

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

La Fortezza di Gholand
di Keven Simmons



Copertina: Thierry Van Gysegghem
Illustrazioni: William McAusland, David Lewis Johnson, Joyce Maureira, Billiam Babble / Inked Adventures
Mappe: Keven Simmons
Traduzione: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

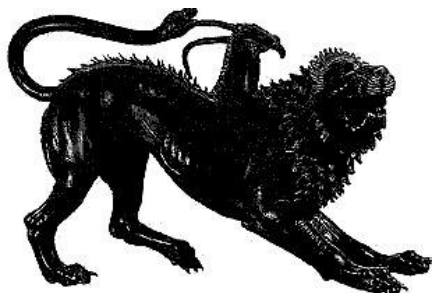
Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2017 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX3 - 1ª Edizione - Settembre 2017

INDICE

Introduzione	4
Ambientazione	4
Entra in scena il gruppo	5
Il Bosco Intricato	7
L'Avamposto	8
Verso il fiume settentrionale	11
Verso il fiume meridionale	12
Verso la fortezza di Gholand	13
La fortezza	14
Aspetta, c'è dell'altro	26
Concludere l'avventura	27
Nuovi mostri	27
Nuovi oggetti magici	30
Nuovi incantesimi	32
La spada e lo scudo di Tankersley	32
Mappa A – L'Avamposto	16
Mappa B – Bosco Intricato	17
Mappa F – La fortezza di Gholand, livello uno	18
Mappa F – La fortezza di Gholand, livello due	19
Mappa del Tesoro – copia annotata per il master	20
Mappa del Tesoro – da fotocopiare e consegnare ai giocatori	21

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.

Nota per il master

Questa avventura è stata scritta per essere usata come una sorta di mappa del tesoro che dovrebbe permettere a un PG paladino di recuperare una spada vendicatrice sacra (vedi p. 103 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*) da lungo tempo perduta. Tuttavia, può venire facilmente modificata per essere adattata a qualunque altra classe di personaggio, semplicemente sostituendo la vendicatrice sacra con un altro oggetto potente o famoso.

AMBIENTAZIONE

Molti anni fa il Ducato di Caravelle era tormentato da un clan di giganti del fuoco comandato dal signore della guerra Gholand, che possedeva un formidabile tridente magico. Si dice che l’arma fosse in grado di scagliare delle fiamme potenti come il soffio di un drago rosso e per questo era stata ribattezzata con il nome di Forcone Fiammeggiante. Due o tre volte l’anno, i giganti uscivano dalla giungla del Bosco Intricato per depredare e bruciare una manciata di villaggi, prima di ritirarsi nuovamente con il bottino che avevano rubato. In ognuna di queste razzie c’erano molte vittime, perché i giganti erano tanto smaniosi di uccidere e incendiare quanto lo erano di depredare. Il duca tentò invano di proteggere gli insediamenti della sua gente, perché i confini del Bosco Intricato erano eccessivamente estesi e le sue forze militari troppo poche per garantire una difesa adeguata. Diverse volte i soldati del duca cercarono di seguire le tracce dei razziatori che tornavano alla loro dimora nella giungla, ma i pericoli della foresta erano numerosi e i giganti si rivelarono troppo astuti per consentire a questi inseguimenti di avere una qualsiasi possibilità di successo.

Alla fine il duca chiese aiuto a un gruppo di eroi. Guidata dal famoso paladino Borinstar di Tankersley, la compagnia di avventurieri fu incaricata di scoprire il nascondiglio dei giganti nel Bosco Intricato e di debellare definitivamente l’orda assassina. Borinstar, che era un devoto seguace di Paxion, dio della pace e della giustizia, si era già guadagnato la reputazione di essere uno dei migliori combattenti del regno quando accettò di portare a termine la missione. Armato con la sua celeberrima spada vendicatrice sacra, Giuramento Vincolante, e protetto da uno scudo incantato, Riparo Sicuro, il paladino guidò la sua banda di avventurieri nel cuore del Bosco Intricato per dispensare quella giustizia da lungo tempo attesa che la gente e il suo dio esigevano. Nessuno di loro fece più ritorno.

Dopo questo fallimento e la presunta morte del grande Borinstar, il duca e il popolo di Caravelle caddero in preda alla disperazione. Per molti altri anni a seguire i giganti continuarono indisturbati le loro scorribande finché, per motivi sconosciuti, queste cessarono improvvisamente. Trascorsero mesi senza alcun segno dei razziatori e alla fine

la gente arrivò alla conclusione di essere finalmente al sicuro. Nessuno seppe mai se Gholand decise di prendere baracca e burattini e di stabilirsi da qualche altra parte con il suo clan oppure quale altra sorte toccò ai malvagi giganti. Il popolo di Caravelle ringraziò gli dèi per quella liberazione e continuò a vivere la propria vita.

Il fato di Gholand

Ciò che è veramente accaduto a Gholand e al suo clan è sconosciuto a tutti, tranne che ad alcuni degli abitanti più longevi del Bosco Intricato. Borinstar e il suo gruppo non riuscirono mai a scoprire il nascondiglio dei giganti, perché caddero in un'imboscata del signore della guerra e dei suoi sgherri molto prima di raggiungere il covo dei razziatori. La battaglia avrebbe potuto volgere a favore del paladino se i giganti non si fossero alleati con gli uomini serpente, altri malvagi abitanti della giungla. Gholand e i suoi attraversavano abitualmente i territori degli uomini serpente, che in cambio ricevevano una parte del bottino, e il gruppo di Borinstar non rappresentava una minaccia per le due forze unite. La spada e l'armatura del paladino furono messe in bella mostra nella sala dei trofei della fortezza e le razzie continuarono indisturbate.

La vera caduta in disgrazia di Gholand avvenne qualche anno dopo e, precisamente, ebbe inizio quando alcuni dei giganti uccisero un giovane drago di smeraldo che si era avventurato nei loro territori. Il cucciolo, contravvenendo agli ordini dei suoi genitori, si era allontanato dalla tana per esplorare i dintorni e non sapeva di doversi tenere alla larga dai possedimenti dei giganti. Quando i draghi più vecchi vennero a sapere del destino che era toccato al figlio, i giorni dei giganti si avviarono verso la fine. I due draghi di smeraldo attaccarono la fortezza nemica con l'inaudita ferocia scaturita dal dolore per la perdita del figlio e, nella battaglia che seguì, spazzarono via l'intero clan dei razziatori. Durante gli ultimi momenti dell'attacco, quando tra i giganti erano rimasti vivi soltanto Gholand e il suo sciamano Rhogard, il signore della guerra sferrò il colpo fatale al drago femmina, poi i due superstiti si rifugiarono nella roccaforte.

Tuttavia, anche Gholand aveva subito delle ferite mortali e, pochi minuti dopo essersi ritirato, tirò le cuoia. Rhogard, lo sciamano, ebbe timore che senza l'aiuto del capoclan sarebbe stato ben presto ucciso dal drago superstite, che nel frattempo aveva iniziato a fare a pezzi i muri della fortezza. Allora lo sciamano depose il cadavere di Gholand sull'altare e officiò una solenne cerimonia che avrebbe pervaso il corpo del defunto signore della guerra con il potere del loro dio fiammeggiante. In questo modo Gholand fu trasformato in una creatura non morta. Sfortunatamente per lo sciamano, Gholand non prese bene il fatto di essere divenuto un non morto e di conseguenza attaccò e uccise Rhogard, in preda alla furia che traboccava dalla sua anima torturata. Ancora avvinto dalle forze magiche che erano state liberate nel corso della cerimonia, anche lo sciamano, dopo la morte, divenne un non morto.

Il drago non poteva osservare direttamente gli eventi che stavano succedendo nella fortezza, ma utilizzò un incantesimo di *individuazione della vita* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa) per controllare i

movimenti dei giganti all'interno dell'edificio. Quando la prima delle due forze vitali svanì, seguita poco dopo dalla seconda, pensò che i nemici fossero infine morti a causa delle ferite subite in battaglia e considerò compiuta la propria vendetta. Raccolse allora il cadavere della sua compagna uccisa e se ne andò.

Il guardiano

Al termine della battaglia il drago maschio, che si chiamava Torlinfaercathocorrundolin (o semplicemente Torlin, per brevità) capì che non sarebbe mai potuto tornare a casa da solo e vivere con le onnipresenti memorie della sua compagna e di suo figlio, ormai morti. Trovò quindi una caverna sul versante di uno dei due vulcani che si ergevano nelle vicinanze della fortezza dei giganti e ne fece la sua nuova tana. Torlin sapeva che il tridente incantato di Gholand si trovava ancora all'interno della rocca e temeva che nuovi giganti o altre creature maligne potessero venire a reclamare il possesso, una volta che si fosse sparsa la notizia che il clan del signore della guerra era stato sconfitto. Per questo il drago decise di sorvegliare il bastione, per impedire che i pericolosi tesori al suo interno cadessero nelle mani sbagliate.

Nel corso degli anni, Torlin ha portato avanti con successo la sua vigilanza sulla fortezza dei giganti, impedendo a molti cacciatori di tesori, tra cui alcune bande di uomini serpente, orchi, orchetti e giganti, di entrare in possesso dell'arma magica di Gholand o di impadronirsi dell'altro bottino incustodito. Alla fine, gli abitanti del Bosco Intricato hanno imparato a evitare la zona e sono davvero pochi quelli che osano anche solo pensare di sfidare il drago per impadronirsi dell'eredità del signore della guerra. Col passare del tempo Torlin ha cominciato a nutrire il sospetto che qualche forza maligna risieda ancora nella fortezza, anche se non è al corrente della sua vera natura. Tuttavia, finché rimane confinata all'interno dell'edificio in rovina, il drago non ha nessuna fretta di scacciarla, perché pensa che possa servire come ulteriore deterrente contro i cacciatori di tesori che dovessero riuscire a eludere la sua sorveglianza.

ENTRA IN SCENA IL GRUPPO

Inserire questa avventura in una campagna già in corso è molto facile. Basta semplicemente far cadere nelle mani dei PG la mappa del tesoro. Il simbolo di un tridente fiammeggiante dovrebbe far ricordare ai personaggi la leggenda di un signore della guerra dei giganti del fuoco che si dice brandisse in battaglia un tridente magico che sparava fuoco a comando – un premio davvero allettante per qualsiasi cacciatore di oggetti magici. Se l'avventura è utilizzata come missione per far ottenere a un paladino una sacra vendicatrice, il testo seguente potrebbe essere una potenziale introduzione da leggere o parafrasare al personaggio interessato:

Anche se le tue imprese nel corso degli anni ti hanno portato una notevole fama, sei comunque sorpreso di ricevere, con nemmeno un giorno di preavviso, la convocazione che ti invita a presentarti di fronte al Sacro Consiglio. Il messaggio che ti è arrivato porta il sigillo dell'alto sacerdote Wilhelm Shorelington in persona.

Ti sei frettolosamente preparato per incontrarti con l'autorità più importante e riverita della tua chiesa. Dopo essere giunto alla cattedrale, vieni condotto nell'anticamera della sala delle udienze. Fortunatamente non devi attendere a lungo prima che un attendente apra la porta e ti faccia cenno di entrare. Mentre varchi la soglia vedi seduti di fronte a te, intorno a un grande tavolo decorato, i cinque membri del Sacro Consiglio. Sembrano essere nel mezzo di un'animata discussione, che è interrotta dal tuo arrivo. Il Molto Reverendo Shorelington ti indica una sedia di fronte al tavolo e solo in quel momento ti rendi conto di quanto sei stato in ansia nell'attesa di ricevere quelle che, senza dubbio, saranno delle cattive notizie. I volti e gli atteggiamenti dei membri dell'Alto Consiglio sembrano però trasmettere un senso di eccitazione e di attesa impaziente, per cui cominci a credere che forse ti metteranno al corrente di qualche buona nuova. L'alto sacerdote si alza e si rivolge direttamente a te:

“Figliolo, mi dispiace di averti convocato qui con così poco preavviso, ma le notizie che dobbiamo comunicarti sono tali che è praticamente impossibile tenerle segrete a lungo. Per questo dobbiamo agire rapidamente, prima che la voce cominci a circolare. Proprio ieri pomeriggio, un giovane prete è venuto da noi con un fascio di manoscritti recuperati nella casa di un noto ladro che di recente è stato assicurato alla giustizia da uno dei tuoi fratelli del Sacro Ordine. La maggior parte dei documenti erano di scarsa importanza, ma uno di loro sembrava essere una pianta topografica. Lo scriba che li stava catalogando ha riconosciuto uno dei simboli sulla cartina e lo ha mostrato al suo superiore. Insieme, hanno analizzato la mappa e sono arrivati alla conclusione che essa indica il luogo in cui si trova la fortezza di Gholand, un capoclan dei giganti del fuoco che terrorizzò il regno alcune generazioni fa. Probabilmente ricorderai dai tuoi studi che l'ultima missione del grande paladino Borinstar di Tankersley fu cercare di assicurare alla giustizia proprio il malvagio signore della guerra, un'impresa che non è mai riuscito a portare a termine. Senza dubbio sei a conoscenza del fatto che, insieme a Borinstar, scomparvero anche la sua spada vendicatrice sacra, Giuramento Vincolante, e il suo scudo magico, Riparo Sicuro. Se questa mappa svela davvero la strada per la fortezza di Gholand, abbiamo l'opportunità di ritrovare la spada e lo scudo, per metterli nuovamente all'opera nella battaglia contro le forze del male. È opinione di questo Sacro Consiglio che, per i servizi che hai reso al nostro dio e alla sua chiesa, spetti a te la possibilità di tentare questa missione di recupero di ciò che è andato perduto e, se riuscirai a ritrovarli, avrai il diritto di portare la spada e lo scudo di Borinstar. L'ultima decisione spetta a te. Accetterai questo compito?”

L'avventura presume che il paladino non si lasci sfuggire l'occasione di recuperare degli artefatti sacri così famosi come la spada e lo scudo di Tankersley. I membri del Sacro Consiglio informano inoltre il personaggio che, se lo desidera, può farsi accompagnare nella cerca da compagni fidati, se ne ha la necessità. Il PG può prendersi qualche giorno per mettere insieme il necessario per il viaggio e raccogliere informazioni supplementari su Borinstar, Gholand o sul Bosco Intricato, ma il Sacro Consiglio insiste

perché si metta in cammino rapidamente. Le voci relative alla mappa hanno già cominciato a diffondersi e altre bande di cacciatori di tesori potrebbero quindi essere impegnate a preparare delle spedizioni parallele.

Utilizzare la mappa

Il master può usare la mappa del tesoro inclusa in questo modulo oppure decidere di disegnarne una propria versione. Viene fornita anche una copia della cartina con le annotazioni per il master, che spiegano il significato di ogni simbolo. Se i PG vengono introdotti nell'avventura tramite la storia descritta all'inizio di questa sezione, allora i bibliotecari della chiesa di Paxion hanno già decifrato i simboli e spiegano ai personaggi come orientarsi osservando le costellazioni indicate sulla carta geografica. Se il master sceglie di usare un'altra maniera per iniziare il modulo, allora i PG devono scoprire da soli il significato dei simboli e il modo di interpretarli per trovare la via da seguire attraverso la foresta. Dato che le stelle si spostano nel cielo ogni notte, la direzione deve essere determinata secondo la posizione della costellazione un'ora dopo il tramonto (si presume che questa sia la normale tecnica di orientamento utilizzata nella campagna di gioco). Qualsiasi PG con una certa esperienza in materia conosce questa informazione, altrimenti gli avventurieri devono consultare qualche PnG per venire al corrente della cosa.

Ovviamente le stelle sono visibili solo di notte e unicamente da un punto elevato che permetta di elevarsi al di sopra del baldacchino di foglie della foresta. I PG devono perciò escogitare una strategia per trovare la giusta direzione e poi seguirla.



Se non possono avvalersi di abilità magiche di individuazione, ogni giorno i personaggi hanno il 70% di probabilità base di perdersi mentre viaggiano attraverso il Bosco Intricato. Questa percentuale viene ridotta del 30% se ogni tanto si fermano per verificare il luogo esatto in cui si trovano, confrontandolo con dei punti di riferimento in lontananza (per farlo, devono riuscire a salire oltre il tetto di fronde della foresta). Un personaggio con un'abilità secondaria che implica un buon senso dell'orientamento riduce la possibilità di perdersi di un altro 25% e, se tra i membri del gruppo c'è un ramingo, la sua presenza fa diminuire ulteriormente del 5% per livello la percentuale di smarrirsi. Se i PG si trovano a viaggiare nella direzione sbagliata, la conseguenza più probabile è che impieghino

più tempo del previsto per raggiungere il successivo punto di riferimento, o che riescano ad arrivarci ma non nel luogo esatto indicato sulla mappa – per esempio, potrebbero giungere al fiume diverse decine di chilometri più a valle o a monte del punto indicato. (Il master è libero di sostituire questi suggerimenti con un altro sistema di orientamento, se lo desidera.)

IL BOSCO INTRICATO

Gran parte dell'avventura si svolge nella giungla conosciuta col nome di Bosco Intricato, che deve questo appellativo al suo sottobosco incredibilmente fitto. La vegetazione rende molto lento e difficoltoso viaggiare attraverso la foresta e tenere aperte delle strade ben tracciate è praticamente impossibile, visto il ritmo di crescita delle piante. Il Bosco Intricato ricopre un territorio di alte colline, molte delle quali hanno dei declivi alquanto scoscesi, separate da larghe vallate. C'è un considerevole numero di piccoli torrenti e ruscelli, e non mancano frequenti e ampie zone paludose. Due corsi d'acqua principali serpeggiano attraverso la giungla: il fiume meridionale ha origine da un grande lago alimentato da una sorgente sulle montagne che si trovano ai confini del Bosco Intricato, mentre il fiume settentrionale proviene dalla terre colonizzate che si trovano più a nord. Entrambi hanno una corrente abbastanza veloce e sono larghi in media dagli otto ai quindici metri, il che li rende difficili da guardare.

