale corriere, stanno a testimoniare l'importanza della convocazione. È per questo che avete risposto alla richiesta con la massima celerità.

Appena arrivati alla chiesa, mostrate la lettera a uno degli inservienti e venite condotti in una sala riunioni privata dove attendete brevemente l'arrivo di Mellona. Dopo uno scambio di convenevoli, la sacerdotessa sospira e con un po' di trepidazione inizia a parlare della questione che ha richiesto la vostra presenza.

“Come ben sapete, custodiamo la malefica arma nota come Mazza dell'Infermità qui al nostro tempio ormai da molti mesi. Durante questo periodo abbiamo fatto svariati tentativi per distruggere l'artefatto, ma ha resistito a tutti i nostri sforzi ed è rimasto potente come appena forgiato. I fallimenti ci hanno convinto che la mazza possa essere annientata soltanto con mezzi straordinari e per questo abbiamo inviato i nostri studiosi alla ricerca di informazioni che avrebbero potuto darci una soluzione. Abbiamo consultato le biblioteche di tutti i nostri templi, interpellato maghi di grande potere e chiesto consiglio ai saggi più rinomati, ma senza alcun risultato. La risposta che cerchiamo non è ancora stata trovata.

Sappiamo inoltre che Melengar e i suoi servitori vogliono ancora impadronirsi dell'arma. Sono stati fatti alcuni tentativi di rubarla dalle nostre segrete, il più recente dei quali risale a non più di una settimana fa. Finora nessuno di questi attacchi ha avuto successo, grazie alla Dea, e anche se i ladri che abbiamo catturato giurano di non conoscere l'identità di chi li ha ingaggiati, non c'è dubbio che ci sia il culto di Pestula dietro tutto questo. È solo questione di tempo prima che le nostre difese siano perforate, con la forza o furtivamente, perciò abbiamo raddoppiato gli sforzi per scoprire il modo di distruggere la mazza.

Soltanto di recente la nostra ricerca ha finalmente dato i suoi frutti! Abbiamo ricevuto una lettera da Fynnian, uno dei nostri studiosi, da un luogo chiamato l'Arcanium, nel Ducato di Caravelle. Dice che si tratta di una remota biblioteca dove ha sede una piccola confraternita di maghi che si dedica alla

ricerca su oggetti magici insoliti. Ho consultato diversi studiosi locali che mi hanno confermato l'esistenza di un simile luogo, alcuni per sentito dire e altri per esperienza diretta, per cui sono fiduciosa che questo Arcanium sia reale. Fynnian scrive che i maghi che vi risiedono hanno in loro possesso un artefatto chiamato “sfera annientatrice”, in grado di distruggere completamente qualsiasi oggetto che entra in contatto con esso. Questa sfera potrebbe essere la nostra unica speranza di eliminare definitivamente la Mazza dell'Infermità, perciò abbiamo deciso di inviare l'arma all'Arcanium. Anche se ovviamente agiremo con la massima segretezza possibile, temo che Melengar possa venire in qualche modo a sapere che la mazza non è più tenuta al sicuro e faccia un tentativo di intercettare i corrieri durante il viaggio. Quindi la scorta deve essere abbastanza potente da proteggere l'arma, ma al contempo poco numerosa da non dare nell'occhio. Avete già dimostrato molte volte di essere valorosi e abili, per cui vi chiediamo ancora aiuto nell'ora del bisogno. Possiamo contare su di voi per portare in tutta sicurezza la mazza fino all'Arcanium e sovrintendere alla sua distruzione?”

L'informazione che Mellona crede di aver ricevuto da Fynnian è ovviamente falsa ed è stata inventata da Melengar nella speranza che i preti inviino la mazza alla biblioteca per farla distruggere. All'Arcanium non c'è nessuna sfera annientatrice, ma i PG non lo scopriranno fino al termine dell'avventura.

Se i personaggi non sono inclini a comportamenti altruistici, allora il master potrebbe decidere di far offrire loro da Mellona una qualche ricompensa appropriata alla campagna. Questa potrebbe includere il servizio gratuito di lancio di incantesimi, qualche oggetto magico di potenza moderata o un ammontare d'oro appropriato all'incarico.

Una volta che i PG avranno accettato di intraprendere la missione, Mellona fornirà loro la mappa per l'Arcanium che Fynnian ha inviato assieme alla sua lettera, poi li condurrà a vedere la mazza e li informerà delle protezioni magiche già in essere per tenerla al sicuro. Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori:

Una volta che avete accettato di intraprendere la missione, parte della tensione nei modi di Mellona sembra dissiparsi e la sacerdotessa vi sorride con sollievo. Vi consegna una custodia per pergamene che contiene una mappa per raggiungere l'Arcanium e vi invita a seguirla nei sotterranei per vedere l'oggetto che dovrete trasportare. Vi conduce attraverso le stanze secondarie del tempio fino a una porta nascosta dietro un arazzo, sulla quale bussa in una sorta di codice prima di aprirla. La piccola camera dietro di essa è vuota, eccetto che per due guardie armate e un paio di alti sgabelli. Le sentinelle scattano sull'attenti quando Mellona vi guida oltre la loro postazione, giù per una rampa di scale che scende sotto il tempio, in un corridoio freddo e umido. Alla fine del passaggio c'è una porta d'acciaio con al centro una grossa ruota. Mellona infila una strana chiave all'interno di una fessura, gira la ruota e apre la porta rivelando una stanzetta ben illuminata. Gli scaffali sulle pareti traboccano di libri, pergamene e numerosi oggetti. Alcuni sembrano preziosi, altri vi paiono inutile ciarpame.

Sul pavimento, nel mezzo della sala, c'è un forziere di ferro lungo 90 cm, largo 60 cm e altrettanto profondo, con tre lucchetti di acciaio lucente.

Mellona si rivolge a voi: "Vi ho portato quaggiù di persona perché siamo al sicuro da occhi indiscreti e dalla magia divinatoria. Questo forziere custodisce la Mazza dell'Infermità e abbiamo preso diverse precauzioni per scoraggiare i ladri. Sappiamo che Melengar ha dei demoni al suo servizio, perciò lo scrigno è incantato in modo da non essere individuabile attraverso la divinazione e per impedirne lo spostamento con mezzi magici o transdimensionali, come *teletrasporto* o viaggi extraplanari. È stato volutamente progettato per essere pesante e ingombrante, cosicché siano necessarie almeno due persone per spostarlo e non sia possibile muoverlo speditamente. I cardini si trovano all'interno del coperchio, i tre lucchetti sono particolarmente ingegnosi e richiedono più tempo del normale per essere scassinati. Anche se non dubito che un abile ladro sia in grado alla fine di aprire il forziere, la complessità delle serrature non consente di riuscirci in fretta. Inoltre ho personalmente posto un incantesimo di protezione su ogni lucchetto, in grado di far perdere i sensi a qualsiasi scassinatore che tenti di aprirlo senza usare la giusta chiave. Come precauzione aggiuntiva, consiglio che tre di voi tengano una chiave ciascuno mentre sarete in viaggio, in modo da premunirvi contro eventuali tentativi di borseggio. Ancora una volta, vi ringrazio per il vostro servizio e vi auguro un cammino sicuro e tranquillo."

Le statistiche di gioco per il forziere sono: scrigno di ferro di 90x60x60 cm del peso di oltre 110 kg, cardini interni, tre lucchetti che impongono una penalità di -35% al tiro per scassinare serrature. Ogni lucchetto ha un *glifo di interdizione* che fa svenire la vittima per 3d6 minuti a meno che non sia utilizzata la giusta chiave per aprire la serratura. Il forziere è schermato contro tutte le forme di magia divinatoria, incluso l'utilizzo di sfere di cristallo e oggetti simili. Inoltre, non può essere trasportato magicamente né portato fuori dal Piano materiale o posto in uno spazio extradimensionale come quello di una buca portatile o di una borsa conservante.

SULLA STRADA

Preparativi

Prima della partenza i PG devono avere la possibilità di fare tutti i preparativi che ritengono necessari per il buon esito della loro missione. I personaggi potrebbero voler rimuovere la mazza dal forziere che la protegge, ma Mellona insisterà che resti all'interno dello scrigno finché non sarà giunto il momento di distruggerla. Mentre è nel forziere, Melengar non può individuarne magicamente la posizione e non può essere trafugata da un demone o un mago e teletrasportata altrove – entrambi timori fondati viste le risorse attualmente a disposizione del malvagio sommo sacerdote. Pertanto i PG molto probabilmente viaggeranno con almeno un carro o una carrozza sul quale trasportare lo scrigno. Il master dovrebbe chiedere ai giocatori di spiegare dettagliatamente dove intendono custodire la cassa mentre sono per strada, se vogliono nascondere o camuffarla, che tipo di sorveglianza organizzano sia durante il giorno che la notte,

se la portano con loro nella propria stanza quando alloggiano in una locanda, ecc. Questo non soltanto fornirà al master le informazioni necessarie per condurre ogni incontro in maniera appropriata, ma contribuirà anche ad aumentare il livello di paranoia tra i personaggi, in modo tale che anche gli incontri casuali non correlati alla missione che avverranno durante il tragitto sembreranno loro più allarmanti.

I PG potrebbero voler raccogliere maggiori informazioni riguardo all'Arcanium prima di mettersi in viaggio, il che dovrebbe essergli concesso fino a un certo punto. Mellona è ansiosa di vedere la mazza distrutta prima che venga fatto un altro tentativo di rubarla dal tempio, perciò un ritardo di uno o due giorni sarebbe accettabile, ma non consentirà ulteriori rinvii. I personaggi maghi hanno una probabilità del 3% per livello di aver già sentito parlare dell'Arcanium in passato. La loro conoscenza sarà di natura molto generica: potrebbero sapere che esiste da molti anni, che si trova da qualche parte nel Ducato di Caravelle, che è la dimora di un piccolo gruppo di maghi eruditi e che è possibile trovarvi informazioni riguardo a oggetti magici unici ed esoterici. I PG non saranno in grado di trovare nessuno che lo ha visitato o che ha legami personali con la biblioteca e i suoi occupanti.

Le pianure di Caravelle

Gran parte del viaggio attraverserà il Ducato di Caravelle, contraddistinto dall'enorme estensione di pianure che caratterizzano la maggior parte del suo territorio. Queste zone sono costituite principalmente da praterie con occasionali macchie di alberi, di solito accanto ai torrenti o a piccoli specchi d'acqua. Il paesaggio è estremamente piatto quando viene osservato dalla distanza, ma ci sono larghi avvallamenti e alture che attraversano la regione, e non sono inusuali dei profondi burroni causati dalle piene stagionali. Esistono pochi insediamenti umani oltre a quelli che si trovano lungo le vie commerciali, ma ci sono numerose comunità di creature non umane che abitano nelle pianure.

Gli incontri

Lungo la strada, i PG avranno diversi incontri descritti di seguito. Molti di questi non hanno nulla a che fare con Melengar, la mazza o la missione dei personaggi, anche se essi ovviamente non lo sanno. Il master può aumentare il livello di tensione durante lo svolgimento di questi eventi chiedendo ai giocatori di ribadire dove hanno messo il forziere e se stanno cercando di tenerlo nascosto in qualche modo oppure no. Mantenendo alta la sensazione di pericolo durante l'intero tragitto, i PG proveranno un senso di sollievo molto maggiore quando finalmente raggiungeranno l'Arcanium e, di conseguenza, l'effetto della trappola finale sarà ben più incisivo.

Incontro n. 1 – Squali di terra

Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori:

Avete viaggiato lungo i confini delle pianure di Caravelle per una giornata quando, nel tardo pomeriggio, vedete un grosso gruppo di contadini sulla strada davanti a voi.

Stanno spostandosi in direzione opposta alla vostra, con una gran quantità di bagagli caricati su carri, barocchi e bestie da soma. Sembrano portare con loro anche numerose mandrie di animali domestici, incluse pecore, mucche e capre, che vengono fatte pascolare lungo la strada. Quando vi avvicinate, appare chiaro che molte persone sono piuttosto scombussolate, il che vi fa subito pensare che si tratti di rifugiati che scappano da qualche conflitto militare o guerra civile. Un simile scenario tuttavia vi sembra improbabile perché, stando a tutti i resoconti, la situazione politica del Ducato di Caravelle è ritenuta unanimemente alquanto stabile.

Quando vengono interrogati sulle ragioni della loro attuale condizione, i contadini rispondono che sono fuggiti dalle loro case, nel villaggio di Windholme, a causa degli attacchi di un imprecisato numero di bestie mostruose che hanno devastato i loro campi, distrutto i raccolti, divorato il bestiame e danneggiato molti degli edifici. Descrivono le creature come esseri simili a giganteschi scarafaggi o armadilli corazzati lunghi oltre 3 m, con un enorme becco e artigli affilati come rasoi. I mostri scavano nella terra soffice e sbucano dal suolo per attaccare le loro prede. Hanno già ucciso e divorato una dozzina e più tra cavalli e mucche, e anche tre contadini sono morti, perciò gli abitanti hanno deciso in gran parte di andarsene. I rifugiati confidano di ritornare al proprio villaggio una volta che i mostri saranno stati uccisi o scacciati, ma per il momento sono diretti alla città di Fullward, dove sperano di trovare temporaneamente lavoro e alloggio.

I contadini informano il gruppo che Windholme è soltanto una ventina di chilometri più avanti lungo la strada e perciò, a meno che i personaggi non cambino il proprio itinerario, arriveranno al villaggio più o meno a mezzogiorno del giorno seguente. Quando i PG si avvicinano all'insediamento, cominciano a notare i segni dei danni provocati dalle creature. Enormi mucchi di terra e quelle che sembrano gallerie scavate da enormi talpe si incrociano in tutte le direzioni nei campi di fieno e orzo, e diversi granai che un tempo servivano come riparo per il bestiame sono crollati formando ammassi di legname. Ci sono solamente poche persone in giro quando i personaggi entrano nella cittadina e tutte fuggono non appena li vedono avvicinarsi. Se uno degli abitanti viene interrogato a proposito di questa strana reazione, risponde che i mostri sembrano attratti dai grossi animali, per cui non vogliono stare nei parggi degli avventurieri e dei cavalli che trainano il loro carro.

Le creature che hanno causato tutta questa devastazione sono bulette e verranno senza dubbio attratte dal rumore di cavalli o buoi che camminano, suono che sono in grado di udire sottoterra fino a un centinaio di metri di distanza. Possono anche percepire i passi di creature più piccole, come gli uomini, ma solo a una distanza di circa 15 m, e chiunque si premuri di muoversi lentamente e furtivamente può evitare di essere notato. A meno che i PG non mettano a punto un piano per attirare volutamente le bulette allo scoperto per affrontarle, saranno attaccati dai mostri quando lasceranno il villaggio. Gli squali di terra sbucheranno dal terreno e proveranno a divorare i cavalli che trainano il carro, ma saranno pronti ad attaccare

chiunque tenti di ferirli o voglia ostacolare in qualsiasi modo il loro pasto.

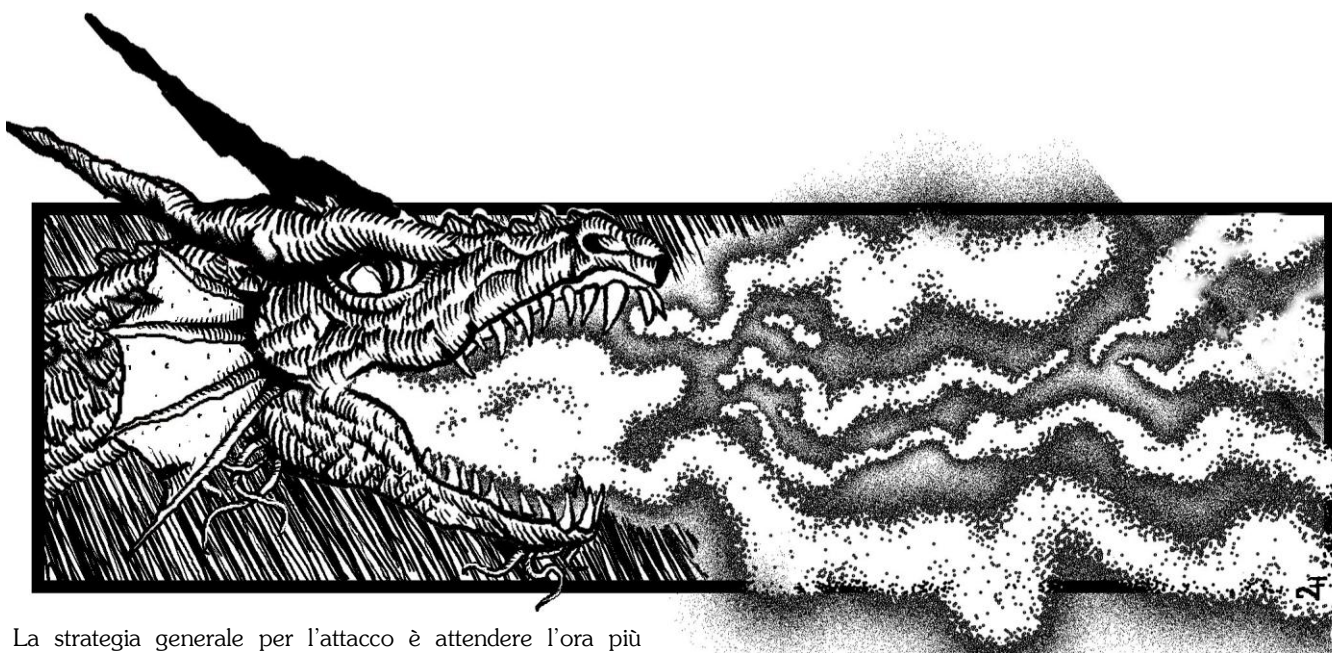
Bulette (6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA -2 (6), DV 9, pf 60, tpcCA0 9, Att 3 o 4, Fer 3d6/3d6 (artigli), 4d12 (morso) o 3d6/3d6/3d6/3d6 (artigli), TS G9, Mor 9, PX 1.000].

