

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

**Riscatto!**  
di Alan Jones



Copertina: S. Hermann & F. Richter  
Illustrazioni: Jeff Freels, Steve Robertson,  
William McAusland  
Mappe: Alan Jones  
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.

© 2021 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX7 - 1ª Edizione - Settembre 2021

## INDICE

Introduzione . . . . .	4
Preludio . . . . .	4
L'incontro col Conte . . . . .	5
Il viaggio per il maniero di Offa . . . . .	6
Il maniero di Offa . . . . .	7
Il tempio della Signora dell'Oscurità . . . . .	12
Bonus ai punti esperienza . . . . .	19
PnG principali . . . . .	19
Nuovi mostri . . . . .	20
Nuovi oggetti magici . . . . .	22
Indizi – La pergamena nascosta (da consegnare ai giocatori) . . . . .	24

## Mappe

La dimora del Conte Yldysl . . . . .	14
Il tempio della Signora dell'Oscurità . . . . .	14
Il maniero di Offa . . . . .	15

## Abbreviazioni

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

---

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

### Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

### Avviso per i giocatori

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

### Note per il master

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

### Sommario

Questa avventura può essere ambientata ovunque nel mondo della campagna di gioco, in un’area semicivilizzata. Uno dei PG o un PnG importante è stato catturato e i personaggi hanno il compito di recuperare l’ostaggio. I rapitori sono seguaci della malvagia dea dei non morti, la Signora dell’Oscurità. Il gruppo potrebbe averli già incontrati in precedenza, magari impadronendosi di oggetti sacri al culto o profanandone un tempio. I fedeli della Signora dell’Oscurità sono in cerca di vendetta. Questo modulo è per 6-8 personaggi di livello 8-10. È consigliabile la presenza tra loro di almeno un chierico di alto livello e tutti dovrebbero possedere una o più armi magiche.

Il seguito dell’avventura parte dal presupposto che Tartella, una guerriera umana da tempo amica dei PG, sia stata rapita mentre era in convalescenza per riprendersi della perdita di un braccio in battaglia. La vicenda si svolge vicino al villaggio di Picco Boscoso, nella parte occidentale del regno, dove i personaggi hanno stabilito la loro base operativa.

### PRELUDIO

Già entrando a Picco Boscoso, capite che qualcosa non va. Coppie di guardaboschi – umani di allineamento legale amici degli elfi, che vengono adottati da un clan elfico e ai quali viene insegnato sia a maneggiare le armi che a usare la magia – fanno la ronda per le strade e non c’è traccia del trambusto che normalmente caratterizza questo affollato insediamento commerciale. Le sentinelle vi lanciano uno sguardo diffidente mentre passate e il vostro senso di disagio cresce quando vi dirigete verso la locanda dove alloggiate. Un gruppo di sei guardaboschi è di sentinella fuori dalla porta principale. Nel momento in cui vi avvicinate, una donna sulla trentina dal viso severo si fa avanti e si inchina fugacemente.

“Mi è stato chiesto di scortarvi dal Conte,” dice parlando in comune con un accento elfico che tradisce il tempo che ha trascorso con la razza silvana. “Per favore, lasciate qui i vostri cavalli e seguitemi.” Fa schioccare le dita e un trio di stallieri si affretta a prendere le vostre bestie.

Se i PG si rifiutano di obbedire, la donna continua a parlare.

“Non siete ancora nei guai,” dice con un accenno di minaccia nella voce. “Ma è successo qualcosa di cui il Conte desidera parlarvi.” Se i PG si ostinano ancora a non andare con lei, la donna aggiunge tristemente: “Ho pensato che avreste potuto fare resistenza. Il Conte stava per offrirvi aiuto e consiglio, ma siete troppo «importanti» per gente come noi. Arrivederci.”

Detto questo, si volta e porta via tutti i guardaboschi, tranne due, dirigendosi verso la residenza del Conte. Il nobile ormai non incontrerà i PG, a meno che non gli vengano fatte scuse pubbliche e formali.

Se invece il gruppo obbedisce alla donna, l'avventura può proseguire:

Mentre camminate per la città, il capitano dei guardaboschi si presenta. “Sono Lutatia, figlia adottiva del clan Querciarossa. Non posso rivelare nulla riguardo al motivo per cui il Conte vuole parlarvi, tranne che riguarda la vostra amica Tartella.”

Si rifiuterà di rispondere a qualsiasi altra domanda. Lutatia si ferma all'ingresso del palazzo del Conte. È un grande edificio costruito intorno a una quercia, il cui tronco alto e spesso si innalza attraverso e sopra il fabbricato in legno fino a formare un'ampia chioma di foglie verdi. Due elfi con spade corte e lance sorvegliano l'ingresso, ma si fanno da parte per lasciare che la donna conduca i PG all'interno.

## L'INCONTRO COL CONTE

### La dimora del Conte Yldysl

#### 1. Atrio

Questa grande stanza spoglia funge da posto di guardia per i soldati che sorvegliano la magione. Non ci sono arredi che possono distrarre le sentinelle dal loro dovere e almeno un paio di guardaboschi o di elfi sono sempre in servizio. Qui attendono anche le scorte dei capoclan o degli altri dignitari in visita presso il Conte, il che può rendere la sala affollata in alcune occasioni. Le pareti della camera sono realizzate con tronchi di legno lasciati allo stato grezzo, per esaltare la perfezione della natura. Il pavimento è in terra battuta. Tre porte conducono fuori dal locale. Quella a due ante, coi battenti intagliati, immette nella sala delle assemblee a nord. Le due più piccole e disadorne si aprono sul guardaroba a est e sul corridoio a ovest.

#### 2. Guardaroba

Questa stanza ha delle rastrelliere per le armi e ganci per cappe e mantelli. Nessuno, qualunque sia il suo grado, è ammesso alla presenza del Conte se prima non lascia qui le sue armi. La presenza di guardie nell'atrio esterno garantisce la sicurezza degli oggetti depositati.

#### 3. Sala delle assemblee

Questo salone dall'alto soffitto ha molti sedili lungo le pareti, ma la caratteristica più impressionante è il grande falò al centro. Accanto a esso sono accatastati blocchi di torba e ciocchi di legno profumato. Tutto l'anno, è tenuto acceso un fuoco caldo e invitante. Durante i banchetti, su di esso vengono arrostiti grossi pezzi di carne. Per le riunioni meno

numerose il cibo è portato dai forni e dalle taverne della città, e naturalmente prima di servirlo viene controllato attentamente dagli assaggiatori del Conte. È qui che si svolgono gli incontri importanti del clan. Mentre parlano, gli anziani e i consiglieri della comunità siedono sulle panche o camminano su e giù per il pavimento di terra dura, disseminato di erbe profumate e giunchi. Le discussioni sono comuni, ma vengono presto risolte con uno o due fiaschi di buon vino o di birra.

#### 4. Cappella del dio degli elfi

Costruita intorno al tronco del grande albero di quercia che torreggia sopra l'edificio, la cappella è un luogo tranquillo e contemplativo. Qui il Conte viene mattina e sera per pregare il dio degli elfi. Anche gli anziani dei clan che sono in visita si recano a rendere omaggio alla divinità prima e dopo gli incontri.

#### 5. Sala da pranzo e riunioni privata

In alcuni casi il Conte vuole avere un colloquio riservato con qualche anziano, coi suoi consiglieri o con qualcuno dei suoi pochi amici personali. In queste occasioni, utilizza questa stanza più piccola. Ci sono un paio di librerie con testi sulle tradizioni e le leggi degli elfi. Altre pergamene contengono mappe e racconti di imprese epiche. Il tavolo è graffiato e bucherellato nei punti in cui il Conte o i suoi interlocutori hanno usato un pugnale per tenere aperta una carta geografica o per enfatizzare il loro punto di vista durante una discussione.

#### 6. Studio del Conte

Questa stanza privata è sempre chiusa a chiave quando il Conte non la usa. All'interno ci sono i suoi libri di magia e altri documenti privati. Un grande camino, un tavolo, una sedia e un baule sono gli unici mobili. Nella cassapanca sono riposte l'armatura, le armi e gli oggetti magici del Conte. È sbarrata con la magia e protetta da una trappola con un veleno paralizzante.

#### 7. Stanza da letto del Conte

Questa camera è spartana. Gli unici arredi sono un semplice armadio di legno e un grosso letto a due piazze. Il Conte vive solo perché non vuole imporre a nessun altro lo stress che deriva dal governare. Non gli mancano le ammiratrici tra le elfe e, anche se ha 500 anni, viene considerato uno scapolo molto appetibile. Da parte sua, preferisce gli incontri fugaci e i divertimenti – specie le bevute – che la vita da celibe gli consente, senza che ci sia una moglie a ricordargli che ormai è alla soglia della maturità.

### Incontrare il Conte

Dopo aver lasciato in custodia le armi, venite portati nella sala da pranzo privata del Conte, dove lui in persona è seduto al tavolo, intento a osservare una pergamena con un'espressione preoccupata sul viso. Quando entrate, si alza e vi invita a sedervi. È alto quasi un metro e settanta, ha la corporatura robusta e la carnagione pallida che contrasta fortemente con gli occhi e i capelli neri. Indossa una tunica verde con delle brache abbinata.

Dalla cintura decorata di cuoio marrone che porta intorno alla vita pende un fodero vuoto. Ai piedi ha un paio di morbidi stivali di pelle conciata. “Sedetevi, per favore,” dice gentilmente, indicando gli scranni finemente intagliati che circondano il tavolo.

“Vi ho fatto chiamare perché ho delle gravi notizie. La vostra amica e compagna Tartella è stata rapita. Due notti fa, i sequestratori hanno fatto irruzione nella locanda dove dormiva e l’hanno portata via. Alcuni dei miei guardaboschi sono intervenuti, ma sono stati attaccati e uccisi prima che potessero dare l’allarme. L’oste dice che i malviventi hanno preso anche un paio delle sue cameriere. Probabilmente avevano sentito dei rumori ed erano andate a vedere cosa stesse succedendo. Da quello che sono riuscito a scoprire, sembra che i rapitori abbiano usato delle fiale di gas soporifero per addormentare le vittime prima di rapirle. Ho inviato una compagnia dei miei soldati migliori per seguire le tracce dei criminali, ma nessuno di loro ha fatto ritorno. I banditi hanno lasciato questa pergamena infilzata al letto con un pugnale.”

È lo stesso che ha in mano, col quale spinge verso di voi il foglio che stava leggendo. L’arma ha la lama ricurva e l’impugnatura d’avorio. Impresso a fuoco sul manico c’è un cerchio nero che oscura parzialmente un sole stilizzato. Il messaggio dice:

«Abbiamo la vostra amica. Voi avete quel che vogliamo noi. Incontriamoci al maniero di Offa e faremo lo scambio. Niente trucchi. La Legione Oscura».

“Il simbolo sul pugnale è molto simile a quello dell’odiata Signora dell’Oscurità,” aggiunge il Conte quando avete finito di leggere la pergamena. “Il maniero di Offa è un piccolo castello abbandonato che si trova nel nord-est della regione, vicino alla confluenza dei fiumi Verdevalle e Kerendara. Una quarantina d’anni fa, era stato assegnato a un guerriero di nome Offa, che ci è vissuto solo per cinque anni prima di rimanere ucciso durante un’avventura. Non aveva eredi, perciò il suo feudo è tornato al regno. Per quanto ne so, l’edificio è una rovina in sfacelo ma non sarei sorpreso se una banda di rinnegati lo usasse come base.” Si volta per prendere un grosso otre, poi riempie degli eleganti calici d’argento con del vino color rosso sangue. Fa un profondo sospiro mentre aspetta la vostra risposta.

Il Conte non sa nient’altro sulla Legione Oscura. È preoccupato per la sicurezza di Picco Boscoso e quella dei suoi sudditi. Non può mettere a disposizione delle truppe, perché le sta usando per proteggere il villaggio. I guardaboschi sono troppo inesperti per essere d’aiuto. Non sembra arrabbiato coi PG e non li considera responsabili di quello che è accaduto.

Proprio mentre i personaggi stanno per andarsene, si sente bussare alla porta e uno degli elfi di guardia sussurra rapidamente qualcosa all’orecchio del Conte.

“Sembra che uno dei guardaboschi che ho inviato in missione sia tornato con delle novità,” dice il Conte in tono inquieto. Intanto un uomo ferito e malmesso entra nella stanza, appoggiandosi a una stampella. Fa un inchino prima di parlare con voce roca, a causa delle labbra gonfie e tumefatte.

