

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO DI AVVENTURA

IL CASTELLO DEL MALE DI ANDY HOLMES



IL CASTELLO DEL MALE

UN SOTTERRANEO DI AVVENTURA PER

TUNNELS & TROLLS

Autore:

Andy Holmes

<http://www.hobgoblinstavern.co.uk/>

Illustrazione di copertina:

Rebecca Louise Parker

<http://bekalou.deviantart.com>

Illustrazioni nel testo:

Alex Caumartin (p. 16, 29)

Torsten Gunst (p. 33)

Mikko "Max" Kuusirati (p. 17, 25, 28)

Ville Vuorinen (p. 14, 21)

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/m/e/melorsius/melorsius.html>

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/g/u/gunst/gunst.html>

<http://students.oamk.fi/~m4kumi00>

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/v/u/vuorinen/vuorinen.html>

Traduzione, rielaborazione mappe, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2007 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

NOTE GENERALI

AVVISO PER I GIOCATORI

Le informazioni di questo volume sono riservate solamente al SG, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, fermatevi qui e non proseguite oltre nella lettura.

NOTE PER IL SG

Prima di iniziare a giocare, il SG dovrà leggere l'avventura che intende far intraprendere agli esploratori e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le descrizioni e informazioni sono riservate al SG, il quale potrà rivelarle ai giocatori a sua discrezione.

A PROPOSITO DELLE REGOLE

L'avventura fa riferimento alle regole della 5ª Edizione di T&T, così come tradotte nell'edizione italiana de *"Il Libro delle Regole"*. Vista la natura complessa e strutturata di questa avventura, sono state indicate nel seguito alcune regole opzionali che il SG e i giocatori sono liberi di applicare previo accordo. L'utilizzo di queste regole è consigliato solamente ai gruppi già familiari con il regolamento base e le dinamiche di T&T e non influenza in alcun modo la giocabilità dell'avventura.

Eventuali regole personali possono essere liberamente introdotte dal SG senza alcun problema, semplicemente avvertendo i giocatori del loro utilizzo e funzionamento.

Al fine di consentire l'utilizzo di questo modulo anche da parte dei SG e dei giocatori meno esperti, ricordiamo che NON è assolutamente necessario l'utilizzo di alcuna regola opzionale per giocare questa avventura, che può benissimo essere usata facendo riferimento solamente a quanto riportato ne *Il Libro delle Regole*.

NOTAZIONI PARTICOLARI NEL TESTO

Tutti gli oggetti magici ed i mostri citati nel testo sono in **grassetto** per una migliore facilità di consultazione ed i nomi degli incantesimi sono indicati in *corsivo*, così da facilitare il lavoro al SG nell'individuare oggetti speciali e magie.

MOSTRI ERRANTI

Ogni livello del sotterraneo ha una sua tabella dei Mostri Erranti (ME), che il SG può sostituire con le proprie tabelle personali se vuole.

PORTE

Le porte normali sono indicate sulla mappa con il colore bianco. Quelle sbarrate, fisicamente o magicamente, sono rappresentate in colore nero.

Le porte segrete sono segnate con la lettera "S" e generalmente richiedono un TR sulla FOR per essere individuate ed un TR sulla AB per essere aperte.

REGOLE OPZIONALI

Tutte le regole descritte di seguito sono state lungamente provate e risultano perfettamente bilanciate.

A seconda del proprio stile di gioco, il SG è libero di adottarle tutte, solo alcune o persino nessuna, se pensa che non si adattino allo stile del proprio gruppo.

Ovviamente il SG è libero di introdurre le proprie regole opzionali, avendo cura di assicurarsi che queste non stravolgano troppo né sbilancino l'avventura.

Come già detto in precedenza, ricordiamo che NON è assolutamente necessario l'utilizzo di alcuna regola opzionale per giocare questa avventura, ed anzi queste sono riservate solamente a SG e giocatori esperti.



Danno penetrante

Questa regola garantisce che chiunque possa, indipendentemente dal numero di dadi ed extra a sua disposizione, ferire il suo avversario.

Quando si lanciano i dadi per calcolare il totale di combattimento, ogni "6" va contato come un punto di danno automatico che

deve essere detratto direttamente dalla RES o VM dell'avversario, ignorando qualsiasi protezione offerta dalle armature o dalla magia.

Per il resto il combattimento procede come normale, senza alcuna modifica sostanziale.

Sia gli avventurieri che i mostri beneficiano di questa regola, che si applica soltanto alle armi ed agli attacchi fisici.

Questo piccolo accorgimento permette di simulare il fatto che in ogni combattimento anche un lottatore palesemente migliore del suo avversario può subire lievi ferite o tagli indipendentemente dall'esito dello scontro.

VM di attacco e di Resistenza

Se il SG lo desidera, può stabilire che la Valutazione del Mostro (VM) venga utilizzata per definire sia la sua Resistenza alle ferite (proprio come la RES di un avventuriero) che il suo potenziale di attacco.

Per questo, un mostro ottiene un potenziale di dadi + extra calcolato secondo la sua VM iniziale, che non diminuisce quando subisce dei danni.

I colpi ricevuti vengono detratti dalla VM di Resistenza, e la creatura muore quando questa arriva a zero o meno.

Questa regola consente ad un mostro ferito, anche gravemente, di lottare comunque al massimo delle proprie potenzialità, proprio come avviene per gli avventurieri.

Se il SG decide di utilizzare questa regola opzionale, tenga presente quindi il fatto che gli oppositori degli avventurieri saranno molto più duri da sconfiggere.

Tiri di Recupero di livello 0

In alcuni casi, può accadere che il livello di difficoltà di un TR scenda a L0.

Per riuscire con successo in un TR di L0, l'avventuriero deve lanciare i dadi ed ottenere un punteggio minimo di 5 punti, indipendentemente dal punteggio dell'Attributo utilizzato nel TR.

Resistenza alla magia

Gli effetti degli incantesimi che vengono scagliati contro creature viventi possono solitamente (a discrezione del SG e se non consentono già un TR di qualche tipo) essere evitati se il bersaglio effettua con successo un TR sulla IN con un livello di difficoltà pari al livello di esperienza del lanciatore dell'incantesimo meno il livello della vittima (con un minimo di L0). Questa resistenza alla magia non può venire solitamente utilizzata contro gli incantesimi che causano danno

fisico, come *Beccati Questo*, *Demonio*; *Potere Distruttivo* o *Cascata di Ghiaccio*.

Combattere con due armi

Una delle manovre di combattimento più caratteristiche e utilizzate dai personaggi è quella di combattere con un'arma per ogni mano, come nei migliori film di cappa e spada.

La regola da seguire in questo caso è molto semplice: per poter combattere con un'arma in ogni mano il personaggio deve avere un punteggio di FO e AB che sia tale da consentirgli di soddisfare contemporaneamente i requisiti per entrambe le armi.

Ovviamente non deve portare uno scudo e deve utilizzare armi che possano venire brandite con una sola mano.

Ad esempio, un personaggio che voglia combattere contemporaneamente con una sciabola (FO 9, AB 10, 3d+4) ed un katar (FO 2, AB 8, 2d+4) deve avere un punteggio minimo di FO pari a 11 (9+2) ed un punteggio minimo di AB pari a 18 (10+8). Naturalmente, otterrà un potenziale offensivo per le armi pari alla somma dei dadi e degli extra di entrambe. Nel nostro esempio, avrebbe un potenziale di 5d+8.

Parata difensiva

Questa manovra difensiva di combattimento può essere effettuata da un difensore che la dichiara prima che l'attaccante sferri il colpo, ed a patto che non abbia ancora agito nel turno in corso.

Chi effettua la parata rinuncia a portare il colpo dedicandosi esclusivamente ad una tattica di difesa che gli fa raddoppiare il DTC, ma se questo è maggiore di quello dell'avversario, non infligge alcun danno al rivale dato che si è limitato solo a difendersi.

TABELLA DI REAZIONE DEI MOSTRI

Questa tabella, tratta da *Il Libro delle Regole*, permetterà al SG di determinare le reazioni dei mostri all'intrusione degli avventurieri nel loro territorio. In diversi punti dell'avventura viene fatto riferimento ad essa per verificare il comportamento delle creature incontrate dai personaggi nel corso delle esplorazioni.

Non tutti i mostri sono ostili verso chi è in cerca di avventure nel loro territorio; lo sono spesso, ma non necessariamente. Se il vostro mostro si imbatte inaspettatamente in un gruppo, probabilmente ne vorrete conoscere la reazione. La tabella qui sotto vi aiuterà, vi basterà lanciare 2 dadi.

Tabella di Reazione dei mostri

Risultato	Reazione
2	Gli uomini e i mostri si attaccano automaticamente.
3-5	I mostri sono automaticamente e apertamente ostili.
6-8	L'incontro può essere amichevole, ma con una certa circospezione; entrambe le parti attaccheranno se provocate.
9-11	I mostri sono più interessati a parlamentare o a raggiungere un accordo che a lottare. In questo caso, per poter parlamentare, è necessaria la conoscenza di una lingua comune.
12	I mostri sono presi dal panico e fuggono immediatamente.

APPLICAZIONE DEI DANNI ALLA RES

Salvo ove sia esplicitamente indicato nel testo, tutto il danno subito dagli avventurieri va applicato alla RES.

IMMUNITÀ AGLI ATTACCHI NON MAGICI

Nel corso dell'avventura gli avventurieri incontreranno molte creature immuni agli attacchi non magici.

Salvo ove diversamente indicato nel testo, questi mostri possono venire feriti solamente da danni provenienti da fonti magiche: armi magiche, altri oggetti incantati, incantesimi ed armi normali soggette agli effetti di incantesimi temporanei specificamente studiati a tale scopo (ad esempio *La Lama di Vorpai* o *Triplo*).

Tutti gli altri tipi di attacchi convenzionali non provocano nessun danno al mostro.

DANNO DIRETTO

In alcune situazioni, dovute soprattutto agli effetti di trappole od incidenti, gli avventurieri si trovano a subire dei danni che non possono essere assorbiti dall'armatura che indossano.