Quando si trovano sottoterra, possono rilevare la presenza di prede in superficie dalle vibrazioni e si muovono a una velocità di 10 m (3 m). Quando percepiscono il movimento di qualcosa di commestibile, emergono in superficie (cominciando dalla pinna, simile a quella di uno squalo) e cominciano ad attaccare con due artigli e un morso. Se le prede oppongono molta resistenza, possono balzare fuori dal suolo e attaccare con tutti e quattro gli artigli contemporaneamente, ottenendo un bonus di +2 al tiro per colpire. Queste creature sono vulnerabili nella loro parte inferiore (CA 6) che rimane esposta se le bulette balzano per attaccare con tutti e quattro gli artigli.

Incontro n. 2 – Imboscata nella pianura

Questo incontro è stato orchestrato da Scheggia, una delle servitrici di Melengar, ma senza che egli ne sia a conoscenza. Scheggia è stata una delle favorite di Melengar finché la marilith Falce non è arrivata attraverso l'Arazzo del Passaggio e ne ha preso il posto nelle grazie del sommo sacerdote. Falce pensa che Scheggia sia un'inutile meticcia contaminata dal sangue umano che le scorre nelle vene e ha fatto di tutto per screditare la mezzodemone. Sperando di riottenere il posto che occupava tra i fedelissimi di Melengar, Scheggia ha ordito un piano per attaccare i PG mentre sono in viaggio e recuperare da sola la Mazza dell'Infermità. Quando riporterà l'arma al suo padrone, è sicura che egli riconoscerà nuovamente il suo valore e le riaffiderà un posto importante all'interno del culto. Sa che sta facendo un gioco pericoloso e che, se Melengar scoprisse i suoi piani, sicuramente la punirebbe per avere agito senza autorizzazione. Tuttavia, è convinta che quando consegnerà la mazza a Melengar, sia l'ira del sommo sacerdote che la presunzione da lei dimostrata passeranno in secondo piano rispetto alla soddisfazione per il successo ottenuto.

Scheggia ha contattato un drago d'energia (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) di nome Rhangorameshquentzathonolian (Rhangor), la cui tana si trova nel cuore dei territori selvaggi delle Pianure di Caravelle. La mezzodemone ha detto a Rhangor che degli avventurieri in possesso di molte armi incantate e altri oggetti magici passeranno lungo i confini delle praterie. Ha convinto il drago che, unendo le forze, loro due saranno in grado di sconfiggere facilmente il gruppo e lei reclamerà come propria parte del bottino solamente la Mazza dell'Infermità. La persuasività di Scheggia combinata all'avidità di Rhangor ha portato rapidamente a un accordo e l'imboscata è stata pianificata. Tuttavia, restando fedele alla sua natura ingannatrice, la mezzodemone non ha realmente intenzione di attenersi al piano quando sarà tempo di metterlo in atto.



La strategia generale per l'attacco è attendere l'ora più oscura della notte, a quel punto Rhangor userà il suo incantesimo di *invisibilità* per volare fino all'accampamento dei PG senza farsi vedere. Poi passerà sopra di esso a volo radente ricorrendo al suo soffio per colpire il maggior numero possibile di avversari. L'attacco iniziale non soltanto ferirà i personaggi, ma li accecherà anche. Il drago allora tornerà indietro e sorvolerà nuovamente il bivacco, colpendolo con un altro attacco di soffio. Continuerà con questa tattica finché non comincerà a subire danni da incantesimi o armi da lancio scagliate da terra. Prima di ingaggiare in mischia un qualsiasi nemico con zanne e artigli, lancerà il suo incantesimo *ingrandire oggetti o creature* su di sé, incrementando così il danno causato dai suoi attacchi fisici del 160% (il master deve moltiplicare il danno tirato col dado per 2,6).

Mentre Rhangor assale i PG, Scheggia dovrebbe volare sopra di loro e lanciare incantesimi per ostacolare la risposta dei personaggi all'attacco del suo alleato. Tuttavia, non lo farà; preferisce invece restare nascosta dall'*invisibilità* e aspettare di vedere come se la cava il drago senza il suo aiuto. Non vede il motivo per mettere a rischio la propria sicurezza, se Rhangor può fare tutto il lavoro al suo posto. Intanto che i PG affrontano il drago, Scheggia coglie l'opportunità per osservare come controbattano all'aggressione e prende nota di qualsiasi attacco o tattica preferita, oltre che delle armi magiche che utilizzano. Nel caso in cui gli avventurieri non vengano sconfitti, utilizzerà queste informazioni per progettare meglio il suo piano quando li incontrerà la prossima volta. Scheggia rivelerà la propria presenza durante questo incontro soltanto se avrà l'assoluta sicurezza che i personaggi avranno la peggio, a quel punto darà una mano a Rhangor per finirli, altrimenti rimarrà nascosta. Se i PG riescono a uccidere o mettere in fuga il drago, la mezzodemone si teletrasporta all'Arcanum per pianificare la sua prossima mossa.

Data l'urgenza della loro missione, è improbabile che i PG cerchino di localizzare la tana del drago immediatamente dopo l'incontro, per cui la sua esatta posizione e gli altri dettagli devono essere creati dal master se i personaggi decideranno di recarvisi successivamente.

Rhangorameshquentzathonolian (drago d'energia maturo)
[All NM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 0, DV 12, pf 96, tpcCA0 10, Att 3 o 1, Fer 1d6+1/1d6+1

(artigli), 3d8+3

(morso) o soffio (vedi sotto); TS G10, Mor 10, PX 3.600].

Incantesimi dei maghi (5/4/3): 1° livello: *dardo incantato, identificare oggetti magici, individuazione della magia, ingrandire oggetti o creature, mano invisibile*; 2° livello: *globo oscuro, individuazione dell'invisibilità, invisibilità, raggio dell'indebolimento*; 3° livello: *dispersione della magia, infravisione, protezione della armi da lancio*.

Rhangor è capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, Rhangor utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. È capace di soffiare elettricità come un drago blu e fuoco come uno rosso, anche se può usare il soffio sempre un totale di tre volte al giorno. Il soffio lineare di elettricità è largo 1,5 m per tutta la lunghezza di 30 m, mentre quello conico di fuoco inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. A causa dell'estrema brillantezza scaturita dal soffio del drago d'energia, tutti quelli che assistono alla scena, anche se non sono direttamente colpiti dall'attacco, restano accecati per un numero di round pari ai DV del mostro ma, se riescono in un tiro salvezza contro incantesimi, questo periodo viene dimezzato. I personaggi che non sono in grado di vedere subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire quando attaccano. Gli effetti della cecità possono essere immediatamente rimossi da *cura cecità* o *guarigione*. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso. In particolare, i draghi d'energia applicano questa protezione sia contro l'elettricità e i fulmini (come un drago blu) che contro il fuoco (come un drago rosso).

Incontro n. 3 – Leontauri mercanti

Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori:

È tardo pomeriggio e state viaggiando lungo un tratto disabitato della via mercantile, quando avvistate un gruppo di strane creature distanti un centinaio di metri, che si dirigono nella vostra direzione abbastanza velocemente attraverso l'erba alta. All'inizio vi sembrano degli umanoidi, ma la loro andatura insolita indica che si tratta di una qualche sorta di esseri non umani, la cui parte inferiore del corpo è nascosta dalla vegetazione e difficile da scorgere. Hanno tutti una folta chioma di capelli scuri, che alcuni tengono legati in lunghe trecce decorate con delle piume. Portano delle lance, ma al momento non sembrano brandirle in modo minaccioso. Mentre si avvicinano riuscite a intravedere la parte inferiore dei loro corpi attraverso l'erba e scoprite che assomiglia a quella di un grande felino.

Le creature sono leontauri (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e, se il gruppo non compie azioni aggressive, rallentano l'andatura portandola al passo quando si trovano a una ventina di metri dagli avventurieri. Il capo della compagnia grida in lingua comune: "Pace. Noi commerciare." Se i PG gli fanno capire di voler continuare la conversazione, i leontauri si avvicineranno. Hanno viaggiato fin qui, nei paesi degli umani, dal loro territorio natio che si trova nel cuore della prateria, per comperare delle scorte. Sono particolarmente interessati ad acquistare armi di acciaio e hanno diversi sacchetti di diamanti grezzi da scambiare. Il valore totale delle gemme è di circa 5.000 mo, ma potrebbe facilmente essere raddoppiato una volta che saranno state tagliate convenientemente. I leontauri non hanno grande esperienza nel commercio con gli umani perciò, anche se sanno che i diamanti sono molto ricercati dalle altre razze, non sono in grado di valutarli in modo adeguato. Il loro capo, il cui nome sembra qualcosa di simile a "Crowth", è il solo che capisce un po' la lingua comune, anche se la sua conoscenza è limitata alle parole più importanti e a brevi frasi.

Crowth (comandante dei leontauri) (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 7, pf 50, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (giavellotto) o 1d8 (lancia), TS G7, Mor 8, PX 440].

Leontauri (2d8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6, pf 38, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (giavellotto) o 1d8 (lancia), TS G6, Mor 8, PX 320].

Quando sono in uno spazio aperto, possono caricare con una lancia (o mezzalancia). Per farlo devono iniziare il movimento ad almeno 18 m di distanza dal nemico. L'impeto della carica raddoppierà le ferite inflitte.

Incontro n. 4 – Assale spezzato

Mentre i PG stanno spostando il carro fuori dalla strada prima di preparare il campo per la notte, una delle ruote va a finire in una buca scavata da un qualche roditore e nascosta dall'erba, causando la rottura dell'assale del veicolo. È altamente improbabile che i personaggi abbiano

gli attrezzi e i materiali necessari per ripararlo, ammesso che ne siano capaci, per cui devono escogitare un piano alternativo. Se sono stati così previdenti da portare con loro un secondo carro, hanno davvero poco di cui preoccuparsi. Se non sono in grado di trovare una soluzione immediata, usando la magia o metodi più mondani, allora l'opzione più semplice è quella di tornare all'ultimo villaggio e ingaggiare qualcuno per riparare l'assale oppure acquistare un altro mezzo di trasporto. Tuttavia, se faranno questa scelta, i PG dovranno decidere chi tornerà indietro (una camminata di un paio d'ore) e chi resterà a guardia della mazza. Se i personaggi saranno giustamente preoccupati di subire un'altra imboscata, potrebbero persino decidere di andare tutti insieme e portare il forziere a braccia (cosa che rallenterà notevolmente la loro marcia). Questo "incontro" vuol mettere alla prova la capacità del gruppo nel risolvere i problemi e il master dovrebbe permettere a qualsiasi piano ragionevole di avere successo.

Incontro n. 5 – Camilla e Clyde

Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori:

È mezzogiorno e vi siete fermati per riposare e mangiare un boccone lungo la strada. Viaggiare così a lungo su un territorio pianeggiante e allo scoperto ha aumentato la vostra sensazione di essere vulnerabili, anche se al tempo stesso il paesaggio sempre uguale e insignificante è divenuto abbastanza noioso. Ciò ha provocato una combinazione piuttosto assurda di contemporaneo nervosismo e tedio che ha reso il tragitto tra i più stancanti che abbiate mai affrontato. Per questo, quando vedete una coppia di halfling in sella a dei pony pelosi venire verso di voi lungo la via, siete assaliti da emozioni contrastanti di timore nei confronti degli estranei e allo stesso tempo da un senso di sollievo per aver interrotto la monotonia.

Non c'è niente di particolarmente sinistro o pericoloso in questo incontro, che può comunque essere utilizzato con grande efficacia per aumentare il livello di paranoia dei PG riguardo alla sicurezza del forziere e del suo contenuto. Clyde e Camilla sono una coppia di ladri, marito e moglie, tornati liberi di recente dopo essere stati due anni in prigione per aver rapinato il maniero di un mercante. La loro incarcerazione li ha fatti decidere a cercarsi un lavoro più onesto, anche se al momento non hanno idea di quale potrebbe essere. Visto che sono ben noti alle autorità nella maggior parte delle cittadine più grandi della zona, hanno scelto di mettersi in viaggio per cercare un nuovo posto dove vivere, un luogo dove la loro reputazione non li preceda.

I PG sono fermi sulla strada per un breve spuntino di mezzogiorno quando Camilla e Clyde li raggiungono in sella a dei pony pelosi. Camilla saluta gli avventurieri in modo amichevole e fa dei commenti su quanto sembri appetitoso il loro pranzo. Offre di condividere una forma di ottimo formaggio in cambio di un po' delle pietanze dei personaggi, dicendo che le è sempre piaciuto incontrare nuova gente e sarebbe lieta di avere compagnia. Se la sua offerta verrà accettata, lei e Clyde smonteranno e

prenderanno il formaggio da uno dei loro pacchi, assieme a piatti e bicchieri di stagno.

Camilla è un tipo molto amichevole e chiacchierone, mentre Clyde è tranquillo e un po' burbero. (Camilla spesso dice che se avesse la barba, lo scambierebbero per un nano!) Camilla ha già preparato una storia alquanto dettagliata e intricata riguardo al loro passato, se qualcuno dovesse fare domande, dove narra di essere la figlia di un conciapelli, di un matrimonio combinato al quale si è opposta, della fuga per andare ad abitare con il suo ricco zio prediletto che l'ha tenuta nascosta, dell'innamoramento con Clyde, la guardia del corpo dello zio, e alla fine del matrimonio e della decisione di andarsene per farsi una vita propria – il tutto raccontato con tale entusiasmo che sarebbe difficile per chiunque non crederle.

Data l'esperienza che ha nella sua vera professione e la sua natura particolarmente attenta, Camilla capirà immediatamente che i PG sembrano estremamente cauti riguardo al contenuto del carro in cui è trasportata la Mazza dell'Infermità. Cercherà con noncuranza di portare la conversazione verso i motivi del viaggio dei personaggi e tenterà di indurli a rivelare che cosa stanno trasportando. Qualsiasi palese contraddizione riguardo alla ragione della spedizione non farà altro che destare ancora di più l'interesse di Camilla, anche se l'halfling continuerà a fingere esteriormente soltanto una blanda curiosità. È abbastanza sicura che, dato il numero e l'equipaggiamento dei personaggi, le possibilità che riesca a rubare qualcosa al gruppo sono poche o nulle, per cui non proverà nemmeno a fare una cosa del genere. Tuttavia, sa che le informazioni possono essere una preziosa merce di scambio, pertanto proverà a saperne quanto più possibile riguardo ai PG e al loro misterioso carico.

Una volta terminato il pasto, Camilla suggerisce di viaggiare insieme per alleviare la monotonia del percorso. Se i personaggi sono reclutanti, farà del suo meglio per convincerli ma non forzerà la mano se è chiaro che sono palesemente contrari.

Se il gruppo declina l'offerta di Camilla di condividere il pranzo, o se mangia con la coppia ma decide di non proseguire assieme, gli halfling semplicemente continueranno da soli per la propria strada. Quella sera, tuttavia, quando i PG si fermeranno alla locanda del piccolo villaggio di Rivo Occidentale per avere del cibo caldo e un letto asciutto, scopriranno che Camilla e Clyde sono già lì. Ancora una volta Camilla tenterà di imbastire una conversazione con i personaggi, principalmente per passare la serata, e chiederà loro se hanno delle storie da raccontare.

Camilla Fischioacuto (halfling ladra del 6° livello) [All CN, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 6d6, pf 20, tpcA0 17 (18 in mischia, 14 a distanza), Att 1, Fer arma -1, TS L6, Mor 7, PX 1.070, For 8, Int 14, Sag 11, Des 18, Cos 12, Car 16]. Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, tre pugnali, fionda (con 10 proiettili).

Clyde Fortesasso (halfling guerriero del 5° livello) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 1, DV 5d10+10, pf 48, tpcA0 16 (15 in mischia, 15 a distanza), Att 1, Fer arma +1, TS G5,

Mor 7, PX 350, For 14, Int 8, Sag 11, Des 15, Cos 16, Car 11].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada corta, arco corto (con 20 frecce).