“Mio signore, porto gravi notizie. Sono il solo della mia squadra a essere sfuggito al nemico. Sono rintanati nel vecchio maniero. Hanno predisposto delle trappole e ci sono degli esploratori che pattugliano i boschi lungo il perimetro, e degli arcieri nella torre. Non abbiamo trovato segni delle prigioniere prima di cadere nell’imboscata.”

Il guardaboschi ferito rimane qualche minuto per rispondere alle domande.

Non sa quanti banditi ci sono, ma crede almeno una o due dozzine.

Rifiuta qualsiasi offerta di cura. (“Andrò dal guaritore del mio clan per farmi medicare.”)

I malviventi sembrano ben organizzati e hanno un comandante in gamba, che ha qualche conoscenza delle arti arcane.

### La stanza distrutta

Quando i PG lasciano il palazzo del Conte e tornano alla locanda, scoprono che la camera affittata dalla loro amica rapita è stata messa a soqquadro, come se qualcuno stesse cercando qualcosa.

I bauli sono stati aperti, le assi del pavimento sollevate e i materassi tagliati. Tutti gli oggetti di valore, magici e non, che appartenevano alla ragazza scomparsa sono stati portati via. L’oste sta sulla porta, applaudendo ironicamente, mentre controllate i danni. Sembra arrabbiato con voi per quello che è successo e al tempo stesso preoccupato del fatto che possiate prendervela con lui per l’accaduto.

Non ci sono altri indizi da scoprire nella camera o interrogando gli abitanti del villaggio. Nessuno ha visto né sentito nulla.

## IL VIAGGIO PER IL MANIERO DI OFFA

Ci sono una quarantina di chilometri fino al maniero. La via attraversa colline ondulate e boschi decidui. Più vi avvicinate alla meta, più le foreste diventano folte e oscure, costringendo i vostri cavalli ad andare al passo.

Mentre i PG attraversano il tratto più fitto del bosco, il master deve tirare sulla tabella qui sotto finché non ottiene per la seconda volta il risultato “Pattuglia di banditi”.

1d10	Incontro	Note
1-2	Un cavallo infila la zampa nella tana di un coniglio	Il PG deve fare una prova di Destrezza per evitare di cadere e subire 1d4 ferite.
3-4	Stormo di fagiani	Spaventa i cavalli (vedi sopra).
5-6	Cinghiale selvatico	<b>Cinghiale selvatico (1)</b> [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50].
7-10	Pattuglia banditi	Questo incontro può avvenire al massimo due volte.

### Prima pattuglia di banditi

**Bandito n. 1** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 12, tpcCA0 18 (16 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 16, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 2** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 15, tpcCA0 18 (17 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 14, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, **spada lunga +1**, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 3** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 6, tpcCA0 18 (16 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 16, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, **spada corta +1**, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 4** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 4, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

### Seconda pattuglia di banditi

**Bandito n. 1** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 9, tpcCA0 18 (19 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 7, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 2** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, **balestra pesante +3**.

**Bandito n. 3** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 8, tpcCA0 18 (17 in mischia), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 14, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

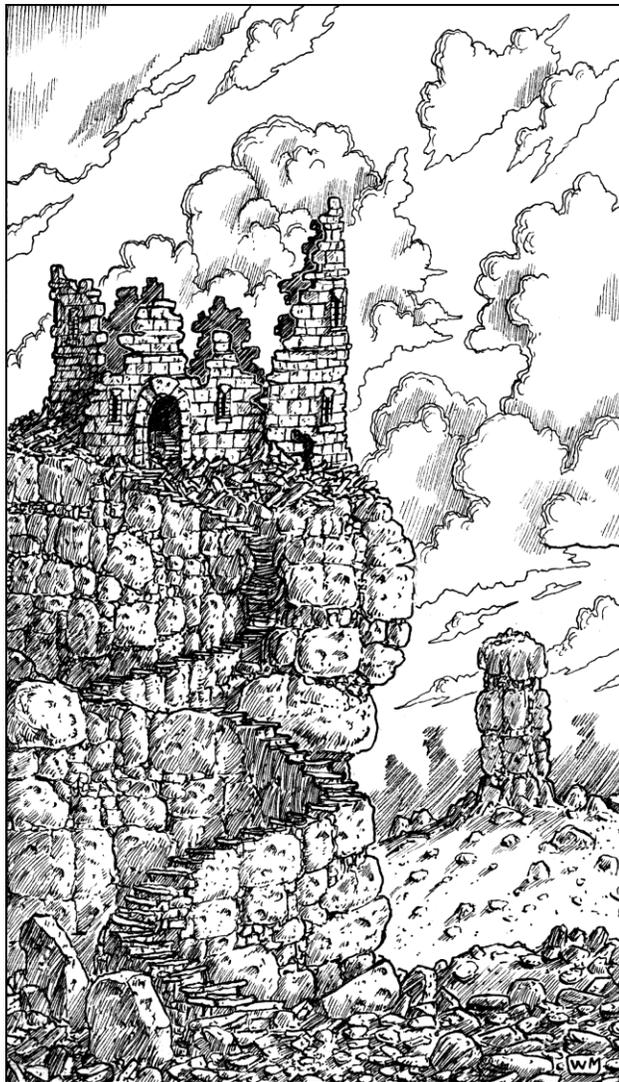
Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 4** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +1**, spada lunga, pugnale, **balestra leggera +1**.

Se anche uno solo dei banditi riesce a fuggire, cosa che i malviventi cercano di fare non appena iniziano a subire delle ferite gravi, avverte i compagni al maniero che i PG stanno arrivando.

Tutti i briganti indossano una bandana nera intorno alla testa. Sotto la fascia nascondono un marchio, che raffigura un cerchio nero circondato da fiamme, come se fosse un'eclissi solare: il simbolo della Signora dell'Oscurità.



### IL MANIERO DI OFFA

#### I dintorni

Quando il bosco inizia a farsi più rado, l'odore di foglie e muschio è rimpiazzato da quello di carne in putrefazione. Attraverso gli alberi vedete dei corvi che volano in cerchio e delle mosche che ronzano intorno a quattro cadaveri rigonfi. Il terreno è annerito e dissestato, così come la vegetazione proprio al margine della macchia. La carcassa di un elfo è impalata su un ramo spezzato, mentre un altro corpo è infilzato nel tronco di una pianta da numerosi quadrelli di balestra. Sotto di voi, in una valle amena, notate le rovine del maniero di Offa.

Il cadavere trafitto dai bolzoni stringe in mano una pergamena, sulla quale è scritta la parola "Grazie".

Se i PG abbandonano il riparo offerto dagli alberi durante il giorno o rivelano in altro modo la propria presenza,

vengono attaccati dalla torre, che dista circa 200 m dal limitare del bosco. L'elfo negromante, Moreldrak, lancia una *palla di fuoco* non appena tre o più personaggi escono dalla foresta. Contemporaneamente, i banditi che sono con lui tirano con le loro balestre pesanti. L'incantatore usa la sua seconda e ultima *palla di fuoco* mentre i PG raggiungono il maniero, poi si rifugia al sicuro nei sotterranei passando attraverso il pozzo, prima che il gruppo riesca a entrare nell'edificio. Se è necessario, utilizza *immagini illusorie e confusione*, e anche *dardo incantato*, per tenere a bada gli intrusi.

Se i personaggi provano a oltrepassare una delle sezioni di muro crollato, devono fare una prova di Destrezza per riuscirci. Scavalcare la breccia richiede un intero round e può tentare soltanto un PG alla volta. La caduta non causa alcun danno, ma l'avventuriero casca sempre all'esterno del maniero. I personaggi con abilità secondarie come acrobazia o simili possono tentare di saltare sopra il muro, mentre quelli esperti nell'arrampicata hanno automaticamente successo, senza bisogno di fare alcuna prova.

Ogni brigante indossa una bandana nera, sotto la quale nasconde un marchio – un'eclissi solare – che lo identifica come seguace della Signora dell'Oscurità.

### 1. Fuori dal cancello

Un muretto, basso ma resistente, è stato eretto nello stretto spazio dinanzi al corpo di guardia, per impedire agli assediati di sferrare un attacco frontale con arieti da sfondamento. Il terreno in questa zona è sassoso e sconnesso.

C'è anche una trappola. Quando una delle pietre vicino all'entrata viene calpestata, una lancia è scagliata da un buco nascosto nel muro. Colpisce con tpcCA0 12 e infligge 1d6+3 ferite.

La parete esterna del corpo di guardia è liscia e non offre appigli. A circa 6 m di altezza potete vedere una serie di quattro feritoie. Il cancello sembra essere stato riparato di recente con dei pezzi di legno scompagnati, ma ha l'aria solida.

La porta ha CA 2, 57 pf e ignora le prime 8 ferite subite da ogni singolo attacco. Dall'altro lato ci sono due travi che la tengono chiusa. Mentre i PG assaltano il cancello, i difensori possono contrattaccare dalla torre principale, da quelle laterali e attraverso le feritoie del corpo di guardia.

### 2. Dentro il cancello

Questa zona è pericolosissima. Dalla parte opposta rispetto alla porta da cui siete entrati ce n'è un'altra, sempre riparata alla meglio. Ci sono delle buche assassine sul soffitto e il pavimento risuona in maniera strana sotto i vostri piedi.

Quando alcuni dei PG transitano all'interno del primo cancello, i difensori tirano una leva che fa crollare il pavimento. Quelli che si trovano verso la porta di ingresso al barbacane non hanno modo di evitare di precipitare, mentre coloro che sono ancora nella parte occidentale del passaggio riescono a balzare indietro, al sicuro, se fanno un

tiro salvezza contro paralisi e una prova di Destrezza. La buca è profonda 3 m e sul fondo sono conficcati dei bastoni appuntiti. La caduta provoca 2d6 ferite. Sul soffitto ci sono quattro buche assassine, dalle quali i difensori scagliano delle frecce contro i personaggi che provano a uscire fuori dalla fossa.

La porta ha CA 2, 50 pf e ignora le prime 8 ferite subite da ogni singolo attacco. È sbarrata dall'altro lato con due paletti.

### 3. Il barbacane

Questo spazio aperto finisce con un'altra porta, ma per raggiungerla dovete passare sotto le forche caudine. Delle buche assassine permettono ai difensori di colpirvi mentre per voi è difficile rispondere al fuoco.

La porta ha CA 2, 50 pf e ignora le prime 8 ferite subite da ogni singolo attacco. È sbarrata dall'altro lato con due paletti.

#### 3a. La stanza di guardia del barbacane

Nel pavimento della sala si aprono alcune buche assassine. Sono costruite in modo tale che è molto più facile attaccare dall'alto verso il basso piuttosto che il contrario. Sulla parete nord ci sono tre rastrelliere che vengono usate per riporre le spade e le lance delle guardie che occupano questa stanza. Al momento sono vuote.

Una porta segreta tra la rastrelliera centrale e quella più orientale conduce al primo piano della torre di guardia (area 7a). Nel passaggio sono nascosti quattro banditi.

**Bandito n. 1** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 9, tpcCA0 18 (19 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 7, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 2** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 3** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 14, tpcCA0 18 (17 in mischia), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 14, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, **balestra pesante +1**.

**Bandito n. 4** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 6, tpcCA0 18 (17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio +1**, spada lunga, pugnale, **balestra leggera +1**.

#### 4. Il cortile

L'ampio spazio aperto del cortile vi fa sentire esposti agli attacchi e vulnerabili. Le finestre sbarrate della torre e del maniero potrebbero nascondere chissà quanti pericoli. A sud ci sono le stalle, a nord-ovest l'ingresso principale del castello, mentre a sud-est una grata di ferro copre l'imboccatura di un pozzo. Impastoiati vicino all'entrata dell'edificio si trovano due dozzine di cavalli dall'aspetto piuttosto ordinario.

Se un PG, anche invisibile, si avvicina ai cavalli, gli animali cominciano a nitrire e sbuffare, consentendo ai difensori di individuare l'intruso.

#### 5. Le stalle

Le stalle sono divise in 10 ricoveri. Al momento sono occupati solo tre di essi, quelli centrali nella parte ovest. I due più vicini alla porta contengono barili e sacchi di cibo, così come quello più a sud-ovest. Nell'altro a sud-est c'è una scala a pioli che dà accesso al fienile, al piano superiore.

