

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Il Mausoleo di Nim-Dhul di Gianmatteo Tonci



Copertina: George Doutsopoulos
Illustrazioni: William McAusland
Grafica: Chimerae Hobby Group

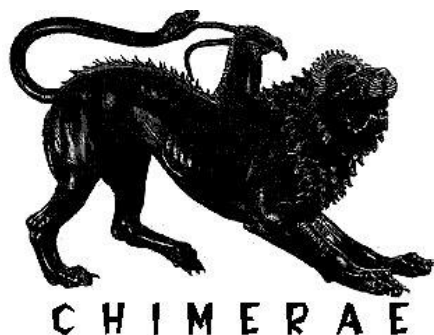
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

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.

© 2015 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX1 - 1ª Edizione - Aprile 2015

INDICE

Introduzione	4
Preludio	5
L'avventura ha inizio	6
Viaggio verso il mausoleo	7
Il mausoleo	9
Concludere l'avventura	26
Nuovi mostri	26
Nuovi oggetti magici	26
Mappa della regione di Nuova Saavadi	16
Mappa M – Il mausoleo di Nim-Dhul	17
Gli enigmi di Nim-Dhul (da ritagliare e consegnare ai giocatori)	28

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

Il Mausoleo di Nim-Dhul è un’avventura progettata per un gruppo di personaggi di livello 5-10, tra cui è consigliata la presenza di un mago e di un chierico. Viste le molte trappole e porte chiuse presenti nel complesso, può essere utile annoverare nelle fila del gruppo un ladro. Il master è libero di variare la pericolosità dei trabocchetti e dei mostri per adattare l’avventura al proprio gruppo, modificando eventualmente la difficoltà dei tiri salvezza e la potenza dei nemici in base alle specifiche esigenze di gioco.

Questo sotterraneo è abbastanza peculiare in quanto la sua insidiosità si basa su trappole, indovinelli e incantesimi, piuttosto che su mostri guardiani. Ciò è dovuto alla caratteristica funzione del mausoleo, che è inteso a ospitare le spoglie di un grande arcimago e i suoi possedimenti più cari, e deve quindi essere un luogo di pace e una dimora di riposo eterno, invece del classico labirinto infestato da non morti e creature malvagie di ogni sorta.

Le uniche sentinelle animate sono perciò golem e altri automi simili, creature plasmate magicamente dall’arcimago e che non sono vive nel vero senso della parola. Non hanno bisogno di aria, di cibo e di acqua, né di riposo: sono insomma i sorveglianti ideali per una sfarzosa tomba piena di strani tesori magici e conoscenze arcane.

Vista la potente aura di anti-magia che permea l’intero complesso fin nelle sue fondamenta, è molto arduo utilizzare la magia e gli incantesimi, ma questo non deve scoraggiare i maghi e i chierici che si avventureranno all’interno della tomba, perché avranno così la possibilità di mettere seriamente alla prova le loro capacità.

Localizzazione geografica del mausoleo

Questa avventura è volutamente generica e può facilmente essere adattata a qualsiasi mondo o campagna di gioco. Nel seguito è presentata un’ambientazione già pronta, per facilitare il lavoro del master.

Nel caso si voglia modificare il luogo in cui si svolge l’avventura, il mausoleo dovrebbe essere posto in posizione isolata e molto difficile da raggiungere, come ad esempio il cratere di un vulcano spento, la cima solitaria di un’alta catena di montagne ai confini del mondo oppure il cuore di una foresta inesplorata. È consigliata la relativa vicinanza di una grande città, dove gli avventurieri possano fare l’ultima tappa prima di intraprendere il viaggio che li condurrà alla tomba, per dare loro la possibilità di procurarsi

l'equipaggiamento necessario per l'impresa e raccogliere eventuali informazioni che il master può decidere di fornire agli arditi esploratori.

La gestione del viaggio fino alla tomba è lasciata interamente al master, ma si consiglia di non infierire troppo sugli avventurieri, visto che i pericoli del mausoleo sono più che sufficienti per metterli duramente alla prova. Se invece il master ritiene che il gruppo sia troppo potente, può sempre sfruttare l'occasione per indebolirlo un po' prima che arrivi alla meta.

PRELUDIO

C'era una volta...

La nostra storia inizia ai tempi della grande guerra tra gli uomini della città stato di Saavadi, antenati degli attuali abitanti della regione, e le orde mostruose di centauri, arpie, spiriti della foresta e troll di corteccia, guidati dall'incarnazione di un selvaggio genio dei boschi. All'incirca 500 anni fa si svolse una serie di sanguinose battaglie, nel corso delle quali le razze della foresta presero il controllo di tutte le città umane della zona. Molti campioni degli uomini caddero durante quei giorni cruenti, in cui il mondo stava cambiando per sempre.

Tra i più valenti difensori degli uomini c'era un potente mago, Nim-Dhul, versato nelle arti arcane e nella costruzione dei golem. In breve tempo, egli mise a disposizione dei difensori di Saavadi un gran numero dei suoi automi, pur senza riuscire a fermare la marea dei mostri che stava inesorabilmente stringendo d'assedio la città.

Durante una notte tempestosa, mentre il vento ululava spaventosamente sopra le mura difese di Saavadi, i mostri lanciarono l'ennesimo attacco furibondo, riuscendo ad aprirsi una breccia nelle possenti fortificazioni grazie a un coraggioso gruppo di giganteschi troll, che sacrificarono la propria vita per infrangere la cinta muraria, noncuranti del fuoco di sbarramento dei difensori. I pochi golem superstiti delle truppe di Nim-Dhul avanzarono incontro agli invasori, finendo travolti e schiacciati dalla marea di nemici che sciamava in città attraverso la breccia. Nim-Dhul stesso, in un ultimo supremo tentativo di fermare l'invasione, decise quindi di intervenire in prima persona, dando fondo a tutte le sue straordinarie capacità magiche.

Lo scontro fu breve e violento, e lo stregone attinse a tutta la sua energia per scagliare gli incantesimi più potenti che aveva a disposizione. Difeso da un manipolo di guerrieri disperati ma valorosi, riuscì a ricacciare indietro le orde della foresta per un altro giorno, ma il prezzo da pagare fu davvero alto... Il mago, infatti, debilitato dallo sforzo necessario per lanciare le sue magie più distruttive, fu sorpreso da un drappello di arpie che erano riuscite a volare oltre lo schieramento difensivo. Ormai ridotto allo stremo delle forze e impossibilitato a difendersi, avendo utilizzato tutti i propri incantesimi, Nim-Dhul fu circondato e fatto letteralmente a pezzi da quelle creature alate prima che la sua scorta potesse intervenire.

Con gli attaccanti in ritirata, mentre la breccia nelle mura veniva frettolosamente riparata alla meglio dai difensori della città, in tutta Saavadi si levarono alti i lamenti funebri e numerose lacrime furono versate per i caduti. Tra di loro

c'era anche l'arcimago Nim-Dhul. Per le forze degli uomini, quella del loro più potente incantatore fu una perdita gravissima.

La guerra continuò, ma la sorte della città stato era ormai segnata. La storia ci narra che alla fine, dopo aver inutilmente invocato l'aiuto dei suoi alleati, i notabili di Saavadi si arresero, consegnandola al nemico. Le schiere dell'antico genio della foresta ottennero quindi la vittoria e rasero al suolo l'intera città, lasciando solo un mucchio di rovine che ben presto furono inghiottite nuovamente dalla vegetazione. Con i mostri in trionfo, un nuovo ordine, che a tutt'oggi regna indisturbato, venne stabilito nella zona.

La tomba sulla montagna

Gli anni passarono, ma Nim-Dhul non fu dimenticato. In fretta e in furia, mentre la battaglia imperversava, i suoi discepoli più fedeli raccolsero i possedimenti più preziosi e ciò che restava delle spoglie mortali dell'arcimago, quindi fuggirono dalla città di Saavadi, utilizzando la magia per teletrasportarsi oltre il cordone degli assediati. Intrapresero un viaggio lungo e rischioso verso est, attraverso fitti boschi e fino alle Montagne del Drago Fiammeggiante. Percorrendo pericolosi sentieri montani, sfidando tremende tempeste, frane e pericolose creature selvagge, giunsero infine al cono di un antico vulcano ormai spento.

Qui il loro mentore aveva scavato, ricorrendo alla magia, una tomba sontuosa e protetta da trappole e guardiani incantati. Aveva lasciato precise istruzioni affinché, dopo la sua morte, il suo corpo e i suoi possedimenti più rari e preziosi fossero portati al mausoleo e disposti nelle varie camere sepolcrali. I suoi discepoli eseguirono gli ordini alla lettera e anzi prepararono alcune trappole, sentinelle e difese aggiuntive per rendere la tomba ancora più sicura e impedire il saccheggio agli avventurieri e ai cercatori di tesori. Non immaginavano che queste cautele avrebbero creato molti grattacapi, in futuro, al loro vecchio maestro.

L'anello di platino

Nim-Dhul non era per nulla uno sprovveduto! Temendo per la sua vita a causa del conflitto tra gli uomini e le creature della foresta, aveva predisposto un piano semplice ma efficace. Grazie alla sua magia, aveva infatti creato un simulacro in cui la sua anima sarebbe stata trasferita al momento della morte del suo corpo fisico. Lì sarebbe stato al sicuro, in attesa di prendere nuovamente l'iniziativa e impossessarsi del corpo di qualche sventurato, quando i tempi sarebbero stati meno pericolosi.

Quando le arpie inflissero al mago il colpo fatale, la sua essenza immortale venne istantaneamente trasferita all'interno di un anello di platino in cui era incastonato un enorme diamante purissimo e che si trovava nella sua stanza da letto. Le istruzioni lasciate ai suoi devoti servitori erano chiare. Dopo la sua morte, i resti del suo corpo e tutti i suoi oggetti più preziosi, che si trovavano nella sua residenza a Saavadi, dovevano essere trasportati in gran segreto nella tomba scavata tra le montagne che l'arcimago aveva realizzato qualche anno prima grazie alla magia. Dopo aver sigillato il mausoleo, i suoi servitori dovevano andarsene, cosa che puntualmente fecero, non senza aggiungere però qualche protezione supplementare, come già detto in

precedenza. Soltanto l'anello di platino, tra tutti i suoi oggetti più preziosi, non andava lasciato nella tomba, ma doveva essere preso e utilizzato dal suo apprendista più capace, che a sua volta lo avrebbe dovuto consegnare al momento della sua morte al suo più discepolo più dotato, e via dicendo.

In questo modo, Nim-Dhul si assicurava di fatto che la sua anima, protetta all'interno dello speciale anello di platino che era incantato per essere virtualmente indistruttibile, sarebbe rimasta sempre a portata di un abile mago.

Aveva infatti bisogno di un corpo da "prendere in prestito" nel momento in cui avesse deciso di tornare sul mondo, e voleva che fosse quello di qualcuno capace di utilizzare le arti magiche.

Il ritorno del mago

Gli anni trascorrevano veloci e la situazione non migliorava di molto, almeno all'inizio, in seguito alla vittoria delle creature della foresta e alla successiva distruzione della città stato. Gli uomini si erano stabiliti a poca distanza, erigendo la città di Nuova Saavadi. Nim-Dhul decise di restare al sicuro nel suo nascondiglio incantato, mentre l'anello di platino passava di mano in mano tra i suoi successori e nuovi apprendisti ne venivano in possesso.

Trascorsero quasi cinque secoli finché, un paio d'anni prima dell'inizio vero e proprio dell'avventura, l'anello di platino in cui era confinata l'anima dell'arcimago finì nelle mani di Kubai'Liki, uno stregone potente e versato nelle arti magiche come nessuno dei suoi predecessori che avevano posseduto l'anello.

Visto che nella regione la pace regnava nuovamente e che l'attuale possessore dell'anello dimostrava potenzialità non comuni, Nim-Dhul decise che era venuto il momento di agire. Sciolse quindi l'incantesimo che lui stesso aveva preparato centinaia di anni prima e che costringeva la sua anima all'interno dell'anello, per liberare la propria essenza e trasferirla nel corpo di Kubai'Liki, mentre quella dello sfortunato stregone veniva distrutta per sempre.

Una volta liberata l'anima di Nim-Dhul l'anello perse ogni qualità magica, anche se il "nuovo" Kubai'Liki continua tuttora a indossarlo, come ha sempre fatto, per non destare sospetti. Il mago è molto potente e rispettato dalla comunità, e vive in una tenuta poco fuori dalle mura, difesa da una guarnigione di mercenari, tra le cui fila sono annoverati alcuni minacciosi troll delle paludi. All'immediata periferia di Nuova Saavadi si erge la sua torre di pietra giallastra, in cui si trovano un fornito laboratorio e una preziosa biblioteca ricca di grimori e tomi arcani.

Nim-Dhul, nelle vesti di Kubai'Liki, ha continuato a farsi apprezzare per la sua maestria nelle arti magiche e, anzi, ha persino acquisito maggiore rinomanza rispetto al suo "predecessore", visto che ha messo a frutto le sue antiche conoscenze arcane, molte delle quali erano sconosciute al vero Kubai'Liki.

Diritti di successione

Nel frattempo, il primo pensiero dell'arcimago è stato quello di rientrare in possesso dei suoi oggetti più preziosi, che aveva fatto precedentemente trasferire nel mausoleo perduto tra le montagne.

Mentre stava progettando la sua spedizione è però entrato in possesso di una serie di vecchi resoconti, custoditi tra le polverose pergamene della biblioteca della torre, grazie ai quali ha scoperto che i suoi antichi discepoli, dopo aver deposto nella tomba il suo corpo "precedente" senza vita, non si limitarono ad attivare le trappole e i guardiani predisposti dall'arcimago, ma decisero di mettere a frutto le proprie conoscenze magiche per rinforzare le difese del mausoleo. Tra i vetusti fogli ingialliti non viene però specificato quali possano essere i nuovi trabocchetti e, non volendo rischiare la propria incolumità, Kubai'Liki / Nim-Dhul ha deciso di assoldare un gruppo di avventurieri per penetrare nella tomba al suo posto.

In fondo non c'è poi nulla di strano nel fatto che un potente mago voglia mettere le mani sui gingilli incantati di un suo illustre predecessore. Una buona ricompensa e la promessa di qualche tesoro nascosto dovrebbero essere più che sufficienti per allettare gli avventurieri e farli abboccare all'amo dello stregone...

L'AVVENTURA HA INIZIO

Il modulo parte dal presupposto che i personaggi si siano fatti una certa fama di avventurieri e cacciatori di tesori nella città di Nuova Saavadi. Questo pretesto serve a far sì che Kubai'Liki si rivolga proprio a loro, in quanto esperti del settore, per l'esplorazione e il saccheggio della tomba di Nim-Dhul.

Spetta al master trovare un modo convincente per coinvolgere i personaggi nell'avventura, allettandoli con una qualche ricompensa cui non sapranno resistere. Per i più venali basterà la promessa di un cospicuo controvalore in oro, per i più avidi magari qualche diceria sulle immense ricchezze nascoste nella tomba, mentre i più pragmatici non vorranno comunque farsi scappare l'occasione di arraffare qualche potente gingillo magico o gli antichi incantesimi custoditi all'interno del mausoleo.

Come sempre, il master è incoraggiato a dare libero sfogo alla creatività, scegliendo il pretesto più adatto al proprio gruppo di esploratori. Questa parte introduttiva dell'avventura è lasciata interamente alla fantasia del master, che deve far contattare il gruppo da parte di alcuni emissari inviati da Kubai'Liki – tra cui ci siano preferibilmente alcuni dei troll delle paludi mercenari. Il mago riceve i PG in una delle stanze della sua torre e li mette al corrente della missione che intende affidargli, cioè penetrare nel mausoleo di un antico arcimago del passato e riportare indietro i segreti nascosti in esso, in cambio di una ricompensa adeguata.