Incontro n. 6 – Cavalieri delle Praterie

Questo incontro ha luogo il mattino dopo l'incontro dei personaggi con Camilla e Clyde.

Questa mattina siete sulla strada da poco più di un'ora, quando vedete una dozzina di uomini armati che cavalcano nella vostra direzione. Sembrano avere un'andatura tranquilla, ma sono schierati in formazione, il che vi fa pensare che siano un qualche tipo di unità addestrata. Tuttavia, anche quando giungono abbastanza vicini da permettervi di notare chiaramente i dettagli del loro abbigliamento, vi accorgete che non indossano uniformi e non riuscite a scorgere da nessuna parte uno stemma comune sul loro equipaggiamento.

Il gruppo è un'unità di cavalieri del Ducato di Caravelle (noti anche come Cavalieri delle Praterie), il cui compito è di pattugliare e mantenere l'ordine sulle strade. Il loro addestramento ne fa cavalieri eccezionali e abili guerrieri. A meno che i PG non abbiano preso la precauzione di camuffare il loro aspetto e l'equipaggiamento che portano, è probabile che Sam Reed – il comandante della truppa – si accorga che non sono un tipico gruppo di viandanti. Dato che il suo lavoro è quello di essere sospettoso nei confronti dei tipi strani che viaggiano attraverso il Ducato, chiederà ai personaggi di rivelare la loro identità, da dove vengono, dove sono diretti e il motivo per cui si trovano qui. È un uomo intelligente e molto esperto, e non verrà facilmente ingannato dalle menzogne. Sia che i PG gli dicano o no la verità, o solamente una parte di essa, egli chiederà ulteriori dettagli sulle risposte ricevute: domande come “Qual è il nome della persona che dovete incontrare?”, “Chi vi ha richiesto di intraprendere questa missione?”, “Dove posso trovarli?” e altre informazioni simili che possono essere utilizzate per corroborare o confutare la loro storia.

Se gli viene chiesto quale autorità abbia, il comandante spiegherà che fa parte della forza di sicurezza interna del duca e, per dimostrarlo, tirerà fuori da sotto la tunica un grosso medaglione d'argento che porta l'emblema ducale. Se i PG rispondono alle sue domande in modo soddisfacente, li lascerà proseguire per la loro strada mentre lui e la sua unità se ne andranno a pattugliare altrove. Se i personaggi si rifiutano di cooperare o comunque agiscono in maniera sospetta, allora Sam si offrirà di “scortarli” fino alla loro destinazione, ma non ricorrerà per primo alla violenza, indipendentemente da quanto gli avventurieri siano maldisposti. Manderà cinque dei suoi cavalieri a continuare l'itinerario di ronda previsto, mentre lui e i restanti uomini della truppa terranno d'occhio i PG. Se ciò accade, il master deve modificare gli incontri successivi tenendo conto della loro presenza.

Se Camilla e Clyde stanno ancora viaggiando coi personaggi, questo evento si svilupperà in modo abbastanza differente. Sam Reed conosce i due halfling e sa del loro recente incarcerationamento. Entrambi i malfattori cercheranno

di non farsi notare mentre i PG conversano con lui, ma ben presto il capitano riconoscerà i due ladri. Il fatto che i personaggi stiano viaggiando assieme a dei noti criminali aumenterà i sospetti di Sam, che interrogherà ancora più a fondo gli halfling e gli avventurieri. Camilla sa bene che è meglio evitare di avere a che fare con Sam e gli dirà la verità, o almeno quasi tutta. Dopo essere stati rilasciati dalla prigionia, Camilla e Clyde non hanno ancora infranto la legge, perciò non hanno nulla da perdere a essere sinceri e anzi potenzialmente sanno che una menzogna potrebbe ritorcersi contro. In ogni caso, probabilmente la scoperta della precedente professione degli halfling farà sì che la loro strada e quella dei PG si dividano dopo questo incontro.

Capitano Sam Reed (umano guerriero del 9° livello) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d10+18, pf 82, tpcCA0 13 (12 in mischia, 11 a distanza), Att 1, Fer arma +1, TS G9, Mor 10, PX 1.700, For 15, Int 16, Sag 14, Des 17, Cos 16, Car 11].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada, **arco corto +2** (con **20 frecce fulminanti** e **6 frecce paralizzanti**, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di questi proiettili), mazzafrusto pesante, lazo, rete. Questi ultimi possono essere utilizzati per intralciare o intrappolare uno (lazo) o più (rete quadrata di 3 m di lato) avversari. Se l'attacco ha successo, la vittima non può muoversi e combattere con una penalità di -2 ai tiri per colpire finché non si libera.

Cavalieri di Caravelle (umani guerrieri del 5° livello) (10) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5d10, pf 38, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 9, PX 350].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada corta, arco corto (con 20 frecce), mazzafrusto pesante, lazo, rete. Questi ultimi possono essere utilizzati per intralciare o intrappolare uno (lazo) o più (rete quadrata di 3 m di lato) avversari. Se l'attacco ha successo, la vittima non può muoversi e combattere con una penalità di -2 ai tiri per colpire finché non si libera.

Destrieri (11) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 2, Fer 1d6/1d6 (zoccoli), TS G2, Mor 9, PX 50].

Equipaggiamento: bardatura di cuoio.

IMBOSCATA ALLA ROSA RIPOSANTE

Questo incontro, immediatamente successivo a quello coi cavalieri di Caravelle, avviene nella cittadina di Giustizia, a due soli giorni di viaggio dall'Arcanium. È una comunità di medie dimensioni con circa 1.500 abitanti. Il solo locale che ha delle stanze disponibili è la locanda della Rosa Riposante, che si trova quasi al centro della città, lungo la strada principale.

Avendo studiato le tattiche dei PG durante l'incontro col drago Rhangor, Scheggia ha deciso di predisporre un'imboscata alla locanda. È convinta che questa sia la migliore opportunità a sua disposizione per recuperare la mazza e riuscire così a riconquistare una posizione di spicco nella cerchia dei collaboratori più stretti di Melengar.

Ha mentito a due dei più abili comandanti dell'ordine dei profanatori e li ha persuasi che sta agendo per conto del sommo sacerdote. Ha anche ottenuto l'aiuto di un demone glabrezu, facendo appello all'odio personale che la creatura prova nei confronti di Falce, la marilith che ora lo comanda. Il glabrezu non intende farsi sfuggire questa ghiotta opportunità per aumentare il proprio prestigio a scapito della marilith.

Il master deve modificare il piano presentato di seguito per contrastare più efficacemente i punti di forza dei PG osservati da Scheggia durante il combattimento con Rhangor. La strategia della mezzodemone è quella di separare i personaggi per impedire loro di opporre una difesa coordinata ed eliminarli uno a uno. Per riuscirci, intende dare fuoco alla locanda durante la notte e sfruttare a suo vantaggio la confusione che seguirà. Scheggia ha già usato *charme su persone* sull'oste per farsi assumere come cameriera e si finge una ragazza di nome Krystal. È in guardia per non lasciarsi sfuggire l'arrivo dei PG, in modo da sapere dove alloggia ognuno di loro. I profanatori Formith e Roogard sono anch'essi presenti nella sala comune, facendosi passare come guardie mercenarie in cerca di un ingaggio, per tenere d'occhio i personaggi senza farsi notare. Hanno volutamente deciso di non portare armi o armature magiche, per non attirare l'attenzione di PG troppo sospettosi che potrebbero usare un incantesimo di *individuazione della magia*. Il glabrezu rimane fuori città fino al momento dell'agguato.

Quando i PG arrivano alla Rosa Riposante, il master deve stabilire quali stanze affitteranno e dove sarà custodito il forziere con la mazza. Alcune delle camere sono già occupate, come riportato nella descrizione della locanda. È probabile che alcuni PnG avranno bisogno dell'aiuto dei personaggi per sopravvivere agli incidenti che seguiranno.

Circa alle due di notte, Formith and Roogard utilizzeranno un po' dell'olio combustibile in loro possesso per appiccare degli incendi in diversi punti chiave della locanda, poi si ritireranno all'esterno e attaccheranno i PG non appena questi usciranno fuori. Uno dei profanatori sarà in attesa nell'angolo destro sul davanti dell'edificio, da dove può controllare sia la porta principale che quella laterale. L'altro si piazzerà vicino alla finestra della stanza degli avventurieri. Le zone inizialmente avvolte dalle fiamme sono indicate sulla mappa, ma il fuoco continuerà a diffondersi nel corso dell'incontro, a meno che i personaggi non intraprendano delle azioni per spegnerlo. Scheggia e il glabrezu sono resistenti al fuoco normale e al fumo, e sfrutteranno la cosa a loro vantaggio. La mezzodemone, nei panni di Krystal la cameriera, si fingerà in "pericolo" sperando che uno dei PG cerchi di salvarla dall'incendio.

Fedele alla propria natura, se le sorti della battaglia inizieranno a volgersi contro di lei, Scheggia si teletrasporterà al sicuro all'Arcanium, così come farà il glabrezu se la sua vita dovesse essere in pericolo. Sfortunatamente per lei, Melengar la vedrà arrivare e intuirà immediatamente che la donna sta architettando qualcosa. Dopo che il sommo sacerdote l'avrà interrogata con la necessaria persuasività, la mezzodemone cederà e confesserà quanto ha fatto per cercare di recuperare da sola la mazza (anche se non menzionerà il fatto che molto

probabilmente due dei profanatori più potenti dell'ordine sono morti nel tentativo). Melengar sarà ovviamente furioso e la consegnerà a Falce per la punizione, un destino dal quale Scheggia è giustamente terrorizzata.

Locanda della Rosa Riposante

Note generali

La locanda è costruita quasi interamente in legno. Una base di malta e pietre alta circa 1,2 m è stata usata per le fondamenta dei muri esterni, così come per i camini e le canne fumarie. Il tetto di tegole è solo leggermente inclinato e non ha soffitta, né spazio sufficiente per strisciare sotto. Le finestre sono tutte larghe 90 cm e alte 60 cm, col davanzale a circa 1,2 m sopra il livello del terreno, e sono chiuse da una singola persiana incernierata alla sommità, che può essere sbarrata dall'interno.

L1. Cortile

Un cortile lastricato in pietra con diversi piccoli alberi si trova tra la locanda e le stalle adiacenti, che sono gestite da un differente proprietario. Quando il tempo lo permette, i pasti a volte vengono serviti in questo spazio.

L2. Sala comune

La tipica sala comune di una locanda di classe media. Tavoli e sedie di ogni tipo occupano gran parte dello spazio disponibile, e un lungo bancone serve a tenere boccali, piatti e stoviglie. Una piccola piattaforma rialzata in un angolo viene utilizzata come palco da cantori e menestrelli di passaggio, anche se attualmente non ci sono artisti del genere alla locanda.



L3. Cucina

La classica cucina di una locanda.

L4. Magazzino

La dispensa delle scorte di cibo della locanda. Una rampa di scale scende a una cantina sotterranea nella quale sono tenute altre provviste.

L5. Alloggio dei servitori

Il proprietario dell'esercizio offre vitto e alloggio ai suoi impiegati permanenti. Questa è la stanza che Scheggia utilizza mentre veste i panni della cameriera Krystal. Divide la camera con Kallah, una giovane che ha iniziato a lavorare alla locanda solo di recente.

L6. Alloggio dei servitori

Ciascuna di queste due stanze ospita due cameriere che lavorano alla locanda.

L7. Alloggio del locandiere

Il locandiere Barlow Stockwell e sua moglie Lucy dividono queste stanze. Il loro unico figlio è apprendista presso un birraio locale e non vive alla locanda.

L8. Camera del mercante

Un anziano mercante di tappeti (Glen Roth) ha affittato questa stanza per la notte. I suoi carri e i cavalli sono ricoverati nelle stalle adiacenti.

L9. Camera degli impiegati del mercante

Due dei tre impiegati del mercante di tappeti (Barney e Clovis) trascorrono la notte in questa stanza, il terzo (Garth) dorme nella stalla per tenere d'occhio i beni del suo padrone. Tutti e tre i giovani si trovano bene con il loro datore di lavoro, ma non abbastanza da rischiare la vita per tentare di salvarlo dalle fiamme.

L10. Ripostiglio della biancheria

Questa stanza viene usata per riporre coperte, lampade a olio, candele, vasi da notte non utilizzati, sapone, strofinacci e altre scorte necessarie per rassettare le camere della locanda. Una rampa di scale collega questo passaggio con il corridoio del primo piano adiacente agli alloggi dei servitori.

L11. Camera del proprietario terriero

Un piccolo proprietario terriero (Sorren Quintain) e sua moglie (Felicity) alloggiano in questa camera. Stanno viaggiando verso la capitale del Ducato per far registrare alcuni documenti legali relativi ai loro possedimenti. Entrambi saranno abbastanza isterici durante l'incendio e Sorren penserà solo a mettere in salvo i documenti per evitare la distruzione, anche a costo di mettere a rischio la propria vita (ma non quella di sua moglie).

L12. Camera dei profanatori

Questa è la stanza che i profanatori Formith e Roogard hanno affittato per la loro permanenza al villaggio.

L13. Camera del funzionario

Questa stanza è utilizzata da Willhelm Dribble, un funzionario minore del governo del Duca. È stato inviato al villaggio per stimare il valore delle varie attività commerciali e fare un censimento della popolazione. È qui già da tre

giorni e progetta di trattenersi per altre 48 ore prima di tornare alla capitale.

L14. Camera dei mercenari

In questa stanza alloggiano tre giovani soldati mercenari (Thaddeus, Sheldon e Granger). Fino a poco tempo fa erano parte della grossa unità di soldati di ventura dei Falchi Rossi, ma sono stati cacciati per insubordinazione. Sono arroganti e troppo sicuri di sé, ma sicuramente inesperti (sono guerrieri del 2° livello). Indossano delle cotte di maglia (CA 5) e portano delle spade. Normalmente sono gente a posto (allineamento caotico buono) e potrebbero rivelarsi utili durante l'incendio, ma è improbabile che rischino le loro vite per salvare uno sconosciuto.

LV. Camere vuote

Glabrezu (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA -4, DV 10, pf 70, tpcCA0 11, Att 5, Fer 2d6/2d6 (chele), 1d3/1d3 (artigli), 1d4+1 (morso), TS G10, Mor 9, PX 3.100].

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. 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).

Formith, profanatore (umano guerriero del 13° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+27+8, pf 111, tpcCA0 10 (8 in mischia), Att 1, Fer arma +2, TS G13, Mor 11, PX 2.400, For 16, Int 12, Sag 14, Des 12, Cos 18, Car 16].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada, mazza, tre pugnali da lancio, veleno (vedi sotto), tre fiasche di olio combustibile, **pozione della forza dei giganti**.

Roogard, profanatore (umano guerriero del 13° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+18+8, pf 93, tpcCA0 10 (8 in mischia, 8 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS G13, Mor 11, PX 2.400, For 17, Int 15, Sag 11, Des 17, Cos 16, Car 8].

Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, spada, spada corta, tre pugnali da lancio, veleno (vedi sotto), tre fiasche di olio combustibile, **due pozioni della guarigione migliorata**.

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 arboree 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.

Scheggia (mezzodemone maga del 12° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 36 m (12 m), CA 5 (naturale), DV 9d4+9+3, pf 45, tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 1, Fer arma +2 o incantesimo, TS M12, Mor 9, PX 2.800, For 16, Int 18, Sag 15, Des 12, Cos 14, Car 17].

Incantesimi dei maghi (4/4/3/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato* (x2), *luce*, *stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari*, *invisibilità*, *nube maleodorante*, *potere illusorio*; 3° livello: *dispersione della magia*, *palla di fuoco*, *velocità*; 4° livello: *globo di invulnerabilità minore*, *scudo di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *cono di freddo*, *mano che blocca*, *muro di forza*; 6° livello: *barriera antimagia*, *sortilegio di morte*.

Equipaggiamento: **pugnale dell'arrugginimento** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **6 dardi +3** e 10 normali, **amuleto anti-individuazione**, libro di magia.