Se i PG ispezionano i tre ricoveri occupati, vengono attaccati dai tre ippofialti che si trovano all'interno.

I box di mezzo lungo la parete occidentale ospitano tre cavalli scheletrici, con gli occhi che brillano come carboni ardenti. Quando vi notano, emettono uno sbuffo di fiato rovente e si preparano ad attaccare.

**Ippofialti(3)** [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 108 m (36 m), CA -4, DV 6+6, pf 40, 39, 21, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6+4/1d6+4 (zoccoli), 2d4 (morso), TS G6, Mor 10, PX 980].

Possono volare e diventare eterei a volontà. Oltre al morso e agli zoccoli ardenti, sono in grado di soffiare una nube di gas denso e caldissimo su un unico avversario che li sta affrontando in mischia. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro soffio o viene parzialmente accecata e soffocata dal vapore, subendo una penalità di -2 al tiro per colpire e alle ferite inflitte per 1d4+2 round.

#### 6. e 8. Le torri laterali

Queste massicce torri circolari, sormontate da un basso muretto, sono accessibili attraverso una porta che si apre in un locale rotondo. Una scala conduce a una botola nel soffitto che sbuca sulla copertura di assi di legno in cima alla costruzione. La stanza interna delle torri un tempo era usata come magazzino, ma adesso è vuota.

Due banditi armati con balestre e spade sono di sentinella sulla piattaforma esterna di ognuna delle torri. Se i PG riescono a entrare, i malviventi infilzano dei pugnali nel pavimento di legno della piattaforma, vi assicurano delle corde e si calano giù lungo la parete esterna, fuggendo via nella foresta.

**Bandito n. 1** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 7, tpcCA0 18 (20 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor

11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 5, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +1, spada lunga +2**, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 2** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 13, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: corazza a strisce, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 3** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 13, tpcCA0 18 (17 in mischia), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 14, Int 10, Sag 10, Des 12, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +1**, spada lunga, pugnale, balestra leggera, **anello della protezione +1**.

**Bandito n. 4** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 11, tpcCA0 18 (17 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 14, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +1, spada lunga +2**, pugnale, balestra leggera.

#### 7. La torre di guardia

Questa stanza ha due robuste porte di legno, chiuse dall'interno con un paio di solidi paletti di ferro. La camera era usata principalmente come magazzino, ma ora è vuota. Una scalinata di pietra larga 1,5 m conduce al primo piano.

Le porte hanno CA 2, rispettivamente 39 (ovest) e 49 (est) pf, e ignorano le prime 8 ferite subite da ogni singolo attacco.

#### 7a. Primo piano della torre di guardia

Questa stanza di pietra completamente spoglia una volta era probabilmente un posto di guardia, ma non è rimasto alcun arredo. Una scalinata di pietra scende verso il basso e un'altra a chiocciola sale al piano superiore.

Una porta segreta conduce a sud, nella stanza di guardia del barbacane (area 3a). Se i PG espugnano la torre mentre ci sono ancora dei difensori in vita, questi scappano per le scale ed effettuano una ritirata in combattimento (come spiegato a p. 52 del manuale di *Labyrinth Lord™*).

#### 7b. Secondo piano della torre di guardia

Questa stanza vuota ha sei finestre che si affacciano sul resto del maniero. Ci sono degli scuri di legno, costruiti in gran fretta per consentire ai difensori di tirare verso l'esterno godendo di una protezione che rende difficile colpirli.

#### 7c. Cima della torre di guardia

Questa camera ha una balconata di 1,5 m di larghezza a cui si accede tramite delle porte nelle pareti nord e sud.

La ringhiera sul bordo del ballatoio e anche le assi che lo costituiscono sono marce e fragili. I PG non hanno modo di accorgersene, a meno che non stiano cercando esplicitamente cose del genere. Se scoppia un combattimento sulla terrazza, c'è una probabilità del 5% per round che uno dei duellanti precipiti attraverso una sezione pericolante del pavimento. È necessaria una prova di Destrezza per riuscire ad aggrapparsi al bordo del buco, lasciando cadere qualsiasi oggetto tenuto in mano.

A difesa della torre ci sono quattro banditi e, come minimo, l'elfo negromante Moreldrak.

Qualsiasi malvivente che è sopravvissuto agli attacchi si ritira nell'edificio principale del maniero e cerca di recuperare i propri averi, prima di squagliarsela attraverso una delle finestre rotte nella camera da letto del signore del maniero (area 23).

**Bandito n. 1** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18 (17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, **spada lunga +1, +2 contro i mostri rigeneranti**, pugnale, **balestra leggera +1, risucchiante** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

**Bandito n. 2** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 2, tpcCA0 18 (17 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 14, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +1**, spada lunga, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 3** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 12, tpcCA0 18 (15 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 18, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, **spada lunga +1, celante** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 4** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 4, tpcCA0 18 (17 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, **spada lunga +1**, pugnale, balestra leggera.

## 9. Il portico

Il soffitto del portico è crollato da tempo e il pavimento di piastrelle è coperto di fango. Delle piante rampicanti crescono sulle pareti. Una massiccia porta di legno con un batacchio d'ottone a forma di coda di drago conduce a nord.

## 10. Il salone d'ingresso

Questo salone, un tempo riccamente decorato, è stato privato quasi completamente del rivestimento di legno sulle pareti.

Le scale che salgono al piano superiore mancano del corrimano. Le lastre di pietra del pavimento sono ricoperte di fango.

## 11. La stanza dei servitori

Questa sembra la stanza dei domestici. In un grande armadio lungo la parete orientale un tempo dovevano essere custodite le stoviglie d'argento, i calici e la posateria utilizzati dalla nobile famiglia, ma ora ci sono soltanto dei mozziconi di candela. L'unica altra mobilia sono un tavolo su cavalletti e quattro sedie. Sul pavimento ci sono frammenti di brocche e gli avanzi di pasti mal cucinati.

Qui ci sono due banditi, a meno che non sia stato dato l'allarme in precedenza.

**Bandito n. 1** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18 (19 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 11, Int 10, Sag 10, Des 7, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: cotta di maglia, **spada lunga +1**, pugnale, balestra leggera.

**Bandito n. 2** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 7, tpcCA0 18 (19 in mischia), Att 1, Fer arma, TS L2, Mor 11, PX 10, For 7, Int 10, Sag 10, Des 14, Cos 11, Car 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga, pugnale, balestra leggera.



## 12. L'alloggio dei servitori

Questa camera potrebbe essere stato l'alloggio dei servitori del pianoterra. Sul pavimento ci sono giacigli improvvisati e sacchi a pelo, oltre a quasi due dozzine di zaini e gli averi di un gruppo di mercenari.

Tra gli oggetti riconoscete pietre per affilare, lucidanti e oli per le lame, dadi, vasellame di terracotta tutto scheggiato e barilotti di birra stantia. Contro una delle pareti c'è un tavolo con gli avanzi di un arrosto e del pane raffermo.

Se i PG si prendono la briga di ispezionare la stanza, dentro gli zaini trovano un totale di 30 mo, 174 ma e 17 mr.

### 13. La cucina

La cucina del maniero è grande, con un enorme camino nel muro nord. Molti dei mobili e delle vettovaglie sono stati portati via dalla famiglia quando se n'è andata, ma gli ingombranti tavoli e le credenze a muro sono stati lasciati qui.

Un pesante calderone di ferro annerito bolle sul fuoco, pieno di zuppa di fagioli, e i pochi avanzi di un cinghiale arrosto sono ancora infilzati in uno spiedo. Le fiamme sono ridotte a poche braci, ma il profumo di carne rosolata riempie l'aria. In un angolo ci sono alcuni barili di birra forte. Una botola nel pavimento conduce a una nevieria e a un magazzino per la legna, che sono entrambi vuoti.

### 14. Il grande salone

Questo stanzone molto alto un tempo doveva essere maestoso. È circa 21x18 m, col soffitto che raggiunge i 6 m all'estremità occidentale, e alle pareti rivestite di pannelli erano appesi stendardi, arazzi e trofei, almeno a giudicare dai segni sbiaditi e dai grandi ganci che rimangono sui muri. Un loggione si snoda lungo le pareti ovest e nord, a circa 3 m di altezza. Un grosso camino nel muro settentrionale è circondato da una massiccia mensola. Alcuni stemmi araldici incisi nella pietra intorno al focolare ostentano il titolo nobiliare dell'antico proprietario e raffigurano le immagini stilizzate dei mostri che ha sconfitto durante le sue avventure. Il pavimento è ricoperto da piastrelle blu e bianche a scacchiera, mentre di fronte a una bassa pedana nella parte orientale c'è un mosaico che rappresenta un uomo trionfante accanto alla testa di un drago nero. Il salone è completamente privo di arredamento.

Le due guardie posizionate al piano superiore attaccano con le balestre qualsiasi PG che entra nel grande salone.

Se i personaggi spingono l'occhio del drago nel mosaico, una lastra di pietra nel pavimento scorre via, rivelando un nascondiglio segreto. All'interno ci sono il teschio di un drago, un rubino (valore 5.000 mo) e una pergamena. Il documento è vergato in una calligrafia chiara e precisa, probabilmente quella di una donna (consegnare ai giocatori l'indizio relativo).

### 15. Il pozzo

Il pozzo ha un basso muretto di pietra, chiuso da una griglia di metallo che lo protegge dalla caduta di oggetti indesiderati e impedisce ai bambini di finirci dentro. L'acqua si trova circa 18 m più in basso e lo scavo ha un diametro di appena 1,5 m.

Se la grata viene rimossa, è possibile vedere una serie di pioli di metallo conficcati nella parete sud.

Il quarto cavicchio è una trappola. Dà la scossa al PG che lo tocca. La vittima deve fare un tiro salvezza contro paralisi o subisce 3d6 ferite e cade dalla scala. Anche se il TS ha successo, il danno viene inflitto ugualmente. La caduta nell'acqua da 15 m di altezza causa altre 5d6 ferite.

L'acqua in fondo al pozzo è scura, fredda e profonda.

Nel punto più infossato, l'acqua è profonda 9 m, ma c'è un letto di roccia inclinato che sale verso nord fino a un'altezza di 6 m.

L'uscita dal pozzo si trova appena sopra la superficie dell'acqua, sul lato opposto rispetto alla scala. La porta è ben nascosta e viene individuata come se fosse un passaggio segreto. Si apre facilmente, basta soltanto spingerla. Conduce all'area 1 del tempio della Signora dell'Oscurità.

### 16. Il pianerottolo

La scalinata sale maestosamente fino a un grande pianerottolo. Una serie di alte credenze sono allineate lungo la parete nord.

Probabilmente contenevano lenzuola e coperte per le stanze di questo piano, ma adesso sono vuote e polverose.

I due banditi di guardia a questa zona (vedi area 11) effettuano una ritirata in combattimento (come spiegato a p. 52 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Hanno preparato una trappola nel loggione (area 20) che sovrasta il grande salone e provano a condurvi i PG, per attivarla e farli precipitare al piano di sotto (tutti subiscono 1d6 ferite). Poi fuggono attraverso le finestre rotte nella camera da letto del signore del maniero (area 23).

### 17. Le stanze degli ospiti e dei bambini

Questi locali sono privi di arredamento, ma probabilmente venivano usati come stanze degli ospiti. Nelle ultime due stanze sul lato occidentale ci sono i resti di intonaco di colori vivaci, quasi completamente staccato dalle pareti, il che suggerisce che fossero le camere dei bambini.

### 18. La camera delle signore

Questa grande stanza ben illuminata è abbellita con fregi di tralci e rampicanti, scolpiti sulle pareti proprio a ridosso del soffitto. Decorazioni di foglia d'oro e una pittura molto realistica fanno sembrare vere le sculture. Gli ornamenti arrivano fino al finestrone nel muro ovest, che ha un largo sedile di pietra dal quale si può guardare fuori. Sul pavimento, legate e imbavagliate, ci sono le cameriere rapite alla locanda. Sono spaventate ma incolumi e sembrano molto felici di vedervi.

Le cameriere non sono state maltrattate, ma sono davvero spaventate. Non sanno dove sia Tartella. Poco dopo che sono state condotte qui, è stata portata via da tre sacerdotesse con le vesti rosse e grigie. I banditi hanno detto alle ragazze di averle rapite soltanto per essere sicuri che i personaggi sarebbero venuti a salvarle. I malviventi, parlando dei PG, li chiamavano "quei maledetti buonisti".