Ovviamente Kubai'Liki tace sul fatto che egli in realtà è quel Nim-Dhul di cui vuole che sia violata la tomba! Si finge invece un lontano discendente di uno degli apprendisti dello stregone – cosa che può essere confermata dall'anello di platino un tempo appartenuto proprio a Nim-Dhul, un oggetto noto in tutta Nuova Saavadi – desideroso di accrescere le proprie conoscenze arcane usufruendo dei tomi e dei manufatti magici custoditi all'interno del mausoleo.

Kubai'Liki non è in grado di fornire ai personaggi una mappa della tomba, ma li avverte di stare molto attenti alle numerose trappole, sia magiche che meccaniche, che si dice

siano state predisposte dal defunto arcimago e dai suoi apprendisti per difendere il mausoleo. Golem e altre creature incantate sono di guardia nell'antica tomba, silenti sentinelle sempre all'erta nell'immota oscurità sotto la montagna.

Se gli viene permesso, Kubai'Liki si dilunga nel lodare le grandi gesta compiute in vita da Nim-Dhul, narrando nei particolari anche l'ultima battaglia cui ha partecipato trovando la morte. Egli racconta inoltre agli avventurieri di essere riuscito finalmente a decifrare un antico scritto in cui è spiegato il modo per arrivare alla tomba, la cui posizione era fino a ora rimasta un mistero per tutti.

Informazioni fornite da Kubai'Liki

Si potrebbe giustamente pensare che Kubai'Liki abbia tutto l'interesse che il gruppo riesca nell'impresa di recuperare gli oggetti appartenuti a Nim-Dhul. Inizialmente egli aveva infatti in mente di consegnare ai personaggi non solo la mappa della tomba, ma anche una descrizione delle principali trappole e sentinelle.

Evidentemente ciò avrebbe rovinato l'avventura! È quindi entrato in gioco lo smisurato ego dell'arcimago, che ha deciso di mettere alla prova gli avventurieri. Non gli ha rivelato nulla di ciò che li aspetta all'interno del mausoleo, perché desidera vedere come se la caveranno contro le difese che lui stesso ha preparato prima di "morire". Una sorta di sfida che rende il tutto più interessante. Dopo tutto, il mago non avrebbe comunque potuto svelare ai personaggi tutte le trappole, visto che nemmeno lui è a conoscenza di quelle aggiunte dai discepoli dopo la morte di Nim-Dhul, e in fin dei conti può sempre mandare qualche altro gruppo di avventurieri a recuperare i suoi averi se i PG dovessero fallire nell'impresa.

VIAGGIO VERSO IL MAUSOLEO

Il mago insiste affinché il gruppo si prepari a partire appena possibile, anche se permette agli avventurieri di fare gli acquisti necessari per il viaggio. Il tragitto fino alla tomba è lasciato alla discrezione del master, che può renderlo irto di insidie o condensarlo in poche parole, a seconda del suo stile di gioco preferito. La cosa importante è ricordare che le indicazioni fornite da Kubai'Liki consentono al gruppo di ritrovare il mausoleo con discreta facilità e senza correre il rischio di smarrirsi.

La mappa della regione di Nuova Saavadi riporta tutte le indicazioni relative alla zona in cui si svolge l'avventura. La città vera e propria sorge nel centro di una zona pianeggiante e fertile, ricca di terreni coltivati o adibiti a pascolo per il bestiame, così da provvedere al fabbisogno alimentare degli abitanti. In tutta quest'area il paesaggio mostra orti, campi e fattorie sparse nella campagna, con strade larghe e ben tenute, oltre a un ingegnoso sistema di canali di irrigazione che sfrutta le acque del Fiume Grigio. Il principale corso d'acqua della regione nasce dalle Montagne del Drago Fiammeggiante e deve il nome al colore grigiastro che le acque prendono quando attraversano le Colline di Polvere, a causa della grande quantità di arenaria disciolta in esse. Successivamente, anche grazie al suo affluente Fiume del Drago che si snoda a sud-est, l'acqua del fiume ritorna al suo colore naturale all'altezza del Bosco dei Due Fiumi e

può essere utilizzata senza problemi dagli abitanti della città e delle campagne circostanti.

Il Bosco Grande borda questi terreni, con una selva di alti alberi di latifoglie. Oltre la foresta ci sono le rovine dell'antica città di Saavadi, che ormai nessuno visita più da molto tempo. Erbacce e animali selvatici sono i padroni incontrastati della zona, che gli abitanti di Nuova Saavadi evitano come la peste, temendo che sia infestata da creature mostruose e non morti. Si tratta perlopiù di sciocche superstizioni contadine, a meno che il master non decida altrimenti. Per giungere alle rovine si può percorrere la Vecchia Strada, che viene ancora oggi utilizzata dagli abitanti delle campagne per arrivare fino alla nuova città. L'ultimo tratto che si inoltra tra gli alberi e poi si spinge alle rovine è invece quasi completamente cancellato, pieno di pruni e arbusti, tanto da essere una semplice mulattiera. Il Fiume di Saavadi attraversa il bosco per confluire a sua volta nel Fiume Grigio, prima che questi prosegua la sua corsa verso ovest.

Lungo il corso del Fiume Grigio corrono la Strada Lunga diretta verso i territori occidentali e la Strada del Sud, che all'altezza del Bosco dei Due Fiumi si biforca per diventare per un breve tratto la Strada del Bosco, che si dirige verso le montagne. Sarà proprio questa via che i PG dovranno seguire per raggiungere le lontane vette, percorrendo un sentiero noto solamente a Kubai'Liki e a pochi altri, attraverso le Colline di Polvere fino a giungere al mausoleo. La Strada del Sud, ampia e ben tenuta anche se non pavimentata, prosegue poi verso le terre meridionali oltrepassando il Bosco Lontano, dove si dice che dimorino piccole comunità di folletti e altre creature della foresta.



Da Nuova Saavadi parte anche la Nuova Strada del Nord, che gli abitanti hanno costruito in sostituzione della Vecchia Strada del Nord, ormai completamente in rovina, che un tempo serviva la città di Saavadi. Questa via è costantemente migliorata dagli abitanti della città e molte risorse vengono impiegate per renderla sicura, con alcune pattuglie di soldati (i Ranger del Nord) che la sorvegliano e la tengono in buon ordine. Attualmente il consiglio cittadino ha deciso di utilizzare una parte delle tasse annuali per pavimentare la strada, che per ora è lastricata solamente per un breve tratto in prossimità dell'abitato.

Una volta usciti da Nuova Saavadi, i PG viaggiano attraverso la fascia agricola circostante, dove numerose strade ben tenute e percorse continuamente da carri e viandanti si

snodano lungo campi coltivati e pascoli per il bestiame. Numerose fattorie rendono la zona ospitale e civilizzata. Successivamente, sempre seguendo il corso del Fiume Grigio, la strada si rimpicciolisce e si inoltra in una regione di terreno pianeggiante, spesso battuta da venti incessanti, dove progressivamente scompare ogni segno dell'uomo. Alla biforcazione i PG devono prendere la Strada del Bosco, che conduce appunto al Bosco dei Due Fiumi, una grande area che è spesso visitata dagli abitanti della città. Qui la via si riduce a una serie di stretti sentieri, che infine si interrompono e scompaiono tra il sottobosco. Grazie alle indicazioni dello stregone, i personaggi sono comunque in grado di scovare un piccolo viottolo mal tracciato e soffocato dalla vegetazione, che sempre seguendo il fiume conduce fuori dalla foresta.

Il desolante spettacolo delle Colline di Polvere accoglie il gruppo. Questa zona deve il nome alla terra cinerina che la contraddistingue, visto che le alture sono composte principalmente di arenaria grigia, su cui crescono pochi alberelli stentati. Nella parte più meridionale delle colline, oltre il Fiume del Drago, ci sono alcune cave a cielo aperto da cui viene estratta la pietra serena che è utilizzata per le opere edilizie.

All'orizzonte torreggia l'imponente catena delle Montagne del Drago fiammeggiante, che deve il suo nome ai numerosi vulcani che la punteggiano. Sulla mappa ne sono riportati due: a sud il Vulcano Soffio del Drago che è ancora attivo e a nord il Vulcano Sbuffo di Fumo, ormai inattivo da secoli e meta dei PG, visto che al suo interno Nim-Dhul ha scavato la propria tomba monumentale. Dopo essersi faticosamente inerpicati lungo gli stretti e sconosciuti sentieri montani, i personaggi giungono infine all'ingresso segreto del mausoleo.

Per quanto riguarda il viaggio nelle terre selvagge, il master deve fare riferimento alle informazioni riportate alle pp. 44-45 del manuale di *Labyrinth Lord™*. È importante ricordare che se i PG seguono le indicazioni fornite da Kubai'Liki non hanno alcuna possibilità di perdersi.

Mostri erranti

Nel caso in cui il master desideri utilizzare delle tabelle dei mostri erranti, può consultare quelle degli "Incontri nelle terre selvagge" a p. 106 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Si consiglia di lanciare il dado tre volte per ogni giorno di viaggio: il mattino, nel pomeriggio e la notte. È inoltre opportuno evitare di mettere di fronte ai PG degli avversari troppo impegnativi, specialmente se si utilizzano gli incontri prestabiliti descritti più avanti, in quanto il gruppo non dovrebbe essere eccessivamente indebolito quando giunge al mausoleo. È perfettamente logico far aggredire gli avventurieri da un branco di lupi famelici mentre sono accampati nei boschi, ma scagliargli contro un drago rosso non appena mettono piede tra le montagne è sicuramente eccessivo! Il master deve scegliere gli incontri con buon senso, magari sostituendo quelli potenzialmente più devastanti per il gruppo con altri ugualmente divertenti da giocare ma meno letali per i PG. Nell'esempio appena visto, sarebbe opportuno ignorare l'apparizione del drago rosso e optare invece per un grifone o una banda di orchi affamati.

Incontri prestabiliti

In questa sezione sono presentati un paio di incontri già preparati, che il master può utilizzare durante il viaggio dei PG alla volta del mausoleo sulle montagne. Gli avvenimenti descritti di seguito, che avvengono negli esagoni indicati sulla mappa della regione di Nuova Saavadi, servono a movimentare un po' il cammino del gruppo e a vivacizzare la prima parte dell'avventura.

11. Il ponte dei troll

Questo incontro avviene quando i PG si apprestano a oltrepassare il ponte della Strada del Bosco che scavalca il Fiume del Drago. Sotto di esso si sono infatti stabiliti da qualche tempo un paio di troll, che hanno deciso di esigere un pedaggio dai viaggiatori. Non si tratta di vile denaro o di merci, bensì delle vite stesse degli ignari viandanti.

Quando il gruppo arriva al ponte, nell'esagono indicato con I1 sulla mappa della regione di Nuova Saavadi, il master deve leggere o parafrasare ai giocatori il testo che segue:

Avete abbandonato da qualche tempo la strada principale, prendendo la biforcazione che conduce al Bosco dei Due Fiumi, così chiamato perché è attraversato dal Fiume Grigio che avete seguito finora e dal Fiume del Drago, proveniente dalle terre meridionali.

La via si è fatta più stretta e maltenuta, con i lati invasi dalle erbacce e da un sottobosco sempre più folto man mano che procedete. Buche e sassi ostacolano il cammino e dovete porre maggiore attenzione a dove mettete i piedi.

Improvvisamente, dopo una svolta di fronte a voi appare il Fiume del Drago, che avete sentito scorrere in lontananza nell'ultimo tratto di cammino.

Un ponte di pietra dall'aspetto massiccio, che mostra però i segni dell'incuria e della trascuratezza, si slancia sopra le acque sorretto da due grosse arcate. I parapetti di pietra che un tempo si ergevano su di esso sono in gran parte crollati, anche se non paiono avere compromesso la stabilità della struttura. Gettando un'occhiata verso il letto del fiume, a stento riuscite a vedere l'acqua che scorre, perché numerosi alberelli e arbusti, soprattutto rovi, crescono lungo le sponde e sotto il ponte.

Due grossi troll sono nascosti in agguato. Durante le ore del giorno si godono l'ombra e la frescura sotto le possenti arcate di pietra, mentre di notte escono per cacciare e procurarsi qualcosa da mangiare. A meno che i personaggi non siano assolutamente silenziosi e si muovano con cautela, i troll li sentono automaticamente e si preparano ad attaccare.

Non appena i PG si trovano a metà del ponte, i due mostri gli balzano davanti e dietro, sfruttando le brecce nei parapetti crollati, e si avventano sui membri del gruppo. Occorre effettuare un controllo della sorpresa (si veda a p. 50 del manuale di *Labyrinth Lord™*) per stabilire se i troll godono di un round di attacchi liberi.

Troll (2) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 36, 28, tpcA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

Tre round dopo essere stati feriti, i troll iniziano a rigenerare 3 pf a round, eccetto quelli causati da fuoco e acido. Grazie a questa capacità, possono essere distrutti permanentemente solo dal fuoco o dall'acido. Infatti, anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

Se i PG decidono di scendere sotto il ponte per perlustrare la zona, si trovano di fronte i mostri, anche se in questo caso non c'è possibilità che i troll sorprendano il gruppo. In ogni caso, gli avventurieri dovranno sudare per riuscire a superare questo ponte incolumi. La fuga è senz'altro una soluzione valida e gli eventuali stratagemmi messi in atto dai PG vanno attentamente valutati dal master per decretarne il successo o meno. In fondo, un gruppo particolarmente ingegnoso potrebbe riuscire a superare l'ostacolo senza dover necessariamente ricorrere alla forza bruta.

Sotto il ponte è nascosto il tesoro dei troll. Oltre ai resti semi-divorati delle vittime precedenti e le ossa di alcune sfortunate creature della foresta, ci sono vari pezzi di equipaggiamento ormai inservibili, i resti distrutti di un piccolo carretto a mano, oltre a un grosso sacco tarlato contenente 208 mo, 426 ma e 114 mr alla rinfusa.

12. Una battuta di caccia

Questo incontro avviene quando i PG si trovano ormai a poca distanza dalla loro meta, nell'esagono indicato con I2 sulla mappa della regione di Nuova Saavadi. Nel momento più appropriato della giornata, il master deve leggere ai giocatori la descrizione seguente:

State percorrendo uno stretto e scosceso sentiero, scavato come una ferita tra le rocce millenarie delle vette. La ripida salita e l'aria rarefatta vi tolgono quasi il respiro, facendovi ansimare mentre avanzate sotto il peso dell'equipaggiamento.

Dopo aver oltrepassato una roccia particolarmente erta, notate una piccola grotta che si apre a poca distanza di fronte a voi, lateralmente e più in alto rispetto al sentiero, e dal suo interno sentite provenire dei suoni bestiali e i rumori di una battaglia in pieno svolgimento.

I PG hanno a disposizione due opzioni: possono svignarsela rapidamente proseguendo lungo il sentiero oppure cercare di scalare la parete rocciosa (si veda a p. 45 del manuale di *Labyrinth Lord™*) per raggiungere la caverna.

Se gli avventurieri decidono per quest'ultima possibilità, non appena raggiungono l'antro si trovano di fronte alla scena qui descritta:

Lungo la parete rocciosa si apre l'ingresso di una grotta, simile alla bocca sbadigliante di un mostro gigantesco. La caverna è poco profonda, tanto che potete vederne la fine, ma l'imboccatura è alta una decina di metri e declina fino a scendere a poco più della metà di questa altezza.

All'interno della spelonca un grottesco gigante a due teste, con le facce porcine simili a quelle degli orchetti, vestito di lacere pelli puzzolenti e armato con delle rudimentali clave

ricavate da grossi tronchi, sta lottando contro un'orribile creatura con il volto di uomo barbuto, corpo di leone, grandi ali da pipistrello e una lunga coda da rettile irta di aculei. I due mostri se le danno di santa ragione e, almeno per il momento, non sembrano essersi accorti della vostra presenza. Entrambi i contendenti presentano delle ferite, anche se pare che sia l'essere dal corpo di leone ad avere la peggio.