Descrizione: Scheggia è una mezzodemone, un incrocio metà umano e metà demone risultante dall'accoppiamento tra una succubus e un uomo. È un'avversaria intelligente e carismatica, abilissima nell'arte del sotterfugio. Preferisce agire dietro le quinte e, quando possibile, evitare il confronto diretto. Essendo una mezzodemone, dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas, e non può essere ferita dalle armi normali. Inoltre possiede le seguenti abilità speciali e magiche utilizzabili a volontà: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto* infallibile, *volo*, *charme su persone*, *chiaroudienza*, forma eterea (come l'omonimo olio), *paragnosi*, *suggestione* e *trasformazione*. In più, ha il 30% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 30% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lei. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Libro di magia: 1° livello: *blocca porta*, *caduta morbida*, *cancellare*, *dardo incantato*, *identificare oggetti magici*, *ingrandire oggetti o creature*, *lettura della magia*, *luce*, *mani brucianti*, *saltare*, *scudo*, *sonno*, *stretta folgorante*; 2° livello: *amnesia*, *chiavistello magico*, *forza*, *globo oscuro*, *immagini speculari*, *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità*, *nube maleodorante*, *oro degli sciocchi*, *pirotecnica*, *potere illusorio*, *raggio dell'indebolimento*, *scassinare*, *spaventare*; 3° livello: *blocca persone*, *cerchio di invisibilità*, *chiaroudienza*, *chiaroveggenza*, *dispersione della magia*, *evoca mostri I*, *folata di vento*, *palla di fuoco*, *parlare in altre lingue*, *protezione dalle armi da lancio*, *respirare sott'acqua*, *velocità*; 4° livello: *charme su mostri*, *confusione*, *estensione della magia I*, *evoca mostri II*, *falò ipnotico*, *globo di invulnerabilità minore*, *metamorfosi*, *muro di fuoco*, *occhio dello stregone*, *paura arcana*, *porta dimensionale*, *scavare*, *scudo di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *blocca mostri*, *cono di freddo*, *distorcere la distanza*, *estensione della magia II*, *evoca elementale*, *evoca mostri III*, *giara*

magica, mano che blocca, muro di forza, telecinesi; 6° livello: barriera antimagia, evoca segugio invisibile, globo di invulnerabilità, immagine proiettata, pietra in carne, sortilegio di morte.

LA FINE DELLA STRADA

I PG non fanno ulteriori incontri dopo l'imboscata alla Rosa Riposante nella cittadina di Giustizia, e arrivano all'Arcanium. Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori:

Da Giustizia, la mappa indica che dovete imboccare una strada più piccola e meno trafficata per raggiungere l'Arcanium. La via si allontana dalle pianure di Caravelle e si inoltra nelle colline boschive lungo i loro confini. Durante il vostro primo giorno di viaggio dopo aver lasciato Giustizia, passate accanto a qualche occasionale fattoria e a un piccolo villaggio, ma a mezzogiorno della seconda giornata sembrate esservi lasciati alle spalle la civiltà. La strada è sempre meno frequentata quanto più vi inoltrate lungo di essa, finché diventa simile a un sentiero vero e proprio. Finora il carro ha retto ma cominciate a preoccuparvi perché, se le condizioni del percorso dovessero peggiorare, il vostro veicolo dovrebbe rallentare considerevolmente l'andatura.

È metà pomeriggio quando per la prima volta cogliete uno scorcio di quella che sembra essere la vostra destinazione. La stretta via si è arrampicata tortuosamente su per il pendio di una piccola collina quando, attraverso un'apertura tra gli alberi, scorgete una grande struttura di pietra approssimativamente 300 m davanti a voi.

Preparare la trappola

Quando gioca l'incontro finale all'Arcanium, il master deve tenere a mente che gli occupanti stanno aspettando i PG da qualche tempo e hanno avuto l'opportunità di pianificare il loro attacco. Le informazioni che Melengar già possiede sulle capacità dei personaggi saranno probabilmente state integrate con quelle che ha ricevuto da Scheggia durante l'interrogatorio della mezzodemone. Come minimo, sarà a conoscenza della classe di ognuno dei PG e anche delle loro tattiche preferite. Il master deve rivedere il piano descritto di seguito e fare tutte le modifiche necessarie per neutralizzare i punti di forza dei personaggi che sono noti al sommo sacerdote. A meno che i PG non facciano uno sforzo per nascondere il loro avvicinamento alla biblioteca, o mandino un esploratore in ricognizione prima del carro, verranno avvistati dalla torre quando raggiungeranno il cancello principale. Ciò darà agli attuali inquilini dell'Arcanium un sacco di tempo per prendere posizione e lanciare incantesimi per prepararsi al combattimento.

Strategie e tattiche di attacco

Il piano generale di Melengar è di separare i PG e attaccarli mentre sono da soli o in piccoli gruppi. Anche se il sommo sacerdote ha fatto sparire gran parte delle prove che testimoniano le violenze avvenute durante il suo assalto all'Arcanium, ci sono abbastanza indizi nell'edificio per mettere la pulce nell'orecchio dei personaggi sul fatto che qualcosa non va in questo posto. Perciò i malvagi preti

vogliono far scattare la trappola il prima possibile, quando è ancora probabile sorprendere il gruppo con la guardia abbassata. I PG verranno accolti da Gronard, che si farà passare per uno dei custodi dell'Arcanium, e da Falce, trasformata con *autometamorfosi* in forma umana, che si spaccerà per la sua apprendista "Willimina". Gronard proporrà a uno o due personaggi di andare a parlare con Mishrak, il capo dei custodi dell'Arcanium, mentre gli altri rimarranno nella sala comune, dove verrà offerto loro un rinfresco. Se gli avventurieri accettano, "Willimina" porterà il gruppo più piccolo al piano di sopra dove Melengar è in attesa, mentre Gronard farà scattare l'agguato contro i PG che sono rimasti di sotto appena i loro compagni non potranno sentire ciò che sta succedendo.

Se le sorti della battaglia volgono contro Melengar e le sue forze, i più intelligenti tra loro fuggiranno piuttosto che rischiare di perdere la vita. Il sommo sacerdote ha quasi sempre memorizzata una *parola del ritorno* per fuggire nel suo tempio nascosto di Roccamorta. Allo stesso modo, Falce e Scheggia useranno la loro abilità di *teletrasporto* per ritirarsi laggiù se i PG stanno avendo la meglio. I demoni meno perspicaci combatteranno fino alla morte, dato che hanno ben poco da perdere.

Sito dell'imboscata n. 1

L'imboscata al piano terra avviene nella sala comune (A7). Le forze di Melengar rimangono negli alloggi finché Gronard dà il segnale dell'attacco suonando il gong della cena, con il pretesto di chiamare il personale di cucina per far preparare un pasto per i PG. A quel punto, i seguaci di Pestula si fanno avanti e attaccano i personaggi da tutti i lati. I demoni non coordinano le loro azioni con quelle degli altri, ma tendono invece ad agire individualmente a meno che uno dei loro "padroni" (Melengar, Gronard o Falce) non sia presente per comandarli. Per quanto possibile, Gronard cercherà di guidare le loro manovre e lancerà tutti gli incantesimi che può, ma il suo obiettivo primario è evitare di essere ferito. Anche se è un fedele seguace di Pestula, dà un alto valore alla propria vita.

Le creature che prendono parte all'agguato sono indicate qui sotto. Il glabrezu è nascosto in attesa nell'area A8, gli hezrou sono nelle aree A9, A10 e A12 mentre i vrock si trovano nelle aree A11 e A15.

Glabrezu (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA -4, DV 10, pf 60, tpcCA0 11, Att 5, Fer 2d6/2d6 (chele), 1d3/1d3 (artigli), 1d4+1 (morso), TS G10, Mor 9, PX 3.100].

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. 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).

Hezrou (4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 8, pf 55, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 4d4 (morso), TS G9, Mor 10, PX 3.100].

Come tutti i demoni di medio rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezzano le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *telecinesi* (fino a 135 kg). Inoltre, una volta al giorno, possono creare un portale (25% di probabilità di successo) per richiamare un altro hezrou.

Vrock (5) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 0, DV 8, pf 50, tpcCA0 12, Att 5, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8/1d8 (zampate), 1d6 (becco), TS G8, Mor 11, PX 2.060].

Come tutti i demoni di medio rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezzano le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. In combattimento, se sono in volo, possono sferrare tutti e cinque gli attacchi contemporaneamente, o attaccare con gli artigli e il morso se sono a terra. Hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *oscurità* (entro 3 m), *telecinesi* (fino a 90 kg). Inoltre, una volta al giorno, possono creare un portale (10% di probabilità di successo) per evocare un altro vrock.

Gronard (umano mago del 14° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d4+5, pf 30, tpcCA0 14 (15 in mischia, 13 a distanza), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS M14, Mor 8, PX 3.300, For 8, Int 18, Sag 14, Des 13, Cos 9, Car 13].

Incantesimi dei maghi (4/4/4/4/3/3/2): 1° livello: *ingrandire oggetti o creature*, *mano invisibile*, *movimenti da ragno*, *stretta folgorante*; 2° livello: *nube maleodorante*, *pirotecnica*, *potere illusorio*, *raggio dell'indebolimento*; 3° livello: *blocca persone*, *cerchio di invisibilità*, *dispersione della magia*, *suggestione*; 4° livello: *estensione della magia I*, *globo di invulnerabilità minore*, *metamorfosi*, *porta dimensionale*; 5° livello: *animare i morti*, *blocca mostri*, *pietra in fango*; 6° livello: *disintegrazione*, *evoca mostri IV*, *immagine proiettata*; 7° livello: *palla di fuoco a scoppio ritardato*, *verbo che stordisce*.

Equipaggiamento: pugnale, cinque dardi, **bracciali dell'armatura CA 3**, **amuleto della protezione extraplanare**, **pozione del soffio infuocato** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di questi ultimi due).

Descrizione: Gronard è un uomo magro, pallido e quasi calvo, con pochi capelli neri in testa e occhi grigio acciaio. Fa raramente degli sforzi fisici, tranne privarsi frequentemente del cibo e del sonno, e sembra sempre essere in procinto di ammalarsi. Tuttavia, ha una mente brillante e un'alta opinione delle proprie abilità intellettuali e arcane. Era un seguace di Pestula già prima del ritorno di Melengar e si è unito alle forze del sommo sacerdote non appena ha scoperto che il malvagio culto era stato

ripristinato. Ha una considerevole esperienza nel contattare, evocare e trattare con i demoni, perciò è stato prescelto per lavorare assieme a Melengar nell'utilizzare l'Arazzo del Passaggio.

Libro di magia: 1° livello: *blocca porta*, *evoca famiglia*, *ingrandire oggetti o creature*, *lettura della magia*, *mano invisibile*, *messaggio*, *movimenti da ragno*, *riparare*, *saltare*, *scudo*, *servitore invisibile*, *sonno*, *stretta folgorante*; 2° livello: *amnesia*, *bocca magica*, *chiavistello magico*, *nube maleodorante*, *pirotecnica*, *potere illusorio*, *raggio dell'indebolimento*, *scassinare*; 3° livello: *blocca persone*, *cerchio di invisibilità*, *dispersione della magia*, *evoca mostri I*, *intermittenza*, *morte apparente*, *protezione dalle armi da lancio*, *respirare sott'acqua*, *suggestione*, *velocità*; 4° livello: *estensione della magia I*, *evoca mostri II*, *falò ipnotico*, *globo di invulnerabilità minore*, *incantare armi*, *metamorfosi*, *occhio dello stregone*, *porta dimensionale*; 5° livello: *animare i morti*, *blocca mostri*, *distorcere la distanza*, *evoca elementale*, *evoca mostri III*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*; 6° livello: *abbassare le acque*, *costrizione arcana*, *disintegrazione*, *evoca mostri IV*, *evoca segugio invisibile*, *immagine proiettata*, *muovere il terreno*; 7° livello: *desiderio limitato*, *evoca demone*, *evoca mostri V*, *evocazione istantanea*, *palla di fuoco a scoppio ritardato*, *verbo che stordisce*.

Sito dell'imboscata n. 2

Se gli eventi procedono come previsto, l'imboscata al secondo piano sarà eseguita da Falce, Scheggia (se è riuscita a sfuggire ai PG in precedenza durante l'avventura) e Melengar in persona. Fingendosi "Willimina", Falce condurrà i personaggi nel corridoio tra le aree A34 e A35. Melengar rimarrà in attesa nell'area A30 finché gli avventurieri non saranno passati oltre e li attaccherà alle spalle con un incantesimo *piaga strisciante*. "Willimina" inizialmente si mostrerà spaventata e, se si troverà nell'area di effetto della magia, farà finta di soccombere ai suoi effetti, anche se in realtà ne è immune. Attenderà finché i PG non le presteranno più attenzione prima di riprendere il suo vero aspetto e attaccare con le sue numerosi armi.

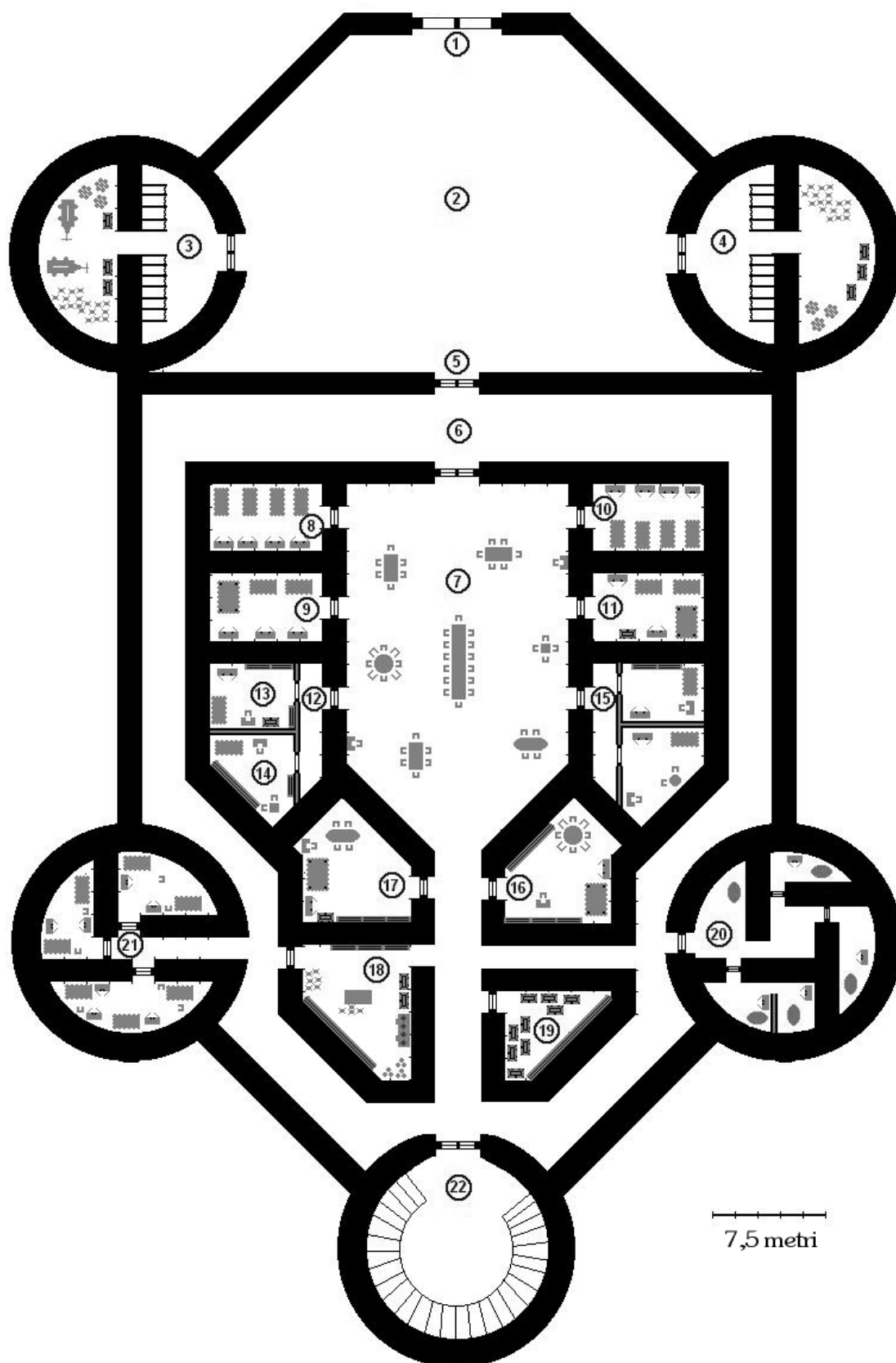
Se il combattimento al piano inferiore dovesse scoppiare prima che alcuni dei PG siano indotti a salire di sopra, Falce si teletrasporterà ad avvisare Melengar della piega che hanno preso gli eventi ed entrambi (più Scheggia, se è presente) si precipiteranno di sotto per unirsi alla battaglia.

Falce, marilith (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -6, DV 7+6, pf 56, tpcCA0 12, Att 7, Fer 6 armi, 2d4 (stritolamento), TS G7, Mor 9, PX 1.700].