### 19. Il salotto privato

In questa stanza ci sono quattro grandi finestre, ognuna con un sedile imbottito. Nella parte superiore hanno tutte dei vetri colorati che formano un blasone araldico: la testa di un drago nero in campo rosso sormontata da una spada dorata. Il pavimento è di legno chiaro e ai lati c'è un intricato bordo dipinto che continua anche sulle pareti.

### 20. Il loggione

Un loggione di legno sorge dalle pareti sopra il grande salone. Qui i musicisti suonavano per intrattenere la famiglia del signore e gli ospiti al piano di sotto. Aveva anche un secondo scopo, serviva infatti come sala dei trofei. Segni e macchie sulle pareti testimoniano la presenza di teste impagliate di animali, oltre che di elmi e scudi dei nemici sconfitti. Tutti questi oggetti sono stati tolti quando gli occupanti se ne sono andati. La balconata si estende lungo le pareti ovest e nord e conduce dal pianerottolo fino a una porta a nord-est.

### 21. La stanza del signore del maniero

Questa stanza probabilmente serviva come luogo per i colloqui privati tra il signore e il suo segretario. Ora è vuota, come le altre sale di questo edificio abbandonato.

### 22. Il camerino del signore del maniero

Una serie di alti armadi di legno occupa la parete nord. I ciuffi di pelliccia e i fili di seta rimasti intrappolati nei cardini indicano che questa stanza era il camerino del signore del maniero. È più grande di alcuni degli alloggi dei servitori e probabilmente ogni giorno il nobile riceveva aiuto da alcuni domestici per vestirsi. Il pavimento e le pareti sono ricoperti di mogano lucidato, che conferisce al locale un'aria opulenta ma sobria. Alcuni supporti lungo le pareti, ora vuoti, reggevano delle torce e il soffitto sopra di essi è annerito dalla fuliggine.

### 23. La camera da letto del signore del maniero

Quest'ampia stanza, circa la metà del grande salone al piano inferiore, era la camera da letto del signore del maniero. Un tempo era riccamente decorata con enormi arazzi, ma adesso è spoglia. L'enorme letto a baldacchino nell'angolo nord-ovest è l'unico mobile rimasto dell'arredamento originale. Un grosso baule da marinaio nella zona sud-ovest, malconco e rovinato, attira la vostra attenzione, così come gli scarabocchi fatti col gesso sulle pareti e sul pavimento. Nessuna delle scritte pare avere alcun significato. Sono parole e frasi incoerenti che potrebbero essere parti di incantesimi o semplicemente le sconclusionate farneticazioni di un pazzo. Il locale è illuminato da due lampade decorate che pendono da catene di ferro.

Si tratta di **due lampade della lunga durata** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Il grande forziere contiene il bottino guadagnato illecitamente dai banditi: 1.000 mp, 9.000 mo, 4.000 me, 5.000 mr, due turchesi, tre granati, tre onici, sei opali, cinque rubini e sette topazi (valore complessivo 34.980 mo).

I PG possono trascorrere la notte nel maniero se riescono a sconfiggere il negromante. Se non ce la fanno, appena il sole tramonta alcuni ripugnanti non morti (vedi area 9 del tempio), inviati dalla somma sacerdotessa, emergono dalla terra e dal pozzo per attaccare il gruppo. I banditi obbediscono sia agli ordini del negromante che del lich.

## IL TEMPIO DELLA SIGNORA DELL'OSCURITÀ

L'intero complesso sotterraneo trasuda un'antica malvagità. Emanazioni particolarmente forti provengono dall'altare nell'area 7, dal muro vivente nella stanza 1 e dalla cripta (area 9). La somma sacerdotessa Khagradbol non affronta i PG finché non entrano nel tempio, ma invia i suoi servitori non morti e le sue tre accolite a ostacolare gli intrusi. Se il lich si sente seriamente minacciato, lancia *parola del ritorno* e si teletrasporta al grande tempio della Signora dell'Oscurità, bel lontano da qui. Inoltre, se i personaggi attaccano e sconfiggono l'occhio del terrore non morto nell'area 3, al ritorno nella stanza 1 incontrano i due vampiri provenienti dall'area 9.

### 1. L'atrio

La porta all'interno del pozzo si apre su un corridoio che conduce a una stanza quadrata di 9 m di lato. Le pareti sono fatte di blocchi di pietra rozzamente lavorata, tenuti insieme da una malta gessosa che può essere facilmente rimossa con un dito o la punta di un pugnale. L'acqua è penetrata attraverso i massi di roccia, portando in superficie tracce di sedimenti ferrosi che macchiano i muri, facendoli apparire come se trasudassero sangue, che si raccoglie in pozzanghere alla loro base. Degli strani lamenti, singhiozzi e pianti molto deboli provengono da nord. La porta a est ha un occhio scolpito sulla superficie. Nel centro dell'iride c'è un incavo semisferico grosso quanto un pollice. Sparse a casaccio sul pavimento ci sono alcune armi e parti di armatura. Le componenti organiche sono marcite e quelle metalliche sono intaccate dalla ruggine, ma su uno scudo riconoscete il simbolo della testa di drago nero. Tra questo equipaggiamento ci sono un paio di pugnali d'argento che non sono stati rovinati dalla corrosione dell'acqua.

Gli altri oggetti includono un martello da lancio e uno da guerra, due scudi, una balestra leggera, un arco lungo e un'accetta. Tra i cadaveri ci sono anche quello del signore del maniero e di sua moglie.

La porta a nord è finta. Se un PG si avvicina per ascoltare i rumori che provengono da quella direzione, viene attaccato dal muro vivente (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che la circonda.

**Muro vivente(1)** [All CM, Mov immobile, CA 4, DV 8, pf 182, tpcCA0 vedi sotto, Att 5, Fer vedi sotto, TS G8, Mor 12, PX 5.060].

Per ogni colpo subito, il muro vivente effettua i seguenti attacchi:

1. **Mazza +1** (Fer 1d6+1) con tpcCA0 17 o un incantesimo tra *oscurità*, *ipnotizzare i serpenti* o *causa cecità* (chierico del 6° livello).

2. **Pugnale +1** (Fer 1d4+1) con tpcCA0 16 o un incantesimo tra *ventriloquio*, *ragnatela* o *palla di fuoco* (elfo del 5° livello).
3. Un incantesimo tra *protezione dal bene* (x2, funziona come *protezione dal male*, ma contro le creature buone), *oscurità persistente*, *individuazione dell'invisibilità*, *cerchio di protezione dal bene* (funziona come *cerchio di protezione dal male*, ma contro le creature buone) o *tempesta di ghiaccio* (mago del 7° livello).
4. **Spada lunga +2** (Fer 1d8+2) con tcpCA0 13 (guerriero del 9° livello).
5. **Spada lunga +1** (Fer 1d8+1) con tpcCA0 17 (guerriero del 4° livello).

Il muro vivente non è un non morto nel verso senso del termine, quindi non può essere scacciato dai chierici né subisce danni dall'acqua sacra. È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. *Passaparete* non ha alcun effetto su di esso, mentre *parlare con i morti*, *paragnosi* e simili rivelano soltanto una cacofonia di voci e menti torturate, dalle quali è impossibile ottenere informazioni. Ha anche una resistenza alla magia del 20%. Questo significa che, ogni volta che è 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 esso. 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.

Se il mostro viene distrutto, dietro di esso c'è soltanto una

semplice parete, senza nessun varco. Un'attenta ispezione rivela tuttavia una nicchia chiusa che, se aperta, contiene all'interno il corpo rinsecchito della vittima usata nella realizzazione della creatura.

C'è una porta segreta al centro della parete ovest. Può essere aperta soltanto se il granato che si trova nel tesoro dell'area 4 viene inserito nella cavità dell'occhio inciso sulla porta est. Ogni sacerdotessa ha un anello con una gemma simile. I non morti possono aprire il passaggio nascosto senza bisogno di usare questo stratagemma.

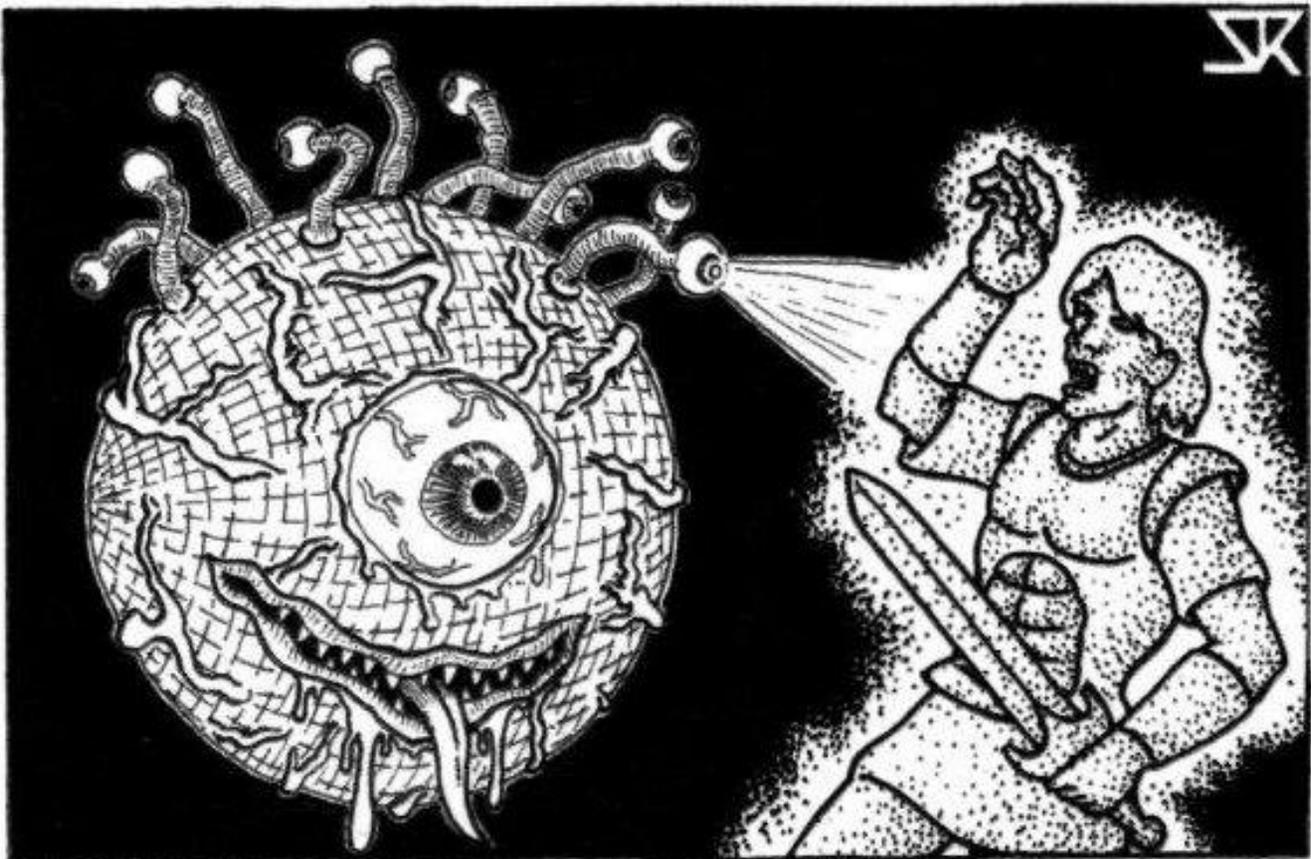
## 2. Una via nascosta

Qui il passaggio si biforca. Due rampe di gradini, una a nord e l'altra a sud, salgono per 3 m. In cima a ogni scalinata c'è un pianerottolo, dal quale i passaggi sembrano proseguire verso est.

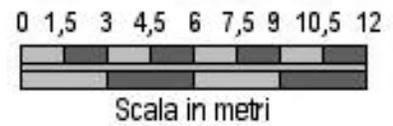
C'è una porta segreta che da qui conduce verso oriente (area 4), proprio nel punto opposto rispetto a quello da cui i PG sono entrati nel corridoio.