Il gruppo ha colto i mostri di sorpresa e, a meno che non attiri volutamente l'attenzione, ha un intero round a disposizione per agire senza che le creature possano fare alcunché. I rivali sono un ettin (il gigante a due teste) e una manticora, impegnati in un serrato corpo a corpo per la sopravvivenza. Spinta dalla fame, la manticora ha assalito il gigante all'interno della sua tana, trovandosi di fronte un nemico più agguerrito di quanto si aspettasse.

Ettin (1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 10, pf 55 (attualmente 49), tpcCA0 11, Att 2, Fer 3d6 (randello destro)/2d8 (randello sinistro), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

Manticora (1) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, pf 47 (attualmente 39), tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o speciale (chiodo), TS G6, Mor 9, PX 980].

All'estremità della coda della manticora crescono 24 grossi chiodi metallici (al momento, ne ha già lanciati due contro l'ettin). Può scagliare una raffica di due, quattro o sei chiodi contro un unico bersaglio fino a 54 m di distanza. Se va a segno, il bersaglio viene colpito 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo gli infligge 1d4 ferite.

Se i PG decidono di fuggire, i mostri li ignorano e continuano a combattere tra loro. Se attaccano l'ettin, la manticora si limita a fuggire in volo, eventualmente portando con sé il cadavere di uno dei PG se l'ettin fa qualche vittima durante i primi round dello scontro. Viceversa, se i PG attaccano la manticora, l'ettin si scaglia contro di loro – in fondo li considera comunque degli intrusi! Se i mostri vengono uccisi o scappano, i PG possono perlustrare la caverna, che puzza terribilmente a causa dei molti escrementi sul pavimento, dove si trovano solo un mucchio di pelli piene di pulci che il gigante usava come giaciglio e alcune ossa rosicchiate sparse ovunque. Non ci sono tesori da scoprire, ma il posto è ottimo per trascorrere la notte se i PG sono alla ricerca di un riparo.

IL MAUSOLEO

Informazioni generali

Il mausoleo in cui giacciono le spoglie mortali di Nim-Dhul si trova tra gli alti picchi delle Montagne del Drago Fiammeggiante, pochi giorni di cammino a est della città di Nuova Saavadi. L'ingresso della tomba, camuffato magicamente per integrarsi con il paesaggio circostante, è praticamente impossibile da scoprire senza le informazioni rivelate al gruppo da Kubai'Liki.

Il master deve fare riferimento alla mappa M per la planimetria del mausoleo.

Stanze e corridoi

Salvo ove diversamente indicato nel testo, tutte le stanze e i passaggi sono scavati nella viva roccia del vulcano spento con l'ausilio della magia. Sono quindi perfettamente lisci e regolari, solidi e ben diversi dai tunnel sbilenchi e asimmetrici che normalmente si trovano nei sotterranei. Il soffitto è solitamente alto 6 m all'interno delle stanze e 4,5 m nei corridoi.

Sempre utilizzando la magia, Nim-Dhul ha rivestito poi pareti, pavimenti e soffitti con lastre di marmo rosa dalle venature granata, rossicce e nere, conferendo di fatto all'intero complesso un lusso degno di un palazzo reale. Questo rivestimento è magicamente fuso con la pietra retrostante, per cui non rivela la presenza dei passaggi segreti, che devono essere scoperti normalmente.

Illuminazione

L'intero mausoleo è illuminato da una fioca luminescenza giallastra di intensità pari a quella di una notte di luna piena, che rischiara tutte le stanze e i corridoi, e che sembra provenire dall'aria stessa. Non c'è modo di negare questo effetto, anche se è possibile fare più luce con torce e lanterne, oppure con mezzi magici.

Porte

Tutte le porte, eccetto dove viene specificato diversamente nella descrizione delle singole stanze, sono realizzate in legno rinforzato con placche e rivetti di ferro. Anche maniglie e serrature sono di metallo.

Le porte chiuse o sbarrate possono essere aperte ricorrendo alla forza bruta (si veda a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) oppure un ladro può scassinare la serratura. Per abbatterle è necessario infliggere loro almeno 50 punti di danno con un'arma appropriata (come un'ascia, una mazza o un martello), ma il processo è rumoroso, lungo e stancante. Ovviamente l'uso di un incantesimo *scassinare* è ugualmente efficace per aprire qualsiasi serratura.

Passaggi segreti

I passaggi segreti sono perfettamente nascosti e per trovarli è necessario cercarli attivamente (si veda a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*).

Se sono bloccati, vanno aperti usando le stesse regole già viste in precedenza per le porte.

Trappole

Le trappole che si trovano nel mausoleo sono di due tipi: meccaniche e magiche. Le prime possono essere individuate seguendo la procedura riportata a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Per disinnescarle dopo averle scoperte, è necessario l'intervento di un ladro. In caso di fallimento, la trappola scatta!

Se non è indicato diversamente, tutte le trappole magiche sono attivate da una magia del 14° livello.

Aura anti-magia

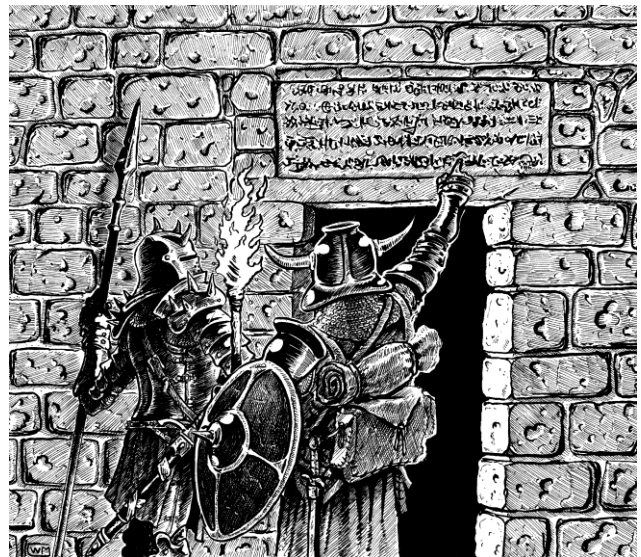
L'intero mausoleo è permeato da una potente aura anti-magia che è intesa a rendere maggiormente difficoltoso l'utilizzo degli incantesimi, ma che non impedisce il

funzionamento delle trappole magiche e dei vari automi di sentinella.

Gli effetti dell'anti-magia, che possono essere percepiti chiaramente dai personaggi in grado di utilizzare incantesimi, sono i seguenti:

- Lanciare un incantesimo richiede una prova di attributo (si veda a p. 55 del manuale di *Labyrinth Lord™*) con una penalità pari al livello dell'incantesimo. Maghi e illusionisti devono farla sull'Intelligenza, chierici, druidi, paladini e raminghi invece sulla Saggezza. Se la prova ha successo, l'incantesimo funziona normalmente, altrimenti non ha alcun effetto ma si considera comunque utilizzato.
- Tutte le creature non viventi all'interno del mausoleo sono più resistenti alla magia. Ogni volta che una di esse è soggetta agli effetti di un incantesimo, ha diritto a lanciare 1D4: se ottiene un risultato maggiore del livello dell'incantesimo di cui è vittima, questo non la influenza.

L'aura di anti-magia non interferisce in alcun modo con gli oggetti incantati.



Descrizione delle stanze

M1. L'ingresso

La parete di roccia che nasconde l'ingresso al mausoleo è identica a tutte le altre che vi circondano e che caratterizzano lo spettrale paesaggio del vulcano spento, al cui interno si snodano le camere della tomba dell'arcimago. Soltanto grazie alle indicazioni che Kubai'Liki vi ha dato riuscite a individuare il punto preciso in cui si trova una minuscola fenditura.

Introducendo nella spaccatura la lama di un pugnale, sempre seguendo le istruzioni che avete ricevuto, si attiva un sortilegio che fa letteralmente sciogliere la parete rocciosa davanti ai vostri occhi, rivelando un'antica scalinata di pietra che scende verso il basso, tuffandosi in un'inquietante semioscurità.

Gli scalini digradano con una ripida angolazione per qualche metro prima di arrivare a un'apertura in una parete di blocchi di pietra. Proprio sopra di essa c'è un'iscrizione incisa in una forma arcaica della lingua comune, che recita: "Qui giace l'arcimago Nim-Dhul, potente nelle arti magiche e sapiente nei segreti arcani."

L'apertura è bloccata da una barriera magica di energia oscura che non permette di attraversarla né di vedere oltre. L'unico modo per proseguire è quello di annullare gli effetti dell'incantesimo protettivo, cosa che può essere fatta risolvendo un enigma. Infatti, non appena qualcuno tenta di varcare la soglia, una voce disincarnata (un altro degli effetti magici preparati da Nim-Dhul) echeggia lungo la scalinata e pone agli avventurieri il seguente indovinello:

Nella nostra storia ci sono tre fratelli,
che a volte sono brutti e altre sono belli.
Il primo oramai se n'è già andato,
il terzo invece non è ancora arrivato.
Qui resta il secondo, il più piccolo dei tre,
ma quando manca lui, nessuno degli altri c'è.
Chi sono i tre fratelli?

La risposta è: passato, presente e futuro. Pronunciandola a voce alta, in qualsiasi idioma, la barriera invisibile scompare per poi riapparire dopo 10 minuti, ma dall'interno della tomba è possibile aprirla semplicemente sfiorandola. Se i PG hanno difficoltà eccessiva a risolvere l'indovinello, il master può concedergli di tentare una prova di attributo sull'Intelligenza o sulla Saggezza, per vedere se a qualcuno viene in mente la risposta corretta. Si consiglia vivamente di ricorrere a questo stratagemma soltanto nel caso in cui i giocatori si trovino in palese difficoltà e la partita stia iniziando a diventare noiosa per tutti.

M2. L'atrio delle trappole

Subito dietro il portale si apre il corridoio che dà accesso al mausoleo vero e proprio, che termina con una porta nella parete est. Sei colonne di marmo nero sorreggono il soffitto, splendidamente decorato con una serie di affreschi che magnificano le imprese compiute da Nim-Dhul nel corso della sua esistenza.

Diverse trappole sono disposte a protezione del passaggio. Subito dopo l'ingresso c'è una botola a pressione che scatta se è sottoposta a un peso di almeno 20 kg, facendo precipitare la vittima in una fossa quadrata profonda 3 m. Il malcapitato può effettuare una prova di attributo sulla Destrezza per riuscire ad aggrapparsi al bordo della botola ed evitare la caduta, altrimenti precipita subendo 1d6 ferite. Proseguendo avanti, tra le due colonne centrali della stanza è nascosta la vera minaccia per gli avventurieri. Una piastra a pressione nel pavimento, che si attiva se è gravata di un peso di almeno 20 kg, aziona una serie di pericolosi trabocchetti.

Fa innanzitutto aprire due botole nel pavimento tra le colonne. Chiunque si trova sopra di esse deve effettuare una prova di attributo sulla Destrezza per riuscire a spostarsi in tempo, oppure cade in un pozzo circolare profondo 6 m e

con il fondo irto di spuntoni di ferro ormai arrugginiti. Le vittime che precipitano in queste botole subiscono 2d6 ferite a causa della caduta, più altre 1d4+4 ferite dalle lame (questi ultimi danni possono essere dimezzati effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette).

Contemporaneamente all'apertura delle due botole, dei getti di fiamme incantate si sprigionano nell'intero corridoio. Si tratta di un effetto magico che infligge a tutti i personaggi colpiti 4d6 ferite. Chiunque effettua con successo un tiro salvezza contro soffio riesce a schivare parzialmente i getti infuocati e può dimezzare il danno subito. Eventuali PG che si trovano all'interno delle fosse hanno almeno la consolazione di essere al sicuro da questo fiammeggiante benvenuto.

Non ci sono tesori o segreti da scoprire nell'atrio, ma soltanto le pericolose trappole appena descritte.

M3. Il pentacolo delle evocazioni

Questa grande stanza è sorretta da quattro colonne di marmo nero identiche a quelle dell'atrio e ha il soffitto a volta decorato con strisce di marmo bianco e nero che si alternano. Oltre a quella di ingresso, ci sono altre quattro porte nella stanza, mentre due scalinate che si aprono nella parete meridionale scendono verso il basso, dando accesso ad altrettanti brevi corridoi che terminano ognuno con una porta di ferro. Le scale richiamano le decorazioni del soffitto, visto che i gradini sono di colore bianco e nero, alternati tra loro.

Nel centro della stanza intravedete un mosaico di pietre colorate che raffigura una stella a cinque punte tracciata all'interno di un cerchio di colore blu.

La porta nella parete occidentale che conduce all'atrio (area M2) non è bloccata, mentre tutte quelle che si aprono su altre sezioni del mausoleo sono chiuse a chiave. Le due porte nella parete est che danno accesso all'area M11 sono inoltre bloccate con un incantesimo *chiavistello magico* lanciato da un mago dell'8° livello.

Dal pentacolo sul pavimento nel centro della stanza emanano delle vibrazioni magiche, percepibili con l'incantesimo *individuazione della magia*. Se una creatura vivente entra all'interno del circolo magico, viene istantaneamente bloccata in una sorta di stasi temporale, mentre nella stanza appaiono delle ombre spettrali in numero pari al livello del PG nel pentacolo.

Ombre spettrali (speciale) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + speciale (tocco), TS G2, Mor 12, PX 83].

Le ombre spettrali sono creature di ombra solidificata e hanno un aspetto identico a quello del personaggio che le ha involontariamente evocate. Possono essere colpite solo da armi magiche e sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Non si tratta di non morti e quindi non possono essere scacciate dai chierici. Quando colpiscono un avversario, oltre alle normali ferite fanno perdere alla vittima anche un punto di Forza per otto ore. Se la Forza di un personaggio viene ridotta a zero, questi si trasforma subito e per sempre in un'ombra spettrale.

I mostri si scagliano contro coloro che sono all'esterno del cerchio magico, combattendo fino alla morte. Se tutti i PG ancora in grado di muoversi lasciano la stanza, le creature uccidono il personaggio che le ha evocate e quindi scompaiono in una nube di fumo. In nessun caso attaccano il PG all'interno del pentacolo, a meno che non sia l'unico avventuriero rimasto nella stanza. Se ciò avviene, la sua sorte è segnata, visto che non è in grado di muoversi né di difendersi in alcuna maniera.

L'unico modo per interrompere la stasi temporale che intrappola la vittima all'interno della stella a cinque punte è uccidere tutte le ombre spettrali. Il master deve ricordare che se più di un personaggio mette piede nel pentacolo, anche in round diversi, ognuno evoca un gruppo separato di ombre, quindi gli avventurieri potrebbero ritrovarsi a combattere contro un folto drappello di queste sentinelle.

M4. Le sfere dorate

Un breve corridoio intramezzato da una tenda di velluto rosso dà accesso a questa strana stanza. Sospese a mezz'aria ci sono tre sfere dorate di circa 75 cm di diametro con delle piccole ali simili a quelle di un angelo, che fluttuano pigramente e in maniera del tutto casuale all'interno del locale, a circa 2 m di altezza da terra. Oltre all'apertura da cui siete entrati, in questa piccola sala ci sono altre due porte.

Le sfere sono incantate e sembrano fatte di metallo dorato. Si tratta in realtà di una trappola magica che fa leva sulla curiosità e sull'avidità degli intrusi. Se una sfera viene anche soltanto sfiorata, tutte e tre iniziano a scagliare dei lampi elettrici che si estendono nell'intera stanza.



Non c'è modo di evitare i fulmini, che causano una bella scossa ai PG che si trovano nella camera. Ogni personaggio subisce 3d4 ferite, che possono essere dimezzate effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette, e deve inoltre effettuare un tiro salvezza contro paralisi oppure rimane immobilizzato per 1d4 turni. Coloro che indossano armature pesanti (o portano grandi quantità di metallo) subiscono invece 3d8 ferite e hanno una penalità di -2 ai tiri salvezza effettuati per evitare i danni e gli effetti delle sfere.

La trappola funziona una volta sola e, dopo aver rilasciato l'elettricità, le sfere divengono del tutto innocue e cadono a terra, private di ogni residuo di magia. Sono realizzate con volgare piombo ricoperto da una sottile lamina dorata, che può essere rimossa e frutta un bottino di 1d6x10 mo per ogni singola sfera.