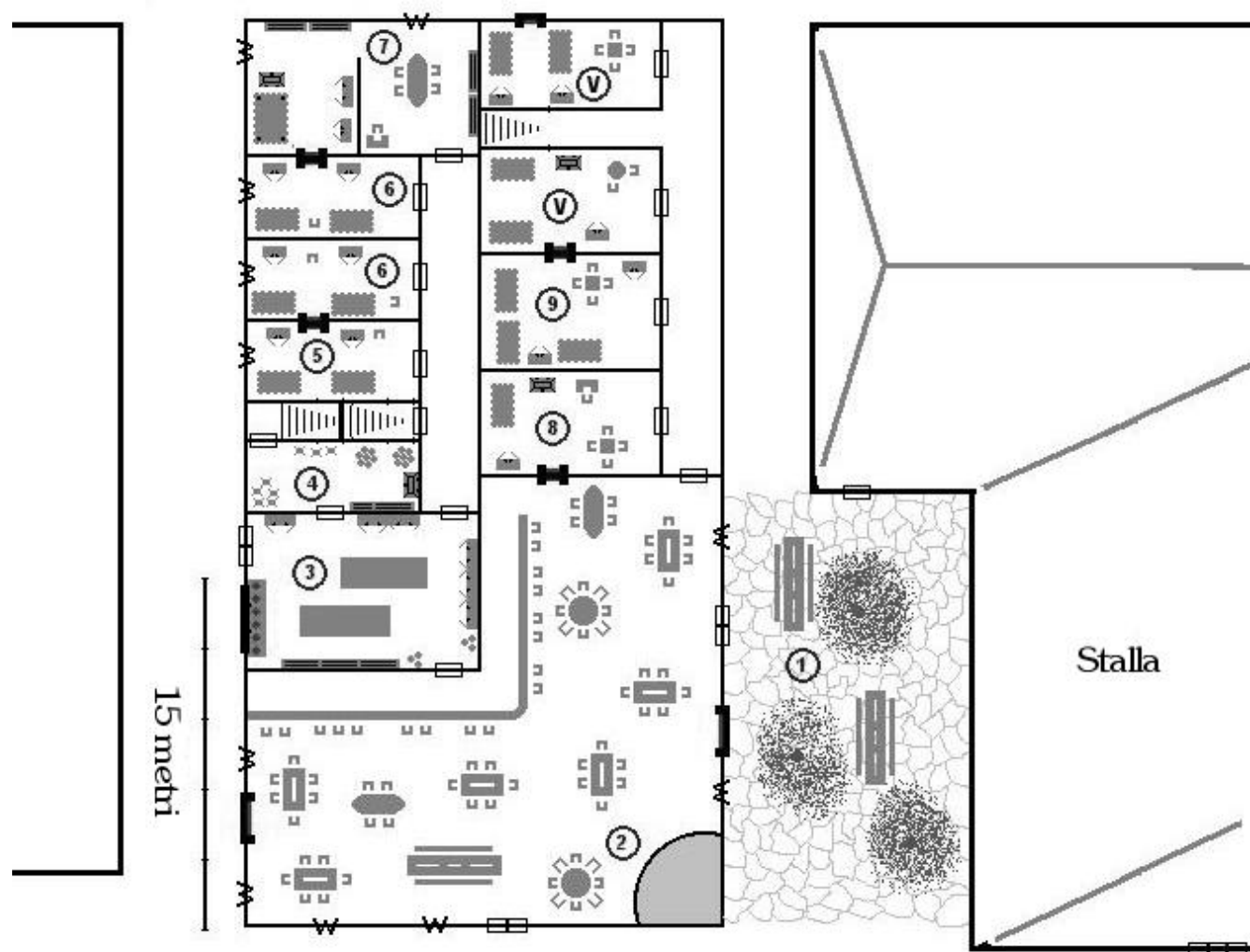
Equipaggiamento: **spada +2**, **spada +1**, **feritrice**, **mazza chiodata +3**, **verga del colpo possente**, **flagello del dolore**, **scimitarra +2**, **velocizzante** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di questi ultimi due).

Descrizione: Falce è una tipica rappresentante della sua specie, essendo imprevedibile ed estremamente malvagia. Dopo averla evocata tramite l'arazzo, Melengar ne ha intuito la considerevole intelligenza e le ha assegnato il compito di supervisionare gli altri demoni richiamati grazie all'Arazzo del Passaggio. È, come ci si potrebbe aspettare, una padrona crudele che obbedisce solo al sommo sacerdote.

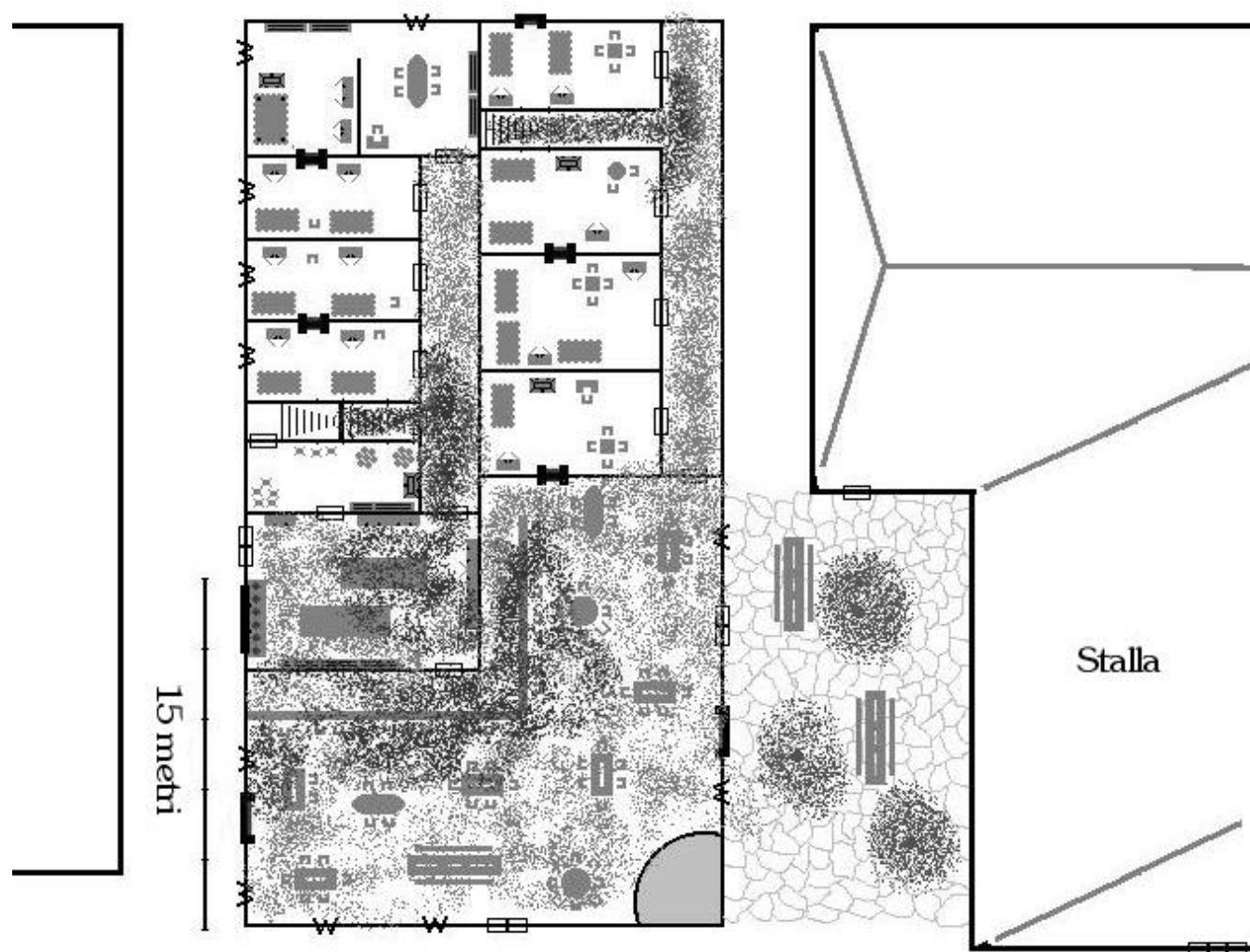
MAPPA A1 - L'ARCANIUM (PIANO TERRA)





MAPPA L1 – LOCANDA DELLA ROSA RIPOSANTE (PIANO TERRA)



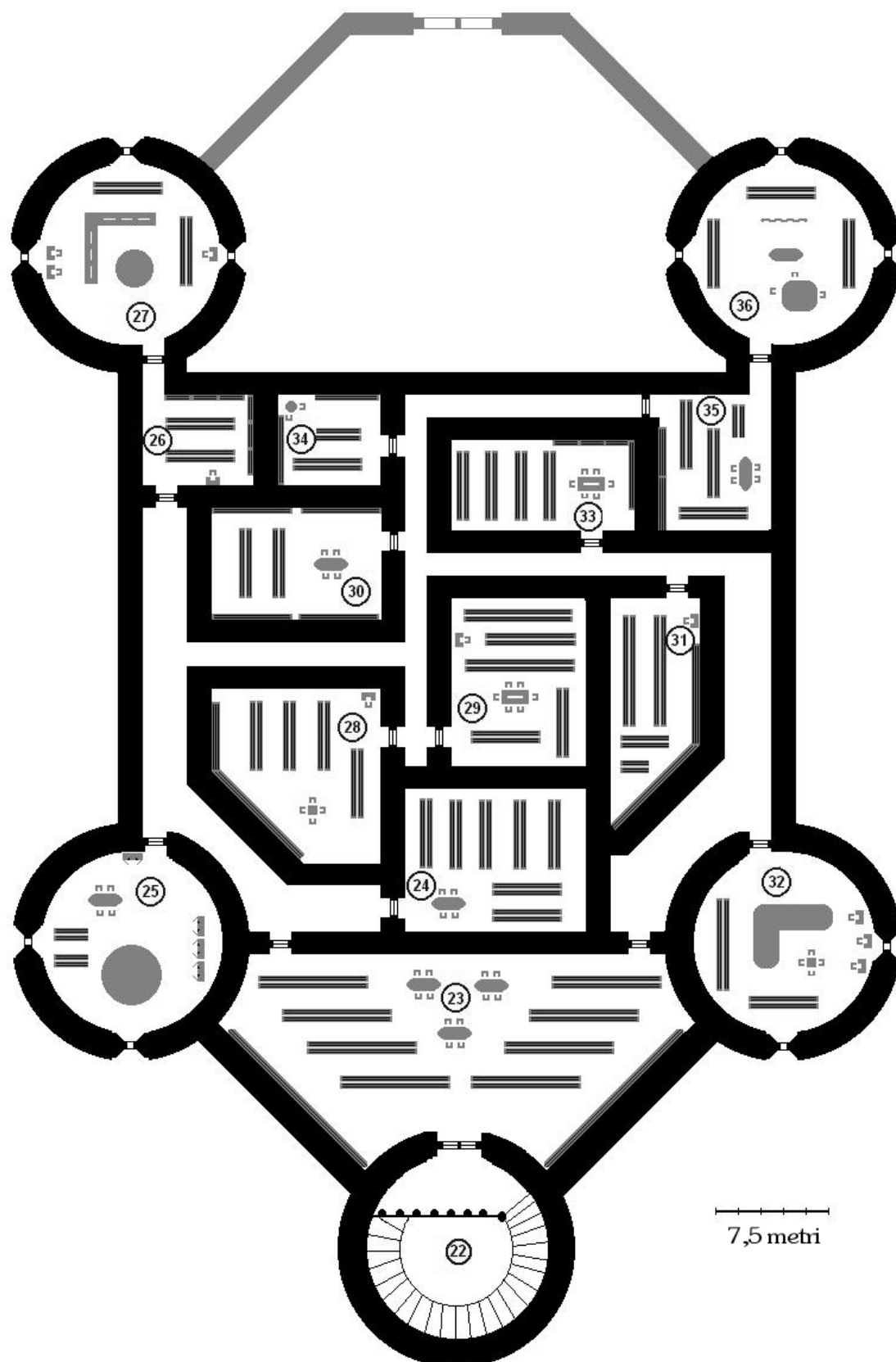
MAPPA L1i – LOCANDA DELLA ROSA RIPOSANTE (PIANO TERRA): IMBOSCATA



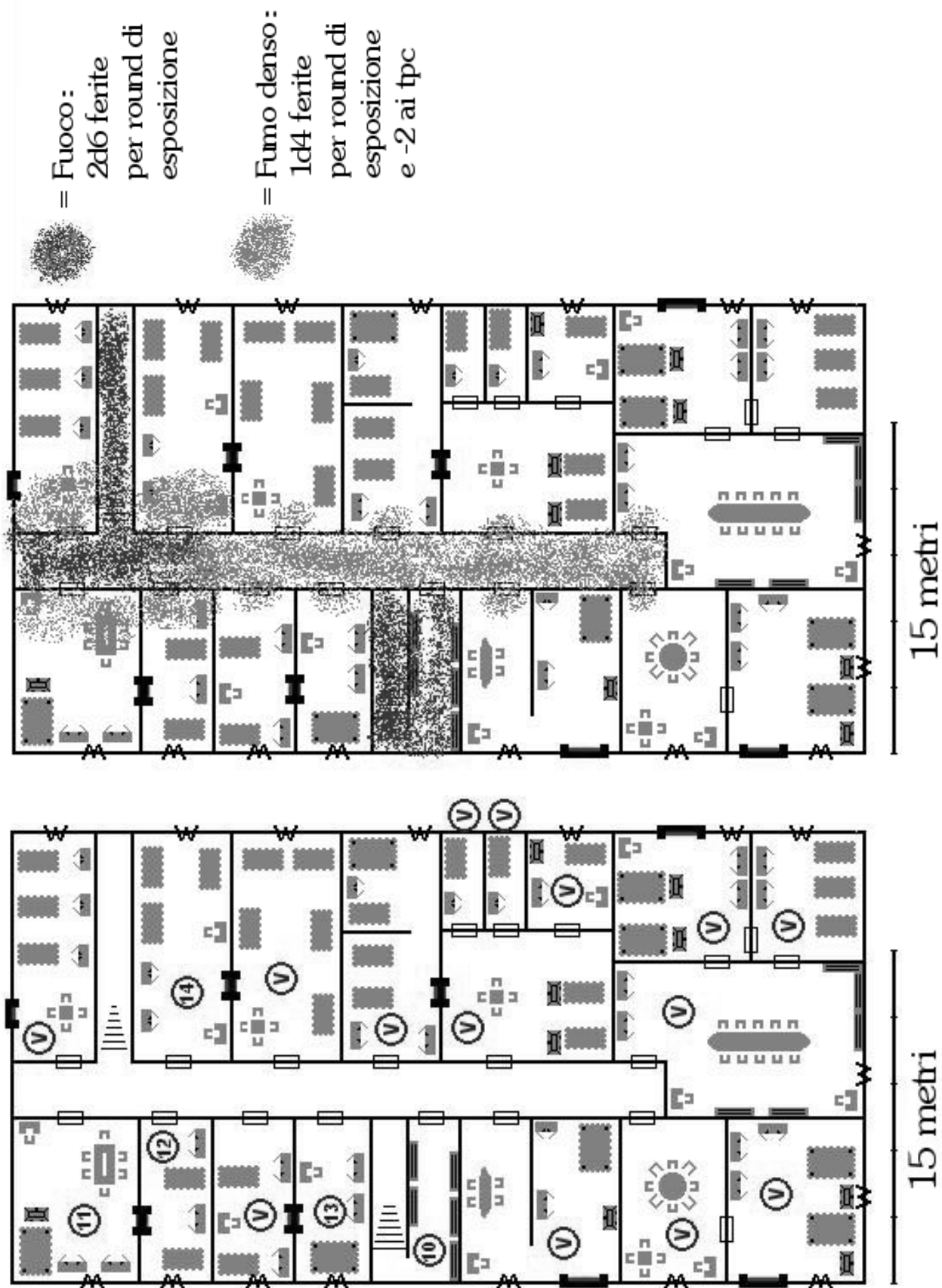
 = Fuoco : 2d6 ferite per round di esposizione

 = Fumo denso : 1d4 ferite per round di esposizione e -2 ai tpc

MAPPA A2 - L'ARCANIUM (PIANO SUPERIORE)



MAPPA L2 - LOCANDA DELLA ROSA RIPOSANTE (PIANO SUPERIORE) E IMBOSCATA



Odia particolarmente la mezzodemone Scheggia, che considera un patetico ibrido, e farà di tutto per causare dei problemi alla sua rivale.

Come tutti i demoni di medio rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Può essere ferita solo da armi con bonus di +1 o superiore. Può attaccare con le sei braccia e usare la coda per intrappolare la vittima nello stesso round. Possiede le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *charme su persone*, *immagine proiettata*, *individuazione dell'invisibilità*, *lettura dei linguaggi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *pirotecnica*. Inoltre, una volta al giorno, può creare un portale (75% di probabilità di successo) per evocare un vrock, un hezrou, un glabrezu, un nalfeshnee o un balor (determinato a caso).

Melengar (umano chierico di Pestula del 18° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -4*, DV 13d8*, pf 50*, tpcCA0 13 (14 in mischia, 12 a distanza)*, Att 1*, Fer arma -1 o incantesimo*, TS C18 o D13*, Mor 12, PX 4.250, For 8*, Int 16, Sag 18, Des 14*, Cos 12*, Car 16].

*: le statistiche indicate con un asterisco sono quelle del corpo di cui Melengar si è impossessato.