Eccezion fatta per le zone più esterne, non esistono mappe della foresta, per cui avventurarsi al suo interno è spesso rischioso. Ci sono pochissimi insediamenti umani in questa giungla e la maggior parte si trovano entro pochi chilometri dai confini. Anche per questi coloni temprati dalle difficoltà, la vita è ardua e spesso pericolosa. Alcuni dei villaggi sono stati trovati completamente depredati e tutti gli abitanti sono stati uccisi o catturati da alcune delle temibili e potenti creature che dimorano nella foresta. Ci sono, ovviamente, molte comunità non umane nel cuore della giungla, inclusa una di uomini serpente e una grande città di elfi dei boschi, ma solo i rispettivi abitanti conoscono l'ubicazione precisa di questi luoghi. Si dice, inoltre, che un potente druido vive nella foresta e la protegge, ma nessuno – nemmeno all'interno della comunità dei druidi – è in grado di confermare l'assoluta veridicità di questa notizia.

La strada verso l'Avamposto

La prima parte del viaggio riportata sulla mappa segue una stretta strada che, attraversando la giungla, dalla capitale Greenwich arriva all'insediamento conosciuto come l'Avamposto, la comunità di uomini che si trova più all'interno dei confini del Bosco Intricato. Il testo che segue può essere letto o parafrasato ai personaggi quando cominciano il loro cammino:

Lasciando dietro di voi le terre civilizzate, vi avventurate lungo una stretta strada che si inoltra nelle profondità della giungla selvaggia nota come Bosco Intricato. Gli enormi e antichi alberi, i cui rami più alti formano il tetto della foresta, si innalzano fino a una ventina di metri sopra le vostre teste.

In apparente contraddizione con la sua oscura reputazione, tuttavia, lo spazio tra questi alberi secolari permette a un considerevole ammontare di luce solare di arrivare fino a terra, rendendo l'atmosfera luminosa e accogliente. Gli animali selvatici abbondano, sia tra le fronde che al suolo, e l'aria risuona dei rumori prodotti dagli uccelli e dagli scoiattoli e, di quando in quando, del ruggito distante di un grande felino predatore o dell'ululato di un lupo. Uno dei pericoli della foresta vi appare evidente non appena cade la notte e lasciate la strada per accamparvi la prima volta. Il terreno della giungla è coperto da un groviglio inestricabile di arbusti, liane rampicanti e rami spezzati. I tronchi degli alberi caduti, marciti e ammantati di muschio, sono sparsi dovunque e le numerose doline rendono il viaggio lento e pericoloso. Aggirare i molti ostacoli lungo il cammino non fa altro che aumentare la possibilità di perdersi, specialmente perché non ci sono punti di riferimento coi quali orientarsi. Ritenete che, addentrandosi nella foresta inesplorata, non sia possibile percorrere più di una ventina di chilometri al giorno e perciò vi ritenete fortunati di poter viaggiare lungo una strada, almeno per la prima parte del vostro percorso.

Gli eventi che seguono sono utili a tenere impegnati i PG durante il loro viaggio fino all'Avamposto. Non dovrebbero rappresentare un serio pericolo per i personaggi, ma servono invece a rimarcare il fatto che il Bosco Intricato è un luogo pericoloso, pieno di creature mortali costantemente in agguato. Più i PG si spingono in profondità nella foresta, tanto più pericolosi diventano gli avversari. Il master deve fare riferimento alla mappa B per l'esatta localizzazione dei singoli incontri.

Incontro n. 1

Questo incontro ha luogo poche ore dopo la mezzanotte, durante la prima notte che i PG trascorrono nella foresta. La loro presenza attira l'attenzione di un branco di pantere distortenti, che si avvicina in silenzio all'accampamento dei personaggi sfruttando la copertura offerta dall'oscurità. I mostri balzano fuori all'improvviso dal sottobosco e agiscono in coppia, attaccando tre personaggi a caso. Se più della metà delle pantere vengono uccise, le altre si ritirano nelle tenebre della giungla e non fanno più ritorno.

Pantere distortenti (6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 6, pf 36, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (tentacoli), TS G6, Mor 8, PX 570].

Gli avversari delle pantere distortenti subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire per via della loro capacità magica di apparire a circa un metro di distanza dal punto in cui si trovano veramente. Questa capacità fa ottenere ai mostri anche un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.

Incontro n. 2

Questo incontro avviene a metà della mattinata del secondo giorno di viaggio. I PG sentono un pesante battito di ali e alzano lo sguardo appena in tempo per vedere uno stormo di grandi uccelli stigei tropicali (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), con il piumaggio color rosso acceso e dei lunghi becchi gialli e verdi.

Uccelli stigei tropicali (20) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 36 m (18 m), CA 7, DV 2+1, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 + veleno (proboscide), TS G2, Mor 9, PX 570].

Usano la proboscide per bucare la pelle della vittima, attaccarsi a essa e succhiarne il sangue. Grazie alla loro rapidità, ottengono un bonus di +2 al tiro per colpire con il primo attacco. Se il colpo va a segno, la proboscide infligge 1d4+1 ferite e si attacca alla vittima, dopodiché l'uccello stigeo tropicale succhia 1d4+1 pf di sangue per round e rimane attaccato finché non viene ucciso o la vittima non muore dissanguata. Il veleno secreto dalla proboscide di questi uccelli non è mortale, ma è comunque molto pericoloso. La vittima che non riesce in un tiro salvezza contro veleno resta paralizzata per 2d6 turni. Una volta attaccata, la proboscide continua a inoculare il veleno e la vittima deve ripetere il tiro salvezza a ogni round finché il mostro non viene ucciso.

Incontro n. 3

Questo incontro ha luogo il mattino del terzo giorno di viaggio. Gli avventurieri sentono alcune creature muoversi nel sottobosco davanti a loro, ma non sono in grado di vedere di cosa si tratta a causa della fitta vegetazione. Due round dopo, un gruppetto di troll sbuca sulla strada e carica i personaggi con un bagliore famelico negli occhi.

Troll (5) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 45, tpcCA0 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 le ferite causate da fuoco e acido. Grazie a questa capacità, possono essere distrutti permanentemente solo dal fuoco e 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).

L'AVAMPOSTO

Nel pomeriggio del terzo giorno di viaggio, i PG arrivano all'Avamposto. Il testo seguente può essere letto o parafrasato ai giocatori:

Dopo aver trascorso quasi tre giorni sulla strada, giungete infine a quello che presumete essere l'insediamento conosciuto come l'Avamposto. Il forte non sembra particolarmente imponente, considerando i pericoli provenienti dal Bosco Intricato che deve affrontare ogni giorno. Posta nel mezzo di una radura pressappoco circolare di 100 m di diametro, c'è una palizzata quadrata di legno alta circa 9 m, con delle piccole torrette di avvistamento ai quattro angoli. I tetti degli edifici che si trovano all'interno spuntano al di sopra della barricata. Alcuni movimenti sulle torri attirano il vostro sguardo e notate un paio di arcieri in cima a ognuna di esse. Quelli più vicini hanno già incoccato le frecce e sono pronti a tirare. L'ingresso al forte è possibile tramite un grosso portone di legno a due ante, al momento chiuso, di fronte al quale termina la strada sulla quale state viaggiando.

Mentre vi avvicinate alla palizzata, una delle sentinelle grida: "Fermatevi! Dichiarate i vostri nomi e quali affari vi portano qui!"

A meno che i PG non facciano di tutto per essere cacciati, vengono ammessi a entrare nel forte e gli viene detto di registrarsi presso l'addetto al ricevimento. Questi domanda nuovamente a ogni personaggio il nome e il motivo per cui è venuto all'Avamposto. Quando i PG se ne andranno, lo stesso funzionario gli chiederà dove sono diretti ma, questa volta, rispondere non è obbligatorio e gli avventurieri possono evitare di farlo, se non desiderano rivelare i loro piani. Non ci sono incontri prefissati nell'Avamposto, ma i personaggi hanno l'opportunità di chiedere agli abitanti del forte alcune notizie sul Bosco Intricato e sui pericoli che li attendono. La gente che frequenta il posto non è particolarmente reticente nei confronti degli stranieri, ma nemmeno si impiccchia degli affari altrui, per cui i PG devono prendere l'iniziativa e cominciare la conversazione, altrimenti vengono lasciati in pace.

Descrizione dell'Avamposto per il master

L'Avamposto è l'insediamento umano che si trova più all'interno dei confini del Bosco Intricato e le sue origini spiegano perché resiste ancora, dopo diversi anni, nel cuore della pericolosa foresta. Circa 12 anni fa, una banda di avventurieri decise che era tempo di ritirarsi. Dato che erano tutti buoni amici, volevano rimanere insieme e anche continuare a condurre uno stile di vita il più possibile simile a quello spericolato che avevano imparato ad amare nel corso degli anni. Per questo motivo, gli sembrò normale decidere di stabilirsi in una delle zone più desolate e pericolose del territorio circostante: il Bosco Intricato. Tutti insieme, costruirono la strada che si inoltra nella giungla e arrivarono nel luogo dove eressero l'Avamposto.

Da allora, il forte è divenuto un rifugio sicuro per tutti i cacciatori, cercatori e avventurieri che si spingono nella zona, e che si fermano per fare una bevuta oppure quattro chiacchiere alla taverna. Alcuni dei mercanti più temerari hanno persino inviato fino all'Avamposto un carro o due di vettoviaglie. Questo tipo di commercio è rischioso ma profittevole, se il difficoltoso viaggio viene affrontato con successo.

A1. Palizzata

Le pareti esterne dell'Avamposto sono alte più di 8 m e sono formate da tronchi del diametro approssimativo di 60 cm, piantati nel terreno e poi legati assieme. C'è una passerella larga 1,5 m che segue l'intero perimetro della barricata, sulla quale delle guardie, una per lato, sorvegliano costantemente i dintorni. Ai quattro angoli della palizzata ci sono delle torri di osservazione, su ognuna delle quali è sempre di vedetta una sentinella armata di arco e fornita di un'abbondante scorta di frecce.

A2. Cancelli

Il cancello principale ha due ante di solido legno massiccio rinforzato con barre di ferro e viene sbarrato al tramonto. Subito a fianco c'è una piccola baracca in cui risiede il funzionario addetto al ricevimento, che annota i nomi di tutti

i visitatori e il motivo per cui sono venuti all'Avamposto. Alla fine della giornata, questo elenco viene consegnato all'ufficio principale e ricopiato nei registri ufficiali. Dato che il forte è aperto da qualche anno, gli archivi sono stati ampliati in modo da far spazio al sempre crescente numero di volumi.

A3. Il Palco

La locanda dell'Avamposto deve il suo nome all'enorme palco di corna di cervo che è appeso sopra il camino della sala comune. La maggior parte della clientela che frequenta la taverna è composta da residenti permanenti del forte, ma non mancano mai esploratori, cercatori e cacciatori che vengono qui a barattare pelli e cacciagione in cambio di provviste e altri beni di prima necessità. Occasionalmente si possono incontrare anche dei gruppi di avventurieri. L'oste e proprietario del locale è un uomo di nome **Speaks**, che è anche uno dei fondatori dell'Avamposto. È molto forte e un po' burbero. Non va in cerca di guai e si prende la briga di buttare fuori personalmente quelli che oltrepassano i limiti del consentito. Porta sempre al dito il suo **anello riflettore di incantesimi** e un **anello della comunicazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), che gli permette di contattare telepaticamente tutti gli altri cofondatori. È armato con un pugnale che tiene infilato alla cintura. Dietro il bancone ha nascosto a portata di mano una balestra carica, un fascio di quadrelli pesanti e la sua **spada lunga +3**. **Speaks** ha due garzoni, un giovane mezzelfo che lavora in cucina e una cameriera.

Il prezzo del cibo e delle bevande è ragionevole, considerando il posto sperduto in cui si trova la locanda. Ci sono alcune piccole stanze che possono essere affittate per la notte al costo di 5 ma. La tariffa non include i pasti. Per soggiorni più lunghi, è possibile trovare una sistemazione alla pensione (area A4).

A4. Pensione

La pensione è gestita da una donna di mezza età di nome **Colly** e dalle sue due figlie, **Sheila** e **Martha**. Le stanze vengono affittate per 4 mo per persona alla settimana. Per 3 mo supplementari, all'avventore vengono serviti anche due pasti caldi al giorno.

A5. Fabbro

La fucina del forte è gestita da un nano di nome **Crag Pugnodiferro** e dal suo assistente umano **Shawn**. **Crag** è uno dei cofondatori dell'Avamposto. Mentre è al lavoro ha con sé una **verga della potenza guerresca** appesa a un laccio della cintura e una **bacchetta cercametalli** nella tasca della sua giubba di cuoio. Come tutti gli altri membri del gruppo di avventurieri che ha creato l'Avamposto, indossa anche uno degli **anelli della comunicazione** esplicitamente incantati per loro. La forgia è in grado di riparare qualsiasi arma e armatura ordinaria, ma non può far nulla per quelle incantate. Il nano possiede anche una **balestra leggera +1, lunga gittata** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), che tiene appesa al muro della sua stanza.

A6. Emporio

Il negozio è gestito, alquanto stranamente, dal ladro del gruppo di fondatori. **Driscal** è un elfo che raramente, anzi praticamente mai, deruba i propri clienti, anche se ogni tanto si diverte a sbucare furtivamente alle loro spalle o a scambiare i beni che hanno appena acquistato. L'emporio offre una vasta scelta di equipaggiamento da avventuriero. Ha anche disponibili per la vendita due palafreni e quattro ronzini.

A7. Caserme

In questi edifici alloggiano le guardie dell'Avamposto. In ogni caserma ci sono sette uomini: sei guerrieri del 3° livello e un capitano del 5° livello. A ogni squadra sono assegnati dei turni a rotazione: dalle 6 a mezzogiorno, da mezzogiorno alle 18, dalle 18 a mezzanotte e da mezzanotte alle 6 del mattino. In questo modo, ogni gruppo monta di guardia nel primo turno il primo giorno, nel secondo turno il secondo giorno, nel terzo turno il terzo giorno e, infine, nel quarto turno il quarto giorno. Poi gli spetta un giorno completo di riposo. Inoltre, ogni squadra ha un intero mese di libertà dopo cinque mesi di servizio. Tranne che durante questo periodo di congedo, tutte le guardie devono essere sempre pronte a intervenire, se dovesse presentarsene la necessità, anche quando non stanno facendo il loro turno di sorveglianza.

Le guardie sono pagate 3 ma al giorno, più vitto e alloggio, e gli viene garantito che potranno beneficiare di un **rianimare** se dovesse accadere loro qualcosa di irreparabile. Gli vengono anche fornite delle cotte di maglia, spade lunghe e archi lunghi.

A8. Conceria

In questo maleodorante edificio i cacciatori portano le pelli degli animali uccisi per venderle. Sono disponibili per la clientela anche svariati articoli di cuoio e dei vestiti fatti con la pelliccia delle creature più esotiche che dimorano nella foresta.

A9. Tempio

Il tempio è amministrato da **Lorna**, il chierico del gruppo di fondatori. È una seguace di **Sarmat**, il dio della saggezza. Parte delle donazioni che raccoglie quando lancia incantesimi a beneficio dei viaggiatori viene versato per il mantenimento dell'Avamposto. **Lorna** ha due seguaci, **Bettina** e **Joan**, che la aiutano nelle attività legate al culto.

A10. Bottega dell'alchimista

Questo piccolo negozio stipato di merce è gestito da **Linda**, uno dei fondatori dell'Avamposto. La flora e la fauna del **Bosco Intricato**, esotiche e insolite, forniscono gli ingredienti per molti rari composti alchemici e la proprietaria è sempre disposta ad acquistare questo genere di articoli dagli avventurieri di passaggio. La donna è un'esperta alchimista e offre in vendita una vasta gamma di pozioni magiche, la maggior parte delle quali sono state preparate da lei medesima. Normalmente sono disponibili per l'acquisto i prodotti seguenti: **cinque pozioni della guarigione** (200 mo l'una), **tre pozioni della guarigione potenziata** (400 mo l'una), **quattro oli protettivi contro gli animali** (400 mo l'uno,

vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **tre pozioni dell'infravisione** (200 mo, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), una **pozione dell'invisibilità** (600 mo), **tre pozioni del controllo degli animali (uccelli)** (250 mo), **due acque purificatrici** (200 mo l'una), **due pozioni del controllo dei non morti (ghoul)** (100 mo), un **olio della resistenza all'acido** (1.100 mo, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **due oli dell'immobilità** (1.300 mo l'uno, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e un **olio antiruggine** (2.500 mo, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).



A11. Casa di Linda

La maga Linda vive qui, anche se trascorre la maggior parte del tempo nella bottega dell'alchimista (area A10), dove svolge le sue ricerche magiche.

A12. Magazzino

Qui sono stipati i carri, il fieno, le provviste non deperibili e molto altro equipaggiamento.

A13. Edifici principali

Questi edifici ospitano gli uffici dell'Avamposto, gli archivi e l'abitazione di Cutter. Nella stalla ci sono alcuni ronzini e il destriero di Cutter, un pegaso.

I fondatori

Cutter Sharp (umano ramingo del 13° livello): [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 9d8+18+8, pf 63, tpcCA0 10, Att 1, Fer arma+2 o incantesimo, TS R13, For 16, Int 13, Sag 14, Des 11, Cos 14, Car 9].

Incantesimi dei druidi (2/2): 1° livello: *parlare con gli animali, passare senza tracce*; 2° livello: *cura ferite leggere, riscaldare il metallo*.