M5. La fontana ribollente

Un breve corridoio inframezzato da una tenda di velluto rosso dà accesso a questa stanza, nel cui centro è posta una fontana di circa 3 m di diametro, con i bordi di rame leggermente rialzati rispetto al livello del pavimento. All'interno c'è un liquido denso e puzzolente di colore cangiante e indefinibile, in cui sembrano galleggiare degli ammassi più densi di una tinta bianco sporco. Gli agglomerati variano in dimensione, ce ne sono di piccoli come una noce fino a quelli grandi come una testa d'uomo. Oltre all'apertura da cui siete entrati, ci sono altre due porte che permettono di lasciare la stanza.

Il liquido sembra ribollire di tanto in tanto, ma non è caldo al tatto e può persino essere bevuto senza conseguenze letali, anche se ha un sapore davvero stomachevole! Ogni PG che lo assaggia deve effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure viene colto da nausea e conati di vomito per i prossimi 1d4 turni, durante i quali subisce una penalità di -2 a tiri per colpire, ferite inflitte e tiri salvezza, oltre a perdere automaticamente l'iniziativa. La fontana, stagnante e priva dello zampillo che la alimentava un tempo, non nasconde segreti ma il vero pericolo è rappresentato dagli effluvi che scaturiscono dalla disgustosa sostanza al suo interno.

Per ogni round trascorso in questa stanza, gli avventurieri perdono un punto di Costituzione. Gli effetti cominciano a palesarsi solo dopo che la Costituzione del personaggio viene ridotta alla metà o meno del punteggio originale. Se scende a zero, il corpo del PG (ma non il suo equipaggiamento) si scioglie letteralmente e va ad aggiungersi al ripugnante liquido già presente nella vasca. I PG recuperano la Costituzione perduta al ritmo di un punto per turno, una volta lasciata questa sala.

Per complicare le cose, la porta nella parete nord è stata bloccata magicamente con un incantesimo *chiavistello magico* lanciato da un mago dell'8° livello.

M6. Il drago nel cristallo

In questa grande stanza vi trovate di fronte a una vista davvero stupefacente. La sala è infatti dominata da un enorme blocco di cristallo trasparente che la occupa quasi interamente, al cui interno è visibile un drago imprigionato!

È un grande rettile alato, con le scaglie color rosso fuoco, la sinuosa coda ripiegata sotto il corpo e temibili artigli simili a daghe affilate.

Complessivamente il mostro è lungo all'incirca 9 m, più l'apertura alare e la coda, ma pare come rannicchiato dentro il gigantesco cristallo. Ha gli occhi chiusi e il muso bestiale contorto in un'espressione di dolore, mentre la bocca – da cui spuntano delle fauci aguzze come punte di lancia – è distorta in un ghigno rabbioso. L'intero corpo e le ali mostrano i segni di numerose ferite, bruciature e squarci, e in più punti le scaglie appaiono strappate assieme a grandi lembi di carne viva.

Ammaliati dallo straordinario spettacolo che vi sta di fronte, a malapena notate le ricche decorazioni che ornano pareti, soffitto e pavimento: dei mosaici che raffigurano col massimo realismo scene di lotta tra draghi e uomini.

In questa stanza è custodito uno dei trofei più cari a Nim-Dhul. Si tratta di un drago che l'arcimago ha sconfitto dopo una formidabile battaglia. Il potente stregone ha deciso di non uccidere il mostro, ma di condannarlo a un'eterna reclusione all'interno del cristallo magico, incantato in modo da non poter essere danneggiato dagli attacchi fisici né dagli incantesimi.

È praticamente impossibile liberare il mostro, che comunque una volta all'esterno della sua prigione morirebbe nel giro di pochi attimi, visto che è stato posto all'interno del cristallo, in stato di animazione sospesa, mentre giaceva morente a causa delle molte ferite subite nel corso del duello.

Questa stanza non ha alcuna utilità pratica per gli avventurieri, ma nasconde un grande passaggio segreto nella parete ovest, perfettamente celato tra le tessere dei mosaici che ornano la camera.

M7. Il corridoio delle bolle

Questo breve corridoio termina con una doppia porta di ferro rinforzato, sopra la quale sono visibili delle rune magiche che pulsano di un'intensa luce rossa. L'intero passaggio è pieno di sfere fluttuanti, simili alle bolle di sapone dei bambini, che cambiano continuamente colore. Paiono immobili e non si spostano nemmeno se viene creata una corrente d'aria.

Questo passaggio è un'altra ingegnosa trappola studiata dall'arcimago per ostacolare i profanatori della tomba. Basta infatti anche solo sfiorare una delle bolle per farle spostare tutte all'unisono verso i PG. Immediatamente gli avventurieri vengono circondati e quindi le bolle scoppiano tutte assieme, creando gli effetti di un incantesimo *nube mortale* che permane all'interno dell'intero corridoio per i successivi sei turni.

È comunque possibile riuscire ad attraversare il corridoio senza toccare nessuna bolla effettuando con successo una prova di attributo sulla Destrezza per ogni 3 m percorsi.

Le rune pulsanti tracciate sulla doppia porta formano un potente incantesimo di protezione. Se la trappola non viene dissolta magicamente, scatta non appena viene toccata. Per maggior sicurezza, il grande portone è anche chiuso a chiave (è in grado di subire fino a 120 punti di danno).

Le rune magiche sprigionano una *palla di fuoco* che infligge a tutti coloro entro 6 m dalla porta 6d6 ferite. Il danno può essere dimezzato effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

M8. La sala della meditazione

In questa camera gli unici pezzi di arredamento sono un pregiato tappeto circolare intrecciato con fili d'oro e d'argento, posto sul pavimento di fronte a un divano dello stesso tessuto, allineato lungo la parete ovest della stanza.

Chiunque si siede sul divano prova una sensazione di pace interiore, rilassamento e benessere fisico. Dopo 1d4 turni, recupera un numero di pf pari al proprio livello di esperienza. Inoltre, se è in grado di lanciare incantesimi, può riportare alla mente tutti quelli che ha già utilizzato durante la giornata e impiegarli di nuovo. Ogni PG può giovare di questi effetti soltanto una volta durante il corso dell'avventura.

Perché funzioni, il divano deve essere utilizzato in congiunzione con il tappeto, per cui diventa alquanto complicato per i personaggi trasportarlo, a meno che non abbiano un carro o qualche altro mezzo simile. Comunque, Kubai'Liki sarà molto felice se gli avventurieri riusciranno a riportare indietro questo prezioso manufatto magico.

M9. La camera del magma

Questa stanza è una delle più spettacolari dell'intero mausoleo. Nim-Dhul ha sfruttato tutta la raffinatezza delle proprie arti magiche per strappare gli ultimi fiotti di lava presenti nelle viscere del Vulcano Sbuffo di Fumo in cui è stata scavata la tomba e convogliarli in questa sala.

Le porte di accesso della camera sono di ferro e chiuse a chiave. Al tatto sono calde, anche se non così roventi da provocare danno ai PG che le toccano. Comunque, la temperatura nella camera è talmente soffocante che tutti coloro che vi entrano perdono un punto di Costituzione per ogni turno in cui restano nell'area. Se i personaggi indossano armature metalliche o sono gravati da carichi pesanti, devono raddoppiare il numero di punti persi. La Costituzione viene recuperata al ritmo di un punto per turno, una volta lasciata questa stanza. Se il punteggio di Costituzione arriva a zero, il PG sviene e non riprende i sensi finché non viene portato fuori.

Quando i PG entrano, si trovano di fronte la scena seguente:

In questo grande salone, nel centro del pavimento c'è un crepaccio riempito da una pozza di lava fluida e ribollente, che gorgoglia pigramente rendendo l'atmosfera molto calda e illuminando la sala con una luce rossastra. L'aria è soffocante e quasi subito iniziate a sudare copiosamente.

L'intera stanza è letteralmente invasa da uno sciame di piccole scintille luccicanti, simili a lucciole infuocate, che fluttuano liberamente al suo interno. Oltre a quella da cui siete entrati, ci sono altre due porte lungo la parete nord.

In due alcove scavate nelle pareti est e ovest della stanza ci sono due oggetti strani e meravigliosi. In quella occidentale si trova una sfera di energia dorata del diametro di circa 1,5 m, che fluttua a mezz'aria emanando una luce abbagliante.

Nella nicchia orientale vedete invece un piedistallo dorato su cui è poggiato un gigantesco gioiello a forma di cuore, realizzato con centinaia di piccole ametiste violette. Lungo la parete meridionale c'è una grande inferriata di metallo, dietro la quale intravedete un locale molto più angusto di quello in cui vi trovate attualmente, al cui interno si trova un sarcofago di pietra nera.

Il magma è in tutto e per tutto reale, non una creazione magica, quindi il master deve attentamente considerare le conseguenze che subisce chi vi entra in contatto!

Le scintille iridescenti che fluttuano nella stanza sono generate da un effetto incantato che aggiunge spessore scenico, ma non hanno alcuna utilità pratica. Se i personaggi provano a interagire con esse, scoprono che è praticamente impossibile sia afferrarle che danneggiarle in qualsiasi modo.

La sfera nell'alcova occidentale (area M9a) emana una luce abbagliante e tutti coloro che si avvicinano entro 3 m sono costretti a chiudere gli occhi oppure rimangono accecati per 1d6 turni. Il primo personaggio che tocca il gioiello viene istantaneamente curato di tutte le affezioni, anche magiche, comprese quelle derivanti dagli effetti di malattie e veleni, e può riportare al punteggio massimo i pf. L'effetto si manifesta soltanto una volta, poi la sfera smette di emanare l'intensa luminosità e perde i suoi poteri per 1d6+4 giorni, trascorsi i quali può essere nuovamente utilizzata.

Il primo PG che tocca il gioiello a forma di cuore nell'alcova orientale (area M9b) deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se ha successo guadagna permanentemente 1 pf, mentre se fallisce subisce 2d8 ferite (dimezzabili effettuando un tiro salvezza contro bacchette). Il secondo avventuriero deve seguire la stessa procedura. Tutti gli altri che toccano successivamente il gioiello devono parimenti effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, la vittima subisce uno shock causato dall'energia magica che gli causa 2d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette) mentre se fallisce, oltre a subire la scossa, viene avvolto da un alone violetto scaturito dal cuore stesso. A questo punto il PG deve effettuare un ulteriore tiro salvezza contro morte. Se riesce perde conoscenza per 2d6 turni, durante i quali non è possibile svegliarlo in alcun modo, dopodiché l'aura magica che lo circonda svanisce ed egli riprende i sensi. Se invece fallisce anche il secondo tiro salvezza, il suo corpo e tutto l'equipaggiamento che trasporta iniziano a dissolversi e vengono assorbiti dal gioiello, che aumenta impercettibilmente di volume e inizia a pulsare di una luce ancora più intensa. Ovviamente si tratta della fine della carriera (e dell'esistenza) dello sfortunato esploratore, che diviene un'altra delle innumerevoli ametiste che compongono questo cuore stregato!

Entrambi i gioielli, da cui si sprigionano potenti vibrazioni magiche percepibili con un incantesimo *individuazione della magia*, sono incantati con un sortilegio di protezione che non permette di danneggiarli in alcun modo, né di rimuoverli dalle rispettive nicchie.

M10. La prima falsa tomba

Nella parete sud della camera del magma (area M9) c'è un'inferriata di metallo incantato, che protegge un sarcofago di basalto nero. Si tratta di uno specchietto per le allodole predisposto dall'arcimago per ingannare gli intrusi.

Siete di fronte a una lunga e pesante inferriata composta da pesanti sbarre infisse direttamente nel soffitto e nel pavimento, saldate tra loro da robuste traverse orizzontali, dall'aspetto solido e resistente.

Dietro di essa intravedete una stanza con un sarcofago di pietra nera, circondato da crepitanti fasci di elettricità. Sul pavimento ai lati del sepolcro sono tracciati due pentacoli di colore rosso.

L'unico modo per oltrepassare la grata è abbatterla, infliggendole almeno 250 punti di danno, oppure distruggerla utilizzando un incantesimo appropriato.

Una volta superato l'ostacolo, i personaggi si ritrovano nella camera rettangolare dove è custodita la bara, circondata da fasci di crepitante elettricità magica. A fianco del sarcofago sono tracciati per terra, con del gesso rosso, due pentacoli simili a quelli usati per evocare demoni e altre entità infernali.

Si tratta, come già detto, di una messa in scena per ingannare gli intrusi. I pentacoli sono solamente scenografici e non hanno alcun effetto pratico, anche se la polvere di gesso con cui sono stati disegnati emana deboli vibrazioni magiche se viene esaminata con un incantesimo di *individuazione della magia*.

Chiunque tocca uno dei fasci di elettricità subisce 1d6 ferite e rimane intorpidito per un round, durante il quale subisce una penalità di -4 a tiri per colpire e tiri salvezza, di -2 all'iniziativa, di +4 alla classe di armatura (cui non può applicare gli eventuali bonus dovuti al punteggio di Destrezza), non può lanciare incantesimi o utilizzare oggetti che richiedono concentrazione, e deve dimezzare il movimento.

I personaggi possono però arrivare alla tomba di basalto evitando di toccare i fasci di fulmini. Per farlo, devono volare oltre le barriere (che sono alte soltanto quanto il coperchio del sarcofago) oppure saltarle. In quest'ultimo caso è necessario effettuare una prova di attributo sulla Destrezza per riuscire nell'impresa, altrimenti si finisce a contatto con l'elettricità, con gli effetti descritti in precedenza.

Il sepolcro è lungo 3 m, largo 1,5 m e alto 2 m. La sua superficie di basalto nero è liscia e con l'iscrizione "Nim-Dhul" incisa sul coperchio. Per sollevare la lastra che lo chiude è necessario effettuare una prova di attributo sulla Forza o attuare uno sforzo combinato che richiede almeno 30 punti di Forza. All'interno del sarcofago c'è uno scheletro apparentemente umano, con indosso lunghe vesti stracciate da mago che gli coprono interamente il corpo, eccezion fatta per la testa e i piedi, con un nodoso bastone di legno poggiato di fianco.

Si tratta in realtà di un golem di ossa creato da Nim-Dhul per assalire gli intrusi. La creatura ottiene automaticamente la sorpresa nel primo round di combattimento, che impiega per balzare fuori dalla tomba e sferrare il suo attacco contro

i profanatori imbracciando quattro spade che tiene nascoste sotto le ampie vesti.

Golem di osso (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 45, tpcCA0 12, Att 4, Fer 1d8/1d8/1d8/1d8 (spade lunghe), TS G4, Mor 12, PX 2.065].

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

Il master deve tenere presente che, durante il combattimento, i PG devono stare attenti a evitare le barriere elettriche, mentre il golem di osso può attraversarle senza subire alcuna conseguenza.

Il bastone di legno all'interno della tomba è un **bastone del potere** con 1d4 cariche residue, che può essere preso e utilizzato senza pericolo dagli avventurieri.

M11. Il salone centrale

Tutte le porte di questa stanza, compresa quella segreta nella parete est, sono chiuse con un incantesimo *chiavistello magico* lanciato da un mago del 7° livello.

Una scalinata scende per circa 3 m prima di arrivare al pavimento della camera, che è illuminata a giorno dalla luce proveniente da diversi globi, simili a dei piccoli soli in miniatura, che brillano sospesi da vari punti del soffitto. Le pareti, eccezion fatta per le zone occupate dai cinque passaggi che si aprono in esse in vari punti della stanza, sono decorate con un unico, immenso affresco che raffigura una gigantesca battaglia lungo le mura di una città. Il pavimento è piastrellato con mattonelle di diversi colori, che formano un mosaico cromatico disordinato ma non spiacevole a vedersi.

I globi luminosi sono semplici sfere di metallo che pendono dal soffitto, incantate con l'incantesimo *luce persistente*.