Un classico esempio di danno che rientra in questa categoria è quello dovuto alle cadute o agli effetti di gas venefici.

Nel testo, tutto il danno che non può essere assorbito normalmente dalle armature o protezioni simili (normali o incantate) viene chiamato "danno diretto", poiché va sottratto direttamente dalla RES della vittima.

Il danno diretto non può essere prevenuto nemmeno da oggetti o incantesimi che assorbono i danni, come ad esempio anelli di protezione o simili. Un amuleto incantato che assorbe 100 punti di danno è del tutto inutile contro questo tipo di ferite.

A PROPOSITO DELL'AUTORE

Andy Holmes vive in Inghilterra, nel Lancashire, con la moglie Clare e la figlia Amy Rose. Da oltre venti anni è un accanito giocatore di giochi di ruolo ed il suo "primo amore" è stato proprio Tunnels & Trolls, a cui ha dedicato The Hobgoblin's Tavern, un popolare sito Internet in lingua inglese (<http://web.ukonline.co.uk/angora/>).

Andy è uno scrittore ed un autori di giochi freelance e la sua prima avventura professionale "Island Beneath the Mist" è stata pubblicata nel 2005 dalla compagnia australiana Pisces All Media, per l'Eternium d20 system.

Per contattare direttamente l'Autore, inviategli liberamente una e-mail (in lingua inglese) all'indirizzo angora@ukonline.co.uk, per discutere di Tunnels & Trolls, delle avventure da lui realizzate o di qualsiasi altro argomento correlato a questo gioco di ruolo.

IN COPERTINA: CASTLE FEN DI REBECCA LOUISE PARKER

Rebecca Louise Parker disegna da quando aveva dodici anni, utilizzando uno stile peculiare che combina acquerello e tecniche digitali. È specializzata in disegni a tema fantasy e medievale.

Per vedere altre sue opere, visitate il link: <http://bekalou.deviantart.com>.

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA

PROEMIO

Il Castello del Male è una classica avventura nei sotterranei, progettata per essere giocata con personaggi di alto livello. I giocatori sono liberi di far entrare nel Castello qualsiasi personaggio desiderano, ma sappiano che all'interno delle sinistre mura ed oltre i possenti cancelli del maniero, troveranno ad attenderli la morte, in una moltitudine di forme. Gli avventurieri dovranno affrontare creature di forza smisurata e potere terrificante, arcane magie capaci di stritolarne il corpo e la mente, pericoli che li faranno rimpiangere di non essere saggiamente rimasti al di fuori del Castello. I giocatori che vogliono una sfida per personaggi davvero potenti, troveranno tra queste pagine il sotterraneo che hanno sempre desiderato. Non ci sono molti sotterfugi all'interno del Castello del Male, nessuna trama complicata ed intricata da seguire. Ogni singola stanza è estremamente lineare: un mostro o due, qualche Tiro di Recupero e forse un po' di tesori od oggetti incantati come ricompensa. Tutto è proprio come appare, all'interno del Castello. Quello che attende SG e giocatori è "semplicemente" un sotterraneo di proporzioni gigantesche, pieno di mostri ed insidie letali. Il SG deve aspettarsi che la maggior parte degli avventurieri che entrano nel Castello non facciano più ritorno e gli stessi giocatori devono essere pronti a tentare la Sorte e fronteggiare la Morte stessa, quindi avvertiteli delle possibili conseguenze se decideranno di portare nel sotterraneo i loro personaggi preferiti. Molti avventurieri potenti e con alle spalle un'onorata carriera, magari in cerca di un'ultima sfida prima del ritiro definitivo, hanno trovato la morte tra queste sale infestate di malvagità. Tutti i mostri hanno VM altissime e poteri speciali che possono spazzare via anche il più possente degli avventurieri ed inoltre ogni singolo personaggio dovrà affrontare dozzine di TR per scampare ad una tragica fine. Se gli avventurieri riusciranno ad affrontare con successo le mille insidie del Castello, saliranno di molti livelli d'esperienza ed i giocatori avranno avuto (si spera) molte divertenti sessioni di gioco, che gli faranno desiderare per qualche tempo di stare alla larga dai sotterranei...

ALCUNE INFORMAZIONI SULLA STORIA DEL CASTELLO DEL MALE

Di seguito è riportata una breve storia del Castello. Il SG può decidere di far venire a conoscenza i giocatori di alcune parti o dell'intero racconto, utilizzando lo stratagemma che ritiene più opportuno. Ad esempio, i personaggi potrebbero trovare le informazioni all'interno di un antico tomo scoperto durante l'esplorazione del Castello. Altri metodi insoliti ma efficaci sono il far comparire uno spirito che, invece di attaccare il gruppo, gli rivela qualche informazione interessante sul passato del maniero, oppure di far trovare una piccola biblioteca, con tutti gli ingressi murati, al cui interno sono annotate le vicende del posto in diversi volumi manoscritti. Il SG deve sentirsi assolutamente libero circa la quantità di notizie da dare ai giocatori, adottando sia la tempistica che gli espedienti che ritiene più opportuni.

La storia che segue può venire facilmente adattata per conformarsi alla campagna e al mondo di gioco in cui sono ambientate le avventure del SG.

C'era una volta...

Il Castello del Male, com'è oggi conosciuto questo sinistro maniero infestato, un tempo era un imponente, mastodontico e sveltante intrico di cortili, piazze d'armi, torri ed edifici noto come Castello Dewar, dal nome del suo costruttore, Re Dewar IV. Gli antenati del sovrano iniziarono a costruire il Castello partendo da un modesto maniero, che venne sempre più ampliato nel corso del tempo fino a raggiungere le dimensioni e l'imponenza che lo resero famoso in tutto il mondo, sia per la mastodontica taglia che per le meraviglie contenute al suo interno, dato che Re Dewar IV era anche un valente avventuriero ed aveva riempito la fortezza con molti oggetti strani e meravigliosi. Proprio a causa della sua passione per l'avventura, il Re sovente lasciava gli affari di stato e l'amministrazione spicciola nelle mani del suo fidato consigliere ed amico fraterno, Lord Summersby. All'insaputa del sovrano, il Lord era però follemente invidioso della vita movimentata e spensierata del Re. Summersby si era stancato di rimanere in disparte, tra le mura del Castello, mentre l'amico si copriva di gloria ed avventura nelle terre selvagge, alla ricerca di tesori favolosi,

meravigliosi oggetti incantati ed animali leggendari con cui popolare il suo zoo privato. Il sovrano aveva infatti un vero e proprio zoo, costruito in un immenso padiglione sul retro del Castello, in cui facevano bella mostra le creature più strane e fantastiche che il Re riusciva a catturare durante le proprie avventure. Fu proprio uno dei numerosi viaggi del Re che segnò per sempre il fato dei due amici, del Castello e dell'intero regno di cui era il fulcro centrale.

Lord Summersby praticava da molti anni ed in gran segreto la Magia Nera, i cui rudimenti gli erano stati insegnati dalla sua amante, Madame Surtax, una donna esuberante e focosa con due ammalianti occhi azzurri ed un corpo mozzafiato. La donna si presentò un giorno ai cancelli del maniero ed affascinò tutti gli uomini con la sua bellezza, al punto tale che non solo venne accettata nella corte, ma ben presto assurse a posizioni preminenti. Dopo aver segretamente avvelenato il vecchio mago di corte, fu scelta per rimpiazzarlo e diede quindi inizio alla sua relazione con Summersby, che reputava come lo strumento ideale attraverso cui realizzare il suo piano. Un giorno, Lady Surtax mostrò le proprie capacità nelle arti oscure al Lord, facendolo cadere nel suo incantesimo di controllo. Gli insegnò quindi alcuni rudimenti di Magia Nera, attraverso i quali Summersby accrebbe il proprio potere e la propria autostima. Ovviamente, si trattava di incantesimi basilari e poco potenti, visto che l'oscura Lady si guardò bene dal rendere troppo potente il suo schiavo. La donna era in realtà in missione per conto del Signore dei Morti Viventi, Barinox il Nero, un malvagio Arci-Vampiro. Nelle vene della donna scorreva in parte sangue vampirico ed il suo scopo era quello di riportare nel mondo degli uomini il suo signore Barinox, che era stato bandito nei Regni Infernali dal fondatore della dinastia regnante, Re Adamon. Barinox comunicava con la sua adepta apparendole in sogno o in mistiche visioni, promettendole ogni volta il potere supremo sugli uomini qualora fosse riuscita nell'intento di liberarlo dalla sua prigione infernale.