Incantesimi dei maghi (2/1): 1° livello: *charme, dardo incantato*; 2° livello: *invisibilità*.

Equipaggiamento: **spada lunga +3, mutilatrice**, arco lungo, pugnale, **cotta di maglia +4, cintura della forza dei giganti, anello della comunicazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Speaks (umano guerriero dell'11° livello): [All CB, Mov 36 m (12 m), CA -3, DV 9d10+27+4, pf 103, tpcCA0 12, Att 1, Fer arma+2, TS G11, For 16, Int 12, Sag 15, Des 16, Cos 18, Car 11].

Equipaggiamento: **spada lunga +3**, arco corto, mazzafrusto, **corazza di piastre +2, scudo +1, anello riflettore di**

incantesimi, anello della comunicazione (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Crag Pugnodiferro (nano guerriero del 12° livello): [All CN, Mov 18 m (6 m), CA 0, DV 9d10+16+6, pf 87, tpcCA0 11, Att 1, Fer arma+2, TS G12, For 17, Int 10, Sag 11, Des 13, Cos 16, Car 12].

Equipaggiamento: spada lunga, arco corto, mazzafrusto, **corazza di piastre +2, pugnale +1, lanciaio** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **verga della potenza guerresca** (11 cariche), **balestra +1, lunga gittata** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **bacchetta cercametalli** (7 cariche), **anello della comunicazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Lorna (umano chierico del 12° livello): [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d8+3, pf 44, tpcCA0 14, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C12, For 10, Int 15, Sag 17, Des 13, Cos 11, Car 13].

Incantesimi dei chierici (5/5/4/3/3/2): 1° livello: *comando, individuazione del male, individuazione della magia, protezione dal male, santuario*; 2° livello: *blocca persone, individuazione dell'allineamento, resistere al fuoco, rivela ammalimento, silenzio*; 3° livello: *cura cecità, dispersione della magia, parlare con i morti, scaccia maledizione*; 4° livello: *individuazione della menzogna, neutralizza veleno, parlare in altre lingue*; 5° livello: *cura ferite critiche, rianimare, visione del vero*; 6° livello: *barriera di lame, guarigione*.

Equipaggiamento: mazza, bastone, fionda, **armatura di cuoio +3, braciore elementale del fuoco, nove proiettili esplosivi** (per fionda, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **corda per intralciare, fortezza istantanea, anello della comunicazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Seguaci: Bettina [All NB, C6, pf 27, For 12, Int 14, Sag 16, Des 13, Cos 14, Car 14] e Joan [All NB, C3, pf 16, For 7, Int 11, Sag 15, Des 15, Cos 7, Car 8].

Driscall (elfo ladro del 15° livello): [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 9d6+12, pf 54, tpcCA0 12, Att 1, Fer arma-1, TS L15, For 8, Int 12, Sag 16, Des 18, Cos 12, Car 11].

Equipaggiamento: **pugnale +2**, pugnale, spada corta, **armatura di cuoio +4, stivali del cammino e del salto, anello della comunicazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Linda (umano mago del 12° livello): [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 9d4+3, pf 28, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M12, For 11, Int 17, Sag 12, Des 12, Cos 10, Car 15].

Incantesimi dei maghi (4/4/3/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato, fascino, individuazione della magia, scudo*; 2° livello: *immagini speculari, invisibilità, nube maleodorante, ragnatela*; 3° livello: *dispersione della magia, parlare in altre lingue, velocità*; 4° livello: *metamorfosi, occhio dello stregone, porta dimensionale*; 5° livello: *blocca mostri, muro*

di forza, *passaparete*; 6° livello: *disintegrazione*, *globo di invulnerabilità*.

Equipaggiamento: pugnale, tre dardi, **verga del teletrasporto** (funziona come l'omonimo elmo), **occhiali dell'individuazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **anello riflettore di lame** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **verga dell'assorbimento** (ha già assorbito tre livelli di incantesimi), **anello della comunicazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **libro di magia** con i seguenti incantesimi: 1° livello: *aura magica*, *dardo incantato*, *disco fluttuante*, *evoca famiglia*, *fascino*, *individuazione della magia*, *lettura della magia*, *mani brucianti*, *manipolare il fuoco*, *mano invisibile*, *messaggio*, *movimenti da ragno*, *saltare*, *scrivere*, *scudo*, *servitore invisibile*, *stretta folgorante*, *ventriloquio*; 2° livello: *bocca magica*, *frantumare*, *illusione uditiva*, *immagini speculari*, *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità*, *levitazione*, *luce persistente*, *nube maleodorante*, *pirotecnica*, *potere illusorio*, *raggio dell'indebolimento*, *ragnatela*, *scassinare*, *spaventare*; 3° livello: *cerchio di protezione dal male*, *dispersione della magia*, *evoca mostri I*, *folata di vento*, *fulmine magico*, *infravisione*, *intermittenza*, *morte apparente*, *parlare in altre lingue*, *respirare sott'acqua*, *rune esplosive*, *suggestione*, *velocità*; 4° livello: *autocontrollo mnemonico*, *fitomorfosi collettiva*, *globo di invulnerabilità minore*, *incantare armi*, *metamorfosi*, *occhio dello stregone*, *paura arcana*, *porta dimensionale*, *scavare*, *scudo di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *animare i morti*, *blocca mostri*, *bolla d'aria*, *giara magica*, *evoca mostri III*, *muro di ferro*, *muro di forza*, *nube mortale*, *passaparete*, *pietra in fango*; 6° livello: *barriera antimagia*, *disintegrazione*, *estensione della magia III*, *evocare mostri IV*, *globo di invulnerabilità*, *muovere il terreno*, *respingere*, *sfera congelante*.

VERSO IL FIUME SETTENTRIONALE

Le successive tappe del viaggio consistono in alcuni giorni di difficile cammino all'interno del Bosco Intricato, ma stavolta senza la comodità di una strada da percorrere. Di seguito sono presentati alcuni incontri erranti nella giungla, ma il master è libero di modificarli o aggiungerne degli altri, specialmente se i PG insistono nel voler marciare di notte oppure se si smarriscono e impiegano più tempo del previsto per arrivare al fiume.

Incontro n. 4

I personaggi si stanno letteralmente aprendo una strada attraverso una zona particolarmente densa di vegetazione e cespugli quando una mantide religiosa gigante (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) alta più di 6 m, che in precedenza i PG avevano scambiato per un albero morto avvolto dalle liane, balza verso di loro caricando lateralmente e cercando di afferrare una malcapitata vittima.

Mantide religiosa gigante (1) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 10, pf 55, tpcCA0 10, Att 2 o 1, Fer 2d6/2d6 (zampate) o 3d8 (morso), TS G10, Mor 12, PX 1.000].

Se entrambe le zampe colpiscono nello stesso round, il bersaglio viene intrappolato e trascinato alla bocca. Per liberarsi, una vittima imprigionata deve effettuare un tiro per aprire porte con una penalità di -2 (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Se non ci riesce, nei round seguenti la mantide può tentare di morderla con un bonus di +5 al tiro per colpire.

Incontro n. 5

I PG hanno la sfortuna di passare accanto alla tana di una femmina di aureofago (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che esce dal suo nascondiglio e carica un personaggio scelto a caso. Dato il repentino attacco, la vittima è sorpresa con un risultato di 1-4 su 1d6. All'interno della tana ci sono quattro cuccioli, tutti troppo piccoli per essere addestrati senza l'uso della magia (per esempio, un incantesimo *charme su mostri*).

Aureofago (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o scavo 9 m (3 m), CA 0, DV 12, pf 65, tpcCA0 10, Att 1 + 4, Fer 2d4 (morso) + 1d4+2/1d4+2/1d4+2/1d4+2 (zampate), TS G12, Mor 12, PX 3.600].

Tenta di mordere la preda e, quando ci riesce, serra le mascelle e non molla più la presa finché non la uccide o viene uccisa. Una volta azzannata la vittima, in ogni round il morso infligge automaticamente 2d4 ferite e inoltre la creatura attacca anche con quattro delle sue zampe, ognuna delle quali necessita di un tiro per colpire (con un bonus di +4) per andare a segno. L'aureofago dimezza le ferite subite dalle armi contundenti e dal fuoco magico, ed è immune ai veleni, ai gas e al fuoco normale.

Incontro n. 6

Questo incontro ha luogo non appena i PG si avvicinano al fiume e, diversamente dalla maggior parte di quelli che avvengono nel Bosco Intricato, potrebbe rivelarsi vantaggioso per i personaggi. Questa particolare area della foresta è sotto la protezione di una femmina di couatl di nome Zechtical, che ha le abilità di un mago del 5° livello e dimora nella zona. La creatura incantata si sforza di mantenere il proprio territorio libero dagli esseri maligni e dai mostri devastatori, perciò è preoccupata che gli avventurieri siano qui per creare problemi. Inizialmente si avvicina al gruppo volando sopra le teste dei PG ammantata nel *cerchio di invisibilità* e usa l'*individuazione del male* per capire se i personaggi hanno intenzioni malvagie. Se si convince che non hanno propositi ostili, non considera più la loro presenza come una minaccia ma, visto che i guai possono venire anche da coloro che perseguono scopi benigni, avvicina i PG assumendo le sembianze di una fanciulla elfa per tentare di scoprire il motivo che li porta proprio in questa parte della giungla. Durante la conversazione, utilizza la *paragnosi* per accertare la veridicità delle risposte degli avventurieri e, se i PG riescono a persuaderla definitivamente di non avere intenti maligni, Zechtical offre loro il proprio aiuto finché rimangono nel suo territorio. È un'acerrima nemica degli uomini serpente che vivono a occidente e mette in guardia i PG, raccomandando loro di evitarli per quanto possibile. Se il

gruppo le chiede informazioni sulla fortezza di Gholand, la couatl non sa nulla in proposito.

Zechtical, couatl (mago del 5° livello): [All LB, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 9, pf 50, tpcCA0 12, Att 2, Fer 1d3 + veleno (morso), 2d4 (stritolamento), TS M9, Mor 8, PX 3.100].

Incantesimi dei maghi (2/2/1): 1° livello: *comprendere i linguaggi, fascino*; 2° livello: *individuazione del male, paragnosi*; 3° livello: *cerchio di invisibilità*.

Attacca con un morso velenoso (tiro salvezza contro veleno o morte) e stritola con la coda, infliggendo 2d4 ferite a round finché la vittima o il couatl muore. Può usare *autometamorfosi* a piacere. Parla il comune e tutte le lingue delle creature affini ai rettili e agli uccelli.

VERSO IL FIUME MERIDIONALE

Incontro n. 7

Dopo essersi lasciati alle spalle il territorio di Zechtical, i PG devono seguire il fiume nel senso della corrente per arrivare al punto di riferimento indicato sulla mappa. Il simbolo sembra una sorta di piramide ma non c'è nessuna indicazione riguardo alle sue dimensioni, per cui i personaggi non possono essere sicuri di quello che devono cercare esattamente. Alla fine, si imbattono un'enorme pila di rocce e macigni alta 9 m e ricoperta dalla vegetazione. Anche se è palese che questo ammasso non si è formato naturalmente, non c'è nessun indizio su chi possa averlo eretto né per quale motivo.

Incontro n. 8

Il PG che guida il gruppo inciampa accidentalmente su un fiore di ghiaccio, occultato alla vista dal folto sottobosco della foresta. Il fiore esplode causando 6d6 ferite da freddo, dimezzabili se la vittima riesce in un tiro salvezza contro soffio. Nella zona ci sono altri quattro fiori simili, che possono essere scoperti e raccolti con cautela per utilizzarli come armi a distanza.

I fiori di ghiaccio sono dei lunghi rampicanti che crescono sul terreno della giungla e producono dei piccoli fiori bianchi che sembrano fatti di cristallo. Quando questi fiori vengono schiacciati (per esempio calpestandoli) o lanciati, creano un'esplosione di freddo nel raggio di 90 cm dal punto di impatto. Qualsiasi creatura che si viene a trovare nell'area di effetto subisce 6d6 ferite da freddo, dimezzabili se riesce in un tiro salvezza contro soffio. Questi fiori possono essere raccolti e mantengono indefinitamente la loro qualità detonante. Sono alquanto leggeri, per cui la loro gittata è limitata a 2 / 4 / 6 m.

Incontro n. 9

Questo incontro ha luogo il secondo giorno dopo che i PG hanno lasciato il fiume settentrionale per dirigersi a sud-ovest, lungo il confine del territorio degli uomini serpente. La loro presenza è stata scoperta da un gruppo di uomini serpente (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che si sono messi sulle loro tracce. A meno che i personaggi non stiano facendo molta attenzione alla retroguardia, è probabile che siano sorpresi dall'attacco dei

mostri. Il capo del gruppo utilizza gli incantesimi, mentre gli altri sfruttano al meglio le proprie caratteristiche fisiche per affrontare il combattimento.

Uomini serpente (5) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 45, tpcCA0 12, Att 2, Fer vedi sotto, TS G8, Mor 8, PX 1.560].

Caratteristiche:

- N. 1: umano con testa di serpente, Fer 1d4 + veleno (morso), 1d8 (spada lunga).
- N. 2: serpente con braccia e testa umane, Fer 1d8 (scimitarra), 2d4 (stritolamento), incantesimi dei chierici (4/3/2/1): 1° livello: *comando, incuti paura, oscurità, santuario*; 2° livello: *ipnotizzare i serpenti, rallenta veleno, silenzio*; 3° livello: *arma possente, preghiera*; 4° livello: *verghe ofidiche*.
- N. 3: umano con testa di serpente e serpenti al posto delle braccia, Fer 1d4 + veleno (morso).
- N. 4: umano ricoperto di scaglie, Fer 1d8 (scimitarra).
- N. 5: serpente con il volto umano, Fer 1d4 + veleno (morso), 2d4 (stritolamento), incantesimi dei maghi (3/3/2/2): 1° livello: *comando, oscurità, stretta folgorante*; 2° livello: *invisibilità, potere illusorio, spaventare*; 3° livello: *evoca mostri I, suggestione*; 4° livello: *charme su mostri, metamorfosi*.

Gli uomini serpente hanno l'infravisione fino a 18 m di distanza, vengono sorpresi soltanto con un risultato di 1 su 1d6, sono immuni ai veleni e hanno il 20% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 20% di probabilità che non abbia alcun effetto su di loro. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Incontro n. 10

Questo incontro ha luogo quando i PG raggiungono la riva del fiume meridionale. Nascosti nell'acqua bassa, tra la vegetazione, ci sono alcuni coccodrilli grandi (lunghi in media circa 6 m). Uno dei mostri attacca per 2 o 3 round prima che anche gli altri si accorgano della presenza dei PG e si uniscano al combattimento. Se il tiro per colpire di un coccodrillo è di 4 o più punti superiore a quello necessario per centrare il bersaglio, l'alligatore riesce a intrappolare tra le mascelle la vittima e la trascina con sé sott'acqua, trattenendola sul fondo del fiume finché non affoga.

Coccodrilli grandi (5) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 3, DV 6, pf 40, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d8 (morso), TS G6, Mor 7, PX 320].

Incontro n. 11

Questo incontro ha luogo mentre i PG stanno viaggiando tra gli acquitrini che circondano un piccolo lago. In agguato all'interno dello specchio d'acqua c'è una tessalidra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che attacca uno dei personaggi mentre sta camminando. All'inizio sembra che un paio di serpenti giganti siano

sbucati fuori dall'acqua, perché sono visibili soltanto due delle teste della creatura. Tuttavia, subito dopo aver sferrato il primo colpo, il resto dell'enorme essere emerge dal lago.

Tessalidra (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 12, pf vedi sotto, tpcCA0 10, Att 14, Fer 1d6 (morsi delle 12 teste), 2d8 o vedi sotto (bocca principale), 1d12 (chela), TS G12, Mor 9, PX 2.800].

La tessalidra ha un numero di dadi vita pari al numero delle teste, con il massimo di pf per ogni DV. Ogni testa può sferrare un morso a un avversario nello stesso round infliggendo 1d6 ferite, in più il mostro può mordere con la bocca centrale (che causa 2d8 ferite) e stritolare un nemico con la chela (1d12 ferite). Una vittima intrappolata dalla chela continua a subire 1d12 ferite da stritolamento per round e viene portata verso la bocca centrale, che la morde automaticamente nel round seguente. Per liberarsi, il prigioniero deve riuscire in un tiro per aprire porte (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Una volta al giorno, la bocca centrale può soffiare una nube di acido che occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. Il soffio infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del mostro al momento dell'attacco e le creature colpite possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Dopo aver subito 8 ferite, una tessalidra non può più usare una testa; dopo averne subite 16, non può più usare un'altra e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa viene incapacitata, il mostro muore. Questa creatura è immune all'acido.

Incontro n. 12

Mentre i PG stanno attraversando la parte più profonda e inesplorata del Bosco Intricato, il master deve leggere a voce alta o parafrasare la descrizione seguente:

Davanti a voi sentite provenire il frastuono di molte enormi creature che si fanno rumorosamente strada attraverso la foresta. La terra comincia a tremare e un gruppo di giganteschi dinosauri con tre corna, della dimensione di un piccolo elefante, passa correndo a un centinaio di metri da dove vi trovate.

Poco dopo compare un'altra bestia selvaggia ancora più grande. Somiglia a un drago bipede, deforme e senza ali, alto circa 5 m, con una testa sproporzionatamente grande, delle robuste zampe inferiori e due arti anteriori molto corti. La creatura vi nota immediatamente e interrompe l'inseguimento delle altre prede, dirigendosi verso di voi con un ringhio sordo. A breve distanza notate un altro essere simile, che sta seguendo il primo per dargli man forte.