Il magnifico affresco è una replica alquanto fedele dell'assedio di Saavadi in cui Nim-Dhul trovò la morte. Proprio in corrispondenza del passaggio segreto che conduce all'area M16 è dipinta la scena dell'uccisione dell'arcimago, la cui figura viene straziata da uno stormo di orribili arpie.

Il master deve tenere attentamente traccia del percorso compiuto dai PG. Il pavimento è infatti pieno di trappole a pressione, che scattano quando vengono sottoposte a un peso superiore ai 20 kg, attivando gli effetti incantati riportati di seguito:

- **c** (confusione): il PG che entra in uno di questi quadretti viene colpito da un incantesimo *confusione*, ma può evitare gli effetti della magia se effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2.
- **d** (dardo): il PG che entra in uno di questi quadretti viene colpito da un *dardo incantato* che gli infligge 1d6+1 ferite.

- **e** (elettricità): il PG che entra in uno di questi quadretti viene colpito da un incantesimo *fulmine magico* che gli infligge 5d6 ferite (un tiro salvezza contro incantesimi permette di dimezzare il danno subito). Il fulmine prosegue quindi la sua corsa in una direzione casuale fino alla parete più vicina e potrebbe colpire altri malcapitati avventurieri che si trovano nella stanza.
- **f** (fuoco): il PG che entra in uno di questi quadretti viene colpito da un incantesimo *palla di fuoco* che infligge 5d6 ferite alla vittima e a tutti quelli entro 6 m (un tiro salvezza contro incantesimi permette di dimezzare il danno subito).

Tutte le trappole replicano i propri effetti ogni volta che la piastra a pressione viene sottoposta a un peso sufficiente. Gli effetti delle trappole sono magici e non possono essere disattivati, ma la piastra a pressione può essere disinnescata normalmente.

M11x. La falsa porta

La scalinata sale fino a un pianerottolo su cui si trova una porta di metallo ricoperta in più punti da chiazze di una muffa verdastra e lanuginosa.

La porta è falsa, si tratta di una trappola per attirare gli intrusi nel corridoio e farli cadere vittime della fanghiglia verde in agguato. Le chiazze di muffa sono in realtà dovute a un comune fungo inoffensivo, ma il vero pericolo si manifesta quando qualcuno cerca di aprire la porta, che non pare chiusa a chiave. Difatti, non appena la maniglia viene girata, una sezione del soffitto scorre facendo precipitare su tutti coloro che si trovano nel passaggio e sulle scale un disgustoso ammasso di fanghiglia verde, che aderisce immediatamente ai PG e ai loro possedimenti, minacciando di divorarli nel giro di pochi minuti.

Fanghiglia verde (1) [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 4 (a causa delle ingenti dimensioni), pf 26, tpcCA0 16, Att 1, Fer speciale (contatto), TS G1, Mor 12, PX 190].

Questo essere amorfo si nutre di piante, animali e metalli, ma non consuma la pietra. Una volta coperta una vittima, ne dissolve l'equipaggiamento in sei round, dopodiché bastano altri 1d4 round di contatto con la pelle nuda per trasformare il malcapitato in un'altra fanghiglia verde. Il mostro non può essere strappato via da una vittima e viene ferito solo dal fuoco. Se viene bruciato mentre è attaccato a un personaggio, le ferite da fuoco vengono inflitte a entrambi. La creatura viene uccisa istantaneamente dall'incantesimo *cura malattia*.

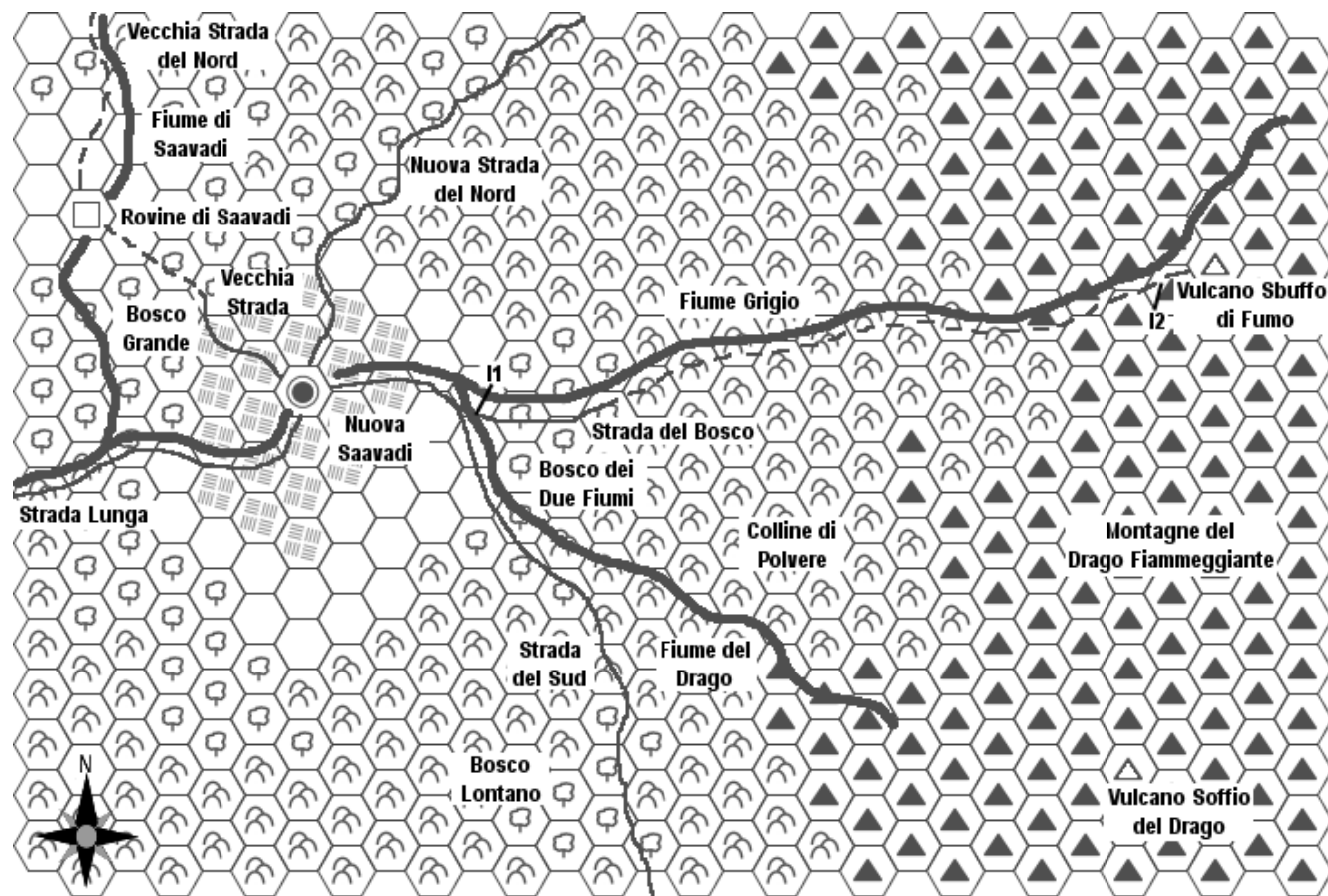
Dietro la falsa porta non c'è nulla, solo una parete di roccia nuda.

M12. Lo studio privato

Questa stanza sembra uno studio. Una grande scrivania di legno e una comoda poltrona di pelle imbottita, entrambe consunte dall'uso, dominano la scena.

MAPPA DELLA REGIONE DI NUOVA SAAVADI

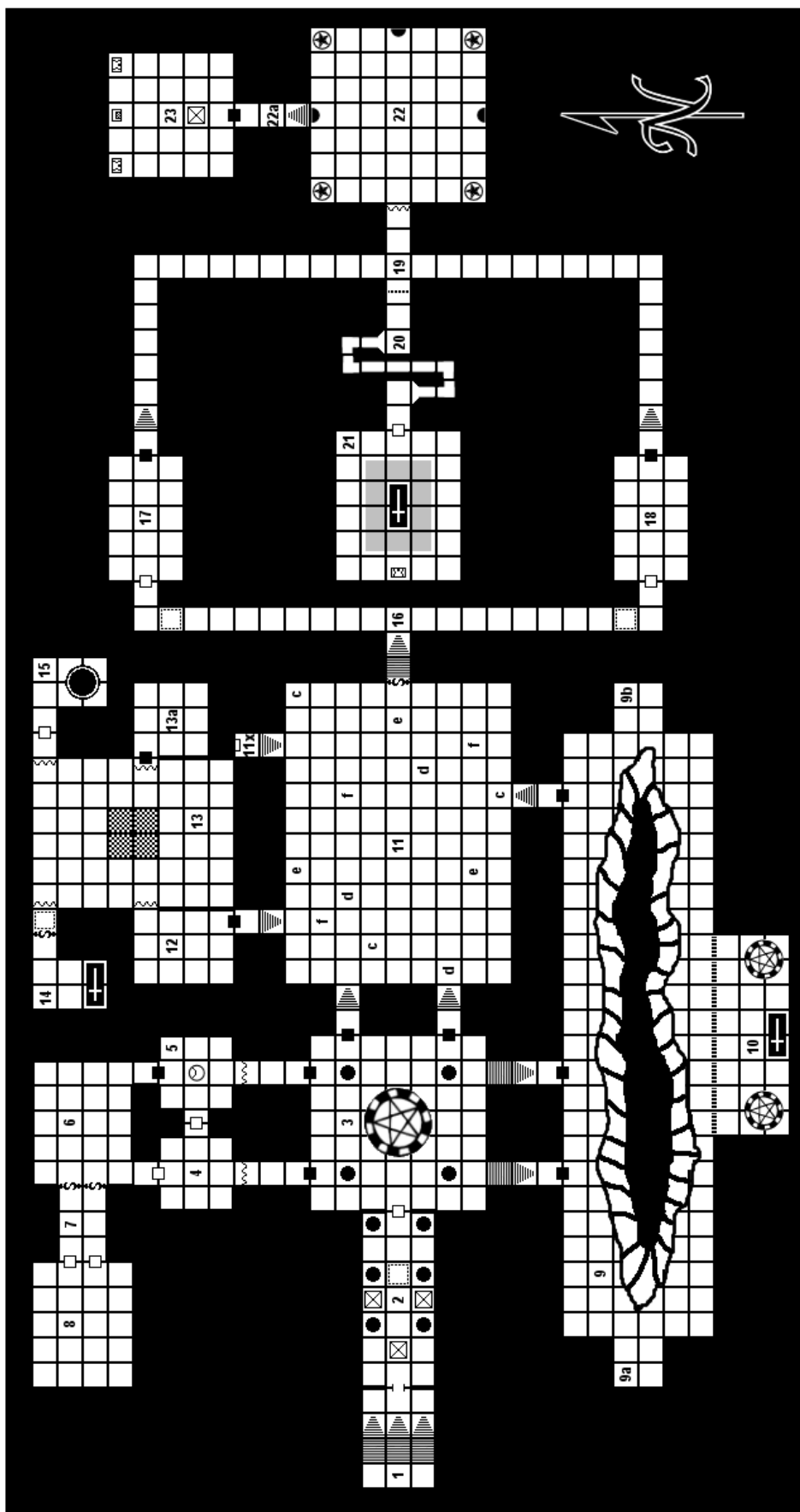
1 esagono = 12 chilometri



	Pianura		Colline		Montagne		Città		Strada
	Terre coltivate		Foresta		Vulcano		Rovine		Fiume

MAPPA M – IL MAUSOLEO DI NIM-DHUL

1 quadretto = 3 metri



Ci sono piccoli tavolini su cui poggiano penne d'oca, vari calamai pieni di inchiostro colorato, pergamene bianche e tutto il necessario per scrivere.

Nell'angolo nord-est della stanza, di fronte a una tenda di tessuto nero, c'è uno strano ammasso di argilla privo di fattezze definite e di forma rozzamente umanoide, che somiglia a una statua abbozzata e poi non terminata dallo scultore.

Questo è il piccolo studio privato dell'arcimago, che è stato trasferito dalla sua residenza a Saavadi e ricreato all'interno del mausoleo. Il locale è in perfetto ordine, costantemente rigovernato e sorvegliato dal golem di argilla che si trova in piedi di fronte alla tenda nell'angolo nord-est.

L'automa ha l'aspetto di una massa di argilla solida modellata in forma di un grottesco umanoide e si muove abbastanza goffamente. Il guardiano non interviene finché i personaggi si limitano a esplorare la stanza senza danneggiare gli oggetti ma, se gli avventurieri si mostrano ostili oppure tentano di rubare qualcosa, il mostro gli si scaglia contro.

Golem di argilla (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 11, pf 32, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d10 (pugno), TS G11, Mor 12, PX 3.000].

Il golem è immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Può essere ferito solo dalle armi magiche contundenti, quelle taglienti o appuntite non gli causano alcun danno. Gli unici incantesimi che hanno effetto su di lui sono i seguenti: *disintegrazione* (funziona come *lentezza* e infligge solo 1d12 ferite), *terremoto* (lo blocca per un turno e infligge 5d10 ferite) e *muovere il terreno* (lo spinge indietro di 24 m e gli infligge 3d12 ferite). Le ferite inflitte dai suoi potenti pugni possono essere guarite solo da un chierico del 17° livello o superiore.

Una volta eliminato questo pericoloso guardiano, i PG possono dedicarsi con maggior attenzione all'esplorazione dello studio. Sulla scrivania è poggiato in bella vista un foglio di pergamena su cui sono tracciate diverse annotazioni relative al gioco degli scacchi: ipotesi di mosse e strategie, spesso cancellate oppure ripetute diverse volte per tutta la lunghezza della pagina. Si tratta di un falso indizio, lasciato appositamente in bella vista per trarre in inganno gli avventurieri riguardo alla scacchiera che si trova nella grande biblioteca (area M13). Sopra la scrivania c'è anche una grossa chiave di metallo nero, cui è attaccata un'etichetta che dice "libreria privata", che apre la porta di accesso all'area M13a.

In un cassetto segreto della scrivania ci sono una **bacchetta paralizzante** (con sette cariche rimaste) e una **penna d'oca magica** (si veda la descrizione nella sezione relativa ai nuovi oggetti magici), uno dei gingilli preferiti dell'arcimago che gradirebbe molto riaverla indietro.

In un altro scompartimento segreto, in uno dei tavolini, c'è un paio di **occhiali della comprensione** con la montatura di tartaruga, davvero orribile e fuori moda, con gli stessi poteri dell'elmo omonimo.

M13. La grande biblioteca

Questa stanza è senza ombra di dubbio la biblioteca dove Nim-Dhul custodisce i suoi tomi di sapere arcano e gli antichi grimori di cui è venuto in possesso nel corso della sua onorata carriera.

Ci sono numerosi scaffali alti fino al soffitto, pieni zeppi di volumi e pergamene, mentre numerosi tavolini da lettura, ingombri anch'essi di manoscritti, sono sparsi qua e là nel locale.

Lungo la parete nord del salone, negli angoli est e ovest, due grandi e pesanti tendaggi di tessuto rosso cupo celano probabilmente l'ingresso di qualche passaggio. Altre due tende simili, ma di colore nero, si trovano più o meno a metà della parete orientale e di quella occidentale.

Nella parte centrale della biblioteca c'è una scacchiera di marmo inserita nel pavimento, su cui sono poggiati dei pezzi da gioco finemente realizzati in cristallo di rocca, rispettivamente di colore bianco e rosso.

Cercando per almeno un turno è possibile trovare diverse pergamene, frettolosamente scritte dai suoi seguaci del tempo, che narrano le eroiche gesta e la tragica dipartita dell'arcimago nel corso della battaglia contro le orde della foresta. Ovviamente i resoconti non svelano alcunché del piano ordito da Nim-Dhul per preservare la propria anima immortale e tornare nuovamente a camminare sulla terra.