Incantesimi dei chierici (8+2/7+2/6+1/5+1/5/4/3): 1° livello: *comando* (x2), *cura ferite leggere* (x3), *individuazione della magia*, *luce* (x2), *resistere al freddo*, *scaccia paura*; 2° livello: *arma spirituale*, *benedizione*, *blocca persone* (x2), *rallenta veleno*, *resistere al fuoco*, *scopri trappole*, *silenzio* (x2); 3° livello: *animare i morti*, *arma possente*, *cura malattia*, *dispersione della magia* (x2), *preghiera*, *scaccia maledizione*; 4° livello: *cerchio di protezione dal male*, *cura ferite gravi* (x2), *esorcismo*, *neutralizza veleno*, *verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato*, *cura ferite critiche*, *rianimare*, *spostamento planare*, *visione del vero*; 6° livello: *barriera di lame*, *guarigione* (x2), *parola del ritorno*; 7° livello: *parola sacra*, *resurrezione*, *rigenerazione*.

Incantesimi dei druidi (6+2/5+2/5+1/5+1/4/2/2): 1° livello: *intralciare* (x2), *invisibilità agli animali*, *localizza creatura*, *luminescenza*, *passare senza tracce*, *randello incantato* (x2); 2° livello: *charme su persone e animali*, *cura ferite leggere*, *deformare il legno*, *foschia occultante*, *morte apparente*, *pelle coriacea*, *riscaldare il metallo*; 3° livello: *calappio*, *forma arborea*, *invocare il fulmine*, *pirotecnica*, *protezione dal fuoco*, *sciame d'insetti*; 4° livello: *cura ferite gravi*, *dispersione della magia*, *evoca creature silvane*, *passapianta*, *protezione dell'elettricità*, *terreno illusorio*; 5° livello: *crescita animale*, *muro di fuoco*, *piaga degli insetti*, *verghe ofidiche*; 6° livello: *evoca elementale del fuoco*, *trasporto via piante*; 7° livello: *piaga strisciante*, *tempesta di fuoco*.

Equipaggiamento: mazza, **Verga della Rovina**, **garza del volto della morte** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **mantello dell'aracnide**.

Descrizione: Melengar è uno degli uomini più malvagi che siano mai apparsi sulla faccia di Haret. È un sommo sacerdote di Pestula, dea della decomposizione, della malattia e della morte, e uno dei suoi più devoti seguaci. Il

suo unico scopo è quello di accrescere il potere della propria divinità sulle razze di Haret, attraverso la diffusione di caos e pestilenze. Attualmente si è impossessato del corpo del druido Mandragola (vedi il modulo CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta della serie *Dangers & Demons*). La garza del volto della morte che indossa lo ha trasformato in quello che sembra un cadavere animato, un aspetto che egli trova alquanto appropriato. Anche se le sue abilità clericali sono formidabili, il suo vero potere deriva dalla capacità di persuadere gli altri alla propria causa. Cerca di evitare il confronto diretto, lasciando che i suoi servitori si schierino in prima linea in ogni impresa.



L'ARCANIUM

La descrizione delle stanze riportata di seguito include alcune note sugli sgherri di Melengar e su dove è possibile trovarli in circostanze normali. Queste informazioni sono fornite nel caso in cui i PG riescano in qualche modo a infiltrarsi nell'Arcanium senza mettere in allarme il sommo sacerdote e i suoi. Se gli occupanti saranno preallertati dell'arrivo dei personaggi, occuperanno le posizioni per tendere l'imboscata, come spiegato in precedenza.

A1. Cancelli del cortile

I due cancelli principali sono larghi 3 m e alti 5 m ognuno. Normalmente Melengar li tiene chiusi e sbarrati dall'interno, ma in previsione dell'arrivo dei PG li ha lasciati aperti.

A2. Cortile

Il cortile lastricato di pietra è abbastanza grande e prima dell'arrivo di Melengar era ben tenuto. Ora le erbacce hanno cominciato a crescere in diversi punti del pavimento, anche se non così tanto da far sembrare che il posto sia lasciato all'abbandono.

A3. Stalla

Le due grandi porte che si aprono in questa stalla sono chiuse, ma non bloccate. L'interno dell'edificio non sembra usato da mesi, anche se appese alle pareti ci sono alcune selle. Il pavimento è coperto di fieno ammuffito e l'aria è stantia. La stanza sul retro contiene un paio di piccoli carri, sacchi di grano andato a male e barili d'acqua. Dentro due grosse casse ci sono molti finimenti e gualdrappe.

A4. Stalla

Le porte di questa stalla sono state chiuse con un *chiavistello magico* da Gronard. All'interno ci sono quattro destrieri della morte (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che vengono utilizzati come cavalcature da Melengar, Gronard e dai profanatori Formith e Roogard. Se questi ultimi sono stati entrambi uccisi o catturati alla locanda della Rosa Riposante, allora è presumibile che – seguendo il loro istinto – i loro destrieri siano volati indietro a casa quando i proprietari non sono tornati.

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 5-7, 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.

A5. Porta principale

Sull'architrave sopra il paio di doppie porte che conducono all'interno dell'Arcanium sono incise le parole "Benvenuti, cercatori di conoscenza". Una piccola placca di ottone con la frase "Bussare, per favore" è stata montata su un grande batacchio decorato sull'anta destra. Il batacchio è magico e quando viene utilizzato può essere udito in ogni stanza dell'edificio. Anche prima dell'arrivo di Melengar, le porte erano incantate con un *chiavistello magico* (al 12° livello) per impedire a visitatori inattesi di entrare senza essere accompagnati. Il prete ha lasciato l'incantesimo al suo posto per essere sicuro che i PG saranno accolti come si deve al loro arrivo.

A6. Corridoio principale

Il corridoio principale nella parte frontale dell'Arcanium è largo 5 m, semplice e disadorno.

A7. Sala comune

Questa grande stanza è arredata con alcuni tavoli di legno di diversi stili e dimensioni. La sala è rischiarata magicamente da globi di *luce persistente*, anche se l'intensità dell'illuminazione non è forte come quella prodotta normalmente dall'incantesimo, ma è più simile al crepuscolo del tramonto che al chiarore del sole. Prima dell'arrivo di Melengar il locale era impiegato per diversi scopi: qui venivano presi la maggior parte dei pasti, ricevuti i visitatori e tenuti i consulti con i maghi-custodi. Dopo la venuta del sommo sacerdote, è rimasta praticamente inutilizzata e così la polvere ha cominciato ad accumularsi su molti dei tavoli e delle sedie.

A8. Alloggio dei visitatori

Questa stanza era utilizzata per alloggiare i visitatori dell'Arcanium. Era vuota al momento dell'arrivo di Melengar e così, tranne per il fatto di essere un po' polverosi, i mobili sono in condizioni relativamente buone. I guardaroba e i bauli contengono soltanto poche coperte scompagnate e i materassi di paglia dei letti non sono dotati di lenzuola. Se Melengar ha avuto l'opportunità di preparare la sua imboscata ai PG, un demone glabrezu (vedi la sezione "Sito dell'imboscata n. 1" per le statistiche) sarà qui in attesa del segnale di attacco.

A9. Alloggio dei visitatori

Come l'area A8 sopra, questa stanza ospitava i visitatori dell'Arcanium. Tutto indica che dovesse essere riservata agli ospiti importanti, perché l'arredamento sembra di qualità eccellente e in condizioni migliori dell'altro alloggio. Nessuno dei guardaroba e dei bauli contiene alcunché di interessante o di valore.

Se Melengar ha avuto l'opportunità di preparare la sua imboscata ai PG, un demone hezrou (vedi la sezione "Sito dell'imboscata n. 1" per le statistiche) sarà qui in attesa del segnale di attacco.

A10. Alloggio dei visitatori

Molto simile alla stanza A8.

Se Melengar ha avuto l'opportunità di preparare la sua imboscata ai PG, due demoni hezrou (vedi la sezione "Sito dell'imboscata n. 1" per le statistiche) saranno qui in attesa del segnale di attacco.

A11. Alloggio dei visitatori

Diversamente dagli altri alloggi, questo era occupato quando Melengar ha attaccato l'Arcanium. L'ospite era un famoso menestrello halfling, Merrithorn Torosalice, che era venuto a consultare i maghi a proposito di un leggendario liuto magico che sperava di rintracciare. È stato ucciso durante l'attacco e i suoi beni sono stati saccheggiati. Gli abiti e l'equipaggiamento da viaggio sono sparpagliati per la stanza assieme ai frammenti del suo liuto spezzato. Sul pavimento c'è il suo diario, che contiene perlopiù canzoni e poemi, molti dei quali sono stati scritti dall'halfling. Se il master lo desidera, le annotazioni del cantastorie potrebbero riportare abbastanza informazioni da guidare i PG sulle tracce del liuto incantato, che si dice sia capace di ammaliare i draghi.

Se Melengar ha avuto l'opportunità di preparare la sua imboscata ai PG, tre demoni vrock (vedi la sezione "Sito dell'imboscata n. 1" per le statistiche) saranno qui in attesa del segnale di attacco.

A12. Alloggi dei custodi

Questa grande stanza è stata suddivisa in un corridoio e due alloggi, separati da solide pareti fatte con assi e pannelli di legno.

Se Melengar ha avuto l'opportunità di preparare la sua imboscata ai PG, un demone hezrou (vedi la sezione "Sito dell'imboscata n. 1" per le statistiche) sarà qui in attesa del segnale di attacco.

A13. Alloggio dei custodi

Questa stanza era l'alloggio di uno degli studiosi che risiedevano all'Arcanium. La camera è stata completamente spogliata di qualsiasi oggetto di valore, inclusi libri di magia e componenti per gli incantesimi, ma restano abbastanza tracce da indicare che un tempo era abitata da un mago.

A14. Alloggio dei custodi

Come l'area A13, questa stanza era l'alloggio di uno dei maghi che risiedevano all'Arcanium. Oltre a essere stata saccheggiata, mostra segni di incendio, appiccato da un incantesimo durante la battaglia con Melengar.

A15. Alloggi dei custodi

Questa serie di stanze erano gli alloggi di alcuni degli abitanti dell'Arcanium. Entrambe le camere sono state razziate e depredate.

Se Melengar ha avuto l'opportunità di preparare la sua imboscata ai PG, due demoni vrock (vedi la sezione "Sito dell'imboscata n. 1" per le statistiche) saranno qui in attesa del segnale di attacco.

A16. Alloggio di Gronard

Questa stanza un tempo era l'alloggio di uno dei maghi anziani dell'Arcanium, ma al momento del suo arrivo Gronard ha reclamato la camera per sé. I beni dell'occupante originale sono stati accuratamente esaminati per impadronirsi degli oggetti di valore. Anche se sugli scaffali rimangono numerosi libri e pergamene, la maggior parte di essi sono diari privati e appunti che contengono poche informazioni interessanti. Gronard ha liberato la sezione di una libreria per metterci alcuni tomi della sua biblioteca personale, che trattano dell'evocazione dei demoni e dell'utilizzo dei portali magici. Il suo libro di magia si trova su uno degli scaffali più alti, mascherato da un'illusione che fa sembrare vuoto il ripiano. Nella scrivania ci sono numerose fiale di inchiostro, penne e fogli di pergamena, assieme a pacchetti, ampole e sacchetti di ingredienti magici.

A17. Alloggio di Melengar

Questa stanza un tempo serviva come alloggio a uno dei maghi anziani dell'Arcanium. Ora è utilizzata da Melengar come camera privata, quando si trova qui. Il prete conduce una vita alquanto austera e, a parte alcuni cambi d'abito e qualche testo religioso, c'è poco di valore da scoprire qui dentro. Come gli altri locali, anche questo è stato saccheggiato e gli oggetti di valore sono stati distribuiti tra i vari emissari del sommo sacerdote dopo l'attacco all'Arcanium, per cui rimane ben poco degli averi appartenenti all'occupante originale.

Questa è la stanza dove è più probabile trovare Melengar se non sarà preavvertito dell'arrivo dei PG.

A18. Cucina

Questa grande cucina è ancora utilizzata, anche se meno rispetto al passato. Molti degli attuali abitanti dell'Arcanium non hanno bisogno di cibo o non gradiscono quello degli uomini, e coloro che lo mangiano hanno degli orari irregolari. I servitori della biblioteca sopravvissuti all'attacco

di Melengar sono stati sottoposti a *charme* dal prete e continuano a preparare i pasti quando gli viene richiesto dal loro nuovo padrone. (Vedi l'area A21 per la descrizione del personale della biblioteca.)

A19. Magazzino

Questa stanza è piena di casse, barili, sacchi e scaffali. Le scorte non deperibili necessarie per la gestione di un grande edificio come l'Arcanium sono immagazzinate qui: lenzuola, sapone, strofinacci, secchi, olio combustibile, candele, pece, corde, attrezzi, chiodi, calce, ecc.

A20. Torre del bagno

Il piano inferiore di questa torre è suddiviso in diverse stanze. Quella più esterna contiene una grossa vasca, alcune assi per il bucato, strizzatoi per i panni e stendibiancheria. Ognuna delle altre, più interne, è arredata con una vasca da bagno e un armadietto con asciugamani di lino, sapone e oli profumati. Dopo l'arrivo di Melengar, nessuna sembra essere stata molto utilizzata.

A21. Alloggi dei servitori

Il piano inferiore di questa torre ha tre stanze in cui alloggiano i servitori dell'Arcanium. Diversi di loro sono stati uccisi al momento dell'arrivo di Melengar (o subito dopo), i sopravvissuti sono stati sottoposti a *charme* dal prete e continuano a servirlo secondo le loro mansioni. Anche se sono ammalati, e perciò relativamente fedeli al sommo sacerdote, nessuno di essi desidera veramente rimanere all'Arcanium e, quando non sono in servizio per svolgere un compito specifico, restano nelle loro stanze. Melengar ha ordinato ai demoni che stazionano all'Arcanium di non ferire i servitori, non perché sia preoccupato per loro, ma perché gli sono utili per svolgere i molti incarichi triviali necessari per mantenere abitabile l'edificio.

Tutti i servitori sono umani normali privi di abilità speciali ed equipaggiamento:

- Lawson – stalliere, carpentiere e riparatore – 35 anni.
- Shelly – cuoca – 32 anni.
- Sandra – domestica – 22 anni.
- Lucy – sgattera di cucina – 16 anni.
- Thorwald – inserviente – 14 anni.

A22. Torre delle scale

Un'ampia scalinata di pietra sale lungo le pareti di questa torre e termina sulla balconata del secondo piano.

A23. Biblioteca generale

Questa grande biblioteca ospita centinaia di libri, pergamene e incisioni. Tutto il materiale tratta di argomenti generali e riguarda materie non legate alla magia. La gran parte dei volumi contiene storie e diari personali raccolti dai custodi dell'Arcanium, ma ci sono un buon numero di romanzi, trascrizioni di ballate musicali e poesie. C'è anche una notevole collezione di mappe, sia attuali che storiche, riguardanti il regno di Tanaska e i territori confinanti.

24. Biblioteca arcana: evocazione

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte dell'evocazione. Nessuno dei

volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di evocazione conosciuti. Molti resoconti studiano gli effetti di specifici incantesimi di evocazione e come essi si rapportano o interagiscono con altri tipi di magia, oltre a cataloghi di oggetti magici incantati allo scopo di evocare. Anche se non è personalmente interessato alla conoscenza contenuta in questi tomi, Melengar è consapevole del loro valore e ha impartito ordini affinché questa e le altre librerie del secondo piano siano lasciate intatte.

A25. Sala studio

I precedenti abitanti dell'Arcanium utilizzavano questa stanza rotonda nella torre come laboratorio di ricerca. Ci sono quattro stanze di questo tipo (aree A25, A27, A32 e A36), ognuna delle quali serviva come punto focale degli studi su uno specifico oggetto magico dai poteri sconosciuti. Questi artefatti solitamente venivano ottenuti dalla biblioteca con vari mezzi: talvolta erano barattati in cambio di alcuni servizi, altre volte acquistati e in alcuni casi persino appositamente recuperati dai custodi dell'Arcanium. Solitamente erano impervi ai metodi tradizionali di identificazione e perciò richiedevano ulteriori sforzi di ricerca e sperimentazione. Uno o più custodi avrebbero lavorato sugli oggetti in questione, facendo esperimenti su di essi, lanciando incantesimi, prendendo appunti, svolgendo indagini storiche pertinenti finché le loro funzioni non fossero state scoperte. Molto raramente i maghi tenevano questi artefatti dopo averli identificati, ma archiviavano una descrizione completa di ognuno nella biblioteca appropriata all'interno dell'edificio.

In questa particolare stanza attualmente c'è un carro di bronzo abbastanza grande da trasportare due persone. Se i PG si prendono il tempo di leggere le note di ricerca nella sala, apprendono che i custodi avevano iniziato gli studi su di esso circa 18 mesi fa. La sua origine è sconosciuta, anche se potrebbe essere stato creato nel lontano regno meridionale di Dharvesh. È incantato con magie di evocazione e i custodi pensano che, una volta correttamente attivato, il carro sia in grado di richiamare una qualche sorta di creatura capace di trainarlo. Finora, tuttavia, non sono stati in grado di scoprire le giuste parole di comando o i rituali necessari per farlo funzionare.