Quando il Re stabilì di partire per il suo ennesimo viaggio a sud in cerca di tesori incantati e strane creature per il suo zoo, Lord Summersby decise di agire. Con l'aiuto e sotto il potente influsso della sua "dolce metà", il Lord utilizzò la Magia Nera per tessere un incantesimo che, nelle sue intenzioni, avrebbe dovuto impedire al Re di varcare le porte del Castello. A quel punto,

sarebbe stato libero di regnare incontrastato al fianco di Lady Surtax, rivendicando per sé sia il meraviglioso Castello che l'intero regno. Quando Re Dewar tornò al maniero, l'incantesimo non funzionò come previsto e Summersby quasi impazzì. Colmo di odio mortale per il suo amico di un tempo, implorò Lady Surtax di aiutarlo ad uccidere il Re usando le arti oscure. Quella stessa notte, la prima trascorsa dal sovrano alla fortezza dopo il suo ritorno, il Re venne visitato in sogno dallo spettro del suo vecchio mago di corte, morto avvelenato per mano di Lady Surtax. L'incantatore, Suliman di Arrathorne, mise in guardia il sovrano avvertendolo che forze oscure e malvagie erano all'opera e che presto, per opera loro, il tradimento e la slealtà avrebbero causato la rovina del Castello e di tutti i suoi abitanti. Nel frattempo, quella stessa notte maledetta, un Summersby accecato dall'odio e dal rancore scagliò stoltamente un nuovo incantesimo sulla fortezza. Si trattava di una magia per creare astio e discordia, teso a spezzare il legame di reciproca stima e fiducia tra il sovrano, la corte ed i servi. Durante il lancio dell'incantesimo, Summersby impazzì definitivamente, lasciando campo libero alla malvagia Lady Surtax. La donna, attingendo a tutto il suo oscuro sapere, evocò legioni di demoni infernali per prendere il controllo del Castello. Nutrendosi dell'odio e del risentimento che serpeggiavano tra le mura ciclopiche, i demoni prosperarono ed in breve ebbero il completo sopravvento. Dal sotterraneo più tenebroso e profondo sorse infine lo stesso Arci-Vampiro Barinox, Signore dei Morti Viventi. Accolto come un dio dalla sua adepta, Barinox "ripagò" la fedeltà di Lady Surtax uccidendola all'istante e divorandone l'anima, mentre il folle Lord Summersby scompariva nelle profondità del Castello. Con la morte della donna, l'incantesimo di discordia cessò, restituendo la ragione agli abitanti del maniero proprio mentre i demoni si impossessavano della fortezza. Disperati per l'orrendo destino toccato loro, a centinaia i fedeli seguaci di Re Dewar vennero uccisi e divorati dal Signore dei Morti Viventi e dalle sue immonde legioni. Il sovrano riunì attorno a sé la sua guardia scelta e combatté valorosamente contro i demoni, ma la semplice forza del numero bastò a schiacciare quell'ultima resistenza e tutti gli abitanti del Castello, dal primo all'ultimo, vennero sterminati dalle schiere infernali. Con l'estremo soffio di vita, il Re maledisse

per sempre il maniero affinché nessun uomo osasse mai più mettervi piede, così da non finire preda delle malvagie creature che in esso dimoravano. Gli dei non lo accontentarono però del tutto... Infatti, se durante il giorno il Castello è desolato ed abbandonato, con i Morti Viventi costretti a giacere nelle loro fredde tombe putrescenti, di notte i demoni e gli spettri tornano a camminare sulla terra, infestando con la loro malvagità le terre circostanti. Ben presto, spaventati dalle apparizioni, quei luoghi vennero abbandonati e col passare dei secoli divennero lo sterile deserto di oggi, corrotto oltre ogni rimedio dalla ripugnante malevolenza delle creature rigurgitate dall'Inferno.

Con il passare degli anni, molti avventurieri e cavalieri vennero a sfidare l'Archi-Vampiro e le sue orde demoniache, ma ogni volta fallirono perché i nuovi padroni del Castello si erano rivelati troppo potenti da sconfiggere. Nessuno riuscì a liberare il maniero e reclamarlo per sé, perché le schiere infernali non permettevano a nessuno di entrarvi e sterminavano facilmente ogni avversario. L'unico a riuscirci fu, per ironia della sorte, l'uomo che aveva scatenato tutto questo inferno in terra. Lord Summersby, folle di orrore quando capì infine di essere stato solo uno strumento nelle mani di Lady Surtax, fuggì dai sotterranei del palazzo attraverso passaggi segreti noti a pochi e, approfittando del parossismo di sangue in cui indugiavano i demoni, si dileguò nella notte. Nessuno lo vide più per anni e venne creduto morto assieme a tutti gli altri. In realtà, il Lord aveva viaggiato per grandi distanze fino in terre lontane, per cercare di dimenticare l'accaduto e mondarne la propria anima. In paesi sconosciuti, incontrò un saggio e potentissimo stregone che, una volta appresa la sua tragica storia, decise di aiutarlo a porre rimedio alla follia di cui era stato l'artefice. Lord Summersby studiò per innumerevoli anni le arti magiche ed infine, adeguatamente equipaggiato con potentissimi oggetti incantati e forte delle sue nuove abilità magiche, tornò al Castello per sconfiggere Barinox e le sue legioni demoniache. Il Lord entrò nel maniero di giorno, con l'intento di scoprire il rifugio del Signore dei Morti Viventi ed ucciderlo prima del calar del sole, ma non era per nulla preparato ad affrontare gli altri molteplici orrori del Castello, che si annidavano in agguato tra i saloni spettrali e le antiche stanze gloriose ora in rovina. Ben presto, Summersby venne sconfitto, fatto prigioniero

e condotto dinanzi a Barinox, che lo condannò ad una punizione terribile. Il Lord venne infatti mummificato ancora vivo e posto all'interno di una tomba nei recessi più profondi della fortezza, assieme con le sue armi ed oggetti incantati. Lo spirito tormentato di Summersby vaga ancora oggi tra le sale del Castello, avvisando i mortali dei pericoli in agguato ed implorandoli di lasciare le tetre sale.

Gran parte delle ricchezze e dei tesori dei Re Dewar sono ancora custoditi all'interno del maniero, ma dal giorno in cui Lord Summersby scomparve nelle sue profondità dopo averne varcato i cancelli per non fare più ritorno, nessun mortale ha più osato attraversare quelle porte maledette, almeno fino ad ora...

Leggende e dicerie

Il Castello è simile ad un mastodontico gigante di pietra parzialmente in rovina, che giace abbandonato nel bel mezzo di una smisurata zona desertica e disabitata. Secondo la leggenda, venne costruito eoni fa da un grande re dei demoni, che lo elesse a propria dimora. Oggi è ormai solitario ed abbandonato... oppure no? Durante il giorno, le pietre del Castello si arroventano sotto il sole fiammeggiante, gli avvoltoi volano alti in circolo sulle rovine, simili ad una ronda nefasta, e le lucertole sgattaiolano via tra le mura crollate e le torri in disfacimento. Ma non appena cala la notte, subito dopo che il sole è tramontato dietro l'ultimo orizzonte, un sinistro bagliore avvolge il Castello ed il suo antico padrone, il re dei demoni, torna ancora una volta a reclamare la sua proprietà. I grandi cancelli di ferro si sollevano e le torce si accendono tra le mura, ammiccando agli avventurieri ed invitandoli ad entrare, richiamandoli verso un tragico destino. Si dice infatti che tutti coloro che trovano la morte all'interno del Castello del Male siano dannati per l'eternità e che le loro anime vengano divorate dal re dei demoni in persona, che infesta ancora l'imperscrutabile oscurità del maniero.

GUIDA ALLA MORTALITA' DEI LIVELLI DEL CASTELLO DEL MALE

Livello	VM media	Livello medio dei TR
1	1.500 - 9.500	3
2	6.000 - 12.000	5
3	10.000 - 15.000	8
4	10.000 - 20.000	10

LIVELLO 1 ☠ MORTE AL TRAMONTO

L'INGRESSO

Durante il giorno, il mastodontico Castello è abbandonato e le sue rovine sono ingombre di pietre cadute ed ossa sbiancate dal sole, mentre le sue mura ciclopiche si ergono come scheletriche spoglie da un mare di arbusti bassi e spinosi. Subito dopo il tramonto del sole però il Castello torna ad assumere l'aspetto di un tempo e le sue mura vengono riportate alla possanza di un tempo, le torri tornano a sveltare intatte verso il cielo notturno, i grandi cancelli di ferro si spalancano e le torce riprendono a bruciare, illuminando l'entrata al maniero, oltre cui è visibile un grande corridoio di pietra che si inoltra nel cuore del ciclopico Castello.

Il passaggio di ingresso è lungo 18 m, alto 12 m e largo 6 m, illuminato da torce fissate alle pareti ogni 3 m e pavimentato con mattonelle di pietra levigata. Alla fine del corridoio c'è un gigantesco paio di doppie porte di ferro e su ciascuna è sbalzato un teschio terrificante.

Sulla parete a destra delle porte vi è una leva di legno infissa nel muro a circa 1,8 m di altezza, in posizione sollevata verso l'alto. È richiesto un TR-L1 sulla FO per tirare la leva verso il basso e questo è l'unico modo per poter aprire le porte di ferro che danno accesso alla stanza 1. Nello stesso momento in cui la leva viene azionata, gli avventurieri sentono un sordo e pesante rumore metallico, che rimbomba nel corridoio e fa tremare le pareti ed il pavimento. Il boato è dovuto alla discesa di un impenetrabile muro di ferro, che è sceso dal soffitto a bloccare l'estremità del corridoio che conduce verso l'esterno, sigillando così l'uscita. Il muro di ferro non può essere oltrepassato in alcun modo ed è immune a qualsiasi tipo di danno, anche magico, che gli avventurieri sono in grado di infliggergli.

Sulla parete del muro rivolta verso gli esploratori è sbalzato un messaggio:

QUESTO MURO RIMARRA' INVALIDABILE FINO AL SORGERE DEL SOLE

L'avvertimento è del tutto fondato. Solo quando la luce dell'alba farà capolino all'orizzonte, il muro di ferro si solleverà. Gli avventurieri non possono teletrasportarsi fuori dal castello, e il muro rimane impenetrabile ed indistruttibile. Il gruppo è

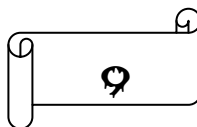
imprigionato all'interno del Castello del Male per il resto della notte, e vi posso assicurare che sarà una notte molto, molto lunga...

1) Questa stanza quadrata ha i lati di 18 m ed il soffitto alto 12 m. Al suo interno dimora un piccolo **Draghetto del Fuoco** con VM 5.000. Ad ogni turno di combattimento, il mostro soffia un getto di fiamme contro il gruppo (o contro un solo avventuriero, se i personaggi dichiarano di sparpagliarsi per la stanza), infliggendogli 1d100 punti di danno. La stanza ha quattro uscite: una nella parete di sinistra, una nella parete di destra e due sulla parete opposta a quella di ingresso. Le porte sono ad arco e costruite in solido ferro. Sono tutte bloccate e possono venire aperte solamente con la magia. Il Draghetto attacca non appena vengono aperte le doppie porte e, se necessario, è in grado di dare la caccia agli avventurieri anche dentro il corridoio di ingresso. Se gli avventurieri provano a chiudere nuovamente le doppie porte di ferro, scoprono che è impossibile, perché la leva nella parete è bloccata e non può essere riportata alla posizione originaria. Se il gruppo tenta di forzarla o smuoverla con la magia, otterrà solamente il risultato di spezzarla, ma non riuscirà comunque a spostarla. Il pavimento della stanza è coperto di ossa, i miseri resti delle precedenti vittime del Draghetto, ma non ci sono tesori di alcun tipo nella stanza.