## 3. La morte fluttuante

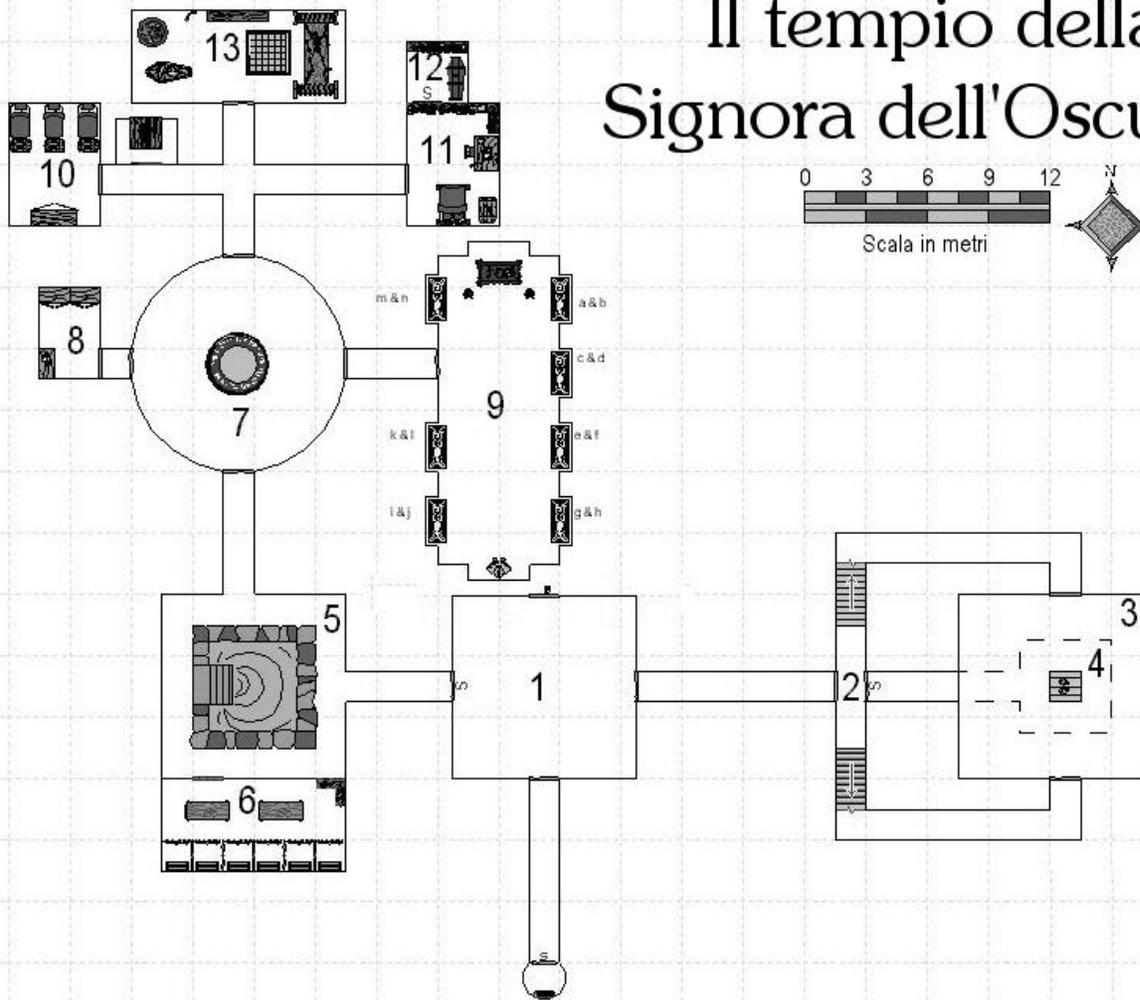
Appena aprite la porta, vi trovate di fronte una visione orripilante. La stanza in sé è alquanto spoglia. Le pareti sono di roccia grigia, il pavimento di lastre di pietra irregolari e nel mezzo c'è una botola, anch'essa di pietra. Proprio al di sopra, fluttuante a circa 2,5 m di altezza da terra, c'è un occhio del terrore del diametro di 1,2 m e di un raccapricciante colore viola-grigio.



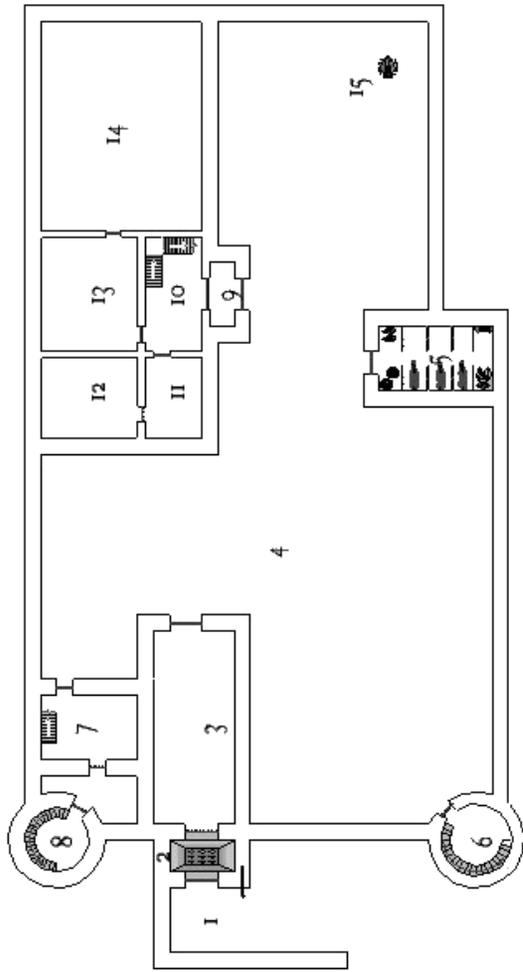
# La dimora del Conte Yldysl



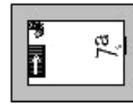
# Il tempio della Signora dell'Oscurità



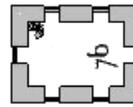
# Il maniero di Offa



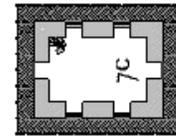
La torre di guardia



Primo piano

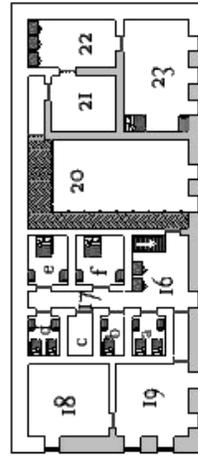


Secondo piano

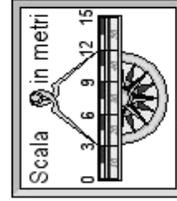
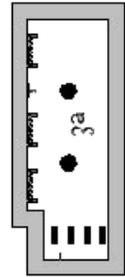


Terzo piano

Il grande salone



Il barbacane



Si tratta di un occhio del terrore non morto (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) ed è possibile sorprenderlo con le normali probabilità. Di solito fluttua puntando il suo occhio centrale verso la porta sud.

**Occhio del terrore non morto (1)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA -4/-2/3, DV 20, pf 90, tpcCA0 6, Att 3, Fer 1d6 + veleno/1d6 + veleno (tentacoli), 2d10 + risucchio di energia (morso), TS G20, Mor 12, PX 9.875].

Chi viene colpito dai tentacoli deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. L'occhio centrale possiede 30 pf e ha una CA indipendente di -2. Ogni antenna oculare ha CA 3 e 1d6+8 pf. Oltre all'occhio centrale, ognuna delle otto antenne ha un potere speciale. Può usarne quattro e l'occhio centrale contemporaneamente contro un avversario di fronte a sé. Se ci sono dei nemici in direzioni differenti, gli altri occhi possono essere rivolti contro di loro. Gli occhi hanno i seguenti poteri – occhio centrale: *raggio mortale*, antenna oculare 1: *animare i morti*, antenna oculare 2: *charme su persone* (penalità di -2 al TS), antenna oculare 3: *oscurità persistente*, antenna oculare 4: *sortilegio di morte*, antenna oculare 5: *risucchio di energia*, antenna oculare 6: *animare oggetti*, antenna oculare 7: *dispersione della magia*, antenna oculare 8: *telecinesi* (fino a 180 kg). Può essere ferito solo da armi con bonus di +3 o superiore ed è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, oltre a quelli che provocano morte e alle illusioni, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene considerato come se fosse una creatura "speciale" sulla tabella "Scacciare i non morti". Ha la capacità di rigenerare 3 pf a round e può assumere forma gassosa (come l'omonima pozione) a suo piacimento, ma è costretto a farlo se viene ridotto a zero punti ferita. In questo caso, deve spostarsi in una zona di buio assoluto per riformare il proprio corpo. Se non la raggiunge entro 2 turni e ci resta per 1 ora, non è in grado di rigenerare e viene distrutto.

#### 4. Il dono dell'occhio del terrore

In questa stanzetta dal soffitto basso (soltanto 1,2 m dal pavimento) ci sono tre scrigni. Nel mezzo della volta c'è una botola di pietra.

I forzieri sono chiusi a chiave e protetti da trappole.

1. Questo scrigno cela un ago avvelenato. Contiene cinque pergamene: **pergamena con incantesimi** dei maghi *statua*, *lettura dei linguaggi* e *respirare sott'acqua*, **pergamena maledetta** (la vittima contrae la licanthropia), **pergamena protettiva contro i licanthropi**, **pergamena protettiva contro i non morti** e una **mappa del tesoro** che mostra una zona sulle montagne Zannadrago.
2. Il forziere è chiuso con un lucchetto che lancia *charme su persone* su tutti quelli entro 4,5 m. Chi fallisce il tiro salvezza contro incantesimi crede che il baule contenga solo vecchi vestiti e stracci. All'interno della cassa ci sono una **pozione della forma gassosa** e una **pozione del coraggio** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). C'è anche un anello d'oro con

incastonato un granato semisferico delle dimensioni di un pollice (valore 1.000 mo). Serve per aprire la porta segreta nell'area 1.

3. Quando questo cofano viene aperto, un blocco di pietra si stacca dal soffitto schiacciando la persona che attiva la trappola e causandole 1d6 ferite. All'interno ci sono due libri di magia, un **filtro scopritesori**, una **pergamena ritardante**, una **pozione della forza** e una **lampada degli uragani** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa degli ultimi tre).

Il primo libro di magia è rivestito di cuoio marrone scuro e protetto da *rune esplosive*, che si attivano se viene aperto da qualcuno che non sia un elfo. L'esplosione di energia distrugge il tomo e causa 1d6 ferite alla persona che lo tiene in mano. Le pagine sono di carta e le formule magiche sono scritte col carboncino. Include i seguenti incantesimi: 1° livello: *charme su persone*, *identificare oggetti magici*, *individuazione della magia*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *sonno*, *ventriloquio*; 2° livello: *levitazione*, *ragnatela*; 3° livello: *cerchio di invisibilità*, *palla di fuoco*, *velocità*, *volo*.

Il secondo libro di magia è ricoperto in pelle di drago nero. È chiuso con un robusto lucchetto. Le pagine sono di vellum ed è scritto con bile di lumaca. Contiene i seguenti incantesimi: 1° livello: *dardo incantato*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *protezione dal male*; 2° livello: *immagini illusorie*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione del male*, *scassinare*; 3° livello: *cerchio di protezione dal male*; 4° livello: *confusione*, *occhio dello stregone*, *tempesta di ghiaccio*, *terreno illusorio*.

#### 5. Le acque del Lete

Nella stanza c'è una grande pozza con gli argini di pietra. Una sorgente calda scaturisce gorgogliando dalle profondità del sottosuolo e l'aria è piena di vapore. Degli ampi gradini scendono in acqua nella parte ovest.

I PG che entrano in questa stanza devono fare un tiro salvezza contro incantesimi o cadono in uno stato letargico. Le vittime dimenticano il motivo per cui si trovano in questo luogo e chi sono i loro amici. Desiderano soltanto togliersi i vestiti e fare il bagno nelle acque calde e profumate. Uno *scaccia maledizione* annulla questo effetto, ma c'è una probabilità del 20% che l'incantesimo fallisca se viene lanciato all'interno della sala. Le bolle che galleggiano in superficie nascondono i cadaveri e le armi calcificate di coloro che sono morti qui in passato. Chiunque rimane a mollo per più di un'ora scopre che il suo corpo è rivestito di una crosta compatta che gli impedisce di muoversi. Dopo altre due ore, respirare diventa impossibile e le vittime soffocano, scivolando o affondando poi sul fondo della pozza. Gli oggetti nel laghetto sono troppo malridotti per avere una qualsiasi utilità o valore.

#### 6. La sauna

Le lisce panche di legno, i piccoli spogliatoi e il pavimento di marmo levigato sono tutti resi viscidati dal vapore che proviene dalla stanza accanto.