La scacchiera e i pezzi, che sono invulnerabili e non possono venire danneggiati o distrutti dai PG, né portati fuori dalla biblioteca, sono incantati e fanno parte di un'elaborata trappola magica descritta più avanti, attivata dalla piastra a pressione nell'angolo nord-ovest. La scacchiera è realizzata con piccoli tasselli di marmo bianco e nero, incastonati direttamente nel pavimento. I pezzi sono schierati nella posizione iniziale del gioco e possono essere spostati sulla scacchiera oppure tolti da essa senza difficoltà. Muoverli seguendo le annotazioni presenti sulla pergamena nell'area M12 non ha alcun effetto particolare, anche se i PG probabilmente tenteranno di comprendere vanamente il segreto che dovrebbe essere celato nella scacchiera e negli appunti incomprensibili dell'arcimago.

Negli angoli nord-ovest e nord-est del salone ci sono delle pesanti tende di velluto rosso che nascondono due piccole alcove. Di fronte a quella di nord-ovest c'è una piastra a pressione nel pavimento. Se viene calpestata o anche solo gravata di un minimo peso, sigilla istantaneamente con un incantesimo *chiavistello magico* lanciato da un mago del 20° livello tutte le porte della biblioteca, incluse quella segreta che conduce alla falsa tomba e quella dello studio privato nell'area M12, e attiva uno dei trabocchetti preferiti di Nim-Dhul.

I pezzi della scacchiera si dispongono nella posizione di schieramento iniziale, persino se sono stati spostati o trafugati, quindi si animano – assumendo l'aspetto delle figure che rappresentano – e cominciano a muoversi da soli, giocando una partita frenetica che si protrae per 2d4 round. Durante questo periodo non è possibile in alcun modo interferire con lo svolgimento della sfida, poiché la scacchiera e tutte le pedine vengono protette da una magia che le rende impervie a qualsiasi influenza esterna. Ogni pezzo che viene eliminato dal gioco, dopo un vero e proprio

duello sulla scacchiera, scompare in uno sbuffo di fumo, finché al termine della sfida non restano che i pezzi superstiti.

Il master deve lanciare 1d12: con un risultato pari a vincere sono i pezzi bianchi, con un risultato dispari la partita va ai rossi. Contemporaneamente, compaiono nella stanza dei golem, che si scagliano contro gli intrusi. Il più grosso, alto 3 m e fatto di marmo (si veda la sezione relativa ai nuovi mostri per la descrizione completa), è simile al re del gioco degli scacchi che si è aggiudicato la partita appena conclusa, ed è affiancato da alcuni pedoni, in numero pari ai PG presenti nella stanza, appartenenti al suo stesso schieramento, alti poco meno di un metro e fatti di legno.

Golem di marmo (1) [All N, Mov 27 m (9 m), CA -2, DV 12, pf 68, tpcCA0 10, Att 1, Fer 3d8 (pugno), TS G6, Mor 12, PX 3.600].

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

Il golem sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Il golem di marmo subisce soltanto il danno minimo dalle armi magiche, eccezion fatta per quelle contundenti, e tutte le armi non magiche che lo colpiscono si spezzano con un risultato di 1-4 su 1d6. I golem di legno hanno una penalità di -1 all'iniziativa e sono particolarmente vulnerabili agli attacchi basati sul fuoco (penalità di -2 ai tiri salvezza e subiscono una ferita in più per ogni dado lanciato).

Quando il golem di marmo viene eliminato, si sbriciola in un mucchietto di pietre e tutte le porte della stanza si sbloccano. I golem di legno continuano a combattere finché non vengono distrutti anch'essi.

Dietro la tenda che cela l'alcova di nord-ovest, proprio sulla parete di fondo che nasconde il passaggio segreto, c'è un grande affresco che raffigura un corteo funebre di migliaia di uomini vestiti a lutto, tutti con in mano delle candele nere, che seguono un catafalco portato a spalla da quattro piccoli elementali dell'aria dall'aspetto di turbini vorticanti. La porta segreta conduce alla falsa tomba (area M14).

M13a. La biblioteca arcana

Dietro la pesante tenda di velluto nero che si trova lungo la parete est della biblioteca principale è celata una porta di metallo brunito sulla cui superficie è incisa, in scintillanti lettere color argento, una frase in lingua comune: "Grimori, Arcane Stregonerie. Magie Onnipotenti, Raccolta Tomi Antichi, Libreria Esoterica."

La porta di ingresso alla stanza è chiusa e la serratura magica non può essere forzata o scassinata, ma si apre esclusivamente con la chiave posata sopra la scrivania dello studio di Nim-Dhul (area M12). Usare la giusta chiave tuttavia non neutralizza la trappola che attende il gruppo all'interno della sala. Una volta che i PG vedono l'interno del locale, il master deve leggere la descrizione seguente:

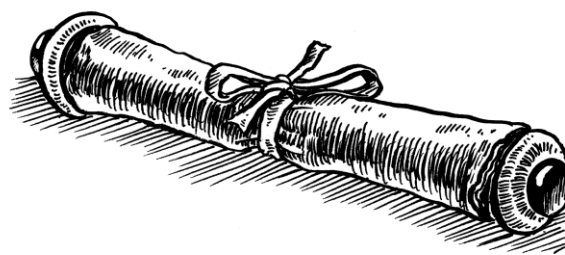
La porta dà accesso a una sezione più piccola della biblioteca, al cui interno regna una confusione ancora maggiore di quella del salone principale, con volumi e fogli sparpagliati dovunque.

C'è un unico, piccolo tavolino rotondo in mezzo alla sala, molto rovinato e sporco di cera, che proviene dai numerosi mozziconi di candela poggiati sopra di esso. Lì accanto c'è una vecchia poltrona di vimini dall'aria sgangherata, resa leggermente più comoda da un cuscino che ne ricopre l'intelaiatura.

In questa stanza Nim-Dhul ha preparato una trappola terribile per gli incauti avventurieri! Il locale è infatti pieno di un gas velenoso inodore e incolore, che rimane condensato come una nube in tutta l'area M13a. L'iscrizione sulla porta cela un indizio per i PG più scaltri. Difatti, leggendo in ordine la prima lettera di ogni parola, si ottiene la frase "GAS MORTALE", che dovrebbe mettere in guardia il gruppo su ciò che lo attende.

Tutti coloro che mettono piede in questa biblioteca arcana subiscono degli effetti simili a quelli dell'incantesimo *nube mortale*. Inoltre, non appena entra nella stanza, ogni PG deve effettuare un tiro salvezza contro veleno per evitare di perdere i sensi per 1d12 turni, con conseguenze potenzialmente letali.

Dietro uno degli scaffali si trova una piccola nicchia segreta bloccata da un incantesimo *chiavistello magico* lanciato da un mago dell'8° livello, al cui interno ci sono un **anello del controllo delle persone**, che apparteneva un tempo all'arcimago, e un astuccio per pergamene ricavato dal femore di un elfo, chiuso con della ceralacca recante il sigillo di Nim-Dhul, contenente un rotolo di **pergamena con sette incantesimi per maghi**. Spetta al master decidere quali specifici incantesimi sono presenti, ma questa è un'ottima occasione per mettere a disposizione dei maghi del gruppo delle formule magiche che ancora non conoscono.



M14. La seconda falsa tomba

Questa piccola stanza segreta nasconde un sarcofago lungo 3 m, largo 1,5 m e alto 2 m. La sua superficie di basalto nero è liscia e porta ben visibile l'iscrizione "Nim-Dhul" incisa sul coperchio.

La tomba vera e propria è completamente circondata una barriera di energia magica, che crepita di elettricità e si estende dal soffitto fino al pavimento, isolando completamente il feretro dal resto della sala.

Si tratta di un'altra delle false tombe disseminate da Nim-Dhul per depistare gli intrusi. Il sarcofago è realizzato in basalto nero ed è identico a quello dell'area M10, mentre la

barriera elettrica può essere attraversata senza pericolo alcuno e ha un effetto puramente scenografico.

Per sollevare la lastra che chiude il sepolcro è necessario effettuare una prova di attributo sulla Forza o attuare uno sforzo combinato che richiede almeno 30 punti di Forza. All'interno della tomba c'è uno scheletro umano, vestito con lunghe vesti stracciate da mago che gli coprono interamente il corpo, eccezion fatta per la testa e i piedi, con un nodoso bastone di legno poggiato di fianco.

Stavolta non ci sono golem in agguato, ma lo scheletro è quello di un fanatico apprendista dell'arcimago che si è volontariamente sacrificato per proteggere la tomba, trasformandosi in una sentinella non morta. Quando il coperchio viene sollevato non accade nulla ma, se i PG disturbano i miseri resti, si materializza un necrospettro che attacca i profanatori. È necessario tirare per vedere se il gruppo è sorpreso dalla creatura (si veda a p. 50 del manuale di *Labyrinth Lord*TM).

Necrospettro (1) [All C, Mov 45 m (15 m) oppure volo 90 m (30 m), CA 2, DV 6, pf 25, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 più risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 11, PX 1.070].

Il necrospettro è incorporeo ed è immune alle armi normali, comprese quelle d'argento, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Il suo gelido tocco provoca un risucchio di energia: quando una vittima viene colpita, oltre alle normali ferite perde due livelli di esperienza o 2 DV, e tutti i vantaggi che dipendono da essi. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un personaggio viene ridotto a zero livelli, muore e risorge dopo 24 ore come un necrospettro asservito a quello che l'ha ucciso.

Il bastone non è incantato e all'interno della tomba non c'è nulla di interessante, almeno apparentemente. In realtà, sotto le ossa si cela un doppiofondo segreto al cui interno ci sono un foglio di pergamena arrotolato e tre fiaschette di ceramica, due di colore blu e una di colore rosso, chiuse con tappi di sughero. La pergamena porta il sigillo di Nim-Dhul e contiene un messaggio dell'arcimago, vergato di suo pugno, che dice "Continuate a cercare... avrete più fortuna la prossima volta! Ho lasciato una piccola ricompensa per premiare i vostri sforzi." Nelle fiale ci sono **due pozioni della guarigione migliorata** (una in un contenitore blu e l'altra nell'ampolla rossa) e un **filtro velenoso** (nella seconda fiaschetta blu).

M15. Il pozzo delle visioni

La porta di accesso a questa stanza è decorata con simboli di lune e stelle di colore blu, e non è chiusa a chiave.

L'interno del piccolo locale è quasi interamente occupato da un pozzo di pietra rosa, col parapetto che sporge di circa 50 cm dal pavimento. L'interno del pozzo è pieno di uno strano liquido denso e oleoso di un blu intenso, la cui superficie cangiante lascia intravedere sprazzi di mille altri colori.

Il liquido nel pozzo è profondo solo un palmo, ma se un PG lo beve o lo tocca deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere vittima degli effetti dell'incantesimo *confusione*. L'immersione di oggetti nel pozzo non produce alcuna conseguenza. Se invece un PG osserva intensamente la superficie del fluido per almeno un round, deve effettuare una prova di attributo sull'Intelligenza. Se fallisce, si ritrova con una forte emicrania che dura alcuni minuti e non accade nulla. Se invece ha successo, il PG vede riflessa all'interno del pozzo la scena della morte di Nim-Dhul raffigurata nel grande affresco dell'area M11, proprio come se la stesse vivendo da testimone. Non può in alcun modo interagire con gli eventi ma, dopo la morte dell'arcimago e prima che la visione svanisca del tutto, il PG nota una sorta di porta luminosa che si staglia sullo sfondo. Si tratta di un indizio riguardante il passaggio segreto celato dal dipinto nel grande salone. Chiunque abbia avuto questa visione ha una maggiore possibilità di trovare la porta segreta (1-4 su 1d6, o 1-5 su 1d6 per gli elfi).

A parte il pozzo, non c'è nient'altro di interessante in questa stanza.

M16. Il corridoio segreto

Il passaggio segreto nel salone principale che si cela dietro l'affresco che rappresenta la morte di Nim-Dhul si apre su una scalinata che scende verso il basso, da cui si accede a un lungo corridoio che si biforca verso due direzioni opposte.

La diramazione che conduce a nord è interamente rivestita di marmo nero screziato di grigio, mentre il passaggio che si snoda in direzione sud è ricoperto di marmo bianco con venature dorate.

Sia il corridoio nord che quello sud nascondono delle pericolose trappole magiche. Infatti, quando viene calpestata una delle piastre a pressione (che si azionano sotto un peso di almeno 20 kg) dalla rispettiva estremità del passaggio scaturisce un *fulmine magico* lungo 54 m, che colpisce tutti i PG sulla sua strada infliggendo loro 8d6 ferite, dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

La trappola scatta soltanto una volta per ogni direzione, e può essere individuata e disinnescata con le normali probabilità di successo. A meno che non si dividano, i PG dovrebbero quindi poter evitare la seconda trappola, una volta subito gli effetti della prima.

M17. La stanza della notte

La porta che dà accesso alla stanza è rivestita con pannelli di ebano, intarsiati per rappresentare le diverse fasi lunari e altri simboli astronomici.

Se un PG dichiara di osservarla con attenzione, ha diritto a effettuare una prova di attributo sull'Intelligenza: se fallisce non nota nulla di particolare, mentre se ha successo riconosce una strana runa incomprensibile tra gli altri simboli. Lo stesso risultato può essere ottenuto lanciando sulla porta un incantesimo *individuazione della magia*, che mette in evidenza la runa incantata. Questa è un *simbolo arcano* che si attiva quando viene oltrepassata la soglia, mentre aprire semplicemente la porta non ha alcuna

conseguenza deleteria. Il glifo è l'equivalente di un *simbolo del conflitto*, che ha effetto su tutti coloro che varcano l'uscio.

Una volta che i PG entrano nella sala, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

L'interno della camera è rivestito interamente di marmo nero, identico a quello della parte settentrionale del corridoio di accesso. Sulla parete di fronte a voi c'è una porta identica a quella da cui siete appena entrati.

Al centro della stanza, che per il resto appare completamente vuota, c'è un leggio di marmo nero scolpito in modo da rappresentare un braccio scheletrico che regge un libro aperto.

Ma la cosa che più vi sorprende è il soffitto della sala, che rappresenta in maniera davvero realistica un cielo stellato. Lo sfondo è nero, mentre piccole luci tremolanti raffigurano le stelle, tracciando diverse costellazioni che vi sono familiari e altre che non riuscite a riconoscere.

Non appena qualcuno dei PG sfiora il leggio di pietra in mezzo alla camera scatta un trabocchetto magico, che attiva nell'intera stanza gli effetti di un incantesimo *oscurità* della durata di 12 turni. Contemporaneamente nel centro della sala viene evocato un protoplasma nero del diametro di 4,5 m, che piomba sopra i malcapitati PG che gli capitano a tiro ottenendo automaticamente la sorpresa nel primo round di combattimento. Il mostro non viene intralciato dagli effetti delle tenebre magiche, mentre i PG hanno una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Protoplasma nero (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 10, pf 32, tpcCA0, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G5, Mor 12, PX 3.100].

Il protoplasma nero viene danneggiato solamente dal fuoco e se viene attaccato con armi taglienti si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 1d8 ferite.

Una volta eliminato l'appiccicoso guardiano della stanza e svaniti gli effetti dell'*oscurità*, il gruppo può esaminare con calma la camera. Il libro di pietra può essere effettivamente letto tramite un incantesimo *lettura della magia* e riporta al massimo i punti ferita di un PG o, in alternativa, può guarire 2d6+2 pf a tutti i membri del gruppo. Questo effetto può essere utilizzato una sola volta nel corso dell'avventura.

All'interno di uno scomparto segreto alla base del piedistallo sono nascosti un **anello di protezione +2** che raffigura un grottesco demone ghigante, un paio di **bracciali dell'armatura (CA 5)** e una grossa chiave di metallo dorato, che serve ad aprire la porta orientale dell'area M18.

La porta nella parete est è identica a quella di ingresso, ma non è protetta da alcun *simbolo arcano*. Per aprirla è necessaria la chiave di metallo nero custodita dal golem d'ambra dell'area M18. Non c'è altro modo per schiudere questo portale.



M18. La stanza del giorno

La porta che dà accesso alla stanza è rivestita con pannelli di acero di colore molto chiaro, quasi bianco, intarsiati per rappresentare le diverse fasi solari e altri simboli astronomici.