Le pareti della camera sono realizzate con enormi blocchi di pietra ed il soffitto è a volta. Il pavimento è di piastrelle di pietra ed al centro c'è un mosaico circolare di 6 m di diametro, che raffigura un enorme demone dall'aspetto terrificante.

2) Questa stanza è un quadrato di 9 m di lato ed ha il soffitto alto 6 m. Al centro si trova una tomba di pietra, sopra un pavimento di piastrelle ricoperto da un sottile strato di sabbia. L'aria è viziata e non appena gli avventurieri entrano nella stanza, sentono un lugubre lamento, rauco e tenebroso, che sembra provenire da qualche punto non identificabile all'interno della camera.

La tomba può essere aperta effettuando con successo un TR-L3 sulla FO ed al suo interno c'è uno scheletro, avvolto in un sudario e con indosso una collana ingioiellata. Non appena il sarcofago viene scoperto, uno **Spettro** con VM 4.500 si



materializza ed attacca il gruppo. La creatura è vulnerabile soltanto agli attacchi magici e scaglia un *BQD* che infligge 40 punti di danno contro l'avventuriero (o uno degli avventurieri, se più di uno partecipa alla profanazione) che apre la tomba. Questo attacco è considerato di sorpresa e viene effettuato prima dell'inizio vero e proprio del combattimento. Lo Spettro appare fluttuando in uno degli angoli della stanza, proprio vicino al soffitto, lancia l'incantesimo e quindi si getta verso il basso per scagliare i suoi attacchi. Gli avventurieri hanno quindi un turno di combattimento per prepararsi o agire, mentre il mostro si avventa su di loro. Comunque, il DTC dei personaggi impegnati nel duello deve essere dimezzato, a meno che non stiano anch'essi volando come il morto vivente.

La **Collana dello Scheletro** vale 1.000 MO e permette a chi la indossa di lanciare l'incantesimo *Il Signore della Verità* una volta al giorno, ma ha solamente tre cariche. Questo oggetto è maledetto ed ogni volta che qualcuno lo indossa deve effettuare con successo un TR-L3 sulla FOR per evitare di essere colpito da un fulmine che infligge 1d20 punti di danno diretto.

3) La stanza è quadrata ed ha i lati lunghi 6 m ognuno, mentre il soffitto è alto 9 m. Il locale è spoglio e disadorno, e sembra essere completamente vuoto. Non ci sono uscite evidenti e l'unico particolare degno di nota è una grossa leva nella parete opposta a quella di ingresso, posizionata esattamente al centro del muro ad un'altezza di 1,8 m.

Attualmente la leva è orientata verso l'alto e se qualcuno prova a tirarla scopre che è molto difficile da smuovere, tanto da richiedere un TR-L3 sulla FO. Se l'avventuriero riesce alla fine a tirare la leva verso il basso, l'intero pavimento crolla e l'unico punto di appiglio nell'intera camera resta proprio la leva. Tutti coloro che si trovano sul pavimento quando questo precipita vengono scagliati, assieme ad una cascata di pietre, verso il basso, in una botola larga quanto la stanza e punteggiata di spuntoni metallici. Inutile dire che la caduta causa la morte degli sfortunati avventurieri.

Quando la polvere si deposita, eventuali sopravvissuti notano una porta segreta che si apre nel punto segnato sulla mappa, anch'essa azionata dal meccanismo della leva. È altresì possibile individuare questo passaggio nascosto con un TR-L3 sulla FOR, ma l'unico modo di aprirlo è quello di

abbassare la leva nella parete, con le conseguenze che questo comporta.

4) Questa stanza è un cubo perfetto di 12 m di lato ed è interamente vuota, ma è attraversata da un vento gelido che soffia da un punto indefinito.

Chiunque entri nella stanza evoca istantaneamente un **Demone** con VM 1.500 ed immune ai veleni, che fluttua a mezz'aria. Il mostro è un mago che conosce tutti gli incantesimi di livello 1-6 e li userà per lottare contro il gruppo (al fine del lancio delle magie, ha FO 200 e IN 20).

Esattamente due minuti dopo che il primo avventuriero ha messo piede nella stanza, la porta si chiude con un tonfo e viene magicamente bloccata, mentre l'intera stanza inizia a riempirsi di gas velenoso. Tutti gli avventurieri devono effettuare, all'inizio di ogni turno di combattimento, un TR-L3 sulla RES ed eventualmente subire un danno diretto pari al punteggio per cui lo falliscono. L'unico modo per fermare la fuoriuscita del gas è quello di aprire una porta segreta in una delle pareti, individuabile con un TR-L2 sulla FOR e che può essere aperta con un TR-L3 sulla AB.

Inoltre, addossato ad una delle pareti c'è un enorme camino di pietra, la cui bocca è stata murata con dei mattoni. Se questo fondello viene abbattuto, gli avventurieri scoprono un forziere di ferro, nascosto tra la cenere e le macerie all'interno del focolare. Lo scrigno è un oggetto indubbiamente utile e di valore, visto che è interamente realizzato in ferro meteorico e ha le seguenti dimensioni: 15 cm di lunghezza, 10 cm di larghezza e 7,5 cm di profondità. Attualmente lo scrigno è chiuso e può essere aperto solo con la magia (di livello 4 o superiore) o scassinando la serratura (azione che richiede un TR-L3 sulla AB). La prima volta che viene aperto scaglia un *BQD* che infligge 35 punti di danno su chi solleva il coperchio e contiene all'interno un opale di fuoco (valore 4.000 MO).

5) Questa stanza è un cubo perfetto di 9 m di lato ed è vuota e senza uscite visibili. Al centro del pavimento c'è un mosaico ottagonale largo 1,2 m che rappresenta un demone. All'interno della camera c'è un **Demonio Invisibile** con VM 4.000, che rimane immobile ed in perfetto silenzio al centro del locale, finché il primo avventuriero non si avvicina alla sua portata e viene quindi assalito con furia selvaggia. Gli avventurieri devono dimezzare il loro DTC nel

corso della lotta, a meno che non abbiano mezzi per vedere l'invisibile.

Nel pavimento della stanza c'è un pannello segreto, che richiede un TR-L4 sulla FOR per essere individuato ed un TR-L2 sulla AB per venire aperto. All'interno dello scomparto nascosto si trova il **Mantello della Notte Oscura**, che rende invisibile chi lo indossa durante le ore di buio, ma risucchia 1d6 punti di RES (consideratelo come danno diretto) per turno regolare mentre è indossato. Il mantello può essere chiuso con una spilla dorata a forma di drago (valore 750 MO).

6) Questa stanza quadrata ha i lati di 9 m ed il soffitto alto 6 m. Il pavimento è piastrellato con blocchi quadrati di pietra liscia delle dimensioni di 1,2 m per lato, che si alternano nei colori bianco e nero fino a formare il disegno di una scacchiera.

Indipendentemente dal percorso seguito e dalle mattonelle calpestate, quando un avventuriero arriva a metà della camera, il soffitto di solido granito precipita improvvisamente sul gruppo. I personaggi devono agire molto in fretta per salvarsi la vita, utilizzando la magia oppure scattando verso una delle due porte, cosa che richiede un TR-L2 sulla VE.

L'unica via di uscita sicura è rappresentata dalla porta di ingresso alla stanza. Difatti, l'altra porta sulla parete opposta è falsa e non si aprirà... I personaggi che non riescono a mettersi in salvo vengono ovviamente ridotti ad una poltiglia sanguinolenta.

7) Questa stanza è un cubo perfetto di 12 m di lato, con un foro circolare di 1,2 m di diametro che si apre nel centro del pavimento. Appeso ad una corda che pende dal soffitto, proprio sopra il buco, c'è un sacco nero.

Non appena la porta viene aperta e gli avventurieri entrano nella stanza, la corda si spezza di colpo (in realtà, la fune viene tagliata da un meccanismo nascosto nel soffitto che è azionato dall'apertura della porta) ed il sacco inizia a cadere verso il buco. Gli avventurieri devono agire istantaneamente per evitare che il sacco precipiti all'interno del foro.

La borsa è infatti piena di polvere nera e la fossa, profonda 1,8 m, è piena di lava fino a 30 cm dal bordo superiore, quindi non appena il sacco viene a contatto con il magma, si verifica una spaventosa esplosione che causa 1d100 punti di danno a tutti coloro che si trovano nella stanza. I personaggi che si trovano sulla soglia della camera o nel corridoio adiacente subiscono soltanto 1d10 punti di danno dalla deflagrazione. Perché il sacco precipiti a contatto con la lava occorrono 4 secondi, dato che l'oggetto è stato incantato con una magia che lo fa cadere più lentamente del normale, per dare al gruppo una possibilità di disinnescare la trappola.

I personaggi che dichiarano immediatamente di correre verso il sacco per afferrarlo devono effettuare un TR-L1 sulla VE per raggiungere il margine del buco in tempo utile ed un TR-L2 sulla AB per afferrare il sacco di polvere nera al volo. Se questo secondo TR fallisce, la borsa cade ugualmente nella pozza di lava e l'esplosione scatena i suoi effetti devastanti. Coloro che si trovano sul bordo della pozza (cioè che hanno superato il TR sulla VE, fallendo poi il successivo sulla AB), subiscono ben 3d100 punti di danno dall'esplosione! Il SG deve ricordare che le armature assorbono normalmente il danno causato dalla deflagrazione, ma i Guerrieri non possono raddoppiarne l'efficacia della protezione.