A26. Sala dei cataloghi

Questa stanza è diversa dalle altre biblioteche, perché contiene soltanto i cataloghi di tutte le altre collezioni di libri presenti nell'edificio. Ogni tomo e pergamena è stato meticolosamente descritto e ci sono delle note riguardanti l'autore, la data di stesura e/o quella di copiatura, il modo in cui i custodi ne sono entrati in possesso e in quale punto dell'Arcanium è conservato.

A27. Sala studio

Similmente all'area A25, anche questa era utilizzata come laboratorio di ricerca per uno degli insoliti oggetti magici di cui i custodi stavano tentando di capire il funzionamento. In questa sala si trova quella che sembra una pietra nera a forma di uovo, delle dimensioni di un grosso pompelmo. Avvolto intorno a essa c'è un filo dorato apparentemente

senza fine e privo di giunzioni o commessure. Dalle note lasciate dagli studiosi, si pensa che l'oggetto sia in qualche modo capace di alterare il corso del tempo, ma sono disponibili soltanto queste scarse informazioni.

A28. Biblioteca arcana: illusione

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte dell'illusione. Nessuno dei volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di illusione conosciuti.

A29. Biblioteca arcana: negromanzia

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte della negromanzia. Nessuno dei volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di negromanzia conosciuti.

A30. Biblioteca arcana: scongiurazione

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte della scongiurazione. Nessuno dei volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di scongiurazione conosciuti.

Se Melengar ha avuto l'opportunità di preparare la sua imboscata ai PG, sarà qui in attesa per tendere un agguato ai personaggi non appena vengono condotti lungo il corridoio verso l'area A35.

A31. Biblioteca arcana: incantamento

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte dell'incantamento. Nessuno dei volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di incantamento conosciuti.

A32. Sala studio

Come le aree A25 e A27, anche questa fungeva da laboratorio di ricerca. Al momento non viene usata ed è completamente vuota, eccetto per alcuni mobili coperti da uno strato di polvere.

A33. Biblioteca arcana: divinazione

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte della divinazione. Nessuno dei volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di divinazione conosciuti.

A34. Biblioteca arcana: alterazione

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte dell'alterazione. Nessuno dei volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di alterazione conosciuti.

A35. Biblioteca arcana: invocazione

In questa biblioteca ci sono libri, saggi, trattati e relazioni concernenti l'arcana arte dell'invocazione. Nessuno dei

volumi è un vero e proprio libro di magia, ma tra le loro pagine si trovano riferimenti a quasi tutti gli incantesimi di invocazione conosciuti.

A36. Sala studio

Come le aree A25, A27 e A32, anche questa era riservata allo studio di uno degli insoliti oggetti magici in possesso dei custodi dell'Arcanium. Al momento qui si trova l'Arazzo del Passaggio, appeso con delle robuste corde a un robusto palo di legno fissato al soffitto, fino a sfiorare il pavimento. Diversamente dalle altre stanze su questo piano dell'edificio, questa mostra i segni di un utilizzo recente e assiduo. L'aria puzza fortemente di incenso, zolfo e altri odori meno identificabili. Di fronte all'arazzo è stato posto un tavolo con numerose fiale, sacchetti e giare che contengono alcuni rari componenti magici. Molti degli appunti e dei resoconti tenuti dagli abitanti originari dell'Arcanium riguardo all'oggetto sono stati ammassati disordinatamente vicino a una delle librerie.

A seconda della volontà del master e dell'esito dello scontro finale, il Codice dei Piani potrebbe trovarsi o meno sul tavolo (una descrizione del volume è riportato nella sezione "L'Arazzo del Passaggio").

Questa è la stanza dove è più probabile trovare il mago Gronard e la marilith Falce, se non saranno stati preavvertiti dell'arrivo dei PG.

Note dell'Arcanium sull'Arazzo del Passaggio

Se i PG si prendono il tempo di leggere le note lasciate dai custodi riguardo all'Arazzo del Passaggio, scoprono che si trova all'Arcanium da più tempo di qualsiasi altro oggetto in cui si sono imbattuti. La storia dei passaggi di mano dell'arazzo è frammentaria e incompleta, ma tra gli appunti è indicato chiaramente che era in possesso dell'antico culto di Pestula nel periodo precedente alla Guerra di Unificazione.

Dopo circa 15 anni di studio, i custodi non sono stati in grado di comprendere pienamente la sua natura né come utilizzarlo. Hanno scoperto solamente che l'arazzo è indissolubilmente ancorato al Piano materiale e che nessun tipo di effetto magico che abbia a che fare con la localizzazione transdimensionale è in grado di influire su di esso. Sapevano che l'incantamento posto sull'arazzo era incredibilmente forte, quasi simile al livello di potere degli artefatti maggiori, e che la magia era di origine arcana e non divina. Erano abbastanza sicuri che l'arazzo servisse come portale o cancello per un qualche altro luogo, ma non sono stati in grado di individuare quale. Avevano anche

trovato diversi riferimenti a un libro chiamato Codice dei Piani in alcuni manoscritti che menzionavano l'arazzo e formulato diverse teorie a questo proposito, riguardanti la relazione tra questi due oggetti, ma avevano poche informazioni per giungere a una qualsiasi conclusione definitiva.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Il destino di Melengar

Il master ha diverse opzioni per concludere l'avventura a seconda di come vuole far progredire l'arco narrativo della saga di Pestula. Se questo modulo è utilizzato come avventura a sé stante, allora egli può far dipanare gli eventi senza influenzarli (o facendolo in maniera minima) e lasciare che siano i dadi a decidere. Se invece vuole continuare a utilizzare Melengar nella sua incarnazione attuale per

ripresentarlo in avventure successive, può fare in modo che riesca a fuggire utilizzando *parola del ritorno*, che lo riporterà nel suo tempio nascosto a Roccamorta. Similmente, ognuno dei demoni più intelligenti potrebbe teletrasportarsi via soltanto per riapparire, prima o poi, in futuro. Un'opzione leggermente più complessa per il master è quella di permettere l'uccisione di Melengar, e in quell'esatto momento la sua anima ritornerà nella Verga della Rovina. Poco dopo, il sommo sacerdote cercherà ancora una volta di prendere possesso di una creatura nelle vicinanze. Se il master pensa che i giocatori siano abbastanza maturi da riuscire a gestire la "perdita" di uno dei loro personaggi, allora il prescelto potrebbe essere uno dei PG; altrimenti dovrà optare per un PnG appropriato. In ogni caso, Melengar potrebbe non rivelare immediatamente

la propria presenza e sfruttare l'opportunità per minare dall'interno le difese dei PG prima di fare un altro tentativo di eliminarli e/o di recuperare la Mazza dell'Infermità dalle loro mani.

Il destino dell'Arazzo del Passaggio

Il fato che toccherà all'Arazzo del Passaggio è un'altra decisione che deve essere presa prima della conclusione dell'avventura. L'arazzo e il codice, assieme, rappresentano un artefatto di potere tale da poter sbilanciare il gioco e il master non dovrebbe permettere che entrambi cadano sotto il controllo dei PG senza prima considerare attentamente le conseguenze. Una soluzione per impedire che l'arazzo sconvolga la campagna potrebbe essere quella di far portare via il codice da Melengar o da uno dei demoni, quando fuggono. Un'altra opzione è quella di stabilire che il sommo



sacerdote custodisca il vero codice nel suo tempio nascosto e che abbia portato all'Arcanium soltanto le copie dei rituali necessari per aprire un cancello per il regno di Pestula.

Il destino della Mazza dell'Infermità

Assodato che Melengar ha mentito circa la presenza di una sfera annientatrice all'Arcanium, è possibile che i PG si ritrovino in possesso della Mazza dell'Infermità alla conclusione dell'avventura. Potrebbero semplicemente decidere di riportarla al tempio di Dionus e lasciare che siano i sacerdoti a occuparsene oppure, se i personaggi cercano nelle biblioteche dell'Arcanium delle informazioni riguardo all'arma, il master può consentire loro di trovare degli indizi su come distruggerla definitivamente.

L'ARAZZO DEL PASSAGGIO

Questo pesante arazzo è piuttosto grande: misura 2,4 m di altezza per 1,2 m di lunghezza e 5 cm di spessore. Sembra essere realizzato con diversi strati sovrapposti di stoffa saldamente intrecciata, tenuti insieme dagli ornamenti cuciti sulla superficie. La decorazione rappresenta un conglomerato caotico di strani disegni intessuti nella stoffa con fili multicolori. In molti casi pare che un disegno sia stato realizzato sopra una o più immagini, per cui le varie forme si sovrappongono e si confondono tra loro. Nessuno dei fregi raffigura un qualsiasi linguaggio conosciuto o uno scritto magico, né ricorda simboli arcani di alcun tipo. Entrambi i lati sono pieni di questi disegni e non è possibile stabilire quale sia il davanti o il dietro del drappo.

Quando viene correttamente attivato, l'Arazzo del Passaggio apre un cancello della stessa forma e dimensione del drappo tra il Piano materiale e un altro piano di esistenza. La destinazione può essere uno qualsiasi dei piani interni, esterni, elementali o semi-piani, a seconda del rituale utilizzato per attivare l'arazzo. Una volta aperto, il varco rimane in essere per 10 round e il movimento tra i piani avviene semplicemente passando attraverso il cancello. Gli oggetti inanimati non possono oltrepassarlo a meno che non siano trasportati da qualcuno, perciò non è possibile gettarli nel varco, né gli effetti magici possono valicarlo, anche se alcuni incantesimi di evocazione possono essere utilizzati in congiunzione con l'artefatto.

Data la natura della magia contenuta al suo interno, l'arazzo non può varcare nessun confine planare o extradimensionale e non può essere trasportato o trasferito con mezzi magici. È resistente alla normale usura e non si è deteriorato nel corso del tempo, ma non ha protezioni particolari contro altre forme di danneggiamento.

La corretta attivazione dell'Arazzo del Passaggio richiede l'esecuzione di un rituale specifico che dipende dal piano che si vuole contattare. Queste cerimonie solitamente necessitano di 10-30 minuti di tempo e possono essere portate a termine soltanto da qualcuno in grado di lanciare incantesimi (per esempio, maghi e chierici). Alcuni dei rituali di attivazione possono avere anche altri prerequisiti, come l'utilizzo di componenti materiali appositamente preparati, periodi particolari in cui devono essere officiati o persino incantesimi addizionali che devono essere lanciati (a scelta del master – di seguito sono riportati alcuni suggerimenti). Solitamente la localizzazione del cancello all'interno del

piano prescelto è casuale ma si pensa che, con le opportune modifiche alla cerimonia, sia possibile controllare o quantomeno influenzare il posizionamento del varco.

In un lontano passato, un mago di nome Cuerrellen ha raccolto molti dei rituali di attivazione dell'arazzo in quattro volumi rilegati in pelle che, tutti insieme, sono noti come Codice dei Piani o di Cuerrellen. Senza questi libri (o qualcosa di equivalente) cui fare riferimento, è impossibile far funzionare correttamente l'artefatto. Alcuni esempi dei requisiti necessari per l'attivazione sono riportati di seguito:

Piano da contattare

Requisiti per il rituale

Piano elementale del fuoco	Prima di iniziare il rituale, l'officiante deve evocare e controllare un elementale del fuoco. Può farlo tramite un incantesimo, una pergamena o un oggetto magico. Dopo l'inizio della cerimonia, l'elementale rimane immobile finché il cancello creato dall'arazzo si apre e, a quel punto, viene all'istante congedato attraverso di esso.
Piano delle ombre	Il rituale deve essere fatto esattamente al tramonto dell'equinozio d'autunno o all'alba dell'equinozio di primavera. Il lancio contemporaneo degli incantesimi <i>luce persistente</i> e <i>oscurità persistente</i> sull'arazzo causa l'apertura del cancello, perciò questa cerimonia richiede la cooperazione di due incantatori.
Nirvana	Il rituale richiede tre diamanti di purezza straordinaria (2.000 mo di valore), ognuno dei quali deve essere tagliato e lavorato secondo un preciso schema. Oltre a questi componenti materiali, chi esegue il rituale non deve aver mai mentito nel corso della sua vita.
Girone di Pestula nell'Abisso (Piano del Caos)	Il rituale richiede il sangue di un demone e il lancio di un incantesimo <i>sortilegio di morte</i> sull'arazzo.

LA VERGA DELLA ROVINA

La Verga della Rovina è un artefatto molto potente creato dalla dea Pestula con lo scopo di diffondere malattie e pestilenze sulla faccia di Haret. È un'asta di legno leggermente deformata lunga 45 cm e con alla base una grande gemma grezza di colore nero del diametro di quasi 4 cm. Nel cuore della gemma si intravede un debole bagliore che pulsa lentamente. Montato sulla cima della verga c'è un teschio in miniatura, del diametro di circa 12,5 cm, appartenente a qualche creatura sconosciuta. Il teschio ha un paio di corna ricurve simili a quelle di un ariete e la mascella allungata zeppa di affilati denti triangolari.

Al momento della creazione, la verga era molto più potente di adesso, ma quando è stata spezzata si è considerevolmente indebolita e, anche se è stata rimessa insieme, non ha recuperato tutti i suoi poteri. Anche così, resta tuttavia un artefatto magico di origine divina, e i poteri

e le abilità che conferisce a chi la impugna vanno ben oltre quelli di qualsiasi oggetto realizzato da mani mortali.

Poteri ed effetti

- Chiunque tocca o viene toccato dalla Verga della Rovina (incluso il possessore) è infettato da una malattia debilitante che si manifesta in 1d4 giorni. Una volta che il morbo entra in azione, la vittima si indebolisce rapidamente e muore entro 1d6 giorni (durante il decorso, tutti gli attributi e i punti ferita si riducono progressivamente a zero). Chi viene ucciso da questo effetto resusciterà come zombi della verga (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) entro 24 ore, a meno che il corpo non venga cremato. Un incantesimo *cura malattia* lanciato da un chierico almeno del 12° livello fermerà il progredire dell'infezione, ma i punti di attributo e i pf già perduti potranno essere recuperati soltanto attraverso l'uso di un *ristorare*. Questa malattia debilitante permane in stato di incubazione se la vittima resta entro 18 m dalla Verga della Rovina, il che consente al suo possessore di rimanere in vita fino a quando mantiene il controllo dell'oggetto.
- Mentre impugna la verga, il possessore è anche in grado di controllare e comandare tutti i non morti nella sua visuale. Questo effetto ha la precedenza su qualsiasi altro tipo di controllo al quale i non morti potrebbero essere già sottoposti. I non morti molto intelligenti, come i vampiri e i lich, hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere sotto l'influenza dell'artefatto.
- Il possessore della verga è completamente immune agli effetti speciali o ai poteri delle creature non morte, inclusi il risucchio di energia, livelli di esperienza o forza, la paralisi, la nausea, la cancrena della mummia e lo sguardo del vampiro.
- Quando impugna la verga, il possessore può conferire al proprio tocco uno dei seguenti effetti: *causa ferite leggere*, *crea veleno* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa) o cancrena della mummia.
- Se il possessore della verga è un chierico di Pestula, i suoi incantesimi vengono potenziati in modo da essere sempre lanciati alla massima efficacia in termini di gittata, durata, area di effetto e risultati dei dadi (per esempio, un *causa ferite gravi* infliggerà sempre 14 punti di danno).
- Una volta al giorno il possessore può assumere *forma spettrale* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa) per un massimo di due ore.
- Una volta al mese il possessore può evocare un demone della putrefazione (vedi il modulo CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta per la descrizione completa).
- Una volta all'anno il possessore può evocare un avatar della dea Pestula. L'incarnazione non è sotto il diretto controllo del proprietario della verga e non sarà necessariamente bendisposta nei suoi confronti.

Melengar e la verga

Un'altra funzione della verga, anche se non era stata originariamente creata per questo scopo, è quella di servire

come ricettacolo dello spirito del sommo sacerdote Melengar. Sotto molti aspetti, questo effetto è simile alla *giara magica*, anche se numerosi dettagli differiscono dal normale incantesimo dei maghi. Mentre si trova all'interno della verga, Melengar può percepire la forza vitale di qualsiasi creatura vivente dotata di intelletto che si avvicina entro 18 m dall'artefatto. È in grado di determinare la potenza (cioè il livello di esperienza o i DV) della forza vitale, ma non il tipo di creatura alla quale appartiene, né le abilità o capacità che possiede. Per questo motivo, un centauro con 4 DV viene identificato in maniera identica di un halfling ladro del 4° livello. Una volta che ha individuato una forza vitale, Melengar può tentare di impossessarsi della creatura. Per determinare se ci riesce, occorre confrontare il totale degli attributi mentali di Melengar (Int 16, Sag 18 e Car 16, per un totale di 50) con la somma degli stessi attributi del bersaglio. Se il punteggio complessivo di Melengar è più alto rispetto a quello della vittima, il tentativo ha successo, altrimenti fallisce. Finora il sommo sacerdote non ha mai incontrato qualcuno che non sia stato in grado di dominare, anche se il druido Mandragola si è rivelato un valente avversario.