Se un PG dichiara di osservarla con attenzione, ha diritto a effettuare una prova di attributo sull'Intelligenza: se fallisce non nota nulla di particolare, mentre se ha successo riconosce una strana runa incomprensibile tra gli altri simboli. Lo stesso risultato può essere ottenuto lanciando sulla porta un incantesimo *individuazione della magia*, che mette in evidenza la runa incantata. Questa è un *simbolo arcano* che si attiva quando viene oltrepassata la soglia, mentre aprire semplicemente la porta non ha alcuna conseguenza deleteria. Il glifo è l'equivalente di un *simbolo del dolore*, che ha effetto su tutti coloro che varcano l'uscio. Una volta che i PG entrano nella sala, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

L'interno della camera è rivestito interamente di marmo bianco, identico a quello della parte meridionale del corridoio di accesso. Sulla parete di fronte a voi c'è una porta identica a quella da cui siete appena entrati.

Al centro della stanza, che per il resto appare completamente vuota, c'è un leggio di ambra scolpito per rappresentare un grande leone rampante, tra le cui fauci aperte poggia un grosso tomo che pare risplendere di luce propria, proiettando un fulgore in tutta la camera.

Ma la cosa che più vi sorprende è il soffitto della sala, che rappresenta in maniera davvero realistica un cielo diurno e senza nuvole, illuminato da un globo simile a un sole sfavillante.

La creatura è un golem di ambra, pronto a balzare sugli ignari avventurieri non appena il momento è propizio. Il mostro ottiene automaticamente la sorpresa nel primo round di combattimento. Il golem combatte fino alla morte e insegue i PG se questi tentano la fuga.

Golem di ambra (1) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 6, DV 10, pf 62, tpcCA0 11, Att 3, Fer 2d6/2d6 (artigli), 2d10 (morso), TS G3, Mor 12, PX 3.100].

Il golem è immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, agli effetti del veleno e dei

gas. Può vedere le cose invisibili entro 18 m e localizzare con precisione qualsiasi creatura nascosta nelle vicinanze.

Quando viene ucciso, il golem si frantuma in mille pezzi, tra i quali è possibile trovare una grossa chiave di metallo nero che apre la porta orientale dell'area M17.

Il libro splendente che il golem regge tra le fauci viene gettato a terra non appena il mostro attacca. La luminescenza è creata con un semplice incantesimo *luce persistente*, ma il vero segreto è nell'interno del tomo, che è cavo e nasconde in uno scomparto segreto una **spilla protettiva** foggata in forma di aquila d'oro e una **campanella apritrice** con 29 cariche.

La porta nella parete est è identica a quella di ingresso, ma non è protetta da alcun *simbolo arcano*. Per aprirla è necessaria la chiave di metallo dorato nascosta nel leggio di pietra dell'area M17. Non c'è altro modo per schiudere questo portale.

M19. Il crocevia

Indipendentemente dalla via scelta, sia che i PG giungano dalla stanza della notte oppure da quella del giorno, si troveranno inevitabilmente a raggiungere questo crocevia. Quando ciò accade, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

Vi trovate nel bel mezzo di un crocevia, da cui si diramano quattro corridoi di pietra apparentemente simili. Il passaggio settentrionale arriva a una svolta che conduce poi alla stanza della notte. Quello meridionale, dopo una curva identica, giunge invece alla stanza del giorno. Verso occidente c'è un corridoio lungo 9 m, nella cui parete settentrionale si apre uno stretto cunicolo che svanisce nell'oscurità. La via che si dirige verso oriente è invece nascosta, dopo 6 m, da un pesante tendaggio di feltro blu, decorato con strani simboli runici intessuti con filo dorato.

M20. Il cunicolo del cubo gelatinoso

Quando i PG si trovano di fronte all'imboccatura dello stretto passaggio, il master deve leggere la descrizione seguente:

Di fronte a voi si apre, nel muro di pietra levigata del corridoio, l'imboccatura di un piccolo cunicolo. Pur avendo le pareti squadrate e lavorate come il resto dei passaggi del mausoleo, è alto soltanto 1,5 m e largo poco più di 1 m. Se deciderete di entrarvi, sarete perciò costretti a muovervi con grande cautela, rinunciando ad adoperare scudi, bastoni e altre armi ingombranti. Un buio minaccioso e un silenzio di tomba provengono dalla bocca dello stretto budello.

Eccezion fatta per i PG di taglia più minuta, tutti gli altri si trovano istintivamente a disagio a entrare nel tunnel. Spetta alla discrezione del master stabilire se i personaggi di stazza più ingombrante devono togliersi le armature, ma di sicuro all'interno del cunicolo non è possibile usare scudi, armi lunghe o comunque a due mani, né combattere e muoversi al meglio.

Tutti coloro che si trovano all'interno del passaggio, tranne nani, gnomi e halfling, soffrono una penalità di -4 a tiri per

colpire e ferite inflitte, di -2 all'iniziativa, di +4 alla classe di armatura (cui non sono applicabili gli eventuali bonus dovuti al punteggio di Destrezza), e devono dimezzare il movimento. Non è possibile fare uso di armi a distanza di alcun tipo e anche usare gli incantesimi è alquanto complicato.

Il cunicolo è un'altra trappola preparata da Nim-Dhul per mettere in difficoltà gli intrusi. Al suo interno dimora infatti un cubo gelatinoso, trasparente e che occupa per intero il passaggio. Quando i PG entrano nel corridoio, il mostro si trova esattamente dietro la terza curva dell'angusta galleria, nel tratto immediatamente successivo a quello più lungo del tunnel. Si muove per attaccare gli avventurieri non appena saranno a tiro (quando cioè girano l'angolo). Visto che all'interno del corridoio è possibile muoversi solamente in fila indiana, il primo PG si trova a dover affrontare la minaccia da solo!

Cubo gelatinoso (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 4, pf 16, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 + speciale (schianto), TS G2, Mor 12, PX 245].

Quasi del tutto trasparente, il cubo gelatinoso sorprende gli avversari con 1-4 su 1d6 ed è immune agli attacchi basati sul freddo e sull'elettricità. Ogni volta che colpisce, il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o viene paralizzato per 2d4 turni. L'incantesimo *cura ferite leggere* può rimuovere la paralisi (ma non guarisce punti ferita se usato a questo scopo). Ulteriori attacchi contro un bersaglio paralizzato colpiscono automaticamente.

Il mostro continua a muoversi verso il gruppo mentre combatte, eventualmente inglobando al suo interno i PG che vengono uccisi oppure rimangono paralizzati. Il cubo gelatinoso non soffre nessuna penalità al movimento né in combattimento, visto che si trova perfettamente a suo agio nello stretto cunicolo.

Anche se il gruppo retrocede, alla fine si trova la via sbarrata da una solida saracinesca di metallo, che scende all'imbocco del cunicolo non appena il cubo gelatinoso si mette in movimento. Un PG può sollevare la grata se effettua con successo una prova di attributo sulla Forza. Comunque, la saracinesca è ricoperta di una sostanza corrosiva che distrugge al contatto i guanti indossati da chi la tocca, anche se sono di metallo, e infligge 1d4 ferite per round.

M21. La terza falsa tomba

La porta che dà accesso alla stanza è imbottita con uno strato di velluto nero e non è chiusa a chiave.

Entrate in una stanza rettangolare interamente dipinta di nero, con il soffitto a volta alto circa 6 m. Lungo le pareti ci sono otto statue di pietra grandi quanto un uomo, che raffigurano dei grotteschi demoni con ali da pipistrello, corna, zanne e temibili artigli.

Nel centro della stanza, sopra un piedistallo rettangolare di marmo nero rialzato di circa 50 cm rispetto al pavimento, c'è un sarcofago di pietra grigia ricoperto di simboli arcani.

Sul muro di fronte alla porta di ingresso intravedete un grande scrigno di metallo nero, chiuso con una pesante serratura dall'aspetto massiccio.

Non appena il gruppo mette piede nella stanza, le otto "statue" si animano e ingaggiano gli intrusi in una lotta all'ultimo sangue, inseguendoli anche fuori dalla camera.

Garguglie (8) [All C, Mov 27 m (9 m) oppure volo 45 m (15 m), CA 5, DV 4, pf 24, 22, 22, 21, 20, 20, 19, 18, tpcCA0 16, Att 4, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), 1d8 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 500].

I mostri possono essere feriti solamente da armi magiche o incantesimi.

Una volta che il gruppo ha eliminato questi guardiani, può dedicarsi all'esplorazione della stanza. La tomba è un solido blocco di pietra che non nasconde nessun segreto. Le rune e gli altri simboli magici tracciati sulla sua superficie sono semplici scarabocchi privi di senso. Il forziere di metallo brunito è invece ben più interessante, anche se nasconde un pericoloso trabocchetto.

L'unico modo per evitare che la trappola scatti è quello di scassinare la serratura, visto che la chiave è andata perduta molti secoli fa. La toppa raffigura un ghignante demone cornuto, con il buco della serratura nel mezzo della bocca spalancata. Se i tentativi di scassinare lo scrigno falliscono, è possibile aprirlo con la forza, ma in questo caso si attivano gli effetti della trappola: una *palla di fuoco* viene scagliata dalla toppa a forma di bocca ed esplode infliggendo 9d6 ferite (dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi) a tutti coloro entro 6 m dal punto della deflagrazione. Non c'è modo di disinnescare questo trabocchetto magico. Qualsiasi tentativo in tal senso è destinato al fallimento e farà anche scattare la trappola.

All'interno del forziere sono ammassati alla rinfusa 458 mo, 525 ma, 817 mr, due smeraldi del valore di 225 mo l'uno, una **pozione della forza dei giganti**, una **lancia +1, +3 contro gli elfi** e un **calice dell'infuso risanante** (si veda la descrizione nella sezione relativa ai nuovi oggetti magici).

M22. Il salone degli specchi

Dietro alla tenda di feltro blu decorata con rune intessute con filo dorato si trova una grande camera con cinque statue e tre specchi. Prima che il gruppo metta piede nella stanza, il master deve leggere a voce alta questa descrizione:

Di fronte a voi si apre un grande salone decorato con piastrelle di marmo bianco e rosa, con il soffitto alto quasi 6 m. Nel centro delle pareti nord, est e sud sono appesi tre grandi drappi color rosso fuoco.

Ai quattro angoli della stanza e proprio nel centro si ergono delle statue di bronzo identiche tra loro, alte circa 3 m, che raffigurano dei guerrieri muscolosi armati con delle lance e completamente nudi, eccezion fatta per un perizoma, un paio di sandali e un elmo a bacinetto.

La statua centrale è animata! La vedete chiaramente spostarsi di qualche passo avanti e indietro, come se effettuasse una ronda all'interno della camera.

Indossa un mantello di pelle di tigre, visibilmente troppo piccolo per le sue dimensioni, e comunque sembra ignorarvi.

A meno che i personaggi non tentino di entrare nella stanza, il golem di bronzo che sta di sentinella non intraprende nessuna azione particolare e si limita a spostarsi lentamente, continuando il suo eterno servizio di vigilanza. Comunque, non appena i PG mettono piede nel salone, si scaglia contro di loro e continua a combattere fino alle estreme conseguenze, inseguendo eventualmente gli intrusi anche nel resto del mausoleo.

Golem di bronzo (1) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 0, DV 20, pf 113, tpcCA0 6, Att 1, Fer 3d10 + speciale (pugno), TS G10, Mor 12, PX 4.250].

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

Questa sentinella indossa un **mantello distorcente** fatto di pelle di tigre foderata di velluto rosso. Questo oggetto era un tempo uno dei gingilli preferiti dell'arcimago e quando viene indossato le sue proprietà magiche distorcono e curvano le onde luminose. Tutti gli avversari subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro chi indossa il mantello e il personaggio inoltre ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro pietrificazione, bacchette, incantesimi e oggetti magici.

Le altre quattro statue che si trovano negli angoli della sala non sono animate e si tratta di semplici decorazioni, comunque identiche in tutto e per tutto al golem. Una volta sconfitto il guardiano, i PG scoprono sul pavimento, proprio nel centro del salone, una placca metallica su cui è inciso un indovinello:

SE VUOI PROSEGUIRE, VAI NELLA GIUSTA
DIREZIONE!

Al centro del mondo mi troverai
senza avere bisogno di scavare.
Nel fiume o nel mare non sto mai
eppure nell'oceano non posso mancare

Acqua, Aria, Fuoco e Terra non frequento
ma di me non può fare a meno nessun elemento.
Nel creato non troverai di me alcun indizio
però sono sempre io che al nulla do inizio.

Nel giorno e nella notte sono sempre presente
però rifugio il sole e mi associo con la luna.
Vado con ogni nuvola eppur nel cielo sono assente
non sono nel fato e nella sorte, ma nella fortuna.

La risposta è la lettera N, che indica la direzione nord, quella della parete a cui è appeso lo specchio che permette di raggiungere finalmente la vera tomba di Nim-Dhul.

I drappi rossi coprono tre grandi specchi magici alti 3 m e larghi la metà, murati direttamente nella parete e incorniciati da piastrelle decorate con motivi geometrici. Ogni volta che ne viene scoperto uno, si manifestano immediatamente i suoi effetti incantati.

Lo specchio nella parete nord ha la superficie lattiginosa che brilla con miriadi di minuscole scintille simili a lucciole. Non appena la sua superficie viene anche solo sfiorata, teletrasporta immediatamente la creatura (o l'oggetto) che l'ha toccata sulla scalinata all'imboccatura dell'area M22a.

Lo specchio nella parete est ha la superficie simile a un cielo stellato. Si tratta di uno **specchio imprigionante**. Qualunque creatura di taglia umana o più piccola che si riflette in questo specchio deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o viene imprigionata in una cella extradimensionale al suo interno (con tutto il suo equipaggiamento). Lo specchio ha solamente quattro celle, di cui una già occupata da un guardiano scelto personalmente dall'arcimago. Quando tutte le celle sono piene, lo specchio non imprigiona più altre creature, per cui al massimo possono venire intrappolati tre PG. È possibile convocare il riflesso di una delle creature intrappolate e conversare con essa. La creatura è obbligata a presentarsi all'interlocutore qualora venga pronunciato il suo nome, ma il suo riflesso non può fare altro che parlare. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature imprigionate vengono liberate all'istante. In questo caso, oltre ai PG eventualmente intrappolati, viene rimessa in libertà anche una pantera distortente, rinchiusa all'interno dello specchio da Nim-Dhul stesso. Il mostro è furioso e attacca a vista tutti coloro che gli sono intorno, essendo completamente impazzito a causa della prigionia prolungata.

Pantera distortente (1) [All N, Mov 50 m (15 m), CA 4, DV 6, pf 28, tpcCAO 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (tentacoli), TS G6, Mor 8, PX 570].

Questa creatura somiglia a una pantera con sei zampe e un paio di tentacoli scagliosi sulla schiena, terminanti in barbigli aguzzi, che il mostro usa per frustare gli avversari. Ha la capacità magica di apparire a circa un metro di distanza dal punto in cui si trova veramente, per cui chi la attacca subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e il mostro gode di un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.

Lo specchio nella parete sud è invece uno **specchio della duplicazione**. Quando una creatura si riflette sulla superficie dello specchio, la sua immagine riflessa esce per attaccare l'originale. Il duplicato è identico in tutto e per tutto al PG e possiede lo stesso equipaggiamento e poteri, compresa la magia. Il duplicato sparisce immediatamente, assieme a tutti i suoi oggetti, alla morte sua o dell'originale. Una volta che il duplicato viene sconfitto, la superficie dello specchio va in mille pezzi e l'oggetto perde tutte le proprie qualità magiche, divenendo inservibile. Il master deve essere particolarmente pignolo nell'annotare la posizione dei PG

nella stanza quando questo specchio viene scoperto, per vedere quanti personaggi vengono duplicati.