Tirannosauri (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 20, pf 110, tpcCA0 6, Att 1, Fer 6d6 (morso), TS G10, Mor 11, PX 2.250].

VERSO LA FORTEZZA DI GHOLAND

Il testo seguente può essere letto ad alta voce quando il gruppo si avvicina alla zona in cui sorge la fortezza di Gholand:

Dopo molti giorni di pericoloso e difficile cammino, le montagne che prima apparivano distanti sono molto più vicine e riuscite a distinguere due picchi che sveltano sopra tutti gli altri. La loro forma conica li identifica come vulcani ed entrambi vi sembrano parzialmente attivi, almeno a giudicare dalle ininterrotte colonne di fumo grigio che scaturiscono dalle caldere. Stando alla mappa, la fortezza dei giganti del fuoco dovrebbe trovarsi da qualche parte tra le due montagne e, incoraggiati dall'idea che il vostro viaggio è quasi giunto al termine, riprendete ad avanzare con nuovo vigore.

Raggiungete le pendici dei vulcani e, proprio quando il terreno comincia a salire, una vocina acuta vi chiama dalle cime degli alberi. Guardando verso l'alto, vedete due piccoli esseri che sembrano elfi in miniatura, alti non più di mezzo metro e con delicate ali da insetto. Entrambi hanno un minuscolo arco e una faretra piena di frecce, ma nessuno dei due sembra avere alcuna intenzione di usarlo.

“Salve, viaggiatori grandi e goffi. Quali affari vi portano nelle nostre terre?”

Le creature sono due folletti e fanno parte di una numerosa tribù che dimora in quest'area. Molti altri membri della comunità, invisibili, stanno osservando il gruppo dei PG dagli alberi circostanti. I folletti si sono trasferiti in questo territorio dopo aver stretto un'alleanza con il drago Torlin, che si è addossato l'onere di sorvegliare la zona. I folletti hanno acconsentito ad avvisare il drago ogniqualvolta degli stranieri arrivano nei paraggi della fortezza di Gholand e, in cambio, Torlin li protegge dai pericoli del Bosco Intricato.

I folletti intavolano una conversazione con il gruppo, prolungandola per tutto il tempo necessario per farsi un'idea delle intenzioni dei PG. Se i personaggi chiedono informazioni sulla via da seguire per arrivare alla fortezza, i folletti gli forniscono le indicazioni senza alcun problema. Tuttavia, non riveleranno per nessun motivo che Torlin (o un qualunque drago) vive nelle vicinanze. Non appena gli avventurieri se ne vanno, i folletti volano immediatamente da Torlin per avvertirlo della presenza di nuovi visitatori (vedi la sezione “Aspetta, c'è dell'altro” per ulteriori dettagli). Qualsiasi azione ostile verso i folletti scatena l'ira del drago nei confronti dei PG, indipendentemente dal loro allineamento o dalle loro intenzioni.

Folletti (2) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 3, DV 1, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer vedi sotto (freccia) o 1d4 (pugnale), TS E1, Mor 7, PX 16].

Equipaggiamento: i folletti sono armati con un pugnale e un arco con differenti tipi di frecce. La freccia da guerra infligge 1d4+1 ferite, quella addormentante infligge 1d3 ferite e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o si addormenta per 1d6 ore come se fosse colpita dall'incantesimo *sonno* (senza alcuna limitazione dovuta ai DV), mentre quella dell'oblio non causa alcun danno ma la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure perde completamente la memoria (che può essere recuperata solo tramite un incantesimo *guarigione* o *ristorare* utilizzato espressamente per questo scopo).

I folletti sono naturalmente invisibili, ma possono scegliere di farsi vedere quando vogliono. La loro *invisibilità* è diversa dall'incantesimo omonimo, in quanto gli permette di agire liberamente e attaccare senza divenire visibili. Grazie a questo vantaggio, sorprendono sempre gli avversari. Gli attacchi sferrati contro i folletti invisibili hanno una penalità di -4 al tiro per colpire.

Dopo essersi congedati dai folletti, i personaggi continuano a viaggiare lungo il versante del vulcano. Quando si avvicinano alla fortezza, il master deve leggere a voce alta o parafrasare il testo seguente:

Il tragitto per arrampicarsi sulla montagna fumante si rivela abbastanza semplice. Scoprite quasi immediatamente i resti di una vecchia strada pavimentata con enormi lastroni. Anche la vegetazione della zona non è così opprimente e invasiva come quella della giungla che avete attraversato negli ultimi giorni. Gli alberi sono più piccoli e il sottobosco è molto meno fitto, anche se non sapreste dire se ciò sia una conseguenza del suolo sassoso e vulcanico oppure dell'opera di bonifica intrapresa in passato dai giganti. Seguendo la via giungete nel mezzo dei due picchi conici dei vulcani e, circa 1 km davanti a voi, finalmente avvistate una colossale struttura di pietra eretta su uno sperone roccioso. La strada che state percorrendo si trasforma in una rozza scalinata grossolanamente scavata nella roccia, che si arrampica fino al cancello principale della fortezza. La vegetazione è sempre più scarna, oramai ridotta a pochi cespugli e arbusti sparpagliati qua e là sul terreno sconnesso. Dalla costruzione non proviene alcun segno di vita, ma avanzate comunque con cautela. Mentre salite le scale irregolari e vi avvicinate sempre più all'edificio, di colpo vi rendete conto delle immense dimensioni della costruzione. Ogni gradino ha un'alzata di quasi un metro e una pedata di 3 m, per cui siete costretti più ad arrampicarvi che a camminare.

LA FORTEZZA

L'imponente struttura della fortezza è adeguata alle dimensioni di chi l'ha costruita, per cui tutto l'edificio è progettato per alloggiare delle creature umanoidi alte quasi 5 m. Queste proporzioni colossali non sono necessariamente evidenziate nella descrizione di ogni singola stanza, ma il master deve sempre tenerle a mente come dato di fatto mentre i personaggi esplorano la cittadella.

Livello uno

Le porte del primo livello della fortezza sono state costantemente esposte alla furia degli elementi negli ultimi trent'anni, senza ricevere alcuna manutenzione, perciò si sono gonfiate e deformate. Questo fatto, assieme alle loro immani dimensioni, rende molto complicato per un essere umano aprirle o chiuderle. Ogni tiro per aprire porte (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) ha perciò una possibilità di riuscire dimezzata rispetto al normale.

F1. Cancelli principali

Mentre vi avvicinate alla fortezza non notate alcun segno di vita e, man mano che i dettagli della costruzione diventano

maggiormente visibili, i segni dell'età e dell'incuria appaiono evidenti. Le mura esterne si sono sgretolate e sono crollate in diversi punti, e le pietre sono avvinte dai licheni. Il cancello principale, che un tempo era sbarrato da un enorme paio di doppie porte di ferro, ora è spalancato. Una delle ante giace a terra ricoperta di erbacce, mentre l'altra pende sghebbata dai cardini arrugginiti.

I PG non devono affrontare nessun pericolo immediato mentre si avvicinano alla fortezza. Non c'è nessun segno di attività proveniente dall'edificio. I personaggi possono entrare nel cortile interno senza incontrare alcun ostacolo.



F2. Cortile

Le condizioni del cortile indicano ancor più chiaramente che i costruttori dell'edificio lo hanno abbandonato da tempo. Erbacce e cespugli crescono nelle fessure tra le pietre della pavimentazione, e pezzi di roccia e detriti sono sparsi dovunque. Il cortile è a cielo aperto e ci sono numerose porte lungo i muri interni. Alcune sono chiuse, mentre altre sono spalancate e mostrano nient'altro che oscurità. Avete appena iniziato a guardarvi intorno per ispezionare meglio la zona, quando la vostra attenzione viene attirata dalla porta aperta in fondo al cortile, da cui proviene un forte sibilo di rettile accompagnato dal suono di qualcosa di grosso che sta camminando sopra la ghiaia che ricopre il terreno. Vi voltate e vedete emergere dal buio dell'uscio una grande creatura simile a una lucertola. La sua natura mostruosa è resa immediatamente evidente dal fatto che ha otto zampe, invece delle quattro che dovrebbe avere. L'essere emette un basso grugnito e carica verso di voi.

La creatura è un badalischio (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e fa parte del gruppo che si è stabilito all'interno della fortezza.

Il suo sguardo pietrificante ha effetto solo fino alla distanza massima di 18 m perciò il gruppo, a meno che non sia nei pressi della porta dell'area F3 quando il mostro esce all'aperto, non corre il pericolo immediato di essere trasformato in pietra. Il badalischio continua ad attaccare il PG più vicino finché non viene ridotto a meno della metà dei suoi pf iniziali. Quando ciò accade, cerca di ritirarsi nell'oscurità da cui è emerso, dove il resto del suo branco è nascosto in agguato. Se i personaggi rimangono a distanza di sicurezza dalla porta dell'area F3, nessun altro badalischio osa avventurarsi all'esterno per disturbarli.

Badalischio (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 10, pf 65, tpcCA0 11, Att 3 + vedi sotto, Fer 1d6 + veleno/1d6 + veleno (artigli), 2d8 (morso) o vedi sotto, TS G10, Mor 10, PX 2.400].

Gli artigli sono ricoperti di un veleno di classe 1 (vedi pp. 143-144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure subisce 10 ferite entro 2d4 round. Anche il fiato del mostro è velenoso. Chiunque si avvicina a 1,5 m dalla sua bocca, anche solo per un istante, deve riuscire un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure muore immediatamente. Il tiro salvezza va fatto anche se è il badalischio a mordere una vittima ma, una volta che riesce, il personaggio è immune al letale respiro di quello specifico mostro per le prossime 24 ore. Qualsiasi creatura vivente che guarda negli occhi un badalischio deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Questa abilità non ha effetto su bersagli che si trovano a più di 18 m dal mostro. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del badalischio mentre lo affronta è guardare altrove o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio. Guardare altrove modifica il tiro per colpire di -4, mentre attaccare guardando l'immagine riflessa del mostro comporta una penalità di -2. Un badalischio non è immune al proprio sguardo, quindi, se gli viene presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 10% di probabilità che il mostro veda bene la sua immagine e debba fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.

Il rumore del combattimento tra i personaggi e il badalischio mette in guardia la femmina di naga spiritico che dimora nell'area F4 sulla presenza di intrusi. La creatura corre il rischio di aprire uno spiraglio della porta della sua tana, che si affaccia sul cortile, per rendersi conto appieno della situazione. Quando vede che gli estranei sono avventurieri ben equipaggiati, non resiste all'avidità e decide che – qualora le capitasse a tiro un singolo PG isolato – cercherà in ogni modo di sopraffarlo. Ulteriori dettagli sul naga e sulle sue motivazioni sono riportate nella descrizione dell'area F4.

F3. Tana dei badalischio

Appena entrate nella sala, il fetore che appesta l'aria vi ammorba immediatamente le narici. Nell'atmosfera stantia c'è un miscuglio di odori. Il tanfo delle deiezioni animali si mescola con dei miasmi ben più pericolosi, che vi fanno lacrimare gli occhi e bruciare la gola.

Una gigantesca scalinata segue il perimetro della stanza e conduce al livello superiore della fortezza.

Questa stanza era una sorta di anticamera e il luogo dove stanziava la guardia d'onore di Gholand quando la fortezza era abitata dai giganti. Adesso non c'è ovviamente alcun indizio riguardo al suo utilizzo originario. Sia il piano inferiore che quello superiore della sala sono diventati la tana di alcuni badalischio, che da qualche tempo si sono insediati nella fortezza.

L'aria all'interno della stanza è contaminata del respiro velenoso dei mostri ma, tranne che per qualche inconveniente di poco conto, i PG non subiscono alcuna conseguenza se restano qui dentro per poco tempo. Anche se i badalischio non si avventurano all'esterno della loro tana per attaccare il gruppo (tranne l'esemplare menzionato nell'area F2), non esitano ad assalire chiunque invada il loro territorio. Il master può posizionare le creature nei punti che ritiene più opportuni, ma deve ricordare che i mostri sono moderatamente intelligenti e combattono utilizzando un minimo di strategia.

Badalischio (7) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 10, pf 65, tpcCA0 11, Att 3 + vedi sotto, Fer 1d6 + veleno/1d6 + veleno (artigli), 2d8 (morso) o vedi sotto, TS G10, Mor 10, PX 2.400].

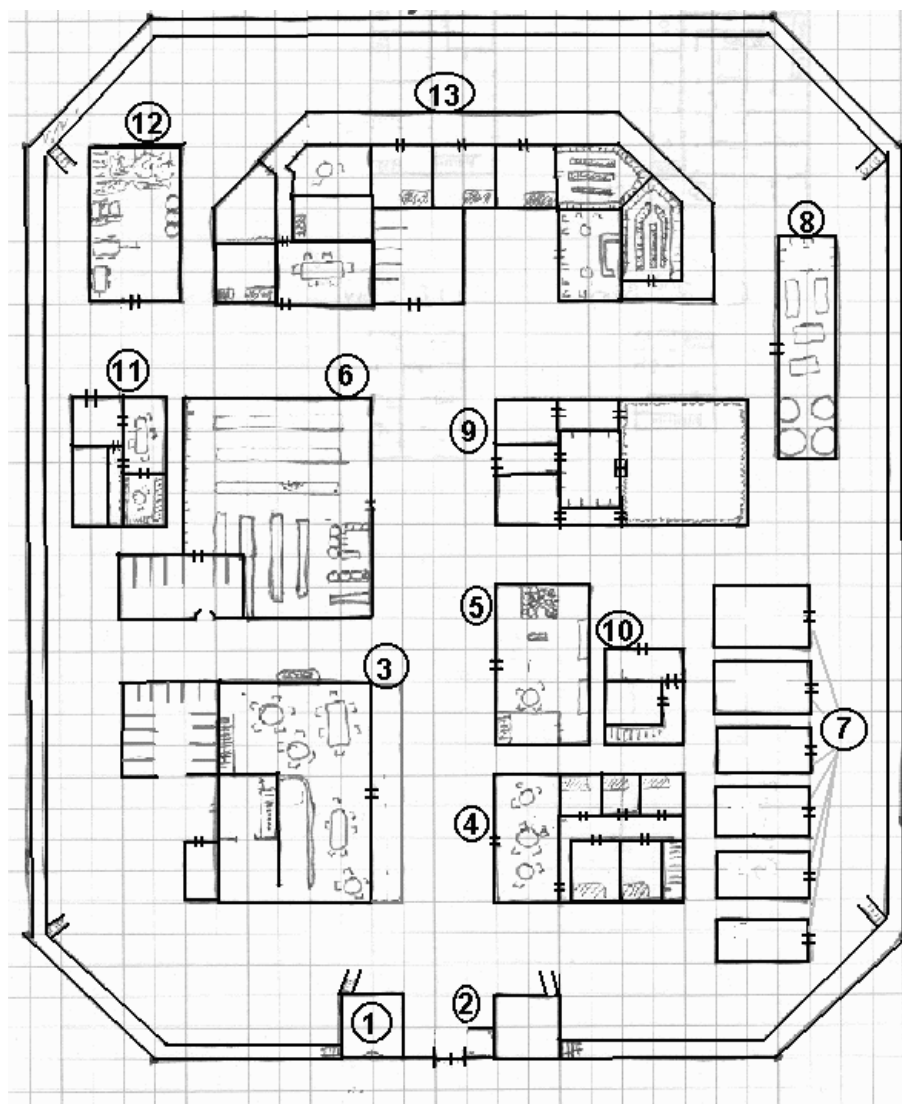
Gli artigli sono ricoperti di un veleno di classe 1 (vedi pp. 143-144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure subisce 10 ferite entro 2d4 round. Anche il fiato del mostro è velenoso. Chiunque si avvicina a 1,5 m dalla sua bocca, anche solo per un istante, deve riuscire un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure muore immediatamente. Il tiro salvezza va fatto anche se è il badalischio a mordere una vittima ma, una volta che riesce, il personaggio è immune al letale respiro di quello specifico mostro per le prossime 24 ore. Qualsiasi creatura vivente che guarda negli occhi un badalischio deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Questa abilità non ha effetto su bersagli che si trovano a più di 18 m dal mostro. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del badalischio mentre lo affronta è guardare altrove o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio. Guardare altrove modifica il tiro per colpire di -4, mentre attaccare guardando l'immagine riflessa del mostro comporta una penalità di -2. Un badalischio non è immune al proprio sguardo, quindi, se gli viene presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 10% di probabilità che il mostro veda bene la sua immagine e debba fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.

F4. Covo del naga

Questa grande stanza sembra essere stata usata in passato come dormitorio o camerata. Le intelaiature di legno di molti enormi letti sono disseminate nella sala, alcune ancora avvolte da brandelli di tessuto e coperte.