Una volta impossessatosi di una creatura, Melengar ha accesso a tutte le sue conoscenze, memorie e abilità speciali. Pertanto, mentre è nel corpo di un ramingo del 10° livello, sarà in grado di usare le capacità di combattimento e di seguire tracce di quel personaggio, così come ogni sua altra abilità secondaria. Tuttavia, l'accesso a tali competenze richiede uno sforzo consapevole da parte di Melengar e non gli viene trasmesso automaticamente. Per questo motivo, mentre un vero ramingo potrebbe notare istintivamente una serie di orme in cui si imbatte, Melengar nel corpo di un ramingo non sarà in grado di accorgersene, a meno che non stia concentrandosi per usare in quel momento l'abilità di seguire tracce del suo ospite. Una volta che Melengar abbandona un corpo, perde tutte le abilità peculiari legate a esso ma, indipendentemente dalla creatura che sta attualmente controllando, conserva la sua capacità di lanciare gli incantesimi dei chierici, a patto che abbia un simbolo sacro e una voce in grado di pronunciare le parole magiche.

Anche se Melengar non ha ancora avuto l'opportunità di prendere possesso di un mago, se e quando ci riuscirà, scoprirà di avere anche l'abilità di accedere ai ricordi dell'ospite per lanciare e poi memorizzare nuovamente gli incantesimi dei maghi. Quando verrà a conoscenza di ciò, rappresenterà una minaccia ancor maggiore di quella che è già!

Gli attributi fisici della vittima (Forza, Destrezza e Costituzione) non cambiano, così come i suoi punti ferita, ma Melengar conserva i propri attributi mentali. Finché il corpo posseduto rimane in vita ed entro 18 m dalla verga, Melengar può mantenerne il completo controllo anche mentre dorme oppure è privo di sensi. Quando l'ospite muore o si allontana più di 18 m dalla verga, lo spirito di Melengar è costretto a tornare nell'artefatto. Il sommo sacerdote può abbandonare il corpo che sta possedendo in qualsiasi momento per tornare nella Verga della Rovina, ma non può passare in un altro ospite senza prima rientrare all'interno dell'artefatto. Se una vittima è ancora viva dopo

che Melengar si separa da essa, non si ricorderà nulla di quello che le è accaduto mentre era sotto l'influenza del malvagio chierico.

Ci sono due modi per "uccidere" definitivamente Melengar. Il primo è quello di distruggere la verga (vedi sotto). L'altro, più semplice, è di confinare l'artefatto in uno spazio extradimensionale ristretto (come per esempio una borsa conservante) o di trasportarlo su un altro piano di esistenza mentre lo spirito di Melengar non si trova al suo interno. In questo modo, il chierico non potrà tornare nella verga quando il corpo in cui si trova attualmente verrà ucciso e la sua anima verrà spedita nel reame di Pestula, così il suo regno di terrore avrà finalmente termine.

Distruggere la Verga della Rovina

La Verga della Rovina è un artefatto di origine divina e non è vulnerabile ai mezzi di distruzione ordinari. (Come Melengar sia stato in grado di spezzarla innumerevoli anni fa è un mistero a tutt'oggi irrisolto.)

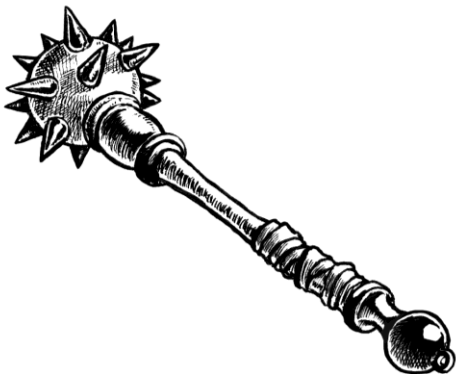
LA MAZZA DELL'INFERMITÀ

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

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

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

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



NUOVI MOSTRI

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.

Drago d'energia

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale malvagio
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	10
Attacchi:	3 o 1 (2 artigli, morso o soffio)
Ferite:	1d6+1/1d6+1/3d8+3 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G10
Morale:	10
Classe tesoro:	XV
Punti esperienza:	3.100

I draghi d'energia sono un insolito incrocio tra quelli rossi e quelli blu (e per questo sono anche detti, a volte, draghi viola). Si tratta di creature maligne e crudeli, che preferiscono cacciare di notte e amano l'omicidio e la devastazione fin a sé stessi. Le loro scaglie sono di colore viola e la tonalità indica solitamente anche la loro età: più scura è la gradazione, più vecchio è il mostro. Per una descrizione dettagliata dei draghi, vedi pp. 68-70 del manuale di *Labyrinth Lord*™ e la tabella qui sotto.

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

Tutti i tipi di soffio sono utilizzabili al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, i draghi useranno subito il loro soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, i draghi lo useranno di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Sono capaci di soffiare elettricità come un drago blu e fuoco come uno rosso, anche se possono usare il soffio sempre un

totale di tre volte al giorno. Il soffio lineare di elettricità è largo 1,5 m per tutta la lunghezza di 30 m, mentre quello conico di fuoco inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. A causa dell'estrema brillantezza scaturita dal soffio del drago d'energia, tutti quelli che assistono alla scena, anche se non sono direttamente colpiti dall'attacco, restano accecati per un numero di round pari ai DV del mostro ma, se riescono in un tiro salvezza contro incantesimi, questo periodo viene dimezzato. I personaggi che non sono in grado di vedere subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire quando attaccano. Gli effetti della cecità possono essere immediatamente rimossi da *cura cecità* o *guarigione*.

I draghi sono immuni agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. Sono inoltre immuni alle ferite inferte da effetti non magici simili al loro soffio e subiscono la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso. In particolare, i draghi d'energia applicano questa protezione sia contro l'elettricità e i fulmini (come un drago blu) che contro il fuoco (come un drago rosso).

Leontauro

Num. mostri:	2d6 (2d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	6
Attacchi:	3 (2 artigli, arma)
Ferite:	1d4/1d4/arma
Tiri salvezza:	G6
Morale:	8
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	320

I leontauri, lontanamente imparentati con i più noti centauri, hanno il corpo e le zampe di un leone al posto delle gambe e la parte superiore (dalla vita in su) di un uomo. Gli occhi, tuttavia, sono simili a quelli dei grandi felini e i loro capelli sono folti come una criniera. Hanno i sensi molto acuti e sono cacciatori abilissimi, maestri nel sorprendere la preda e nel combattere in branco coordinandosi tra loro. Queste creature abbinano in maniera efficace l'istinto e le capacità dei leoni con l'intelligenza degli uomini.

Sono esseri sociali che abitano nelle praterie a clima caldo, lontano dagli altri umanoidi. Vivono in branchi formati da 2d8 maschi adulti (più il capobranco, che ha 7 DV), 4d6 femmine (con 5 DV) e 2d6 cuccioli (che non combattono). Alcuni di loro sono in grado di utilizzare la magia e possono raggiungere il 7° livello come chierici o druidi oppure il 4° livello come maghi.

In battaglia colpiscono con gli artigli delle zampe anteriori e

Informazioni ulteriori sui draghi d'energia

Habitat	Probabilità di...		Soffio del drago			Incantesimi		
	dormire	parlare	Dimensioni	Forma	Tipo	1	2	3
Pianure e praterie	15%	45%	lung. 30 m, larg. 1,5 m	linea	elettricità	5	4	3
			lung. 27 m, larg. 9 m	cono	fuoco			

con un'arma. Solitamente sono equipaggiati con clave, mazze, giavellotti, mezzelance e lance. Quando sono in uno spazio aperto, possono caricare con una lancia (o mezzalancia). Per farlo devono iniziare il movimento ad almeno 18 m di distanza dal nemico. L'impeto della carica raddoppierà le ferite inflitte.

Zombi della verga

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

Quando una creatura muore a causa della malattia debilitante causata dal contatto con la Verga della Rovina, diventa un mostro non morto chiamato zombi della verga. La trasformazione avviene 24 ore dopo la morte, a meno che il corpo della vittima non sia completamente cremato. Durante questo periodo, il solo metodo per riportarla in vita è usare entrambi gli incantesimi *resurrezione* e *ristorare* (un *rianimare* non funzionerà). Uno zombi della verga ha un aspetto simile a quando era vivo, ma molto più emaciato e scheletrico. La sua pelle è di tonalità grigio chiaro e gli occhi sono infossati e senza vita. Anche se non è lento come un normale zombi, è comunque più impacciato di un essere vivente e si muove a circa la metà della velocità di movimento di un tempo. Anche dopo la morte, le unghie di uno zombi della verga continuano a crescere e irrobustirsi, consentendogli di sferrare due artigiate per round che, grazie alla forza sovranaturale del mostro, hanno un bonus di +2 ai tiri per colpire e di +4 alle ferite inflitte.

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

Come tutti i non morti, lo zombi della verga è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.



NUOVI OGGETTI MAGICI

Amuleto della protezione extraplanare

Questo grosso amuleto d'argento è coperto di numerosi simboli arcani e protegge chi lo indossa dalle creature extraplanari, in modo simile a *protezione dal male*. Gli attacchi fisici naturali delle creature extraplanari (come servitori dell'aere, elementali, diavoli, demoni, segugi invisibili, salamandre, xorn e simili) falliscono automaticamente e, se richiedono il contatto fisico con il bersaglio protetto, costringono l'attaccante a ritirarsi. L'amuleto non duplica gli altri effetti dell'incantesimo (per esempio il bonus alla CA e ai tiri salvezza) né protegge l'indossatore da altri tipi di attacchi delle creature extraplanari, come le abilità che duplicano gli effetti di incantesimi, il soffio o quelli sferrati con un'arma.

Flagello del dolore

Questa frusta ha il manico d'osso ricoperto di cuoio nero e tre cinghie lunghe 120 cm che terminano con degli spunzoni di metallo acuminato. Non dà bonus al tiro per colpire, ma può ferire anche le creature immuni alle armi non magiche. Un attacco messo a segno con successo usando il flagello causa 1d4 ferite al bersaglio, anche se non è certo questo il danno più grave. Qualsiasi creatura che viene colpita da quest'arma deve anche effettuare con successo in un tiro salvezza contro incantesimi oppure viene sopraffatta da un dolore intollerabile per 2d4 round. Mentre è in preda a questi spasimi lancinanti, la vittima non può fare azioni e deve effettuare con successo una prova di Costituzione ogni round per riuscire a restare in piedi.

Si dice che questi flagelli siano stati creati in uno dei livelli del Piano del Caos (il Tartaro, l'Abisso, ecc.), perché gli effetti dell'arma sembrano essere particolarmente efficaci contro le creature native di quel piano (come per esempio demoni, diavoli, ecc.). Quando vengono colpiti dal flagello, questi esseri non godono dell'eventuale resistenza alla magia e fanno i loro tiri salvezza con una penalità di -4. Per questo motivo, il flagello del dolore è un'arma molto ricercata dai maghi che evocano tali creature.

Freccia fulminante

Queste frecce incantate vengono normalmente trovate in quantità di 1d4+1. Conferiscono un bonus di +2 al tiro per colpire e causano lo stesso danno di un normale proiettile (cioè 1d8 ferite se lunghe o 1d6 se corte), più 20 ferite da elettricità dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Freccia paralizzante

Queste frecce incantate vengono normalmente trovate in quantità di 1d6. Non conferiscono bonus al tiro per colpire e causano lo stesso danno di un normale proiettile (cioè 1d8 ferite se lunghe o 1d6 se corte). Una creatura colpita da uno di questi proiettili deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure è immobilizzata per 2d4 round. La paralisi può essere annullata con l'incantesimo *cura ferite leggere* (che in questo caso non fa recuperare punti ferita).

Garza del volto della morte

Questa fascia sembra fatta di un tessuto nero e delicato simile alla garza. Quando viene avvolta intorno al braccio, comincia lentamente a provocare alcuni cambiamenti nell'indossatore. Nel giro di sette giorni, l'aspetto del proprietario diventa sempre più smunto e malaticcio, fino a sembrare quello di un cadavere rinsecchito. Le funzioni fisiche e biologiche non vengono condizionate da questo mutamento, per cui l'indossatore può muoversi e agire normalmente, e ha bisogno della stessa quantità di cibo e sonno di cui necessitava prima di indossare la garza. In conseguenza dell'alterazione dell'aspetto, una persona completamente sotto l'influsso dell'oggetto ha il Carisma dimezzato e una penalità di -5 alle reazioni quando si rapporta con gli altri. Oltre a questi effetti negativi, tuttavia, dopo aver portato la garza per almeno sette giorni, l'indossatore si considera avere una CA naturale di -4 (non si applicano altri modificatori dovuti a Destrezza o magia) e diviene invulnerabile ai proiettili non magici (come per l'incantesimo *protezione dalle armi da lancio*). Questi benefici sono immediatamente persi non appena la garza viene tolta e occorre indossarla per altri sette giorni prima di attivare nuovamente le sue funzioni protettive. L'aspetto cadaverico, invece, è un cambiamento permanente e rimarrà anche dopo essersi sbarazzati dell'oggetto, ma il master potrebbe decidere che alcuni rimedi magici possano annullarlo (per esempio *ristorare* o *desiderio*, un magico elisir di salute, ecc.). Si pensa che la garza del volto della morte sia stata creata dai sacerdoti di Pestula e che soltanto loro conoscano le tecniche necessarie per realizzarla. Si presume che il procedimento sia andato perduto quando il culto venne decimato durante la Guerra di Unificazione, ma dopo la sua "rinascita" Melengar potrebbe aver riscoperto queste conoscenze dimenticate.

Pozione del soffio infuocato

Questa pozione permette a chi la beve di soffiare un getto di fuoco come un drago rosso. L'utilizzatore può emettere dalla bocca un cono di fiamme che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Questo attacco infligge 5d10 ferite da fuoco, dimezzabili se le vittime effettuano con successo un tiro salvezza contro soffio. Una volta consumata la pozione, il soffio deve essere scagliato al massimo entro 1d6+6 turni. Se non viene utilizzato in questo lasso di tempo, chi ha bevuto la pozione subisce 5d10 ferite (senza possibilità di tiro salvezza).

Pugnale dell'arrugginimento

Quest'arma incantata non dà bonus al tiro per colpire e causa lo stesso danno di un normale pugnale (1d4 ferite). Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite da quest'arma (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua lama arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili. Gli oggetti incantati dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano normali, dopodiché un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni "più" di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze. Per esempio, se

questo pugnale colpisce un personaggio che indossa con una corazza di piastre +2, c'è una probabilità dell'80% che l'armatura diventi una corazza +1. Se ciò accade, al colpo successivo ci sarà il 90% di possibilità che l'armatura diventi una normale corazza di piastre. Un terzo contatto renderà automaticamente l'armatura inutile.

Scimitarra +2, velocizzante

Oltre a essere una scimitarra +2, quest'arma conferisce a chi la impugna la capacità di usare l'incantesimo *velocità* tre volte alla settimana.

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi dei chierici

Crea veleni

Livello: 4°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo è l'inverso di *neutralizza veleno*. L'incantatore avvelena una creatura o un oggetto toccato. La vittima deve immediatamente effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto, anche di natura magica, lo rende capace di avvelenare (con gli stessi effetti descritti in precedenza) la prima creatura che lo tocca. L'uso di questo incantesimo è considerato un atto caotico (malvagio).

Forma spettrale

Livello: 3°

Durata: 2 round per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo fa diventare incorporeo l'incantatore e a tutto il suo equipaggiamento. In *forma spettrale*, è vulnerabile soltanto agli attacchi magici, inclusi quelli sferrati con armi incantate. I non morti ignoreranno un individuo in *forma spettrale*, scambiandolo per uno spettro o un necrospettro, anche se un lich o un altro non morto speciale hanno diritto a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 per riconoscere gli effetti della magia. Finché l'incantesimo è attivo, l'incantatore può passare attraverso oggetti solidi e pareti, piccoli buchi, aperture strettissime e persino delle semplici crepe, portando con sé tutto il suo equipaggiamento. Tuttavia, non è in grado di volare a meno che non utilizzi degli espedienti magici. Una creatura in *forma spettrale* non può attaccare né interagire con gli oggetti e gli esseri fisici sul Piano materiale, ma può farlo normalmente se questi esistono anche sul Piano eterico. Un incantesimo *dispersione della magia* lanciato con successo costringe un individuo in *forma spettrale* a riassumere quella normale. L'incantatore può far terminare gli effetti di questa magia in qualsiasi momento.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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

END OF LICENSE

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

Copyright 2007-2011 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

Cover art by kalhh, Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/cave-stone-dragon-fire-nostrils-2529256/>.

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.

CHDDP4 L'Arazzo del Passaggio, copyright 2020 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