M22a. L'ultimo enigma

Solamente quando tutti i PG sono passati attraverso lo specchio nella parete nord dell'area M22, il master deve svelare ai giocatori qual è la sorte degli avventurieri:

Vi trovate all'inizio di una rampa di scale scavata nella pietra, che scende per 3 m verso un breve corridoio chiuso da un enorme portone costruito mettendo insieme una miriade di ossa umane.

Nel centro della porta, che occupa l'intera parete di fondo del passaggio, c'è un quadrato di circa 50 cm di lato che pare fatto di carne pulsante. Su di esso è tracciato uno strano enigma:

$$\begin{array}{l} H+I=4 \\ E+F= \\ T+C=5 \end{array}$$

Alle vostre spalle potete vedere la superficie scintillante del portale che vi ha condotti fin qui.

Il portale di ossa è incantato e non può essere oltrepassato, danneggiato o aperto in nessun modo, se non risolvendo il piccolo enigma posto dall'arcimago. La risposta è 7. Per ottenere il risultato, basta contare i tratti che compongono le singole lettere. È sufficiente usare un pugnale, la punta di una freccia o un qualsiasi altro strumento idoneo per tracciare la risposta sulla superficie pulsante della porta.

Se l'enigma viene risolto correttamente, il portale si spalanca e permette di accedere alla tomba in cui riposano le spoglie mortali dell'arcimago. In caso di risposta sbagliata, l'intero corridoio viene attraversato da un'ondata di energia magica, che causa a tutti coloro che si trovano al suo interno 2d6 ferite, dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Non c'è modo di disinnescare o impedire questo effetto, attivato da una magia troppo potente per i miseri mezzi dei PG, che si ripete ogni volta che viene data una risposta errata. Ad ogni tentativo, inoltre, le ferite subite raddoppiano (4d6 al secondo errore, 8d6 al terzo e così via). Finché l'enigma non viene risolto non è possibile tornare indietro attraverso il portale incantato, perciò i giocatori faranno bene a far funzionare il cervello invece dei muscoli, per trarsi d'impaccio da una situazione potenzialmente letale.

M23. La tomba dell'arcimago

Dietro al portale d'ossa si trova la tomba in cui riposano le spoglie mortali di Nim-Dhul, meta finale degli avventurieri.

Il macabro portone di ossa si spalanca, rivelando ai vostri occhi una maestosa camera funeraria quadrata di 15 m di lato.

Dal centro del soffitto, alto 5 m, pende un enorme lampadario fatto di ossa e teschi, dalle cui orbite vuote brilla una luce che illumina a giorno la stanza. La volta è affrescata meravigliosamente, con delle scene che raffigurano il defunto arcimago al culmine della sua gloria, impegnato in ricerche magiche, combattimenti, strani esperimenti oppure assorto nella lettura di ponderosi tomi. Il pavimento e le pareti sono ricoperti da tasselli di marmo pregiato di vari colori, che si alternano per formare un accattivante motivo geometrico vagamente ipnotico. Un tappeto di tessuto color porpora, largo 3 m, inizia subito dopo la soglia di ingresso e corre fino a un trono di legno, oro e avorio, addossato alla parete di fronte a voi. Su di esso è seduta una figura scheletrica, vestita con ricchi abiti, con un bastone e un voluminoso libro con la copertina di metallo dorato poggiati in grembo.

Ai lati del trono ci sono due enormi scrigni di metallo, che non sembrano avere serratura, e di fronte c'è un leggio fatto di ossa umane su cui è poggiato un grosso volume, illuminato da un alone di inquietante luce azzurra che proviene da una candela accesa posta su di un teschio lì accanto.

La parete nord attira il vostro sguardo, perché la metà superiore è decorata con un mosaico di vetro piombato multicolore che riprende gli affreschi del soffitto e raffigura l'arcimago intento a combattere contro un enorme drago dalle scaglie color rosso fuoco.

I PG ce l'hanno fatta, sono finalmente giunti alla tomba di Nim-Dhul! Gli affreschi sul soffitto ricordano da vicino quelli del salone centrale (area M11), mentre il drago raffigurato nel mosaico di vetro è lo stesso che i PG potrebbero aver visto nell'area M6, imprigionato nel blocco di cristallo.

I macabri lampadari fatti di ossa sono incantati con un semplice incantesimo *luce persistente*, mentre sul trono sono stati composti i resti di Nim-Dhul, che portano ancora i segni crudeli delle ferite subite nella sua ultima battaglia contro le arpie.

Il tappeto rosso nasconde un'ultima trappola. Nel punto indicato sulla mappa c'è infatti un pozzo senza fondo, pronto a far precipitare incontro alla morte coloro che vi cadono dentro. In realtà la fossa, scavata con la magia, è profonda "solo" qualche centinaio di metri, distanza più che sufficiente però per uccidere sul colpo gli avventurieri che vi dovessero precipitare.

Il tappeto è tenuto perfettamente teso da due guide di metallo su ambo i lati, per cui non è possibile percepire la pericolosa voragine, a meno che non si proceda saggiando il terreno con un bastone oppure non venga spostato il tappeto stesso. Se il master lo ritiene opportuno, può consentire al PG che cade nella trappola di effettuare una prova di Destrezza con una penalità di -4 per riuscire ad aggrapparsi al bordo del pozzo ed evitare così di precipitare incontro a morte certa.

Non appena il trono, lo scheletro oppure gli scrigni vengono disturbati, la figura di vetro piombato che raffigura l'arcimago si stacca letteralmente dal mosaico e balza fuori, attaccando gli intrusi e ottenendo automaticamente la sorpresa nel primo round di combattimento. Lo stesso accade se qualcuno precipita nella voragine nascosta dal

tappeto. Il guardiano è un golem di vetro, una delle più geniali invenzioni di Nim-Dhul (si veda la sezione relativa ai nuovi mostri per la descrizione completa):

Golem di vetro (1) [All N, Mov 50 m (15 m), CA 3, DV 9, pf 52, tpcCA0 12, Att 2, Fer 2d4+2/2d4+2 (pugni), TS G5, Mor 12, PX 3.100].

Il golem è immune alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas. Subisce doppio danno dalle armi contundenti. Ogni volta che viene colpito, scaglia attorno a sé dei frammenti affilati che infliggono a tutti coloro che si trovano nel raggio di 3 m un danno pari a quello causato dall'attacco (dimezzabile con un tiro salvezza contro bacchette).

Il tomo sul leggio è un **libro degli incantesimi**, al cui interno il master può inserire tutte le formule magiche che ritiene più opportune. Sulla copertina del volume, rilegato in cuoio rosso e con gli angoli rinforzati in metallo, è tracciato un *simbolo arcano della morte*, che colpisce chi lo apre per primo. Chi invece tenta di leggerne il contenuto viene colpito dagli effetti di un *simbolo arcano della pazzia*.

Il teschio e la candela sono magici, e non possono essere spenti né separati mentre si trovano in questa stanza. Però, se vengono portati fuori, perdono immediatamente ogni potere e diventano oggetti del tutto comuni.



Sul trono ci sono i resti inanimati di colui che un tempo era Nim-Dhul, ormai poco più di uno scheletro vestito di stracci, che un tempo dovevano essere stati abiti lussuosi. Il **bastone della stregoneria** che si trova in grembo al cadavere ha ancora 1d4 cariche residue. Inoltre, al dito dello scheletro c'è un **anello dell'inganno** (che simula gli effetti di un anello riflettore di incantesimi), mentre attorno al collo pende un **amuleto anti-individuazione**.

Il libro che ha in grembo è invece un **manuale del golem di ambra**, inciso in caratteri arcaici (che richiedono una prova di attributo sull'Intelligenza con una penalità di -4 per essere decifrati) su sottili tavolette di ardesia, rilegate con anelli di metallo tra due copertine di bronzo ricoperte da una lamina

d'oro. Un grosso e pesante lucchetto tiene chiuso il volume, passando attraverso due anelli appositamente predisposti nelle copertine. Non è incantato, ma è molto difficile da scassinare (-20% alla probabilità di successo) e, se viene aperto senza prima individuare e rimuovere la trappola celata al suo interno, spruzza uno schizzo di acido contro tutti coloro entro 3 m. Le vittime subiscono 2d12 ferite, dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette.

I due scrigni, alti 1,5 m, profondi 1 m e lunghi quasi 3 m, non hanno serratura visibile ma non sono chiusi a chiave. Il pesante coperchio è semplicemente appoggiato e può essere sollevato, ma così facendo si attiva una maledizione magica che non c'è modo di evitare. Il PG (o più di uno, se il coperchio viene sollevato simultaneamente da più avventurieri) che apre fisicamente il forziere deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi oppure viene colpito da un anatema che ne dimezza sia l'Intelligenza che la Saggezza. Gli effetti della trappola possono essere rimossi con uno *scaccia maledizione* lanciato da un mago o un chierico almeno del 15° livello.

Lo scrigno a ovest contiene ricchezze e tesori, che ammontano a 893 mp, 8.436 mo e 18.324 ma, oltre a 2d6 gemme del valore di 3d6x100 mo l'una e 1d6 gioielli del valore di 1d6x1.000 mo l'uno. In quello a est ci sono invece alcuni oggetti magici, e precisamente un **anello accumulatore di incantesimi**, una **bacchetta del freddo** (9 cariche), una **bacchetta della paura** (11 cariche), una **borsa divorante**, un **cubo di forza** e un **pugnale +3**.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Kubai'Liki è ansioso di sapere se i suoi emissari hanno svolto a dovere il compito assegnatogli e pertanto si reca, assieme a una nutrita scorta, all'ingresso del mausoleo per attendere il ritorno dei PG, facendosi trovare pronto ad accoglierli una volta che riemergeranno dal sotterraneo.

Ovviamente conosce a menadito tutti gli oggetti magici e i tesori che si trovano nel complesso, per cui ne esige la restituzione senza farsi ingannare né impietosire. Farsi nemico un mago di questa potenza oppure sfidarlo in combattimento diretto equivale al suicidio, per cui i PG faranno bene a non dimostrarsi sciocchi o troppo avidi. Spetta al master premiare il gruppo, concedendogli se del caso di trattenere qualcuno degli oggetti magici a sua discrezione.

Dal canto suo, Kubai'Liki onora la parola data e tiene fede agli accordi presi. Se i PG si sono comportati in maniera brillante e coraggiosa, conseguendo un buon successo nella ricerca, di sicuro si sono fatti un alleato potente, che in futuro potrebbe essere utilizzato sia per assegnare loro nuove missioni che per aiutarli in caso di necessità magiche. Viceversa, se falliscono miseramente oppure sfidano apertamente il mago o tentano di ingannarlo, si trovano di fronte un nemico molto forte, abile, subdolo e spietato. Spetta al master far sì che non possano più dormire sonni tranquilli, perché la lunga mano della vendetta sarà sempre in agguato dietro l'angolo...

In entrambi i casi, è possibile utilizzare Kubai'Liki in avventure future della campagna di gioco, visto che si tratta di un mago potente e molto influente.

NUOVI MOSTRI

Golem

	<i>Marmo</i>	<i>Vetro</i>
Num. mostri:	1 (0)	1(0)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)	50 m (15 m)
Classe armatura:	-2	3
Dadi vita:	12	9
Attacchi:	1 (pugno)	2 (pugni)
Ferite:	3d8	2d4+2/2d4+2
Tiri salvezza:	G6	G5
Morale:	12	12
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
Punti esperienza:	3.600	3.100

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

Golem di marmo: questi golem sono realizzati in marmo finemente lavorato e hanno di solito un aspetto molto realistico, come se fossero delle grandi statue (dell'altezza di circa 3 m) eccezionalmente ben scolpite. Combattono fino alla morte e non concedono né chiedono pietà.

Tutte le armi non magiche che li colpiscono si spezzano con un risultato di 1-4 su 1d6. Inoltre, subiscono soltanto il danno minimo dalle armi magiche, eccezion fatta per quelle contundenti (come mazze e martelli).

Golem di vetro: questi golem sono realizzati in maniera identica alle figure che decorano i vetri piombati delle chiese, ma sono in grado di balzare fuori dalla vetrata per scagliarsi contro il nemico, sorprendendolo automaticamente nel primo round di combattimento.

Data la loro natura, subiscono doppio danno dalle armi contundenti e da botta. Ogni volta che vengono colpiti, scagliano nel raggio di 3 m attorno a loro una miriade di frammenti affilati che infliggono a chiunque si trovi nell'area un danno pari a quello dell'attacco appena subito. (Per esempio, se un PG colpisce in corpo a corpo un golem di vetro causandogli 5 ferite, le schegge affilate gli procurano 5 pf di danno.) Un tiro salvezza contro bacchette dimezza le ferite causate dai frammenti.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Calice dell'infuso risanante

Questo calice, che può essere di ceramica, terracotta, legno, peltro o avorio, e spesso decorato con pietre preziose e intarsi d'oro o d'argento, è incantato in modo tale da attivare i propri poteri quando viene pronunciata una delle parole di comando scritte lungo il bordo.

Il calice si riempie quindi di un liquido simile all'acqua che deve essere subito bevuto perché abbia effetto, altrimenti svanisce nel giro di 1d4 round, per cui non è possibile metterlo da parte per utilizzi futuri.

A seconda della parola di comando pronunciata, il calice può creare liquidi differenti, che duplicano gli effetti dei seguenti incantesimi clericali: *cura ferite leggere*, *cura malattia*, *cura ferite gravi*, *neutralizza veleno*, *cura ferite critiche*.

Ogni singolo effetto può essere utilizzato soltanto una volta al giorno. Non è obbligatorio che a bere l'infuso risanante sia la stessa persona che lo ha creato.

I poteri del calice possono essere attivati dagli appartenenti a qualsiasi classe, eccetto maghi e illusionisti, che possono comunque bere il liquido che è stato generato da un altro personaggio.

Penna d'oca magica

Questa penna d'oca è in grado di scrivere da sola sotto dettatura, riportando fedelmente tutto ciò che viene pronunciato dall'utilizzatore (e solo da lui).

La penna magica, a patto che le vengano messi a disposizione inchiostro e carta sufficienti, scrive nel linguaggio parlato da chi sta dettando, alla velocità di una pagina per turno, con una calligrafia nitida e impersonale, ma non può imitare la scrittura di nessuna persona in particolare.

Può essere utilizzata per vergare qualsiasi scritto, sia ordinario che magico.

GLI ENIGMI DI NIM-DHUL
(da ritagliare e consegnare ai giocatori)



Area M1

Nella nostra storia ci sono tre fratelli,
che a volte sono brutti e altre sono belli.
Il primo oramai se n'è già andato,
il terzo invece non è ancora arrivato.
Qui resta il secondo, il più piccolo dei tre,
ma quando manca lui, nessuno degli altri c'è.
Chi sono i tre fratelli?



Area M13a

Grimori,
Arcane Stregonerie.
Magie Onnipotenti,
Raccolta Tomi Antichi,
Libreria Esoterica.



Area M22a

H+I = 4
E+F =
T+C = 5



Area M22

SE VUOI PROSEGUIRE,
VAI NELLA GIUSTA DIREZIONE!

Al centro del mondo mi troverai
senza avere bisogno di scavare.
Nel fiume o nel mare non sto mai
eppure nell'oceano non posso mancare

Acqua, Aria, Fuoco e Terra non frequento
ma di me non può fare a meno nessun elemento.
Nel creato non troverai di me alcun indizio
però sono sempre io che al nulla do inizio.

Nel giorno e nella notte sono sempre presente
però rifugio il sole e mi associo con la luna.
Vado con ogni nuvola eppur nel cielo sono assente
non sono nel fato e nella sorte, ma nella fortuna.



DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content"

means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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 Ameson.

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 copyright George Doutsopoulos, used with permission: <http://gdoutsopoulos.daportfolio.com/>, g.doutsopoulos@gmail.com.

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.

CHDDX1 Il Mausoleo di Nim-Dhul, copyright 2015 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

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. Cover art copyright George Doutsopoulos, used with permission: <http://gdoutsopoulos.daportfolio.com/>, g.doutsopoulos@gmail.com. Some artwork copyright William McAusland, used with permission. 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