Una spugnosa muffa verdognola ha colonizzato ogni crepa e superficie all'interno della sala e scende dal soffitto in grandi masse penzolanti.

### 7. La cappella dell'oscurità

La cappella è pavimentata con piastrelle esagonali di gabbro blu scuro. I grandi cristalli sedimentati in questa roccia brillano di colore blu-verde alla luce di alcune candele nere rette da contorte sculture a forma di goblin, che sono posizionate lungo le pareti di questa stanza circolare. Al centro, su una piattaforma rialzata, c'è un altare di pietra di 3 m di diametro e 1,2 m di altezza. È fatto di ossidiana simile al vetro e sembra pulsare di un bagliore verde. Intorno alla pedana vortica una *barriera di lame* che si estende dal pavimento al soffitto. Attraverso di essa riuscite a intravedere, legata all'altare, la vostra amica rapita. Dietro di lei c'è la figura alta di una donna che indossa abiti neri e argentati. Il suo viso è scheletrico e i suoi occhi pulsano di inquietante luce rossa.

La donna è Khagradbol, lich e sacerdotessa della Signora dell'Oscurità. Se ne ha l'opportunità, deride i PG, gongolando prima di cercare di eliminarli.

La *barriera di lame* può essere dispersa, ma comunque svanisce entro due ore o non appena il lich viene ucciso. Ha lanciato l'incantesimo poco dopo aver sentito i rumori del primo combattimento e, se possibile, lo rimpiazza se viene annullato. La ragazza rapita sta bene ma è vittima di un sonno incantato.

### 8. Il guardaroba

Questa stanza odora fortemente di incenso all'aroma di rosa. Ce ne sono due bastoncini che bruciano su un tavolino nell'angolo sud-ovest. Due grossi armadi lungo il muro nord contengono tre raffinate vesti cerimoniali di velluto nero con ricami di seta dorata. Gli abiti sono decorati con cerchi d'oro dalla cui circonferenza scaturiscono delle fiamme d'argento.

### 9. La sala del riposo degli eroi

Nella stanza aleggia un silenzio mortale e l'aria è fredda come sulla cima di una montagna. All'interno di nicchie nelle pareti est e ovest ci sono 14 sarcofagi di pietra, su ognuno dei quali è scolpita l'immagine di un chierico. I loro volti sono quelli di persone altezzose, arroganti, insensibili, viscide e calcolatrici. All'estremità nord della camera, due candele di sego nero bruciano in candelabri d'ebano, a fianco di un altare di pietra nera coperto da un panno di seta rossa. Su di esso sono posati un pugnale con la lama ricurva dall'aspetto malvagio, un libro e una bacinella dorata piena d'acqua stagnante. Dalla parte opposta della sala c'è una statua d'acciaio. Appena entrate nel locale, volta la testa e si muove verso di voi, mentre il suono dei suoi passi rimbomba sul pavimento di marmo.

**Statua animata d'acciaio (1)** [All N, Mov 9 m (3 m), CA 1, DV 5, pf 24, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d8/1d8 (pugni), TS G5, Mor 11, PX 560].

È immune alla paralisi, agli incantesimi *charme e sonno*, e alle armi non magiche di ferro o acciaio. Quando un'arma metallica non magica la colpisce, resta automaticamente intrappolata nella statua di acciaio. Nel round seguente, il mostro la assimila e recupera 1d4+1 pf. Le armi incantate di metallo non sono soggette a questo potere e causano le normali ferite, tuttavia, ogni volta che mette a segno un attacco con successo, il proprietario deve fare un tiro per forzare porte (come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) o l'arma resta incastrata nella statua di acciaio. In questo caso, il personaggio perde la possibilità di sferrare gli eventuali altri attacchi a disposizione in questo round e subisce una penalità di -2 all'iniziativa nel prossimo.

Se i PG non hanno sconfitto il lich o le sacerdotesse, questi sentono il rumore e arrivano per attaccare il gruppo. Se gli è possibile, convocano i non morti che sono all'interno delle bare.

Nei sarcofagi ci sono infatti cinque presenze (A, D, F, H, I), due vampiri (B, E), una mezzombra (C, vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), un necrospettro (K), due mummie (L, J) e tre scheletri (G, M, N).

**Mezzombra (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 11, pf 45, tpcCA0 9, Att 1, Fer 3d4 (pugnale), TS L11, Mor 9, PX 3.600].

È talmente terrificante da far fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana* chiunque la vede, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Quando viene incontrata per la prima volta, balza fuori in forma immateriale attraverso una parete o una porta, sorprendendo gli avversari con 1-5 su 1d6. Si getta a capofitto contro uno specifico bersaglio, minacciandolo col pugnale. La vittima deve fare un tiro salvezza contro morte o schiatta per la paura. Dopo questo attacco iniziale, la mezzombra si materializza e inizia a colpire indiscriminatamente tutti coloro che le capitano a tiro. Se è gravemente minacciata o fallisce la prova di morale, riassume forma eterea e fugge. Può rendersi visibile sul Piano materiale (CA 0), dov'è invulnerabile alle armi normali, ma esiste sul Piano etereo. Lì può essere colpita molto più facilmente (CA 8) e non è immune a nessun tipo di attacco fisico. In ogni caso, se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi, ignora gli effetti dello scacciare dei chierici (il TS va ripetuto a ogni tentativo di scaccio eseguito con successo).

**Mummie (2)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 5+1, pf 33, 25, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 + cancrena (tocco), TS G5, Mor 12, PX 860].

Chiunque ne vede una deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se la mummia si allontana o attacca. Quando colpiscono con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite e contrae la cancrena della mummia, che è una maledizione, non una malattia. I personaggi sotto il suo effetto non ricevono i benefici di nessuna forma di cura magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La

cancrena può essere rimossa con *scaccia maledizione*. Possono essere colpite solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi.

**Necrospettro (1)** [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 2, DV 6, pf 33, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 + risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 11, PX 1.070].

È immune alle armi normali, comprese quelle d'argento. Quando una vittima viene colpita, subisce 1d8 ferite e perde due livelli di esperienza o 2 DV, e tutti i vantaggi che dipendono da essi.

**Presenze (5)** [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 19, 16, 13, 13, 9, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Non vengono colpite dalle armi normali e quelle di argento infliggono loro solo la metà delle ferite. Con il loro tocco gelido, infliggono 1d6 ferite e risucchiano un livello o 1 DV, e la vittima perde tutti i vantaggi che dipendono da esso.

**Scheletri (3)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 8, 6, 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d8 (spada lunga), TS G1, Mor 12, PX 13].

Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le ossa.

**Vampiri (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 41, 37, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d10 + risucchio di energia (tocco), TS G8, Mor 11, PX 5.060].

L'elettricità e il freddo gli causano solo la metà delle ferite, sono immuni alle armi normali e rigenerano 3 pf a round. Il loro tocco infligge 1d10 ferite e risucchia due livelli di esperienza (o 2 DV) alla vittima, privandola di tutti i vantaggi relativi a essi. Possono assumere forma gassosa a piacimento, ma sono costretti a farlo se vengono ridotti a 0 pf. In questo caso, cercano di raggiungere la bara per riformare il proprio corpo. Se non ci arrivano entro 2 turni e ci restano per 8 ore, non sono in grado di riformarsi e vengono distrutti. Possono trasformarsi in un pipistrello, forma che gli permette di volare con Mov 54 m (18 m). Possono evocare 1d10x10 pipistrelli o ratti, che arrivano dalle vicinanze in 2d6 round. Il loro sguardo equivale a *charme* su ogni creatura che li guarda negli occhi (ciò avviene automaticamente in caso di sorpresa). Per evitare questo effetto, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Temono i simboli sacri di allineamento buono e gli specchi (che non ne riflettono l'immagine). Se questi oggetti gli vengono presentati con determinazione, non possono avvicinarsi e sono costretti a posizionarsi in modo che essi non impediscano la loro avanzata o il loro attacco. L'aglio li disgusta, respingendoli per 1d4 round.

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.

Sollevando il panno dall'altare, si svela un nascondiglio segreto che contiene questi oggetti: 2.000 mp, 32.000 mo, 4.000 me, 3.000 ma, un collare ingioiellato (valore 10.000 mo), una fibbia ingioiellata (2.500 mo) e due fili di perle (2.500 e 2.000 mo), un **mantello distorcete**, un **ascia da battaglia +2**, una **pergamena con incantesimi** dei maghi *muro di pietra* e *statua*, un prezioso libro di ricette del fabbro Delias (680 mo), 1,5 kg di spezie rare (256 mo), 11 bastoncini di incenso (20 mo ognuno), una pezza di seta (78 mo) e due pelli di animale (visone, 5 mo e arvicola, 4 mo).

#### 10. Il dormitorio delle sacerdotesse

In questa stanza ci sono tre semplici letti, con lenzuola e coperte piegate con cura. Ai piedi di ognuno c'è un baule chiuso da un lucchetto. In una credenza sulla parete sud ci sono delle semplici vesti di lana nera. Accanto al dormitorio c'è un guardaroba disadorno.

Se i PG sono riusciti a evitare i combattimenti fino a questo momento, c'è una probabilità del 25% che le sacerdotesse (sorella Glishar, sorella Gern e sorella Bagris) stiano riposando qui dentro. Altrimenti sono in agguato in attesa del gruppo.

#### 11. La camera della somma sacerdotessa

La madre superiora Khagradbol ha reclamato questa stanza per sé. Il lich non ha bisogno del letto, ma i libri e il tavolo sono utili per le sue meditazioni. Il baule vicino al giaciglio contiene i suoi effetti personali ed è sempre chiuso a chiave.

Una porta segreta è nascosta dietro la libreria sul muro nord. I tomi sugli scaffali sono principalmente testi religiosi che glorificano la vita e le imprese della Signora dell'Oscurità. Se i PG sono riusciti a evitare i combattimenti fino a questo momento, c'è una probabilità del 75% che il lich sia qui.

Il baule ha una trappola. Se viene aperto, scaglia una magia che fa invecchiare il PG, raddoppiandone l'età. All'interno ci sono 11.000 mp, 20.000 mo, 30.000 me, 44.000 ma, 12.000 mr, due granati, due onici, due turchesi, tre rubini, tre topazi, quattro opali (il valore totale delle gemme è di 21.526 mo), una **pozione della guarigione**, una **pozione del volo**, una **pozione dell'inganno** che sembra del controllo dei non morti, una **pozione della forza dei giganti**, una **pozione del nuotare**, una **pozione del coraggio**, una **pozione dei sogni**, una **pozione della forza** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa degli ultimi quattro), una **pergamena maledetta** (la vittima perde la vista), un'altra **pergamena maledetta** (la vittima diventa balzubiente), una **pergamena della verità** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e una **pergamena con incantesimi** dei chierici *crescita animale*.

## 12. La stanza segreta

In questo locale ci sono gli oggetti magici più potenti che Khagradbol vuol tenere fuori dalla portata dei suoi servitori. Qui sono custoditi al sicuro dei libri che descrivono il processo di creazione di schiavi non morti, i tomi che contengono i rituali segreti del culto e le liste di coloro che sono sotto l'influenza della Signora dell'Oscurità. Sono tutti scritti in uno strano codice che è difficile da decrittare.

L'incantesimo *lettura dei linguaggi* ha una probabilità di successo soltanto del 75%.

## 13. La sala delle torture

Se il negromante è riuscito a sfuggire ai PG nella parte precedente dell'avventura, viene trovato qui, legato alla ruota della tortura e sventrato, con le budella che pendono come lunghe funi purpuree e ciondolano sul pavimento. Ci sono altri strumenti di supplizio, come una vergine di ferro, un torchia pollici, grandi otri di cuoio e un imbuto di ferro nero. Coltelli affilati, martelli e trapani sono appesi a uno scaffale sulla parete. Una grande grata di legno nel pavimento dà accesso a un fiumiciattolo d'acqua fetida che scorre in direzione nord-est attraverso un tunnel largo meno di 30 cm di diametro.

### BONUS AI PUNTI ESPERIENZA

- Riportare le cameriere rapite sane e salve a Picco Boscoso: 1.000 PX per ragazza.
- Recuperare i corpi del signore del maniero e di sua moglie: 5.000 PX, più eventuale ricompensa materiale a discrezione del master.
- Distruggere il tempio: 2.000 PX a testa per ogni PG.