MAPPA A - L'AVAMPOSTO

1 quadretto = 3 metri



③ 2° piano



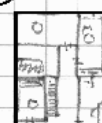
④ 2° piano

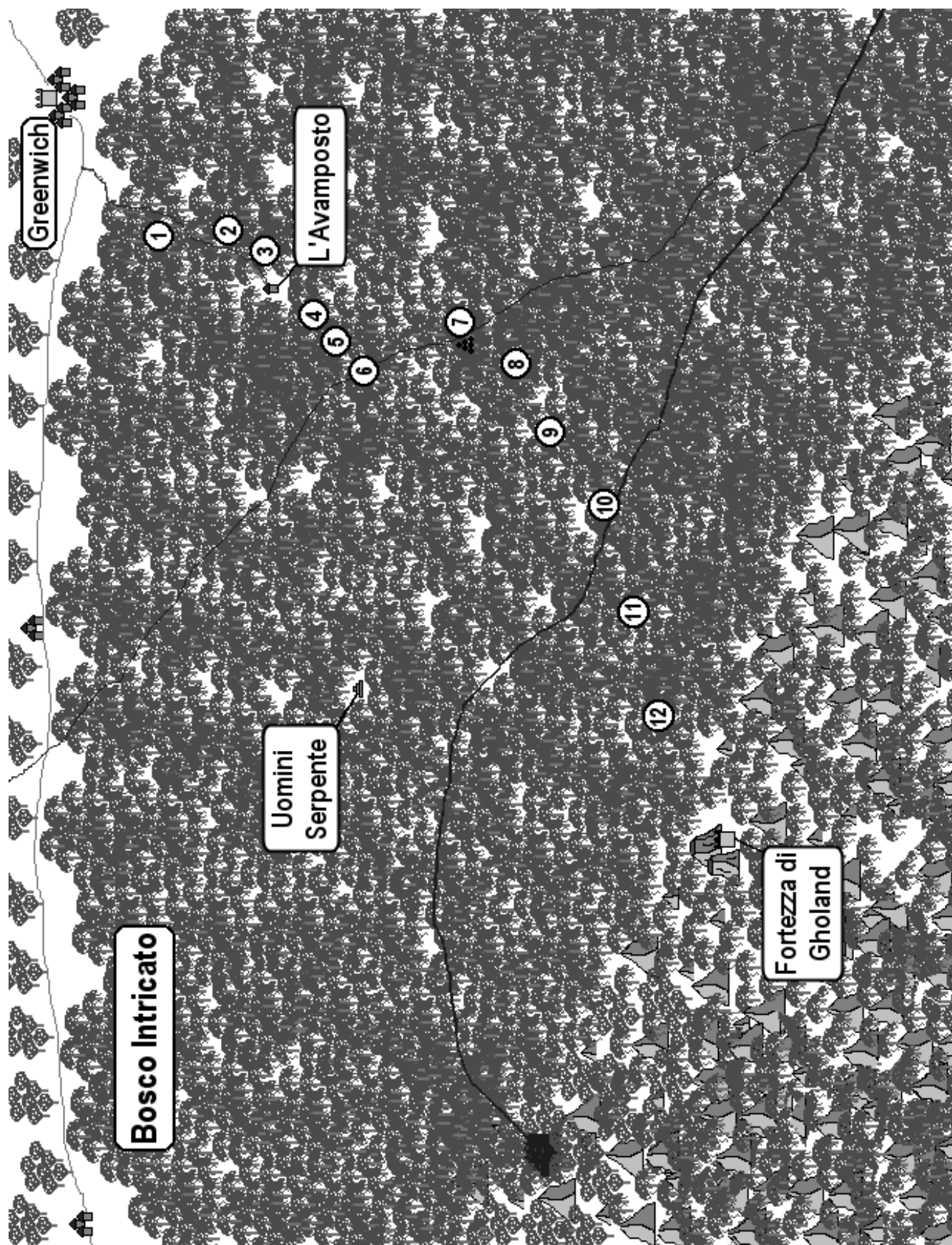


⑩ 2° piano



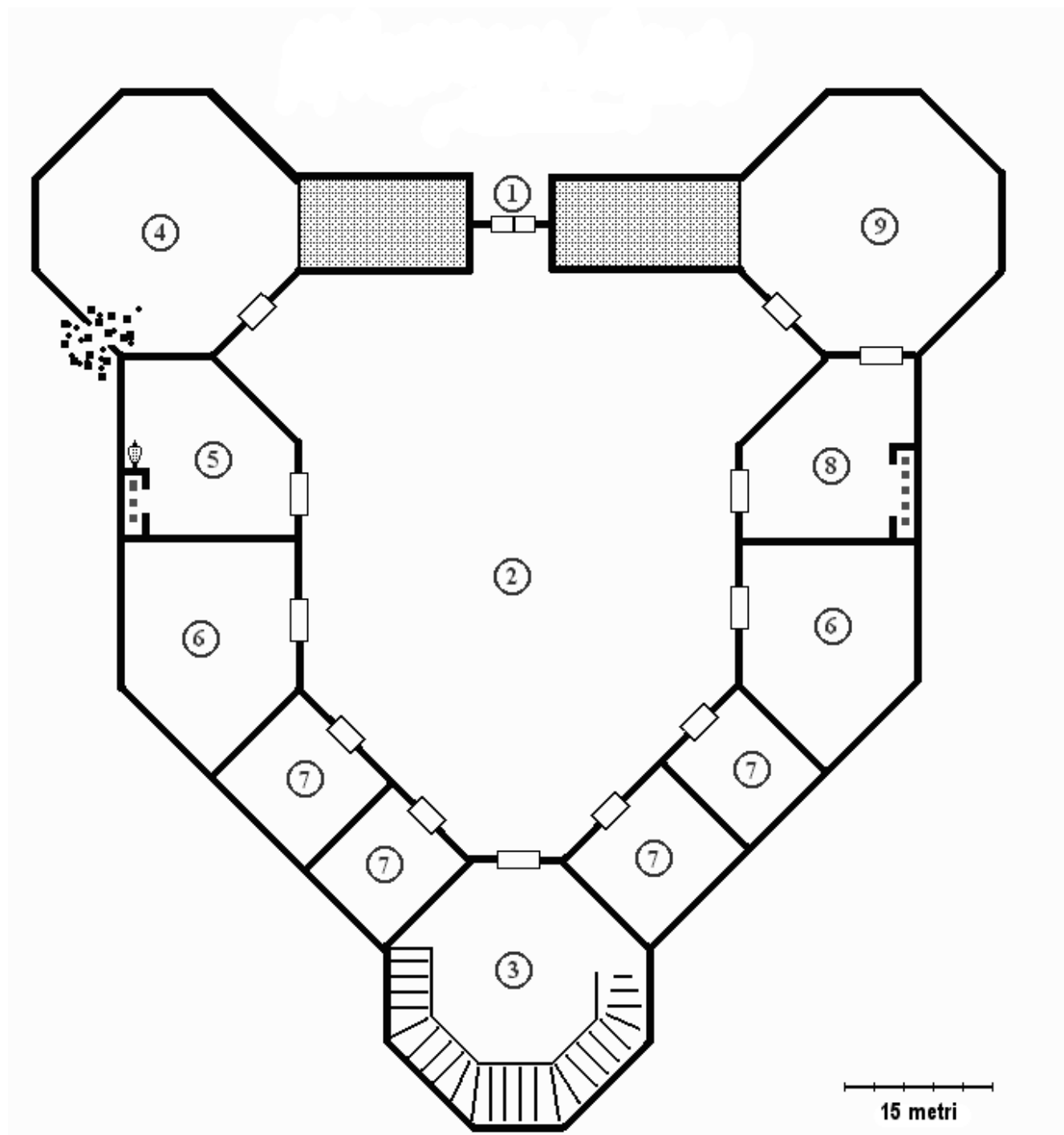
⑪ 2° piano





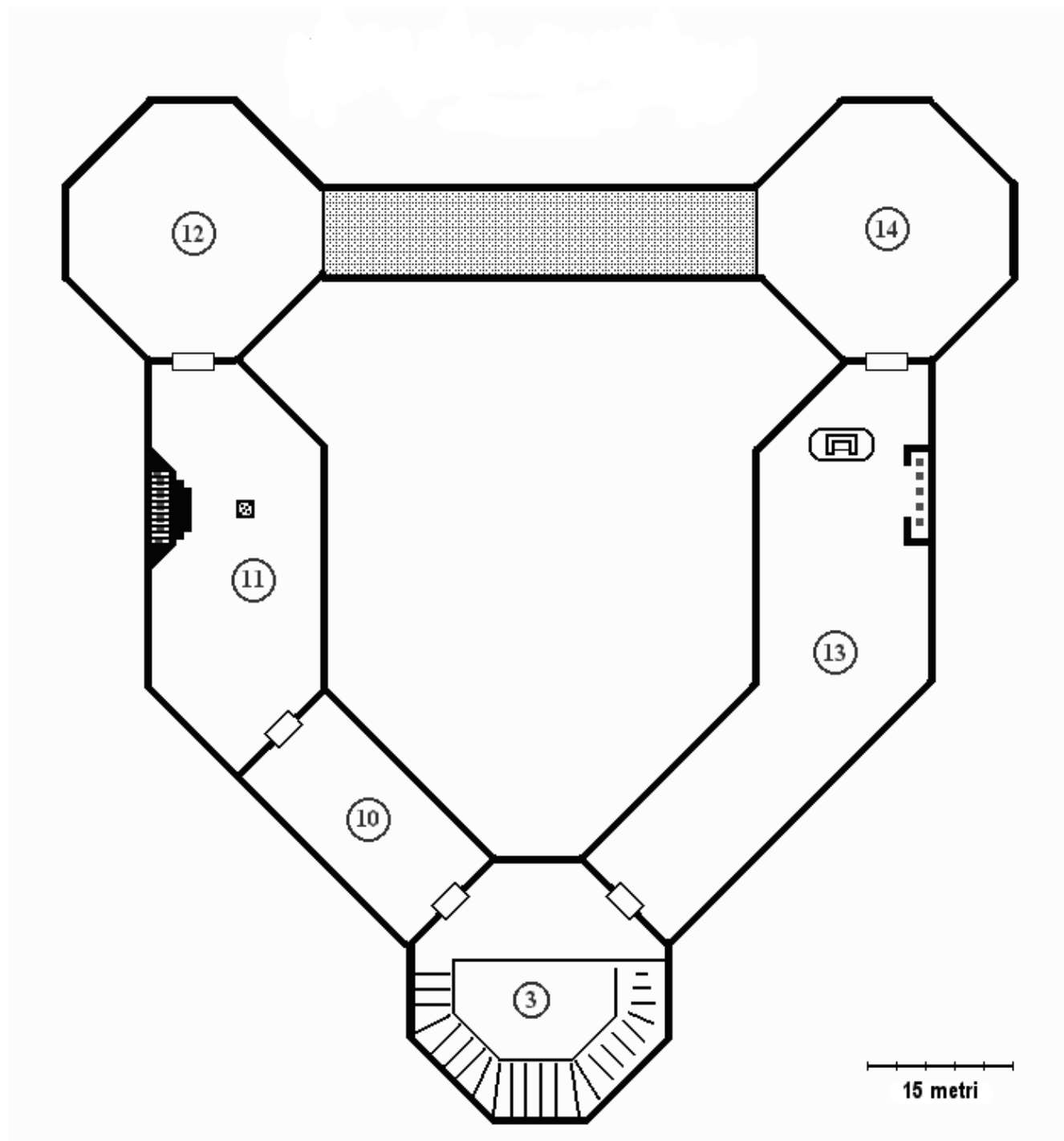
MAPPA F – LA FORTEZZA DI GHOLAND

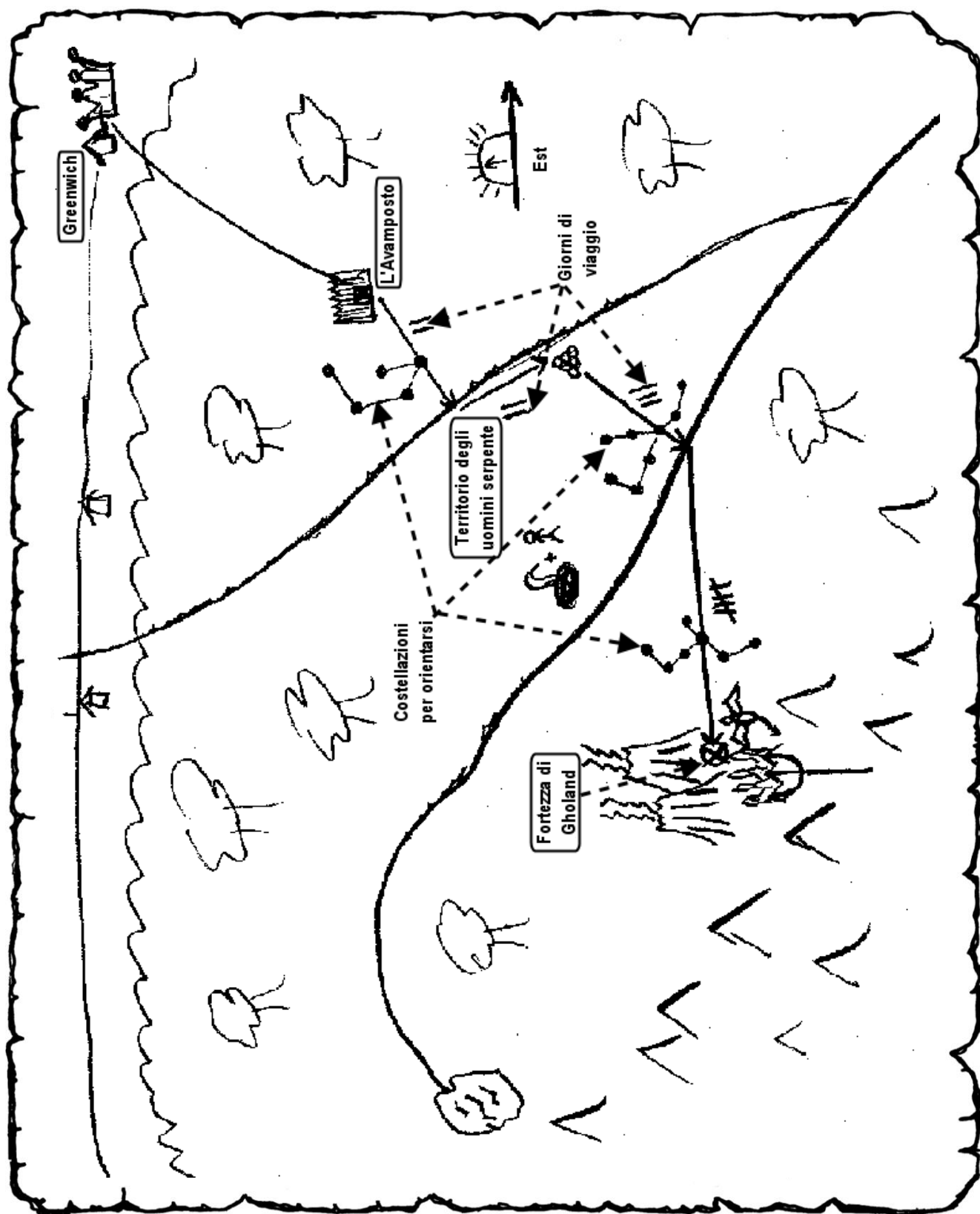
LIVELLO UNO

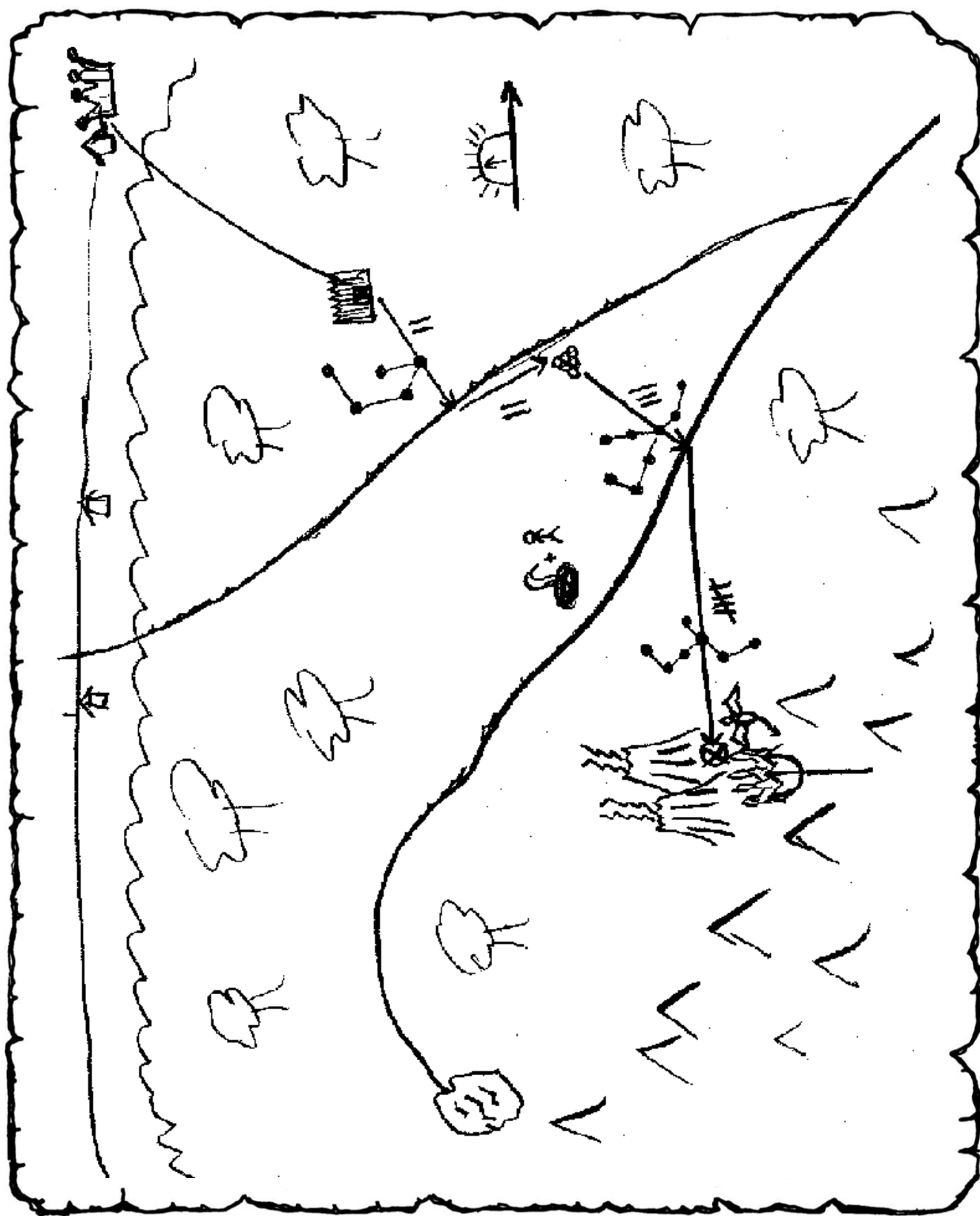


MAPPA F – LA FORTEZZA DI GHOLAND

LIVELLO DUE







Una sezione della parete esterna è crollata, lasciando un buco del diametro di 1,2 m, attorniato da rocce e detriti, che si affaccia sull'esterno della fortezza.