Se qualcuno degli avventurieri riesce ad afferrare il sacco prima che inneschi la trappola e decide di aprirlo, trova mescolato alla polvere nera il **Diamante dei Desideri Mk 2** (valore 5.000 MO), che può esaudire un singolo desiderio prima di perdere i suoi poteri incantati. Spetta al SG decidere se il desiderio espresso è ragionevole e può venire correttamente esaudito. Una volta privato delle sue capacità incantate, il diamante perde la sua lucentezza ed il suo valore veniale è dimezzato. Se invece il sacco precipita all'interno del magma, il Diamante viene distrutto dall'esplosione.

8) Questa stanza quadrata ha le pareti lunghe 12 m ed il soffitto alto 6 m, è completamente vuota ed ha i muri segnati dal fuoco. Sulla parete opposta a quella di ingresso c'è una leva, posizionata verso l'alto.



Al centro della camera si trova un piedistallo quadrato di pietra nera di 1,2 m di lato e sollevato circa 5 cm dal pavimento. Su tutte le altre pareti si aprono delle false porte.

Se la leva viene tirata verso il basso, la porta di ingresso si chiude e viene magicamente sbarrata ed il blocco di pietra nera inizia a sollevarsi. Si tratta in realtà della sommità di un pilastro di ossidiana nera, alto 1,8 m e con la superficie dei quattro lati costellata di innumerevoli fori. Una volta che la colonna è completamente sorta dal pavimento, dai buchi vengono scagliate delle piccole sfere di fuoco, che riempiono la stanza di deflagrazioni ed esplosioni. Gli avventurieri all'interno della camera devono effettuare all'inizio di ogni turno di combattimento un TR-L3 sulla AB oppure vengono colpiti da 1d4 sfere infuocate, ognuna delle quali infligge 1d20 punti di danno. Inoltre, subito dopo aver azionato la leva, si apre una botola nel soffitto da cui esce un **Demone di Fuoco** con VM 6.000, che immediatamente si getta all'assalto del gruppo. La tempesta di fuoco generata dal pilastro prosegue ininterrottamente per 3 turni regolari, dopodiché cessa ed la colonna di ossidiana rientra nel pavimento. Azionare nuovamente la leva non la farà salire nuovamente.

9) Questa è la dimora del Demone di Fuoco e si trova proprio sopra la stanza 8. Al suo interno c'è **La Signora delle Fiamme**, uno spadone incantato per causare 1d100 punti di danno da fuoco in combattimento ravvicinato. La lama viene avvolta da fiamme magiche non appena viene sfoderata ed inoltre il danno deve essere considerato come danno diretto, a meno che il bersaglio non sia immune al fuoco, nel qual caso non subisce alcuna ferita.

10) Questa stanza quadrata ha le pareti lunghe 30 m ed il soffitto alto 15 m. È la dimora di un **Serpente Gigante** con VM 8.800, immune al fuoco e ai veleni. Durante il combattimento, il mostro tenta ad ogni turno di combattimento di inghiottire uno sfortunato avventuriero. Tutti i membri del gruppo impegnati nella battaglia devono effettuare ad ogni turno di combattimento un TR-L4 sulla AB e chi lo fallisce per il maggior numero di punti viene letteralmente inghiottito vivo dal Serpente. Se tutti i personaggi effettuano il TR con successo, nessuno finisce tra le fauci del mostro per il turno di combattimento in questione.

Un personaggio inghiottito deve dimezzare la propria RES residua ad ogni turno di

combattimento per i successivi 4 turni di combattimento. Questa riduzione è considerata danno diretto, perché causata dall'asfissia e dallo stritolamento. All'inizio del quinto turno di combattimento dopo essere stato inghiottito, l'avventuriero muore. Se il Serpente viene ucciso in tempo utile, il gruppo può tentare di sbudellare la bestia e recuperare i compagni inghiottiti dal mostro. Occorre comunque che coloro che partecipano a questa sanguinolenta operazione effettuino con successo un TR-L2 sulla FOR, altrimenti feriranno in maniera mortale anche le vittime all'interno del Serpente proprio nel tentativo di liberarle.

Il pavimento della stanza è letteralmente ricoperto di un tappeto di scheletri ed ossa spezzate, armature rotte ed armi danneggiate (tutto questo equipaggiamento è inutilizzabile), che spuntano qua e là da un fitto strato di sporcizia. Se gli avventurieri esplorano il locale, ogni membro del gruppo deve effettuare un TR-L4 sulla FOR e, se almeno uno dei TR ha successo, dal sudiciume emergono un paio di **Stivali Incantati**, che permettono all'indossatore di raddoppiare il proprio punteggio di VE mentre sono indossati. Sfortunatamente per l'ultimo proprietario, non gli sono serviti a molto!



11) La porta di ingresso di questa stanza è fatta interamente di ferro e non ha maniglia, serratura o altri meccanismi di apertura visibili. In effetti, può essere aperta soltanto azionando la leva #4 che si trova nella stanza 12.

L'interno della camera è inquietante. Il salone quadrato ha le pareti lunghe 15 m ed il soffitto alto 7,5 m, crepe e sporcizia invadono la camera, il cui unico contenuto è costituito da alcuni sarcofagi (uno per ogni avventuriero del gruppo). Il soffitto a volta si perde tra lunghe ragnatele penzolanti. Sul pavimento, piastrellato con mattonelle scheggiate e rovinate, giacciono numerosi cadaveri in diversi stadi di decomposizione, da scheletri ammuffiti fino a corpi rigonfi che stanno iniziando a marcire. Numerose chiazze di sangue punteggiano il locale, in corrispondenza dei cadaveri.

Non appena i personaggi mettono piede nella sinistra stanza, i sarcofagi si scoperciano e ne escono dei pallidissimi **Vampiri** (VM 3.000 ognuno), nudi ed allampanati, con i canini che spuntano crudelmente dalle labbra esangui. I morti viventi sono completamente glabri ed i loro occhi non hanno pupille. Le braccia e le gambe delle creature sono innaturalmente lunghe e scheletriche, mentre il collo è magro e affusolato, anche se il resto del corpo appare muscoloso. I Vampiri emergono dalle bare fluttuando a circa 1 m dal pavimento e si dirigono minacciosamente verso il gruppo. Tutti i mostri sono immuni al fuoco, ai veleni ed all'incantesimo *BQD*. Se gli avventurieri decidono di ingaggiare i morti viventi in mischia, le creature tentano di utilizzare il loro potere soprannaturale di ipnosi per soggiogare i personaggi. Ogni esploratore deve effettuare un TR-L3 sulla IN oppure verrà privato della forza di volontà e lascerà immediatamente cadere armi e scudo, rimanendo immobile ed indifeso di fronte alla brama di sangue dei Vampiri. Nel turno di combattimento seguente a quello in cui una vittima è stata ipnotizzata, il Vampiro affonda i canini nel collo dello sfortunato personaggio ed inizia a cibarsi del suo sangue, dimezzandone immediatamente i punteggi di FO e RES. Se nessuno interviene in soccorso del malcapitato, il Vampiro continua a cibarsi per altri 2 turni di combattimento, dopodiché la vittima muore e si affloscia al suolo come un guscio vuoto, privato ormai di tutto il sangue ed aggiungendo un altro macabro trofeo alla collezione di cadaveri nella stanza.

Se gli esploratori decidono di perlustrare la camera, ognuno di loro può effettuare un TR-L4 sulla FOR e, se anche uno solo ha successo, viene rivelato il segreto di questa stanza. Dietro ad un pannello segreto in una delle pareti inizia infatti uno stretto cunicolo quadrato di 1,2 m di lato (molti personaggi dovranno strisciare per avventurarsi all'interno del passaggio), occluso dalle ragnatele, scuro, umido e puzzolente. Dopo circa 6 m, il cunicolo sbuca in una piccola stanza quadrata di 3 m di lato e con il soffitto alto solo 1,8 m. All'interno dell'alcova si trova la **Chiave del Demone**, che è necessaria per poter accedere al Secondo Livello del Castello del Male. Il guardiano della Chiave è uno **Spettro** con VM 2.500, immune agli attacchi non magici, al fuoco, ai veleni ed agli incantesimi di livello 1 e 2. Il mostro attacca furiosamente gli avventurieri e, all'inizio di ogni turno di combattimento, ogni singolo personaggio nella stanza deve effettuare con successo un TR-L3 sulla IN per resistere all'assalto mentale del morto vivente. Se il TR fallisce, la vittima perde permanentemente 1d4 punti di IN e subisce un danno diretto (dovuto allo shock) di 2d6 punti di RES. Questo attacco mentale è in aggiunta a quelli normalmente effettuati dallo Spettro.

12) Questa stanza è un cubo perfetto di 7,5 m di lato ed è completamente vuota. Sulla parete opposta a quella di ingresso ci sono cinque leve, tutte di ferro e posizionate verso l'alto, infisse nel muro ad un'altezza di 1,5 m dal pavimento e distanziate tra loro di 1,5 m. La stanza non ha altre uscite.

Leva #1: Tirando questa leva si attiva una trappola nella parete che fa aprire la sezione di pavimento immediatamente di fronte alla leva, facendo precipitare lo sbalordito avventuriero che l'ha azionata in una pozza piena di acido profonda 30 m. La vittima deve effettuare con successo un TR per evitare di andare incontro a morte certa. A scelta del giocatore, il personaggio deve cimentarsi in uno dei seguenti test: TR-L2 sulla VE, TR-L3 sulla AB o TR-L6 sulla FOR, con il fallimento che significa il precipitare incontro ad una morte certa.

Leva #2: Quando si tira questa leva non ci sono effetti immediati, ma si innesca una trappola che carica di energia elettrica statica le altre leve. Tutti coloro che azionano una qualsiasi delle leve nella stanza dopo che la trappola è stata attivata subiscono 1d20 punti di danno.