### PNG PRINCIPALI

**Khagradbol, somma sacerdotessa della Signora dell'Oscurità** (lich chierico del 18° livello) [All NM, Mov 18 m (6 m), CA 0, DV 12, pf 44, tpcCA0 10 (9 in mischia), Att 1, Fer 1d10 + paralisi (tocco gelido) o incantesimo, TS C18, Mor 9, PX 4.400, For 13, Int 13, Sag 17, Des 11, Cos 11, Car 10].  
Incantesimi dei chierici (8/7/6/5/5/4/3): 1° livello: *cura ferite leggere, individuazione del male, individuazione della magia, luce* (x2), *resistere al freddo, scaccia paura* (x2); 2° livello: *benedizione, blocca persone* (x2), *incantare i serpenti, resistere al fuoco, scopri trappole, silenzio*; 3° livello: *animare i morti, cura cecità, cura malattia, luce*

*persistente, scaccia maledizione* (x2); 4° livello: *cerchio di protezione dal male, cura ferite gravi, esorcismo, individuazione della menzogna, verghe ofidiche*; 5° livello: *contatto spirituale, cura ferite critiche, rianimare* (x2), *visione del vero*; 6° livello: *barriera di lame* (x2, uno già lanciato), *guarigione, parola del ritorno*; 7° livello: *parola sacra, resurrezione, terremoto*.

Equipaggiamento: **bacchetta del fuoco nero, guanti della soppressione dell'aura, bastone della carne** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di tutti e tre).

**Moreldrak il negromante** (elfo mago dell'8° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 8d4+8, pf 29, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M8, Mor 10, PX 1.060, For 9, Int 10, Sag 14, Des 12, Cos 14, Car 7].

Incantesimi dei maghi (3/3/2/2): 1° livello: *charme su persone, dardo incantato* (x2); 2° livello: *immagini speculari, luce persistente, potere illusorio*; 3° livello: *palla di fuoco* (x2); 4° livello: *confusione* (x2).

Equipaggiamento: **pugnale +1**, due pugnali d'osso, **pozione della guarigione, pergamena protettiva contro la magia**, libro di magia (1° livello: *charme su persone, dardo incantato, luce, lettura della magia, ventriloquo*; 2° livello: *immagini speculari, levitazione, luce persistente, potere illusorio*; 3° livello: *cerchio di protezione dal male, palla di fuoco, protezione dalle armi da lancio*; 4° livello: *confusione, metamorfosi, occhio dello stregone*).



**Sorella Glishar** (umana chierica dell'8° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8d8, pf 33, tpcCA0 17 (16 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C8, Mor 10, PX 1.060, For 10, Int 11, Sag 15, Des 13, Cos 10, Car 13].

Incantesimi dei chierici (4/3/3/2): 1° livello: *comando, individuazione del male, individuazione della magia, luce*; 2° livello: *benedizione, resistere al fuoco, silenzio*; 3° livello: *cura malattia, dispersione della magia, luce persistente*; 4° livello: *creare cibo e acqua, cura ferite gravi*.

Equipaggiamento: **corazza a scaglie +1**, scudo, randello, fionda, **rete intralciante, verga del rettile alato** (all. malvagio), **pozione della forza, pergamena dell'equipaggiamento** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa degli ultimi tre).

**Sorella Gem** (umana chierica del 4° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 4d8, pf 12, tpcCA0 18 (20 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C4, Mor 12, PX 135, For 11, Int 15, Sag 11, Des 5, Cos 9, Car 16].

Incantesimi dei chierici (3/2): 1° livello: *cura ferite leggere, protezione dal male, scaccia paura*; 2° livello: *blocca persona, silenzio*.

Equipaggiamento: corazza di piastre, **scudo +1**, bastone, fionda.

**Sorella Bagris** (umana chierica del 2° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 2d8+2, pf 7, tpcCA0 19 (18 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C2, Mor 12, PX 29, For 11, Int 13, Sag 9, Des 15, Cos 13, Car 10].

Incantesimi dei chierici (2): 1° livello: *luce, scaccia paura*.

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, martello da guerra, fionda.

## NUOVI MOSTRI

### Mezzombra

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	11
Attacchi:	1 (pugnale)
Ferite:	3d4
Tiri salvezza:	L11
Morale:	9
Classe tesoro:	IX, XI
Punti esperienza:	3.600

Questo essere incorporeo ed etereo è lo spirito di un umano malvagio. In vita, la sua empietà era talmente grande da attrarre l'attenzione di entità ultraterrene, che lo hanno trasformato in mezzombra dopo la morte. Ha l'aspetto di uomo (o di una donna) armato di pugnale, ma è talmente terrificante da far fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana* chiunque lo vede, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. All'inizio dell'incontro, balza fuori in forma immateriale attraverso una parete o una porta, sorprendendo gli avversari con 1-5 su 1d6. Si getta a capofitto contro uno specifico bersaglio, minacciandolo col pugnale. La vittima deve fare un tiro salvezza contro morte o schiatta per la paura. Dopo questo attacco iniziale, la mezzombra si materializza e inizia a colpire indiscriminatamente tutti coloro che le capitano a tiro. Se è gravemente minacciata o fallisce la prova di morale, riassume forma eterea e fugge. Chi viene ucciso da questo mostro non può essere riportato in vita in alcun modo.

La mezzombra può rendersi visibile sul Piano materiale (CA 0), dov'è invulnerabile alle armi normali, ma esiste sul Piano etereo. Lì può essere colpita molto più facilmente (CA 8) e non è immune a nessun tipo di attacco fisico. In ogni caso, se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi, ignora gli effetti dello scacciare dei chierici (il TS va ripetuto a ogni tentativo di scaccio eseguito con successo). Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme, sonno, blocca persona e blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite.

### Muro vivente

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	immobile
Classe armatura:	8
Dadi vita:	8
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G8
Morale:	12
Classe tesoro:	vedi sotto
Punti esperienza:	vedi sotto

Il muro vivente sembra una normale parete di pietra o mattoni (nemmeno l'infravisione rileva niente di peculiare) anche se irradia sia malvagità che magia se viene esaminato con gli incantesimi appropriati. In realtà è fatto di carne semidecomposta e ingrignata, con volti, arti, mani, piedi, dita, costole e ossa che sporgono dalla superficie. Coloro che sono nelle vicinanze del muro possono udire deboli gemiti di terrore, dolore e sofferenza. Questo mostro è creato da maghi e chierici malvagi con un procedimento pressoché sconosciuto, ma sono necessari diversi anni di preparazione e sortilegi specifici. Come base di partenza, una creatura intelligente viene murata viva e, una volta sepolta, soffoca, si disidrata o muore di fame nell'oscurità e nella solitudine più assolute. Quando trapassa, la sua forza vitale resta intrappolata all'interno del muro e viene corrotta dalle energie magiche nel corso della cerimonia di creazione, diventando caotica malvagia.

Coloro che muoiono combattendo un muro vivente ne vengono assorbiti e lo rafforzano. Conservano tutte le abilità che avevano in vita, ma il loro allineamento muta in caotico malvagio, e assalgono al meglio delle loro capacità qualsiasi creatura che si avvicina. Quando una vittima viene assimilata, le sue armi passano sotto il controllo del mostro. Rimangono nascoste all'interno del muro fino a quando questo attacca, quindi emergono in superficie e vengono brandite da un braccio imputridito. Se il malcapitato è un incantatore, questa sua capacità viene trasferita alla creatura, che può utilizzarla lanciando tutti gli incantesimi memorizzati dalla vittima nel momento in cui è stata assorbita (vengono rinnovati ogni giorno, come normale). Se a essere inglobati sono un paladino o un chierico di allineamento buono, tutte le abilità speciali sono invertite (es. percezione e difesa dal bene invece che dal male, imposizione delle mani ferisce invece di curare, ecc.). Inoltre, quando un personaggio viene assorbito, i suoi punti ferita iniziali vengono aggiunti a quelli del muro che, in questo modo, può superare il totale normalmente consentito dai suoi DV.

Un muro vivente non inizia mai il combattimento, ma i personaggi che si trovano entro 60 cm da esso potrebbero sentire delle voci che chiedono aiuto e vedere delle mani imploranti che sbucano dalla parete. Chi ne afferra una deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o viene incorporato dal muro. Se qualcuno sta trattenendo il primo personaggio, deve fare anche lui il TS o subisce le stesse conseguenze. Una volta inglobate, le vittime sono perdute per sempre. Solo un incantesimo *desiderio* formulato con cura potrebbe liberare una o più creature intrappolate. Assieme alle

vittime, il muro vivente assorbe anche il loro equipaggiamento magico, ma non quello normali, che rimane sul posto. Questi oggetti trasferiscono i loro poteri al mostro (per esempio, un anello di protezione +2 ne abbassa la CA e ne migliora i tiri salvezza) e possono essere usati per sferrare attacchi (armi magiche, bastoni, bacchette, ecc.).

Quando il muro vivente viene assalito, ogni creatura che ne fa parte sferra un contrattacco per ogni singolo colpo diretto contro il mostro. Per esempio, se un muro è composto da 10 creature, l'attaccante è soggetto a 10 colpi di ritorno. Tutte le creature nel muro combattono secondo le loro capacità, siano esse marziali o magiche. Il tipo di attacco e le ferite inflitte dipendono da chi è fuso al suo interno.

Il muro vivente non è un non morto nel verso senso del termine, quindi non può essere scacciato dai chierici né subisce danni dall'acqua sacra. È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. *Passaparete* non ha alcun effetto su di esso, mentre *parlare con i morti*, *paragnosi* e simili rivelano soltanto una cacofonia di voci e menti torturate, dalle quali è impossibile ottenere informazioni. Ha anche una resistenza alla magia del 20%. Questo significa che, ogni volta che è 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 esso. 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.

Il tesoro di un muro vivente è costituito dagli oggetti magici che ha inglobato nel corso della sua esistenza, i quali sono espulsi dalla massa di carne putrefatta assieme ai resti delle sue vittime quando il mostro viene distrutto. Il suo valore in punti esperienza è quello di una creatura con 8 DV e quattro abilità (2.560 PX). A questi si aggiungono ulteriori 500 PX per ogni vittima assorbita.

## Occhio del terrore

	<i>Non morto</i>
Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	-4 (corpo), -2 (occhione), 3 (occhietti)
Dadi vita:	20
Attacchi:	3 (2 tentacoli, morso)
Ferite:	1d6/1d6/2d6 + risucchio di energia
Tiri salvezza:	G20
Morale:	12
Classe tesoro:	VII, IX, XIV (x2)
Punti esperienza:	9.875

Gli occhi del terrore non morti sono simili a quelli normali, ma vengono creati per uno specifico scopo malvagio. Hanno un corpo sferico di 1,5 m di diametro con un grande occhio centrale e una bocca dentata, ma sembrano in putrefazione e incrostati di muffa, con una pellicola lattiginosa che ne copre le pupille. Dal fondo di queste creature protrudono centinaia di piccoli tentacoli, mentre ai lati esse dispongono di due tentacoli più grandi, lunghi 1 m, che terminano in appendici appuntite coperte di ventose, simili a quelle della piovra. Chi viene colpito da questi

pseudopodi, oltre a subire le normali ferite, deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. Il loro morso infligge 2d10 ferite e causa la perdita di due livelli di esperienza (o 2 DV) della vittima, privandola di tutti i vantaggi relativi a essi. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello.

Questi esseri si spostano fluttuando grazie all'uso di un'innata capacità magica di *levitazione* continua. L'occhio centrale possiede il 30% dei pf della creatura e ha una CA indipendente di -2. Ogni antenna oculare ha CA 3 e 1d6+8 pf, e quelle distrutte si rigenerano in sette giorni. Oltre all'occhio centrale, ognuna delle otto antenne ha un potere speciale. Queste creature possono usarne quattro e l'occhio centrale contemporaneamente contro un avversario di fronte a loro. Se ci sono dei nemici in direzioni differenti, gli altri occhi possono essere rivolti contro di loro.

Gli occhi hanno i seguenti poteri:

- Occhio centrale: *raggio mortale*
- Antenna oculare 1: *animare i morti*
- Antenna oculare 2: *charme su persone* (penalità di -2 al TS)
- Antenna oculare 3: *oscurità persistente*
- Antenna oculare 4: *sortilegio di morte*
- Antenna oculare 5: *risucchio di energia*
- Antenna oculare 6: *animare oggetti*
- Antenna oculare 7: *dispersione della magia*
- Antenna oculare 8: *telecinesi* (fino a 180 kg)

Questi mostri possono essere feriti solo da armi con bonus di +3 o superiore e sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, oltre a quelli che provocano morte e alle illusioni, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Vengono considerati come se fossero creature "speciali" sulla tabella "Scacciare i non morti". Hanno la capacità di rigenerare 3 pf a round e possono assumere forma gassosa (come l'omonima pozione) a loro piacimento, ma sono costretti a farlo se vengono ridotti a zero punti ferita. In questo caso, devono spostarsi in una zona di buio assoluto per riformare il proprio corpo. Se non la raggiungono entro 2 turni e ci restano per 1 ora, non sono in grado di rigenerare e vengono distrutti.