Questa stanza è stata recentemente occupata da una femmina di naga spirituale di nome Whishta-Krull (che in lingua comune significa "morte silenziosa"). La creatura ha il proprio nido nell'angolo della stanza più distante da entrambi gli ingressi (la porta e il buco nel muro). Il drago Torlin non è al corrente della presenza della naga all'interno della fortezza e, se dovesse scoprirla, farebbe di tutto per scacciarla oppure ucciderla.

Whishta è codarda, ma è anche un'avida opportunista. Quando si accorge della presenza dei PG durante il combattimento con il badalischio (vedi area F2), inizia a elaborare un piano che le consenta di impadronirsi dei loro averi. Il naga è particolarmente interessato agli oggetti magici, ma ha anche una predilezione per i gioielli di buona fattura. È abbastanza furbo da capire che non ha alcuna speranza di avere la meglio su un gruppo di avventurieri ben equipaggiati, per cui fa la sua mossa soltanto quando pensa che le possibilità di successo siano a suo favore. Per esempio, potrebbe cercare di sopraffare un PG che rimane isolato dal resto del gruppo, oppure attendere finché tutti i personaggi sono feriti o indeboliti da un altro combattimento.

Se si trova faccia a faccia con un gruppo che pensa di non essere in grado di sconfiggere, non esita a fuggire o, se viene intrappolato, a implorare pietà. Non ha intenzione di combattere fino alla morte. Se il master lo desidera, può persino decidere che il mostro si offra di diventare il seguace del lanciatore di incantesimi più potente tra i personaggi, anche se il suo allineamento potrebbe causare non pochi guai nel corso del tempo.

Whishta-Krull, naga spiritico (chierico del 3° livello/mago del 2° livello): [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 42, DV 9, pf 50, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d3 + veleno (morso) o incantesimo, TS G9, Mor 8, PX 2.400].

Incantesimi dei chierici (2/1): 1° livello: *oscurità, santuario*; 2° livello: *blocca persone*.

Incantesimi dei maghi (2): 1° livello: *dardo incantato, stretta folgorante*.

Attacca con un morso velenoso che infligge 1d3 ferite e inocula un veleno mortale in caso di fallimento del tiro salvezza. Lo sguardo affascina chiunque fallisce un tiro salvezza contro paralisi, con un effetto analogo a *charme su mostri*.

F5. Forgia e armeria

Questa stanza era la forgia del fabbro del clan di giganti. Un'enorme incudine alta almeno 3 m è posta nel centro della fucina e un gran numero di armi di taglia gigantesca ancora incomplete sono stipate lungo le pareti, assieme a scudi smisurati e parti di armatura in varie fasi di costruzione o riparazione.

Le parti in pelle del mantice, che un tempo veniva usato per soffiare l'aria e alimentare le fiamme della forgia, sono marcite e mostrano lo scheletro interno di ferro e legno.

Molti degli oggetti nella stanza si sono ossidati o arrugginiti con il passare degli anni, ma un grosso scudo fatto interamente di legno, poggiato contro il muro, brilla come se fosse stato appena oliato e lucidato.

Lo scudo non è un pezzo di equipaggiamento, ma un imitatore estremamente affamato. Quando percepisce la presenza di creature che entrano nella stanza, utilizza la sua peculiare abilità per creare su di sé una falsa *aura magica* identica a quella prodotta dall'omonimo incantesimo dei maghi.

Imitatore (1) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 7, DV 10, pf 65, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d4 (pseudopodo), TS G10, Mor 8, PX 790].

Questo particolare imitatore è in grado di prendere la forma di oggetti inanimati fatti di legno o pietra e di creare su di sé una falsa *aura magica* identica a quella prodotta dall'omonimo incantesimo dei maghi. Attacca quando viene toccato, secernendo una colla che trattiene la vittima e colpendola con pseudopodi.

F6. Abitazioni

Ognuna di queste due stanze un tempo dava alloggio a 6-8 giganti, almeno a giudicare dal numero di intelaiature di letti che si trovano all'interno. Ci sono anche alcuni enormi cassapanche di legno con fasce di ferro, alte 2,4 m e larghe 3 m. Date le loro dimensioni e le cerniere ormai arrugginite, i bauli sono difficili da aprire. Comunque, contengono soltanto vestiti e oggetti personali di nessun valore.

F7. Abitazioni

Queste stanze erano probabilmente riservate per i membri più importanti della tribù, visto che ognuna sembra predisposta per accogliere soltanto uno o due giganti. In alcuni casi, la presenza di abiti femminili indica che la camera era di un gigante maschio e di sua moglie o concubina. Come nelle abitazioni dell'area F6, ci sono bauli pieni di abiti e alcuni gioielli di bigiotteria, ma niente di valore.

F8. Cucina

La porta di questa stanza è aperta e i mobili che si intravedono attraverso la soglia la identificano immediatamente come una cucina. All'interno della sala ci sono un enorme camino e un forno, costruiti lungo il muro che dà sull'esterno della fortezza. Nel camino ci sono degli spiedi per cucinare e un grosso calderone appeso a una catena. Pentole, padelle e altri utensili da cucina sono sparsi ovunque nel locale, anche se non sapreste dire se sono stati lasciati così dai giganti che vivevano nell'edificio oppure se sia stato qualcun altro a frugare qui dentro dopo la loro partenza.

Non c'è niente di prezioso nella stanza, anche se all'interno della cappa del camino vive una colonia di pipistrelli enormi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). A meno che non siano disturbate, queste creature rimangono

a riposare all'interno della loro tana fino al calare della notte, quando si avventurano in cerca di cibo.

Pipistrelli enormi (12) [All NM, Mov 9 m (3 m) o volo 45 m (15 m), CA 5, DV 6, pf 35, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G3, Mor 8, PX 570].

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

F9. Magazzino

La porta di questa stanza è caduta, o è stata divelta, dai cardini e sta marcendo per terra. All'interno, il locale è pieno di scaffali zeppi di vasi rotti, giare e bottiglie. Quel che resta di alcuni sacchi di grano è ammassato vicino a delle enormi botti. Anche se i contenitori sugli mensole sono in gran parte a dimensione di gigante, i sacchi e i barili sono di misura normale. Alcune mastodontiche casse contengono cuoio non lavorato, pelli di animali e rotoli di tessuto spesso e pesante, ormai rovinati dal passare degli anni.

Il materiale in una delle casse è ricoperto da un fungoide lurido. Il coperchio è chiuso e impedisce che le spore si diffondano nell'ambiente in quantità eccessiva ma, se viene aperto, tutti quelli che si trovano entro 3 m vengono investiti da un'improvvisa nube di spore. Chi non riesce in un tiro salvezza contro veleno muore per soffocamento nel giro di 6 round.

Fungoide lurido (1) [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 10, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

Questo fungo non si muove né attacca ma, a causa della sua acidità, il contatto con esso corrode cuoio e legno, causando 1d6 ferite alla pelle scoperta. Quando viene toccato, c'è una probabilità del 50% che emetta una nube di spore di 3 m di diametro. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno: il fallimento indica la morte per soffocamento in 6 round. Il fungoide lurido è immune a qualunque attacco tranne che al fuoco (una torcia può infliggergli 1d4 ferite per colpo).

Livello due

Le porte del piano superiore sono ancora relativamente in buono stato, diversamente da quelle del livello inferiore che si sono deformate e rovinata a causa del passare del tempo e dell'azione degli elementi. Ovviamente sono sempre a dimensione di gigante, per cui gli esseri umani devono effettuare un tiro per aprire porte (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) per riuscire a smuoverle.

F10. Anticamera dello sciamano

La porta di questa stanza è molto più facile da aprire rispetto a quelle del piano terra. Il locale è arredato spartanamente con delle disadorne panche di legno lungo le pareti. Sulla porta dall'altro lato dell'anticamera è scolpito un braciere fiammeggiante. Vi sembra che un tempo fosse dipinto, ma i colori rossastri della decorazione sono ormai sbiaditi e a malapena visibili.

Il colore dell'intarsio non è sbiadito a causa del passare del tempo, ma perché il pigmento usato non è pittura, bensì polvere di rubino che fa parte della protezione magica posta sulla porta. Se un ladro o un personaggio esperto di magia esamina accuratamente la decorazione e riesce in una prova di attributo appropriata, è in grado di intuire il funzionamento generale della trappola.

Chiunque tocca la porta o la colpisce con un oggetto evoca un enorme elementale del fuoco che attacca tutti quelli che si trovano nella stanza. Un effetto collaterale non prevedibile del potente incantesimo di difesa è la comparsa, assieme all'elementale, di alcuni diavoletti. Queste creature sono di intelligenza media e sanno che è meglio evitare di entrare in combattimento diretto con i PG, per cui volano verso il soffitto e attaccano dall'alto sfruttando al meglio le loro abilità magiche.

Elementale del fuoco (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 100, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco dell'elementale.

Diavoletti (4) [All LM, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 2, DV 2+2, pf 17, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + veleno (coda), TS G2, Mor 8, PX 83].

Attaccano con la coda avvelenata, che inietta un veleno mortale. I diavoletti possono lanciare *autometamorfofi* per assumere le seguenti forme: ragno gigante, corvo, ratto gigante, cinghiale. Sono vulnerabili solo alle armi magiche o d'argento, rigenerano 1 pf ogni round e fanno i tiri salvezza contro qualsiasi effetto magico come se avessero 7 DV. I diavoletti possiedono le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Una volta al giorno possono usare *suggestione*.

F11. Sacrario dello sciamano

Questa grande stanza è dominata da un elaborato altare, poggiato contro la parte esterna e costruito in modo da sembrare la testa di una garguglia con le enormi fauci spalancate. La "lingua" protrude verso l'esterno per formare una scalinata che conduce fino alla bocca aperta. Un'ispezione più attenta rivela che nella mascella inferiore c'è una buca, chiusa da una grata di ferro, che può essere utilizzata per accendere degli enormi fuochi, mentre la mascella superiore e la testa formano la canna fumaria.

Attualmente nell'altare non è acceso nessun falò ma, dalle condizioni dell'inferriata – che è consumata e deformata – è ovvio che un tempo qui dovevano bruciare fiamme capaci di sprigionare un calore incredibile.

Nel centro della stanza, di fronte all'altare, c'è un leggio di pietra alto 9 m su cui è poggiato un gigantesco tomo dalla lucente copertina nera.

Nel locale c'è anche un tavolo da lavoro di legno, sopra il quale riuscite a intravedere diversi oggetti religiosi, tra cui dei bracieri per l'incenso, alcuni simboli sacri e una dozzina di vasi d'ottone ossidato.

Il libro è un testo religioso non magico pieno di preghiere e cerimonie rivolte a Fread, il dio elementale del fuoco. È grosso e pesante persino per un gigante, visto che è lungo 1,8 m, largo 1 m e spesso poco più di 30 cm. Pesa circa 110 kg. Le pagine sono fatte di cuoio e sono rilegate all'interno di due copertine di ossidiana lucidata. Anche se non è realizzato con materiali particolarmente preziosi, il volume può essere venduto a un saggio o a un collezionista per 2.000 mo.

Il tavolo era utilizzato dallo sciamano per i suoi esperimenti di ricerca magica. I vasi contengono diversi componenti incantati di natura clericale, la maggior parte dei quali si sono deteriorati nel tempo. Tuttavia, in una delle giare ci sono cinque blocchetti di **incenso della meditazione**. Anche se sono tre volte più grandi di quelli normalmente utilizzati dai chierici umani, hanno identica durata ed effetti.

F12. Camera privata dello sciamano

La porta della stanza è chiusa a chiave e, date le dimensioni della serratura rispetto a quelle degli arnesi da scasso normalmente adoperati da un ladro, chi tenta di scassinarla ha una penalità del 20% al tentativo. Una volta che la porta viene aperta, ecco cosa vedono i PG:

Questa grande stanza ottagonale è ben arredata con un grosso letto, arazzi colorati, un tavolo da scrittura, un armadio e diverse sedie di legno decorato. Un enorme candelabro fatto di cristalli di colore rosso scuro pende dal soffitto proprio nel mezzo della camera.

Prima che abbiate l'opportunità di esaminare con maggiore attenzione uno qualsiasi di questi oggetti, una nuvola di fumo discende dal lampadario e si solidifica, assumendo la forma di un uomo dalla pelle color bronzo vestito con sgargianti abiti di seta. Vi parla con una voce profonda e tonante, dicendo: "Ah, benvenuti stranieri. Benvenuti nella mia prigione."

La creatura è un efreeti di nome Hassal che lo sciamano aveva evocato per farsi aiutare a incantare uno scudo magico destinato a Gholand. Normalmente, un efreeti evocato in questo modo può essere costretto a servire il suo padrone per 101 giorni, ma le particolari circostanze della sua chiamata hanno costretto la creatura a rimanere intrappolata qui per un tempo molto più lungo. Infatti, quando l'efreeti è stato evocato per la prima volta, lo sciamano gli ha offerto l'opportunità di essere liberato dalla sua schiavitù non appena lo scudo fosse stato pronto, se Hassal avesse accettato di servirlo senza cercare di

ingannarlo o provocare guai. L'efreeti, pur di abbreviare al massimo il tempo del suo asservimento, accettò immediatamente il patto. Sfortunatamente per lui, prima che lo scudo fosse completato lo sciamano fu ucciso e trasformato in un non morto, e Hassal scoprì con enorme frustrazione che l'accordo lo costringeva a rimanere sul Piano materiale. Cosa ancora peggiore, la creatura non morta che un tempo era stata lo sciamano non aveva alcun ricordo della sua vita passata e nemmeno dell'efreeti. L'ultimo ordine che aveva impartito al suo servitore era stato quello di sorvegliare la camera dello sciamano e i suoi possedimenti, per cui l'efreeti è impossibilitato a lasciare questo locale. Per lo stesso motivo, è obbligato ad attaccare i PG se questi tentano di entrare nella stanza o di prendere qualcosa ma, fintantoché gli avventurieri rimangono dall'altro lato dell'uscio, Hassal è smanioso di negoziare con loro.

Il più grande desiderio dell'efreeti è di essere liberato dalla sua prigione, ma non sa esattamente come ciò possa essere fatto. Arriva persino a offrire ai PG di esaudire tre desideri, se riusciranno a trovare un modo per salvarlo. Ci sono diverse soluzioni a questo problema, incluso il ricorso a incantesimi come *bandisci elementale del fuoco*, *desiderio*, *dispersione del male*, *dispersione della magia*, *esorcismo*, *espiazione*, *liberazione*, *revoca missione divina* o *spostamento planare*. Se i personaggi non hanno accesso a nessuna di queste magie, il master può permettere a un chierico di utilizzare il libro nel sacrario (area F11) per officiare una cerimonia di liberazione. I giocatori particolarmente ingegnosi potrebbero cercare di usare uno dei desideri promessi dall'efreeti per liberarlo, ma il master non deve permetterlo. Hassal non può infatti esaudire alcun desiderio finché non viene affrancato dal suo attuale patto di servitù.

Il master deve tenere bene a mente che Hassal è di allineamento neutrale malvagio e non tollera alcun tipo di imposizione, compresa quella di dover effettivamente garantire i desideri ai PG che dovessero avere successo nel riscattarlo dalla sua attuale condizione. Appena libero, cerca ogni scusa per disattendere gli accordi. La sua natura di genio, tuttavia, lo vincola ai giuramenti, per cui un gruppo scaltro o diffidente potrebbe costringerlo a stipulare un impegno che non può essere evitato in nessun modo.

Hassal, efreeti: [All NM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 10, pf 60, tpcCA0 11, Att 1, Fer 2d8 (pugno), TS G15, Mor 12, PX 4.500].

Può essere ferito solamente da armi magiche o incantesimi. È dotato di diverse abilità magiche e può usare ognuna di esse tre volte al giorno. Ha quattro abilità di "creazione": *creare cibo e acqua* (come un chierico del 7° livello), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di oggetti metallici dalla durata limitata (meno duro è il metallo più a lungo permane, l'oro dura 24 ore mentre il ferro solo 1 round), la capacità speciale di creare fino a 50 kg di mercanzie (oggetti fatti di legno, tessuto, corda e altri materiali simili) e *potere illusorio* (illusione permanente finché non viene toccata o dissolta). Può utilizzare anche *invisibilità* e *muro di fuoco*. Può assumere a volontà la forma di una colonna di fuoco

che infligge 1d8 ferite e infiamma i materiali combustibili entro 1,5 m, ma può mantenere questa forma solo per 3 round.

All'interno della camera dello sciamano non ci sono oggetti di grande valore. Gli arazzi sono vecchi e stinti, gli abiti nell'armadio erano di buona qualità ma sono ormai sciupati, il tavolo da scrittura contiene soltanto boccette d'inchiostro, penne e fogli di pergamena a misura di gigante, e così via. Un pulsante segreto nello scrittoio permette però di sbloccare il piano del tavolo, che si solleva ruotando su dei cardini nascosti e rivela uno scompartimento nascosto al cui interno ci sono diversi sacchi di gemme preziose (valore complessivo 12.000 mo) e un **amuleto dei piani** di dimensioni normali.