Leva #3: Azionare questa leva causa lo sparo di alcuni dardi di balestra da alcune feritoie nascoste nelle pareti. Tutti coloro che si trovano a meno di 1,5 m dalla parete con le leve sono al di fuori del raggio di tiro dei dardi. Gli altri all'interno della stanza vengono invece investiti da un totale 2d20 proiettili, ognuno dei quali causa 6d6 di danno. Il SG deve dividere i 2d20 di colpi tra tutti i possibili bersagli e non assegnarli contro ogni singola vittima.

Leva #4: Quando questa leva viene abbassata, fa aprire la porta che conduce alla stanza 11.

Leva #5: Quando questa leva viene azionata, il soffitto si apre scivolando verso l'alto ed una massa di gelatina verde invade la stanza, sommergendo letteralmente tutti i personaggi. Se il SG lo ritiene opportuno, può permettere a coloro che si trovano vicino alla porta di effettuare un TR sulla VE per riuscire a fuggire nel corridoio prima di venire colpiti. La gelatina corrode istantaneamente tutte le armi e le armature, ordinarie o magiche, dimezzandone i dadi e gli extra o i punti di protezione. La sostanza è estremamente appiccicosa ed aderisce tenacemente a qualsiasi superficie esposta, tanto da richiedere un intero turno regolare di vigoroso strofinio per poter essere rimossa. La prima volta che entra a contatto con la pelle nuda, causa inoltre 1d10 punti di danno diretto. Gli oggetti di metallo subiscono gli effetti visti sopra, mentre quelli di cuoio vengono dissolti all'istante. Le conseguenze della corrosione su altri tipi di materiale sono lasciati interamente alla discrezione del SG.

13) Questa stanza è vuota e disadorna, eccezion fatta per un sarcofago poggiato verticalmente lungo la parete opposta a quella di ingresso. La camera è lunga 12 m, larga 9 m ed il soffitto è alto 7,5 m.

Non appena il gruppo entra nella sala, la tomba si apre e ne esce una **Mummia** con VM 9.500, circondata da un'aura verde che brilla nella semioscurità. Chiunque è in grado di lanciare incantesimi percepisce delle potentissime vibrazioni malvagie emanare dalla creatura! Questo morto vivente è il mostro più potente del Primo Livello del Castello. La Mummia è immune agli incantesimi di livello 1-6, agli attacchi non magici ed a quelli basati sul fuoco. Inoltre, l'incantesimo *BQD* le causa soltanto metà del normale danno. Ad ogni turno di

combattimento, oltre a lottare normalmente, scaglia un getto di luce verde dagli occhi contro un avventuriero scelto casualmente. Alla vittima non è permesso effettuare alcun TR ed il colpo causa 1d100 punti di danno diretto, oltre a scagliare il malcapitato 6 m indietro, stordendolo talmente da non permettergli di agire nel turno di combattimento successivo. L'unica notizia positiva per gli avventurieri è che la Mummia attacca solo se viene minacciata.

La parete interna del sarcofago è in realtà una porta segreta, che richiede un TR-L4 sulla FOR per essere individuata ed un TR-L4 sulla AB per venire aperta. Dietro al passaggio si apre un corridoio lungo 30 m che termina con una porta, su cui spicca un bizzarro buco della serratura. Sul soffitto proprio sopra alla porta è affissa una testa di demone in bronzo. L'unico modo per aprire la porta è usare la chiave trovata nella stanza 11. Dietro la porta inizia il Secondo Livello del sotterraneo.



14) Questa piccola stanza è un cubo perfetto di 6 m di lato. Su ogni parete, eccetto che quella di entrata, è appeso un grosso disco circolare di metallo, sui cui bordi sono incisi innumerevoli simboli arcani.

Ogni disco ha un diametro di 3 m e non può venire staccato dalla parete, anche se può

essere ruotato liberamente, come se girasse su un invisibile perno infisso nel centro, ma questa operazione causa un fastidioso scricchiolio metallico, come di cardini che hanno bisogno di una buona oliata. I dischi non possono essere danneggiati in alcun modo ed hanno un aspetto antico, con qualche chiazza di ruggine sulla superficie.

Nel muro sopra ognuno di essi c'è una piccola freccia di metallo, che indica uno dei simboli mistici incisi lungo il bordo (i caratteri indicati devono essere determinati casualmente quando il gruppo entra nella stanza). Sul soffitto della camera è inciso il seguente indovinello:

**CON I MALVIVENTI FACCIO ACCOPPIATA
E CON I VILI SONO ASSOCIATA
NELLA DEPRAVAZIONE MI ADAGIO CON
PROSPERITA'
EPPURE LE DIVINITA' DA ME NON
POSSONO PRESCINDERE
E DAI SAVI È IMPOSSIBILE POTERMI
SCINDERE
E QUESTO PERCHÈ SONO IL CENTRO
DELLA GRAVITA'**

La risposta è la lettera "V".

Se tutti e tre i dischi metallici vengono ruotati in modo tale da allineare la freccia metallica sul muro sopra di essi con il simbolo "V" scolpito sul bordo del disco (gli avventurieri possono individuarlo esaminando attentamente le scritture arcane ed effettuando con successo un TR-L1 sulla FOR), una sezione del pavimento scivola lateralmente, rivelando un buia scalinata diretta verso il basso, che sfocia in cunicoli sotterranei che possono essere utilizzati, a discrezione del SG, per ampliare questo Primo Livello.

Apparentemente questa stanza non nasconde alcun pericolo, in realtà però il SG deve segretamente contare 10 secondi dal momento in cui il primo avventuriero entra nella stanza. Trascorso questo lasso di tempo, un pannello di vetro opaco ed indistruttibile scivola sopra la porta di ingresso, impedendo ogni tipo di fuga. Questa barriera non si alzerà finché tutti i dischi non saranno allineati correttamente, come suggerito dall'indovinello. Una volta sceso il pannello di vetro, la stanza inizia a riempirsi di gas venefico, che causa 10 punti di danno diretto per ogni minuto in cui gli avventurieri lo respirano. Il SG deve prendere nota, in questa situazione, del tempo effettivo che i giocatori impiegano per risolvere l'indovinello ed assegnare il danno di

conseguenza. Il vetro è indistruttibile ed impedisce il passaggio dei suoni, così da rendere impossibile la comunicazione tra i personaggi all'interno della stanza ed il resto del gruppo, che non potrà partecipare alla risoluzione dell'indovinello. Non appena i dischi vengono allineati correttamente, la fuoriuscita di gas cessa ed il pannello si solleva.

Se il SG vuole ridurre la mortalità di questa stanza, può decidere che lungo i lati dei dischi siano incise le lettere dell'alfabeto invece dei segni mistici.

15) Questa stanza quadrata, con le pareti di 9 m ed il soffitto alto 7,5 m, è dominata da un calderone pieno di liquido ribollente posizionato proprio nel centro della camera.

Le pareti sono imbrattate di vernice rossa e al centro del soffitto e del pavimento sono stati tracciati, con della pittura verde, degli strani simboli mistici. Dalle pareti pendono delle catene infisse al muro, in cui sono imprigionati i miseri resti scheletrici di antiche vittime, mentre su una serie di scaffali poggia una macabra raccolta di grossi vasi trasparenti, pieni di liquido e sigillati con tappi di sughero, al cui interno galleggiano teste umane ed altri organi vitali. Ad un paio di massicce catene infisse nel pavimento e lunghe 9 m sono legati due enormi mastini dal pelo nerissimo. Ogni **Cane Infernale** ha VM 3.500 ed è immune al veleno.

All'interno del calderone bolle un liquido verdognolo e ripugnante, da cui vengono a galla mani e piedi umani, occhi e persino un paio di teste mozzate. Se qualcuno degli avventurieri agita il pentolone, verranno in superficie altre parti del corpo in diversi stadi di decomposizione, che affonderanno poi nuovamente nel liquido ribollente. Se qualcuno decide di assaggiare anche una sola goccia del putrido liquido all'interno del calderone, deve immediatamente effettuare un TR-L5 sulla FOR. Se fallisce, viene avvelenato e muore all'istante. Se invece riesce, la sua RES viene riportata al punteggio iniziale e l'avventuriero guadagna immediatamente 5.000 P.A., ma il suo CA diviene negativo fino a che il personaggio non guadagna un ulteriore livello di esperienza. Bere più di un sorso del liquido non causa ulteriori effetti.

Seduta su di una sedia interamente ricavata da ossa umane c'è una **Strega**, vestita di stracci puzzolenti e dall'aspetto macilento ed orribile, con dei lunghi e sudici capelli bianchi. Non appena qualcuno entra nella



stanza, la donna libera i Cani Infernali, che caricano gli intrusi. I mastini braccano gli avventurieri senza tregua, inseguendoli ovunque nel Castello, se necessario, finché non saranno uccisi o non avranno eliminato tutti i personaggi. La Strega è una maga di livello 12 e conosce tutti gli incantesimi di livello 1-12. Le sue statistiche precise sono lasciate alla discrezione del SG, a seconda della potenza e della composizione del gruppo.

La Strega combatte il gruppo utilizzando al meglio i propri incantesimi. Ha un **Famiglio**, un gatto nero di nome Flagellum, che la aiuta nel lancio degli incantesimi e pertanto è in grado di scagliare fino a due magie per i primi 3 turni di combattimento. All'inizio del quarto turno di combattimento, il Famiglio svanisce e la Strega deve combattere senza ulteriori aiuti esterni. Se qualcuno degli avventurieri riesce ad individuare il gatto e ad ucciderlo, elimina il prezioso Famiglio ma viene nel contempo maledetto e deve dimezzare tutti i propri Attributi per un

numero di turni regolari pari al proprio livello di esperienza!

La Strega non ha oggetti magici, ma all'interno di un'alcova segreta in una delle pareti (occorre effettuare un TR-L4 sulla FOR per individuarla ed un TR-L3 sulla AB per aprirla), dietro ad una pietra smossa, è nascosta una piccola borsa di cuoio contenente delle gemme. Il primo avventuriero che tocca la sacca viene colpito da una scarica di energia magica che gli infligge 1d100 punti di danno. All'interno del sacchetto ci sono un enorme diamante (valore 1.600 MO), 10 rubini (valore 100 MO l'uno) e 5 smeraldi (valore 80 MO l'uno).