## Statua animata

	<i>Statua di acciaio</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	1
Dadi vita:	5
Attacchi:	2 (pugni)
Ferite:	1d8/1d8
Tiri salvezza:	G5
Morale:	11
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	650

La statua animata di acciaio è fatta di materia inerte, alla quale un potente stregone ha conferito una parvenza di vita. Può essere usata come guardiano e, finché non si muove, sembra una normale statua. Di solito è umanoide, ma può

essere di qualunque forma e dimensioni. È immune alla paralisi, agli incantesimi *charme* e *sonno*, e alle armi non magiche di ferro o acciaio. Quando un'arma metallica non magica la colpisce, resta automaticamente intrappolata nella statua di acciaio. Nel round seguente, il mostro la assimila e recupera 1d4+1 pf. Le armi incantate di metallo non sono soggette a questo potere e causano le normali ferite, tuttavia ogni volta che mette a segno un attacco con successo, il proprietario deve fare un tiro per forzare porte (come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) o l'arma resta incastrata nella statua di acciaio. In questo caso, il personaggio perde la possibilità di sferrare gli eventuali altri attacchi a disposizione in questo round e subisce una penalità di -2 all'iniziativa nel prossimo.

## NUOVI OGGETTI MAGICI

### Bacchetta del fuoco nero

Questa bacchetta magica non ha cariche, ma agisce invece come un canalizzatore attraverso il quale un lich è in grado di concentrare il suo tocco gelido in un raggio di energia oscura capace di colpire un singolo avversario entro la sua visuale. L'attacco infligge 1d10 ferite da freddo (nessun tiro salvezza permesso), ma non ha effetto paralizzante. Le creature immuni ai danni da freddo lo sono anche alla bacchetta. Questo oggetto può essere usato soltanto da un lich.



### Balestra leggera +1, risucchiante

Quando le viene ordinato, oltre a infliggere le normali ferite, questa balestra risucchia un livello (o 1 DV) al nemico che colpisce, come se fosse una presenza. Il comando può essere impartito dopo aver effettuato il tiro per colpire. L'arma può risucchiare in tutto 1d4+4 livelli (o DV), poi perde per sempre tale potere. Il risucchio di energia non è efficace contro gli esseri che hanno la stessa abilità (es. spettri, presenze, necrospettri, ecc.).

### Bastone della carne

Questo oggetto magico è un'arma +2 e, se viene spesa una carica prima di effettuare il tpc, se il colpo va a segno il bersaglio deve fare un tiro salvezza contro morte o la sua forza vitale è assorbita dal bastone. Della vittima restano soltanto un mucchio di ossa e l'equipaggiamento. Chi viene "ucciso" in questo modo non può essere resuscitato in alcuna maniera, tranne che dal possessore del bastone, il quale può annullare con un semplice comando gli effetti distruttivi. Inoltre, se il possessore del bastone è un non morto, può scegliere di distruggere definitivamente l'anima intrappolata per riprendere l'aspetto che aveva in vita per le successive 24 ore, pur senza perdere nessuno dei suoi poteri. Un bastone della carne può trattenere solo una

singola forza vitale alla volta e, finché ne ha una al suo interno, non può essere utilizzato per intrappolare quella di altre creature. Spesso viene adoperato per racchiudere lo spirito di qualcuno e usarlo come ostaggio per costringere i suoi compagni a eseguire gli ordini del padrone del bastone. L'utilizzo di questo oggetto è considerata un'azione malvagia.

### Guanti della soppressione dell'aura

Se vengono usati da qualsiasi creatura che non sia un lich, i guanti non hanno alcun effetto. Mentre sono indossati, annullano l'aura di freddo che normalmente provoca ferite e paralizza gli esseri viventi. In questo modo, il lich – se opportunamente camuffato con qualche incantesimo di illusione – non tradisce la sua vera natura quando entra in contatto con i vivi.

### Lampada degli uragani

Ha l'aspetto di una lampada della lunga durata e funziona nello stesso modo, ma solo dopo che è finita la tempesta che crea la prima volta che viene usata ogni giorno. Al momento del ritrovamento è sempre chiusa, ma non appena vengono aperti gli scurini, ne scaturisce un vento impetuoso con violente raffiche di pioggia, che colpisce colui che impugna la lampada e tutti quelli entro 9 m. Questo uragano continua per 3 round. Ogni vittima – tranne chi tiene la lampada in mano, che ne subisce automaticamente gli effetti – deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se lo fallisce, viene scaraventata a terra dalla furia degli elementi e tutto il suo equipaggiamento (esclusi abiti e armatura, ma compresi guanti, copricapo, tesori, ecc.) le viene strappato di dosso e scagliato fino a 18 m di distanza. Se invece il TS ha successo, la vittima cade lo stesso, ma riesce ad afferrare in tempo il proprio armamentario, evitando che si disperda. In seguito, per il resto della giornata, può essere usata come una lampada della lunga durata. Ogni 24 ore, però, si ricomincia daccapo e, prima di destinarla all'uso normale, occorre di nuovo liberare l'uragano.

### Lampada della lunga durata

È identica a una lampada normale. È fatta di metallo, con un compartimento per l'olio nella parte inferiore, un'impugnatura e uno schermo per proteggere la fiamma dal vento. Quando viene riempita d'olio e accesa, brucia e illumina come una lanterna ordinaria, ma non consuma combustibile. Se la fiamma viene bagnata con acqua, però, questo oggetto perde definitivamente ogni proprietà magica.

### Pergamena della verità

Questa pergamena non contiene alcuna iscrizione. Il personaggio può fare una domanda a un qualsiasi essere vivente entro 9 m. La risposta, integrale e sincera, appare sul foglio, letta direttamente nella mente della vittima grazie a una versione potenziata di *paragnosi*. Per questo le informazioni, pur vere, non possono mai andare oltre la conoscenza oggettiva della vittima. La pergamena può essere usata una volta al giorno.

### Pergamena dell'equipaggiamento

Sulla pergamena sono trascritti i nomi di sei oggetti comuni, scelti dal master o determinati casualmente facendo riferimento alla tabella "Oggetti da avventuriero" a p. 15 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Quando ne viene letto uno a voce alta, l'equipaggiamento corrispondente appare entro 3 m dalla pergamena e scompare dalla lista. L'oggetto sparisce all'ordine del personaggio che lo ha evocato oppure dopo 24 ore. A quel punto, il suo nome ricompare sulla pergamena. Ogni giorno è possibile creare un massimo di tre oggetti tra quelli disponibili.

### Pergamena ritardante

La pergamena contiene una formula magica e può essere usata solo da un incantatore in grado di lanciare gli incantesimi di quel tipo. Quando la legge, il personaggio può ritardare gli effetti dell'incantesimo fino a 12 round. Trascorso tale periodo, se il personaggio è sempre in possesso della pergamena, può controllare totalmente l'incantesimo. Altrimenti la magia si manifesta intorno alla pergamena e, se deve avere un bersaglio specifico, colpisce chi è più vicino a essa. Tuttavia, l'incantesimo non può danneggiare la pergamena, neppure se fa scaturire del fuoco. Per esempio, un mago legge una pergamena ritardante di *fulmine magico*, differendone gli effetti di 8 round e quindi la ripone. Otto round più tardi, quando appare il *fulmine magico*, il mago può deciderne distanza e direzione semplicemente concentrandosi, come se pronunciasse l'incantesimo in quel momento.

### Pozione dei sogni

Il personaggio può parlare a una creatura addormentata o paralizzata entro 9 m di distanza. Questa lo può sentire e rispondere silenziosamente, come se fosse sveglia. L'utilizzatore comprende le risposte come per mezzo di *paragnosi*, qualunque sia la lingua usata, ma il bersaglio non è obbligato a essere sincero. La pozione è inefficace sui morti e sui non morti, ma non su chi è stato maledetto. Gli effetti durano per un solo turno e su un unico bersaglio.

### Pozione del coraggio

Chi la beve ottiene Cos 18. Tutti i conseguenti bonus sono immediatamente applicabili. Le ferite che subisce vengono detratte prima dai pf che ha eventualmente acquisito grazie a questa pozione magica.

### Pozione del nuotare

Il personaggio può nuotare con Mov 54 m (18 m), anche se gravato da eccessivo ingombro. Se il carico trasportato non supera i 135 kg, non può affogare e neppure essere spinto sotto la superficie. Non è però in grado di respirare sott'acqua.

### Pozione della forza

Chi la beve ottiene For 18. Tutti i conseguenti bonus sono immediatamente applicabili.

### Spada lunga +1, celante

Quando le viene ordinato, quest'arma può creare – solo su colui che ne fa uso – gli effetti di *invisibilità*. Inoltre, può rendere invisibile sé stessa tre volte al giorno.

### Verga del rettile alato

Può essere usata da personaggi di qualsiasi classe e ne esistono tre diversi tipi. Per determinare quello esatto, il master deve sceglierlo oppure tirare 1d10:

1d10	All	Drago	CA	Soffio
1-5	Buono	Oro	-2	Fuoco/acido (gas)
6-8	Neutrale	Blu	0	Elettricità
9-10	Malvagio	Nero	2	Acido (liquido)

È una verga +5 che infligge 1d8+5 ferite (non si applicano i bonus per la Forza). Una volta al giorno può trasformarsi in un piccolo drago del tipo indicato, che ha 30 pf e può essere ferito solo con la magia (armi magiche, incantesimi, ecc.). È in grado di comprendere gli ordini del proprietario e gli obbedisce fedelmente, al meglio delle sue possibilità. Può agire come messaggero, destriero, guardia, ecc. Se non gli viene ordinato diversamente, combatte fino alla morte. Non conosce alcun incantesimo. Sempre al comando del possessore, si ritrasforma in verga. Ciò non accade, però, se viene ucciso in forma di drago, nel qual caso è definitivamente distrutto. Finché è in vita può essere curato con gli incantesimi o con altre forme di guarigione magica. Se però il personaggio è di allineamento morale diverso dal drago, questi non appena viene creato lo attacca immediatamente, lottando fino alla morte. In tal caso, non può essergli ordinato di riassumere la forma di verga.

*Se hai trovato questa pergamena, fai attenzione! Il male ha invaso questo maniero. Per molti anni siamo stati felici qui, poi sono arrivati quei sogni a turbare il nostro riposo. Da allora gli spiriti infestano la zona e il pozzo è contaminato.*

*I nostri servitori se ne sono andati e Davon, mio marito, ha deciso di trovare la fonte di questo male, riunendosi ai suoi vecchi compagni per un'ultima avventura. Sono entrati nel pozzo e non sono più tornati. Ho aspettato una settimana, poi gli spiriti sono ricomparsi e mi hanno portata alla disperazione.*

*Oggi ho mandato via i bambini assieme agli ultimi domestici ed entrerò nel pozzo, voglio che il mio cadavere giaccia con quello di mio marito.*

*Se ne avete il coraggio, cercate i nostri resti, recuperateli e portateli nella città di Karandras. Chiedete di fratello Mamercus al tempio della dea della guerra. Saprà dove trovare la nostra famiglia e vi ricompenserà. Prendete questo rubino come segno delle mie buone intenzioni.*

*Helenus Offa*

## 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, 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.

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, Stanl, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.  
Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.  
Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.  
Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.  
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 Gygax.  
Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.  
Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gygax.  
Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gygax.  
Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.  
Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.  
Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.  
Living Wall from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4 © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurlley, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork Shaw, and Russ Taylor.

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](http://www.goblinoidgames.com).

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

Cover art by S. Hermann & F. Richter. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/it/illustrations/halloween-spirito-fantasma-fantasma-1599210/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission. Some artwork © STEVE ROBERTSON, used with permission.

The names Dangers & Demons, Chimerae Hobby Group and their logos, when used in any context, are Product Identity.

CHDDX7 Riscatto!, copyright 2021 Chimerae Hobby Group. Author Alan Jones.

#### 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](mailto: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](http://www.chimerae.it)