F13. Sala del trono e dei trofei

Quando aprite la porta di questo salone, vi trovate di fronte a una scena mozzafiato. Appesi alle pareti su entrambi i lati del locale ci sono innumerevoli teschi, corni, armi, scudi e vessilli. Molti dei crani appartengono a strane creature che non riuscite a identificare, anche se altrettanti sono di umanoidi di varie dimensioni, dagli gnomi ai giganti. Appena entrate, la vostra attenzione viene attirata dal bagliore di un grande fuoco acceso da qualche parte dietro l'angolo, nella parte più lontana della stanza. Non riuscite a capire quale sia la sua fonte, ma sembra provenire da un grande oggetto posto sopra un trono.

Soltanto quando il fuoco comincia a muoversi vi rendete conto che "l'oggetto" è in realtà un gigante e che le fiamme provengono direttamente da lui. Delle vampate escono dai suoi occhi e dalla sua bocca, mentre lingue di fuoco più piccole si sprigionano dalle fessure della sua armatura, quando avanza verso di voi. In una mano impugna un'enorme spada e nell'altra tiene un tridente di dimensioni normali, che nel suo pugno pare una grossa forchetta piuttosto che un'arma lunga. Come se non bastasse, a peggiorare la situazione si aggiunge la presenza di un'altra creatura simile, che si rivela alla vista spostandosi da dietro il trono.

Entrambi i giganti del fuoco non morti (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che un tempo erano Gholand e Rhogard, passano stabilmente il loro tempo nella sala dei trofei e la abbandonano molto di rado. L'odio per i viventi che cova all'interno di molte creature non morte è forte anche in loro, tanto da fargli attaccare immediatamente i PG senza ricorrere a nessun tipo di strategia.

Gholand, gigante del fuoco non morto: [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 16, pf 120, tpcCA0 8, Att 1, Fer 5d6 (spada gigante) o 1d6 (tridente) o vedi sotto (tocco fiammeggiante) o 3d6 (pietra), TS G16, Mor 12, PX 3.300].

Equipaggiamento: oltre alla sua spada, impugna il **tridente del fuoco dell'inferno** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Rhogard, gigante del fuoco non morto: [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 11+2, pf 85, tpcCA0 10, Att 1, Fer 5d6 (mazza gigante) o vedi sotto (tocco fiammeggiante) o 3d6 (pietra), TS G11, Mor 12, PX 2.800].

Com'è tipico dei giganti, possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite. Altrimenti combattono brandendo delle grandi armi (5d6 ferite). Inoltre, a causa delle fiamme che scaturiscono dal loro corpo, ogni creatura che viene toccata da un gigante del fuoco non morto subisce 2d20 ferite, dimezzabili effettuando un tiro salvezza contro incantesimi. A discrezione del master, questo tocco fiammeggiante potrebbe anche incendiare gli oggetti infiammabili della vittima. Come i loro cugini viventi, sono immuni agli attacchi basati sul fuoco, incluso il soffio del drago rosso. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Dopo che i personaggi si sono sbarazzati dei giganti non morti, hanno l'opportunità di esaminare più attentamente i trofei appesi alle pareti. Sono stati sottratti agli avversari sconfitti in battaglia da Gholand e, sebbene la maggior parte siano di scarso interesse e di ancora minor valore, tra loro si trovano alcuni oggetti decisamente più degni di considerazione. Due di essi sono **Giuramento Vincolante** e **Riparo Sicuro** (vedi la sezione "La spada e lo scudo di Tankersley" per la descrizione completa), che sono fissati al muro vicino alla **corazza di piastre +2** di Borinstar. Inoltre è possibile recuperare anche una spada corta di eccezionale fattura con l'elsa tempestata di gemme (valore 6.000 mo), un **martello da guerra +2**, **lanciatore nanico**, una **cotta di maglia elfica**, un **arco della velocità** e una spada corta **lama d'ebano** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di questi ultimi tre).



F14. Camera privata di Gholand

Questa stanza era senza dubbio la residenza del signore della guerra dei giganti. I mobili sono finemente lavorati, anche se molti si sono rovinati con il passare del tempo. Un grande letto a baldacchino si trova vicino a una delle pareti e alcune sedie imbottite circondano un tavolo con le gambe scolpite in modo da sembrare delle colonne fiammeggianti. Un enorme armadio è posto vicino al letto e le sue ante sono intarsiate con un mosaico decorativo fatto con pezzi di ossidiana. Sembra che il proprietario della stanza sia assente da molti anni, perché uno spesso strato di polvere ricopre ogni cosa.

Perlustrando la stanza i PG scoprono, sul fondo dell'armadio, un gigantesco baule chiuso con due enormi

lucchetti di ferro. Gholand custodiva le chiavi appese a una catena intorno al collo, ma sono state distrutte dalle fiamme infernali che si sono sprigionate dal suo corpo quando è stato trasformato in un non morto. Esattamente come per la serratura della porta della camera dello sciamano (area F12), date le dimensioni dei lucchetti rispetto a quelle degli arnesi da scasso normalmente adoperati da un ladro, chi tenta di scassarli ha una penalità del 20% al tentativo. All'interno del forziere ci sono alcuni sacchi che contengono monete di platino, d'oro e d'electrum per un valore totale di quasi 26.000 mo. Questo tesoro è composto da monete di conio differente tra loro: ce ne sono di umane, naniche, elfiche e persino un buon numero di origine ignota. Dentro ad altre borse più piccole sono custodite centinaia di gemme, molte delle quali ancora da tagliare. Nelle condizioni attuali valgono approssimativamente 17.000 mo, ma il prezzo di vendita può essere aumentato di altre 8.000 mo se le pietre grezze vengono lavorate.

ASPETTA, C'È DELL'ALTRO

Mentre i PG sono all'interno della fortezza, il drago di smeraldo (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) Torlinfaercathocorrundolin arriva sul posto, essendo stato avvisato della presenza degli avventurieri dagli spiritelli (vedi la sezione "Verso la fortezza di Gholand"). Utilizzando l'incantesimo *individuazione della vita* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa), Torlin localizza i personaggi nell'edificio e ne tiene sotto controllo gli spostamenti. Il drago è appollaiato sul muro sopra il cancello principale, rivolto in direzione del cortile, e ha usato un incantesimo di *invisibilità* per celarsi a occhi indiscreti. Rivela la propria presenza soltanto quando i personaggi escono nuovamente all'esterno, dopo aver completato la missione. A quel punto, il master può leggere a voce alta il testo seguente:

Non appena uscite dalle oscure sale della fortezza e vi trovate nuovamente alla luce del sole, una voce tonante echeggia nel cortile:

"Cosa abbiamo qui? Siete forse una banda di vagabondi che è capitata per puro caso nel mio territorio oppure siete venuti con l'intenzione di esplorare questo edificio e saccheggiare i tesori da lungo perduti che si trovano al suo interno? State bene attenti alla risposta che darete, perché se mentirete allora mi farete veramente arrabbiare."

Guardando verso l'alto, vedete un colossale drago appollaiato sul muro sopra il cancello. La luce del sole si riflette sulle sue scaglie di un verde brillante, scomponendosi in una miriade di bagliori scintillanti. Quando il drago muove la testa, le sue scaglie sfavillano di una moltitudine di colori, dal verde scuro fino all'abbagliante acquamarina. Stimato che il mostro sia lungo più di 30 m e la sua coda dovrebbe essere lunga almeno la metà del corpo.

Torlin si confronta direttamente con i PG per capire i motivi che li hanno spinti a recarsi qui e per scoprire quali oggetti magici potrebbero aver recuperato nella fortezza. Il drago considera, infatti, tutto il contenuto del maniero come di sua proprietà e i personaggi devono trovare un accordo se vogliono riuscire a portar via almeno una parte del tesoro

dei giganti. Torlin non è particolarmente interessato agli oggetti magici e alle armi, ma ha una particolare predilezione per le gemme in generale e per i rubini in particolare. Per esempio, potrebbe accontentarsi di ricevere tutte le gemme trovate nella fortezza e di 15.000 mo supplementari, permettendo però al contempo al gruppo di tenere gli oggetti magici.

Tuttavia, prima di concludere qualsiasi accordo, i PG devono convincere Torlin che utilizzeranno gli oggetti recuperati soltanto in maniera giusta e legale. Il drago utilizza l'incantesimo *paragnosi* per scoprire le reali motivazioni dei personaggi e, se le trova ammissibili, accetta di negoziare. Se, durante le trattative, sospetta che gli avventurieri stiano cercando di approfittarsi della sua buona fede, si infuria e chiede al gruppo di andarsene immediatamente dal suo territorio. Non esita a colpire per primo se ha motivo di credere che i PG abbiano l'intenzione di attaccarlo, ucciderlo o derubarlo, ma non ricorre alla violenza in nessun altro caso.

L'incontro con il drago non dovrebbe terminare con un combattimento, ma intende fornire ai PG un'opportunità di utilizzare le proprie abilità di negoziazione. Per questo motivo, il punto esatto in cui si trova la tana di Torlin, le difese che il drago ha predisposto per proteggerla e la composizione del tesoro custodito al suo interno non sono importanti ai fini dell'avventura. Se il master ne ha necessità, deve sviluppare da solo questa parte della trama.



Torlinfaercathocorrundolin (drago di smeraldo anziano): [All LN, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 0, DV 10, pf 80, tpcCA0 11, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli) o 3d6 (morso), TS G10, Mor 10, PX 3.100].

Incantesimi dei maghi (4/4/2): 1° livello: *comprendere i linguaggi, individuazione della magia, luci danzanti, ventriloquio*; 2° livello: *immagini speculari, individuazione della vita, invisibilità, paragnosi*; 3° livello: *blocca persone, velocità*.

Torlin è capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, Torlin utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago di smeraldo è un cono di vibrazione sonora che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 36 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Una volta che i PG hanno ultimato le trattative con il drago, sono liberi di riprendere la strada verso casa, utilizzando ogni mezzo a loro disposizione. Se devono viaggiare nuovamente a piedi attraverso il Bosco Intricato, il master deve creare altri incontri simili a quelli avvenuti durante il viaggio di andata. Se, per esempio, i personaggi hanno sconfitto il gruppo di uomini serpente (vedi incontro n. 9) ma non hanno seppellito i cadaveri dei mostri, è possibile che il luogo dove si è svolta la battaglia sia stato scoperto da un altro gruppo di uomini serpente, che sono adesso sulle tracce degli avventurieri. I PG possono anche incontrare nuovamente la couatl Zechtical e probabilmente dovranno fare un'altra sosta all'Avamposto, dove gli abitanti del forte gli chiederanno con insistenza di raccontare nei dettagli l'impresa appena portata a termine.

NUOVI MOSTRI

Aureofago

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) scavo 9 m (3 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	12
Attacchi:	1 (morso) + 4 (zampate)
Ferite:	2d4 + 2d4/2d4/2d4/2d4
Tiri salvezza:	G12
Morale:	12
Classe tesoro:	vedi sotto
Punti esperienza:	3.600

Gli aureofagi devono il loro nome al fatto che, oltre a essere dei voraci carnivori, necessitano di mangiare piccole quantità d'oro per sopravvivere. Sono lunghi circa 1 m, hanno un folto pelo dorato, otto forti zampe che terminano con dei robusti artigli e possenti mascelle irte di denti affilati. Sono creature solitarie e restano insieme solo il tempo necessario per procreare. Assalgono chiunque entra nel loro territorio, sorprendendo le vittime con un risultato di 1-4 su 1d6.

Questi mostri tentano di mordere la preda e, quando ci riescono, serrano le mascelle e non mollano più la presa finché non la uccidono o vengono uccisi. Una volta azzannata la vittima, in ogni round il morso infligge automaticamente 2d4 ferite e inoltre l'aureofago attacca anche con quattro delle sue zampe, ognuna delle quali necessita di un tiro per colpire (con un bonus di +4) per andare a segno.

Gli aureofagi dimezzano le ferite subite dalle armi contundenti e dal fuoco magico, e sono immuni ai veleni, ai gas e al fuoco normale.

Nella loro tana è possibile trovare, a volte, dell'oro grezzo per un valore di 3d10x100 mo.

Badalischio

Num. mostri:	1d8 (1d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	10
Attacchi:	3 (2 artigli, morso), vedi sotto
Ferite:	1d6 + veleno/1d6 + veleno/2d8, vedi sotto
Tiri salvezza:	G10
Morale:	10
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	2.400

I badalischi sono i cugini più grossi e pericolosi di quelli normali. Questi rettili bizzarri e mostruosi pietrificano le creature viventi con un semplice sguardo e le avvelenano con gli artigli o persino con una semplice zaffata del loro pestilenziale alito. I badalischi hanno in genere un tozzo corpo marrone con un ventre giallastro e quattro paia di zampe. Gli esemplari adulti sono lunghi circa 4 m. Questi mostri attaccano colpendo con gli artigli affilati e mordendo con le possenti mascelle.

Gli artigli sono ricoperti di un veleno di classe 1 (vedi pp. 143-144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure subisce 10 ferite entro 2d4 round.

Anche il fiato del mostro è velenoso. Chiunque si avvicina a 1,5 m dalla sua bocca, anche solo per un istante, deve riuscire un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure muore immediatamente. Il tiro salvezza va fatto anche se è il badalischio a mordere una vittima ma, una volta che riesce, il personaggio è immune al letale respiro di quello specifico mostro per le prossime 24 ore.

Qualsiasi creatura vivente che guarda negli occhi un badalischio deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o

diventa di pietra. Questa abilità non ha effetto su bersagli che si trovano a più di 18 m dal mostro. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del badalischio mentre lo affronta è guardare altrove o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio. Guardare altrove modifica il tiro per colpire di -4, mentre attaccare guardando l'immagine riflessa del mostro comporta una penalità di -2.

Un badalischio non è immune al proprio sguardo, quindi, se gli viene presentato all'improvviso uno specchio, c'è un 10% di probabilità che il mostro veda bene la sua immagine e debba fare un tiro salvezza contro pietrificazione per non diventare di pietra.

Drago di smeraldo

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	legale neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	7
Attacchi:	3 (2 artigli, morso o soffio)
Ferite:	1d6/1d6/3d6 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G8
Morale:	10
Classe tesoro:	XV
Punti esperienza:	1.490

I draghi di smeraldo devono il nome al colore delle loro scaglie, che sono di diverse tonalità di verde e, alla luce, brillano come se fossero delle gemme. Per una descrizione dettagliata dei draghi, vedi le pp. 68-70 del manuale di *Labyrinth Lord™* e la tabella qui sotto.

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

Tutti i tipi di soffio sono utilizzabili al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, i draghi useranno subito il loro soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, i draghi lo useranno di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago di smeraldo è un cono di vibrazione sonora che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 36 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite.

I draghi sono immuni agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. Sono inoltre immuni alle ferite inferte da effetti non magici simili al loro soffio.

Gigante del fuoco non morto

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	caotico malvagio
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	11+2
Attacchi:	1 (arma gigante o tocco o pietra)
Ferite:	5d6 o vedi sotto o 3d6
Tiri salvezza:	G11
Morale:	12
Classe tesoro:	XVIII (+ 5.000 mo)
Punti esperienza:	2.800

Queste creature sono molto rare e vengono occasionalmente create da potenti sciamani dei clan dei giganti del fuoco durante le cerimonie sacre. Conservano l'aspetto che avevano in vita, ma gli occhi, la lingua e alcune zone della pelle si decompongono e l'intero corpo sprigiona delle fiamme che li avvolgono completamente.

Com'è tipico dei giganti, possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite. Altrimenti combattono brandendo delle grandi armi (5d6 ferite). Inoltre, a causa delle fiamme che scaturiscono dal loro corpo, ogni creatura che viene toccata da un gigante del fuoco non morto subisce 2d20 ferite, dimezzabili effettuando un tiro salvezza contro incantesimi. A discrezione del master, questo tocco fiammeggiante potrebbe anche incendiare gli oggetti infiammabili della vittima.

Come i loro cugini viventi, sono immuni agli attacchi basati sul fuoco, incluso il soffio del drago rosso. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Idra, tessalidra

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	da 5 a 12
Attacchi:	1 morso per testa, 1 bocca principale, 1 chela
Ferite:	1d6 per testa/2d8 o vedi sotto/1d12
Tiri salvezza:	da G5 a G12
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	da 500 a 2.800

Le tessalidre sono mostri simili a rettili con 1d8+4 teste che circondano un'enorme bocca centrale. Il corpo è ricoperto da scaglie di colore rosso dorato e ha una coda massiccia che termina con una chela. Queste creature sono lunghe 9 m, pesano circa 3 tonnellate e hanno un numero di dadi vita

Informazioni ulteriori sui draghi di smeraldo

Habitat	Probabilità di...		Dimensioni	Soffio del drago		Incantesimi	1	2	3
	dormire	parlare		Forma	Tipo				
Regioni tropicali	30%	30%	lung. 36 m, larg. 9 m	cono	vibrazione sonora		4	4	2

pari a quello delle loro teste, con il massimo di pf per ogni DV.

Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round infliggendo 1d6 ferite, in più il mostro può mordere con la bocca centrale (che causa 2d8 ferite) e stritolare un nemico con la chela (1d12 ferite). Una vittima intrappolata dalla chela continua a subire 1d12 ferite da stritolamento per round e viene portata verso la bocca principale, che la morde automaticamente nel round seguente. Per liberarsi, il prigioniero deve riuscire in un tiro per aprire porte (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*).

Una volta al giorno, la bocca centrale può soffiare una nube di acido che occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. Il soffio infligge un numero di ferite pari al numero di pf del mostro al momento dell'attacco e le creature colpite possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà del danno.