16) Questa stanza è un laboratorio abbandonato di 9x12 m. Dal soffitto alto 6 m pendono catene e uncini arrugginiti, mentre il pavimento è piastrellato con mattonelle bianche segnate dal tempo e dalla sporcizia. Alle pareti sono allineati decine di scaffali su cui poggiano bottiglie e vasi coperti di polvere, pieni di liquidi dai colori più strani e di orridi contenuti, mentre in una vecchia credenza dai molti sportelli (tutti chiusi a chiave, ma che possono essere forzati con estrema facilità) sono stipati bizzarri strumenti chirurgici e di laboratorio, del tutto inutili per il gruppo. A discrezione del SG, uno degli sportelli potrebbe invece contenere un oggetto magico minore, come ad esempio una pozione in grado di riportare al punteggio iniziale il valore di FO o di RES di chi la beve).

Nella stanza ci sono sei tavoli operatori, su ognuno dei quali giace esanime una sagoma vagamente umanoide, ricoperta da un lenzuolo strappato e macchiato di sangue rappreso.

Non appena gli avventurieri mettono piede nella stanza, le forme distese sui tavoli iniziano a muoversi ed a gemere, quindi si sollevano rigidamente. Ogni **Zombi** ha VM 2.000 ed è immune agli attacchi non magici, ai veleni ed a tutti gli incantesimi di livello 1 e 2. Il fuoco danneggia normalmente queste creature e le armi da taglio hanno piena efficacia, dato che recidono i muscoli ed i

IL CASTELLO DEL MALE

tendini dei mostri (anche se non ci sarà fuoriuscita di sangue, visto che questi Zombi ne sono del tutto privi), mentre le armi da punta o contundenti hanno efficacia dimezzata.



All'inizio di ogni turno di combattimento, ogni avventuriero impegnato in mischia deve effettuare un TR-L3 sulla RES o viene infettato dalla malattia che ha causato la morte di questi malcapitati e li ha trasformati in morti viventi. Qualora uno o più personaggi rimangano contagiati, il SG è libero di inventare una nuova e letale malattia oppure può seguire le linee guida riportate di seguito:

Dopo un turno di combattimento, l'avventuriero inizia a vomitare e deve dimezzare i punteggi di FO e RES.

Nel turno di combattimento seguente, il personaggio viene colto da spasmi atroci e perde conoscenza. Il suo incarnato comincia a diventare verde.

Dopo un altro turno di combattimento, la vittima entra in coma per 1d6+1 turni di combattimento. Trascorso questo periodo, l'avventuriero deve effettuare un TR-L4 sulla RES. Se ha successo, sopravvive alla malattia senza altre conseguenze. Se fallisce, la vittima muore senza risvegliarsi dal coma

e, dopo 1d6 turni regolari, si rianima sottoforma di Zombi con VM pari al totale dei punteggi degli Attributi al momento della morte. Il morto vivente si mette subito in caccia attraverso l'intero sotterraneo, per raggiungere i suoi vecchi compagni di avventura... i suoi succulenti compagni di avventura...

Nella stanza non ci sono tesori, a meno che il SG non decida di aggiungere qualche ricompensa extra.

17) Questa stanza quadrata ha le pareti di 12 m ed il soffitto alto 10,5 m. La camera era un tempo riccamente decorata con un enorme tappeto pregiato, arazzi di valore, mobili preziosi ed un grosso camino. Ora però un grosso albero contorto e nodoso si fa strada dal pavimento e svetta verso il soffitto, con le radici che scompaiono al di sotto del grosso tappeto ormai irrimediabilmente strappato. I mobili sono sbilenchi e rigonfi a causa dell'umidità e gli arazzi alle pareti stanno sfilacciandosi in cumuli di stoffa senza valore.

L'albero è senziente e malvagio, tanto da attaccare con i suoi lunghi rami sferzanti chiunque entri nella stanza. L'attacco è talmente feroce che tutti coloro che tentano di esplorare od attraversare la camera vengono colpiti da un turbine di rami sferzanti, che colpiscono automaticamente le vittime infliggendo ad ogni singolo bersaglio 1d100 punti di danno diretto. Tutti coloro che sono soggetti all'attacco devono inoltre effettuare un TR-L3 sulla AB, in quanto i rami tentano di strappare alla vittima parti di armatura, armi ed altri oggetti esposti. Gli effetti di un TR fallito sono interamente lasciati alla discrezione del SG, che deve adattarli alle linee guide esposte sopra. Per ogni turno di combattimento trascorso all'interno della stanza, ogni avventuriero presente viene vessato da questo terribile assalto.

L'Albero del Male ha RES 12.000, che deve essere ridotta a zero per eliminarlo definitivamente. La creatura è immune agli attacchi basati sul fuoco ed agli incantesimi di livello 1-3. Se viene ucciso, l'Albero si spacca a metà per tutta la sua lunghezza come se fosse stato colpito da un fulmine e tutti coloro che si trovano nella stanza subiscono una scarica elettrica che infligge loro 3d20 punti di danno. All'interno del tronco del mostro c'è una **Mela d'Oro** del valore di 8.000 MO. Questo oggetto è magico e garantisce a chi la tiene in mano di poter esprimere fino a tre desideri (spetta al SG

decidere se i desideri espressi sono ragionevoli e possono venire correttamente esauditi). Una volta che la Mela ha esaudito il terzo ed ultimo desiderio, si trasforma in una comunissima mela e immediatamente marcisce.

18) Un'altra stanza degli indovinelli, giusto per dare un poco di sollievo agli avventurieri impegnati in questo orribile sotterraneo.

La stanza è quadrata, con le pareti di 6 m ed il soffitto alto 9 m. Al centro della camera c'è una statua di ferro che rappresenta un imponente sovrano, ma dal piedistallo è stata staccata la piastra che ne indica il nome ed il lignaggio. Proprio accanto alla base della statua c'è però una cassa di legno, piena di lettere dell'alfabeto forgiate in ferro, lo stesso con cui sono state realizzate sia la statua che il piedistallo. Le lettere hanno la particolarità di essere magnetiche e possono quindi essere attaccate alla base, al posto della targhetta mancante. Su una delle pareti della stanza è scritto il seguente indovinello:

**CINQUECENTO È IL SUO PRINCIPIO,
CINQUECENTO È LA SUA FINE, CINQUE È
IL SUO CENTRO FOCALE.
LA PRIMA DI TUTTO L'ALFABETO, IL
PRIMO DI TUTTI I NUMERI, COMPLETANO
IL SUO LIGNAGGIO REALE.
RIUNITI TUTTI INSIEME, SOLO ALLORA
DARANNO,
IL NOME DI CHI FU RE, PUR SENZA
ESSER TIRANNO.**

La risposta è "**DAVID**", ed ecco la spiegazione dell'enigma:

"Cinquecento è il suo principio": la lettera D, cioè l'equivalente di 500 in numeri Romani, al "principio" (cioè l'inizio).

"Cinquecento è la sua fine": ancora la lettera D, come sopra, messa alla "fine"

"Cinque è il suo centro focale": la lettera V, cioè l'equivalente di 5 in numeri Romani, al "centro" (cioè come lettera centrale, cioè la terza)

"La prima di tutto l'alfabeto": la lettera "A".

"Il primo di tutti i numeri": la lettera I, cioè l'equivalente di 1 in numeri Romani

Se gli avventurieri risolvono l'enigma e scrivono il nome del re usando le lettere magnetiche, la statua di anima e fa immediatamente progredire di un livello di esperienza tutti i membri del gruppo. I personaggi possono compiere quanti tentativi desiderano (o quanti il SG ritiene opportuno concedere loro, prima che la situazione diventi insostenibile e noiosa...).

TABELLA DEI ME PRIMO LIVELLO

Di seguito sono riportati i Mostri Erranti che i personaggi possono incontrare lungo le oscure e desolate sale del Primo Livello del Castello del Male. All'inizio di ogni turno regolare, Il SG deve lanciare 1d6 e l'incontro avviene con un risultato di 1.



1) Fantasma Senza Testa, VM 3.000, immune agli attacchi non magici.

2) Demone Servitore con Quattro Braccia, VM 4.000, immune al fuoco, ai veleni ed agli incantesimi di livello 1-3.