Dopo aver subito 8 ferite, una tessalidra non può più usare una testa; dopo averne subite 16, non può più usarne un'altra e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa viene incapacitata, il mostro muore.

Queste creature sono immuni all'acido.

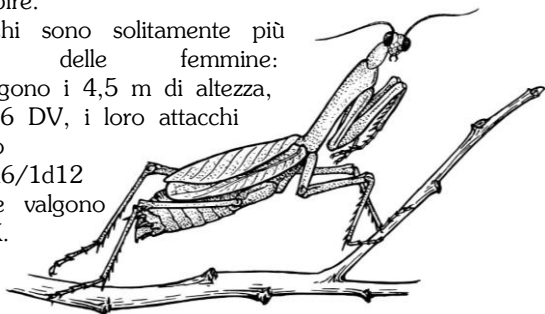
Mantide religiosa gigante

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	10
Attacchi:	2 (zampate) o 1 (morso)
Ferite:	2d6/2d6 o 3d8
Tiri salvezza:	G10
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.000

Queste enormi mantidi sono alte più di 6 m. Le loro ali non gli permettono di volare, ma soltanto di spiccare grandi balzi. Si tratta di creature carnivore ed estremamente voraci, che divorano tutto ciò che riescono a catturare e praticano comunemente il cannibalismo.

Se entrambe le zampe colpiscono nello stesso round, il bersaglio viene intrappolato e trascinato alla bocca. Per liberarsi, una vittima imprigionata deve effettuare un tiro per aprire porte con una penalità di -2 (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Se non ci riesce, nei round seguenti la mantide può tentare di morderla con un bonus di +5 al tiro per colpire.

I maschi sono solitamente più piccoli delle femmine: raggiungono i 4,5 m di altezza, hanno 6 DV, i loro attacchi causano 1d6/1d6/1d12 ferite e valgono 320 PX.



Pipistrello enorme

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

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

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

Uccello stigeo tropicale

Num. mostri:	1d10 (5d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) volo 36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	2+1
Attacchi:	1 (proboscide)
Ferite:	1d4+1 + veleno, vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	XI
Punti esperienza:	69

Questi mostri sono grandi il doppio dei normali uccelli stigei e vivono nelle zone a clima tropicale. Come i loro cugini più piccoli, assomigliano un po' a dei piccoli formichieri con le piume. La colorazione di questi uccelli è rosso vivo, con un ventre giallo acceso. La lunga proboscide è di un verde intenso vicino alla punta e di un giallo smorto alla base. Il corpo misura 60 cm, con un'apertura alare di 120 cm e un peso di circa 1 kg.

Un uccello stigeo tropicale usa la proboscide per bucare la pelle della vittima, attaccarsi a essa e succhiarne il sangue. Grazie alla sua rapidità, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire con il primo attacco. Se il colpo va a segno, la proboscide infligge 1d4+1 ferite e si attacca alla vittima, dopodiché l'uccello succhia 1d4+1 pf di sangue per round e rimane attaccato finché non viene ucciso o la vittima non muore dissanguata.

Il veleno secreto dalla proboscide di questi uccelli non è mortale, ma è comunque molto pericoloso. La vittima che non riesce in un tiro salvezza contro veleno resta paralizzata

per 2d6 turni. Una volta attaccata, la proboscide continua a inoculare il veleno e la vittima deve ripetere il tiro salvezza a ogni round finché il mostro non viene ucciso.

Uomo serpente

Num. mostri:	1d6 (2d6)
Allineamento:	caotico malvagio
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	8
Attacchi:	2 (vedi sotto)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G8
Morale:	8
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	1.560

Gli uomini serpente sono un perverso incrocio tra umani e rettili avvenuto in tempi remoti. L'aspetto fisico è altamente variabile e dipende dalla percentuale di sangue umano e rettiliano che scorre nelle loro vene. Alcuni sono identici agli esseri umani, eccezion fatta per delle piccole anomalie fisiche, come gli occhi da serpente, la lingua biforcuta o delle chiazze di scaglie al posto della pelle. Altri sono dei veri e propri obbrobri: tra le mutazioni più comuni ci sono uomini serpente con il corpo di uomo e la testa di rettile, oppure con la metà superiore del corpo di uomo e quella inferiore di serpente. Ci sono anche creature con dei serpenti al posto delle braccia oppure con gambe umane e una lunga coda di serpente, e persino uomini interamente ricoperti di scaglie e serpenti con braccia e gambe umane. Indipendentemente dall'apparenza di questi campioni dell'orrore, tutti gli uomini serpente sono invariabilmente malvagi e parlano sia il comune che la lingua sibilante dei serpenti, il che gli permette di comunicare con questi animali.

In combattimento, sono talmente veloci che possono attaccare due volte per round. Tutti gli uomini serpente utilizzano degli attacchi che variano in base alle loro caratteristiche fisiche:

- Se hanno la coda o la parte inferiore del corpo di serpente, possono stritolare le vittime infliggendo 2d4 ferite. Lo stritolamento prosegue automaticamente nei round successivi.
- Se hanno la testa o le zanne di serpente (o dei serpenti al posto delle braccia), possono mordere le vittime infliggendo 1d4 ferite e inoculando un veleno mortale, i cui effetti possono essere evitati riuscendo in un tiro salvezza contro veleno.
- Se hanno le braccia di uomo, possono utilizzare le armi (e gli scudi).
- Se hanno la testa di uomo, possono avere le abilità di un chierico o di un mago (fino a un massimo dell'8° livello).

Indipendentemente dalle caratteristiche fisiche, tutti gli uomini serpente hanno l'infravisione fino a 18 m di distanza, sono sorpresi soltanto con un risultato di 1 su 1d6, sono immuni ai veleni e hanno il 20% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 20% di probabilità che non abbia alcun

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



NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello della comunicazione

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

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

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

Anello riflettore di lame

Questo anello respinge 2d6 attacchi fisici al giorno, eccetto quelli derivanti dagli incantesimi. Gli attacchi non hanno effetto su chi indossa l'anello e vengono rimandati tali e quali contro chi li ha lanciati.

Arco della velocità

Oltre a essere un'arma magica +1, questo arco ha una cadenza di fuoco raddoppiata rispetto al normale. Infatti, se ci sono delle frecce non magiche e intatte entro 3 m dall'arma, una di esse viene teletrasportata, incoccata e messa in posizione di tiro non appena chi lo impugna tira la corda dell'arco. Il 10% di questi oggetti funziona anche con le frecce magiche ma, in questo caso, l'arciere non può scegliere quale specifica freccia viene teletrasportata sull'arco.

Balestra +1, lunga gittata

Questa balestra, che può essere leggera (90% di probabilità) o pesante (10% di possibilità), è un'arma magica +1 con una gittata raddoppiata rispetto al normale.

Cotta di maglia elfica

Questa armatura magica è così leggera e sottile che può essere indossata sotto i normali vestiti senza mostrare alcun segno della sua presenza. Date le sue caratteristiche, può essere utilizzata anche dai ladri.

Soltanto il 20% di queste armature è di taglia abbastanza grande da poter essere indossata anche da un umano, mentre nel restante 80% dei casi può essere portata soltanto da una creatura di taglia elfica (o più piccola).

Lama d'ebano

Solitamente queste armi sono delle spade corte con la lama fatta di metallo scuro, che di notte diventa completamente nero. Nella penombra o nell'oscurità la lama d'ebano è considerata un'arma +2, mentre di giorno (o nell'area di effetto di un incantesimo *luce* o simile) è un'arma +1.

Oltre ai bonus di combattimento, una lama d'ebano conferisce a chi la impugna anche le seguenti abilità:

- Ultravisione fino a 27 m di distanza (vedi p. 144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata*TM).
- Può duplicare gli effetti di un *globo oscuro* per tre volte al giorno.
- Bonus di +20% all'abilità dei ladri muoversi silenziosamente (se il possessore non è un ladro, ottiene questa abilità con una probabilità di successo del 20%).
- Bonus di +20% all'abilità dei ladri nascondersi nelle ombre (se il possessore non è un ladro, ottiene questa abilità con una probabilità di successo del 20%).

Occhiali dell'individuazione

Quando indossati, permettono al personaggio di vedere l'invisibile come l'incantesimo dei maghi *individuazione dell'invisibilità*.

Olio antiruggine

Questo fluido oleoso non va bevuto, ma cosperso sull'equipaggiamento, operazione che richiede 3 round. Gli oggetti protetti dall'olio non arrugginiscono come conseguenza dell'esposizione a fattori esterni o condizioni ambientali (es. immersione in acqua, umidità estrema, ecc.) e hanno il 50% di probabilità supplementare di resistere al tocco corrosivo del rugginofago. L'effetto dell'olio dura 1d6+6 giorni, ma può essere lavato via da un liquido alcolico, come liquore, vino o birra.

Olio dell'immobilità

Questo fluido oleoso non va bevuto, ma lanciato contro un bersaglio (gittata 3/6/9 m). Perché l'attacco vada a segno, è richiesto un normale tiro per colpire. La vittima viene immobilizzata per 6 turni, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro paralisi.

Olio della resistenza all'acido

Questo fluido oleoso non va bevuto, ma cosperso sulla persona e sull'equipaggiamento, operazione che richiede 3 round. L'effetto dell'olio dura per un intero giorno (24 ore) e conferisce l'immunità a un massimo di (1d6+6)x10 ferite causate dall'acido. L'esatto ammontare viene determinato segretamente dal master al momento dell'applicazione. Ogni

volta che la persona (o l'equipaggiamento) entra in contatto con l'acido, non subisce alcuna conseguenza.

Per esempio, un personaggio si cosparge con quest'olio e il master tira il dado, ottenendo un risultato di 2. L'avventuriero può subire quindi un massimo di 80 ferite da acido nelle successive 24 ore senza patire nessuna ripercussione. Se viene investito dal soffio di gas acido di un drago verde che gli causa 38 ferite, non subisce nessun danno e l'olio può ancora assorbire 42 ferite da acido fino all'esaurimento della sua efficacia.

Olio protettivo contro gli animali

Questo fluido oleoso non va bevuto, ma cosperso sulla persona e sull'equipaggiamento, operazione che richiede 3 round. Tiene a bada tutte le forme di animali per 6 turni. La barriera protettiva può respingere un numero di animali che dipende dai loro DV. Se gli animali hanno 3 dadi vita o meno, la barriera ne tiene lontani 1d10; se hanno 4 o 5 DV, ne vengono tenuti lontani 1d8; se invece hanno 6 DV o più, ne vengono respinti 1d4.

Pozione dell'infravisione

Questa pozione conferisce una capacità visiva analoga all'infravisione di elfi e nani per 1d6+6 turni.

Proiettili esplosivi

Questi proiettili per fionda conferiscono un bonus di +1 al tiro per colpire. Se l'attacco va a segno, il proiettile ha un effetto analogo alle *ghiaie deflagranti* create dall'incantesimo dei druidi *semi di fuoco*.

Pugnale +1, lanciato

Questo pugnale è perfettamente bilanciato, per cui ha la massima efficacia quando viene lanciato. In mischia è un'arma magica +1. Quando viene usato per colpire a distanza, ha gittata 18/36/54 m e infligge il doppio delle normali ferite.

Tridente del fuoco dell'inferno

Oltre a poter essere utilizzato in combattimento come un normale tridente, questo oggetto incantato possiede l'abilità di scagliare un getto di fiamme roventi per un massimo di cinque volte al giorno. Questo attacco può essere diretto contro uno o più nemici.

Le fiamme possono essere indirizzate contro un singolo bersaglio entro 18 m e infliggono 9d6 ferite da fuoco, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio.

In alternativa, è possibile creare un arco di fuoco che colpisce tutti coloro che si trovano in un arco di 90° entro 18 m. In questo caso, ogni vittima subisce 1d10 ferite e non ha diritto al tiro salvezza.

Indipendentemente dal tipo di attacco, tutti gli oggetti infiammabili dei bersagli colpiti dalle fiamme del tridente vengono distrutti dal fuoco, a meno che il loro possessore non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi.

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi dei maghi

Individuazione della vita

Livello: 2°

Durata: 6 turni

Gittata: 100 m

L'incantatore percepisce la presenza di creature viventi e senzienti che si trovano in un raggio di 100 m. Questo incantesimo rileva esseri umani, semiumani, umanoidi, mostri, animali e vegetali che hanno un livello minimo di intelligenza. Non è in grado di individuare creature che non sono vive nel vero senso del termine (per esempio i non morti, i golem o le statue animate), né quelle completamente prive di intelletto (come la maggior parte degli insetti, dei vermi giganti e delle melme). Permette all'incantatore di conoscere con esattezza il numero delle creature nell'area di effetto, ma non ne svela il tipo o fornisce altre informazioni di sorta, né tantomeno consente di leggerne i pensieri o le intenzioni.

LA SPADA E LO SCUDO DI TANKERSLEY

Giuramento Vincolante

È una spada +2, vendicatrice sacra che ha un bonus di +2 nelle mani di chiunque non sia un paladino. Impugnata da quest'ultimo, la spada ha un bonus di +5 ed emette continuamente un'aura equivalente all'incantesimo *dispersione del male*. L'aura agisce in un raggio di 1,5 m e a un livello pari a quello del paladino. Se usata contro creature caotiche (malvagie), la spada infligge 5 ferite in più a colpo. A comando, il paladino può creare una zona di *luce* in un diametro di 18 m intorno alla spada.

Inoltre, il paladino è infuso di un'aura di assoluta affidabilità, tale che tutti quelli che ascoltano le sue parole le prendono assolutamente per vere. Non è necessario la spada sia sguainata o impugnata perché questo effetto si manifesti. Tuttavia, il proprietario di Giuramento Vincolante è assolutamente incapace di mentire consapevolmente. Questo potere rimane efficace per ulteriori sette giorni dopo che il possessore e la spada sono stati separati.

L'arma ha anche la dote straordinaria di rendere vincolante qualsiasi giuramento fatto, come se chi lo ha pronunciato fosse soggetto all'incantesimo *costrizione arcana*. Il giuramento deve essere proferito ad alta voce mentre il paladino tocca con la lama dell'arma la pelle nuda di colui che sta facendo la promessa solenne. Non è concesso alcun tiro salvezza per resistere a questo potere della spada e le creature in grado di resistere alla magia hanno una penalità del 25% alla loro probabilità di annullare questo effetto (per esempio, una creatura con una resistenza alla magia del 75% ha soltanto il 50% di cancellare il vincolo). La forza della *costrizione arcana* è tale che soltanto un intervento

divino può scioglierla, persino un *desiderio* non è abbastanza potente da riuscirci. Il giuramento è legato all'anima stessa di chi lo ha pronunciato, per cui la morte seguita da un'eventuale *rianimare*, *resurrezione* o *reincarnazione* non affranca dal vincolo. L'unico modo per liberare qualcuno dalla *costrizione arcana* imposta dalla spada è quello di fargli toccare nuovamente la lama mentre il paladino lo scioglie dal voto.

Quest'arma è considerata un artefatto, per cui è molto resistente alla magia ed estremamente difficile da distruggere.

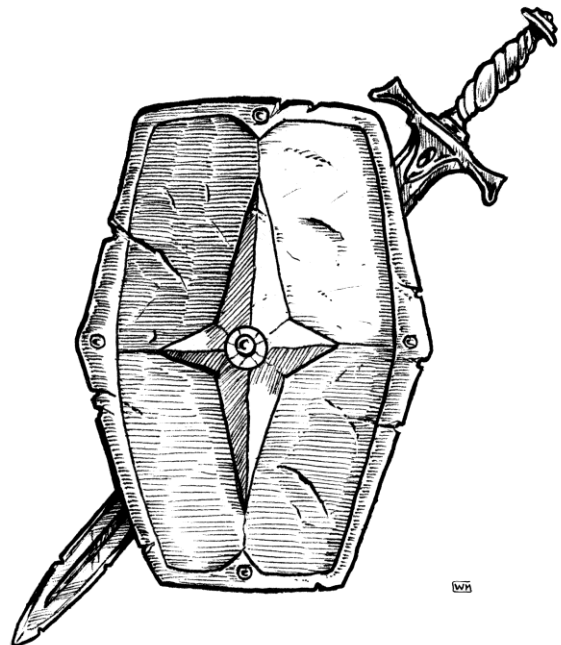
Rifugio Sicuro

Questo scudo +2 può creare un *muro di forza* per tre volte al giorno. Il muro può avere due forme differenti.

La prima è una barriera verticale che compare immediatamente davanti allo scudo e si estende per un raggio di 9 m o finché non incontra un oggetto solido.

La seconda, che viene generata quando lo scudo è tenuto sopra la testa, è una cupola semicircolare con un raggio pari alla distanza tra il terreno e lo scudo stesso. Questo effetto può essere utilizzato solamente quando chi impugna lo scudo si trova su un terreno solido e non funziona, per esempio, se sta volando o nuotando.

Entrambi gli effetti si protraggono finché lo scudo viene tenuto fermo nel punto in cui si trovava quando è stato creato il muro e perdurano per altri 3 round dopo che viene spostato.



DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 Gyax.
 Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.
 Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.
 Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.
 Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.
 Gorbil from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.
 Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.
 Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyax.
 Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gyax.
 Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gyax.
 Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.
 Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Thessalhydra from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax and Wizards of the Coast.
 Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyax.
 Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.
 Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyax.

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 "Fire Giant Blacksmith" copyright Thierry Van Gyseghem, used with permission: <http://orogion.deviantart.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.

CHDDX3 La Fortezza di Gholand, copyright 2017 Chimerae Hobby Group.
 Author Keven Simmons.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Labyrinth Lord™ e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile
 gratuitamente in **formato PDF**
 e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e
 senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group
 per saperne di più.

www.chimerae.it