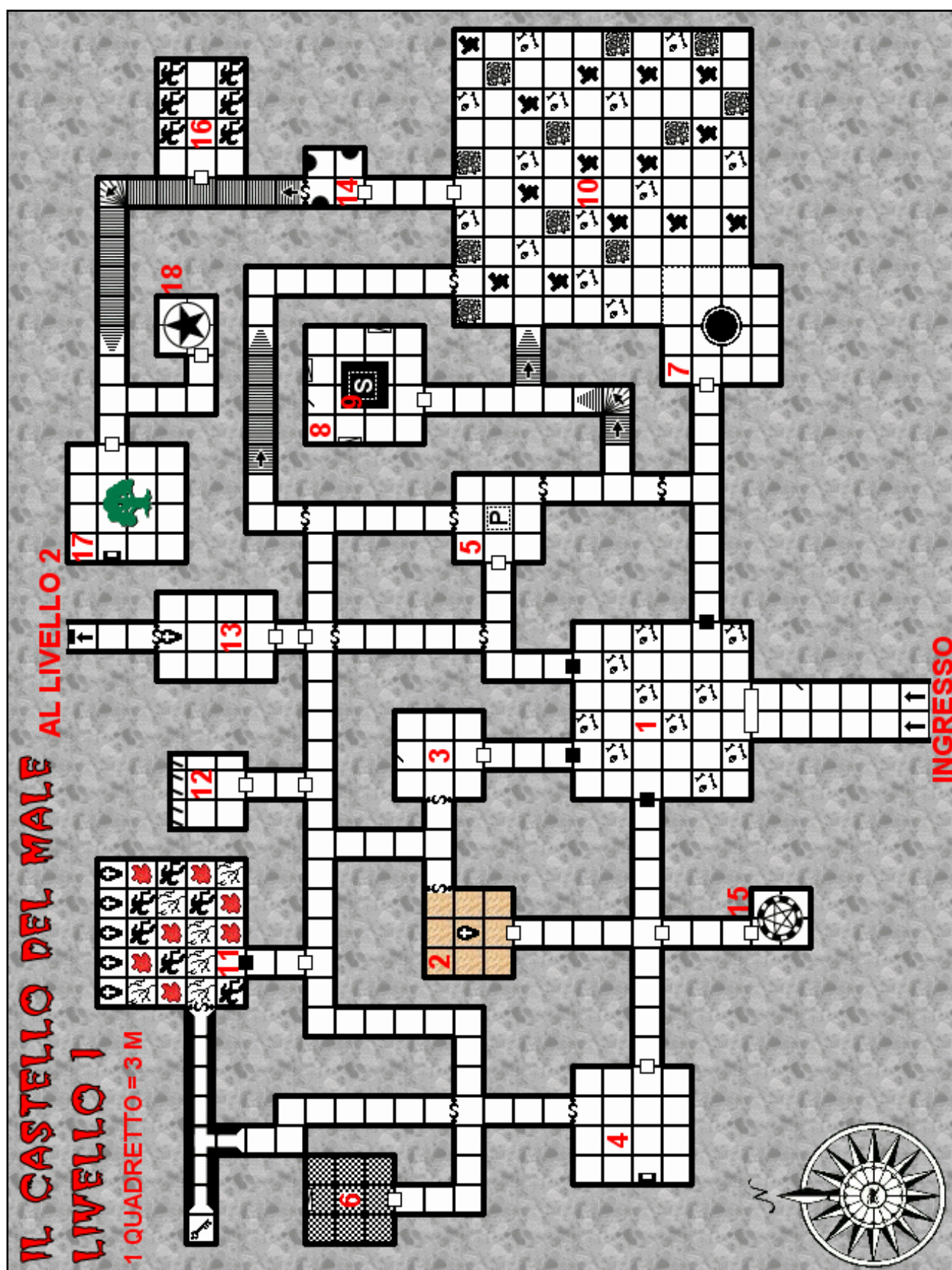
3) Principe Demone, VM 5.000, immune al fuoco, ai veleni ed agli incantesimi di livello 1-6.

4) Banshee, VM 5.000, nel primo turno di combattimento emette il suo gemito soprannaturale (tutti gli avventurieri devono effettuare con successo un TR-L5 sulla IN o devono ridurre permanente la propria IN del punteggio per cui l'hanno fallito. Se la IN raggiunge il punteggio di zero o meno, la vittima impazzisce definitivamente).

5) Pipistrello Vampiro Gigante, VM 2.500, immune ai veleni.

6) Vampira, VM 2.000. Tutti coloro che lottano contro questa creatura devono effettuare, all'inizio di ogni turno di combattimento, un TR-L5 sulla IN o saranno ammaliati e sedotti dal mostro (indipendentemente dal fatto che siano maschi o femmine!). I personaggi ammaliati non possono combattere o agire finché la Vampira non viene uccisa definitivamente e rimarranno estasiati a fissare il vuoto, in stato catatonico. Se il morto vivente vince il combattimento o il resto del gruppo scappa, tutti gli avventurieri ammaliati vengono condotti nel rifugio della Vampira, che li ucciderà cibandosi di tutto il loro sangue.

IL CASTELLO DEL MALE



LIVELLO 2 ORRORI DALL'OLTRETOMBA

1) La porta segreta nascosta nel sarcofago della mummia (stanza 13 del Primo Livello) conduce a questo livello del Castello. Una volta aperta la porta, come spiegato nella descrizione della stanza 13 del Primo Livello, il gruppo si trova all'interno di questo salone, un cubo perfetto di 12 m di lato. Al centro della camera c'è un'apertura nel pavimento, da cui una scalinata di pietra si inoltra verso il basso nella totale oscurità. La sala è piena di polvere e dalla scalinata proviene un costante ed innaturale soffio di aria gelida. Gli scalini di pietra scendono verso il basso per 15 m e conducono alla stanza 2. Il soffitto della camera sembra in procinto di crollare, anche se in realtà è ancora solido e resistente.

Non appena il primo avventuriero mette piede sugli scalini, un terrificante **Spettro** con VM 6.800 si materializza nella stanza, proprio di fronte alla porta di ingresso, ed immediatamente attacca il gruppo. Gli avventurieri in retroguardia saranno costretti a lottare tenacemente, visto che molto probabilmente il mostro sorprenderà gli esploratori alle spalle della formazione di movimento. Coloro che si trovano troppo lontani dall'azione (a discrezione del SG) e tutti quelli già sulle scale non possono combattere durante il primo turno di combattimento, a meno che non utilizzino incantesimi o armi a distanza.

Lo Spettro è immune agli attacchi non magici, all'incantesimo *BQD* ed al fuoco. Le armi non magiche che lo colpiscono sono immediatamente ridotte ad un mucchietto di polvere al minimo contatto.

2) Questa stanza quadrata ha le pareti di 9 m ed il soffitto alto 7,5 m. I muri sono pieni di crepe, il pavimento è ricoperto da piastrelle rotte ed il soffitto è ugualmente spaccato ed incrinato, tanto che dell'acqua scura e limacciosa filtra dalle crepe e gocciola sul pavimento, formando delle pozze scure. Non appena gli avventurieri entrano nel locale, frammenti di roccia ed intonaco si staccano dalle pareti e dal soffitto, mentre in lontananza si sente un sordo brontolio e tutta la stanza inizia a tremare, come per l'effetto di un terremoto. Questa messa in scena è in realtà un trucco magico per mettere alla prova ancora di più i nervi già scossi degli esploratori.

Ci sono tre uscite dalla stanza, modellate a forma di archi e con un grottesco gargoyle

dalla testa demoniaca appeso alla parete, proprio sopra ognuna di esse. Dagli occhi, dalle orecchie, dal naso e dalla bocca dei gargoyle cola un liquido chiaro che si disperde in rivoletti sul pavimento. Questo fluido è incantato ed i suoi effetti sono diversi a seconda della statua da cui proviene.

Il liquido che gocciola dal gargoyle sopra la porta nella **parete nord** permette al primo avventuriero che lo beve di riportare al punteggio iniziale la propria RES, ma tutti gli altri che lo bevono (dal secondo in poi) devono invece dimezzare la propria RES attuale.

La sostanza che proviene dal gargoyle sopra la porta nella **parete est** è un veleno mortale che agisce a contatto ed uccide istantaneamente qualsiasi creature vivente che ne viene a contatto con la pelle nuda.

Il fluido che scorre dal gargoyle sopra la porta nella **parete sud** opera una magia simile all'incantesimo *Omniflex* nei confronti del primo personaggio che lo beve. Il giocatore deve lanciare 1d6, se ottiene un risultato di 1 è il SG a risistemarne gli Attributi, altrimenti spetta al giocatore effettuare gli scambi, sempre rispettando le regole dell'incantesimo sopra indicato.

Tutti coloro che bevono uno dei liquidi dopo che lo ha fatto il primo avventuriero perdono permanentemente 1d10 punti da un Attributo determinato a caso.

Qualsiasi liquido proveniente dalle tre statue si dissecca istantaneamente se viene portato fuori dalla stanza.

La camera è vuota quando che gli avventurieri vi mettono piede, ma esattamente 30 secondi dopo l'ingresso del primo esploratore, si genera dal nulla un bagliore di luce da cui appare uno **Scorpione Gigante** con VM 7.700, con una armatura naturale che assorbe metà del danno non magico che gli viene inflitto ed un pungiglione velenoso sulla coda. Tutti i personaggi impegnati nella mischia contro il mostro devono effettuare ad ogni turno di combattimento un TR-L4 sulla AB per evitare di venire colpiti dalla coda, che la bestia sferza come una mortale frusta. L'avventuriero che fallisce il TR per il maggior numero di punti viene colpito dal letale pungiglione e deve immediatamente

IL CASTELLO DEL MALE

effettuare con successo un TR-L4 sulla RES. Se il TR fallisce, la vittima muore all'istante a causa del veleno, mentre se il TR ha successo il personaggio deve comunque dimezzare la propria RES attuale. Se un avventuriero colpito dalla coda dello Scorpione è interamente ricoperto di armatura metallica (il pungiglione penetra il cuoio), non occorre effettuare alcun TR sulla RES, visto che il veleno non può essergli inoculato. Sfortunatamente per il gruppo, non ci sono limiti ai colpi avvelenati che lo Scorpione può sferrare con il pungiglione.

Oltre al TR per evitare la mortale coda, ad ogni turno di combattimento gli avventurieri ingaggiati in mischia con il mostro devono effettuare un TR-L5 sulla AB per evitare di finire stritolati dalle possenti chele a tenaglia della bestia. Solamente due esploratori possono essere bersagliati da questo attacco e spetta al SG decidere chi il mostro tenterà di afferrare. Se il TR di una vittima designata da questo attacco fallisce, l'avventuriero viene afferrato saldamente dal mostro ed ottiene soltanto metà del normale DTC. Alla fine di ogni turno di combattimento, il mostro libera le

sue vittime, temendo in caso contrario che queste dirigano i loro attacchi contro le chele, tentando di amputarle. Gli avventurieri che finiscono tra le tenaglie del mostro subiscono comunque 1d20 punti di danno diretto a causa dello stritolamento.

Quando questo potente nemico viene ucciso, se lo desidera il SG può permettere agli avventurieri di rimuovere il pungiglione velenoso ed utilizzarlo, con estrema cautela, come arma in combattimento.

Se i personaggi si prendono la briga di esplorare la stanza, ognuno di loro deve effettuare un TR-L3 sulla FOR. Chi riesce ed ottiene il risultato più alto trova, infilata in una delle tante crepe del pavimento, una collana decorata di gemme e ricoperta di sporcizia, ormai talmente rovinata da aver perso alcune delle pietre (il valore attuale è quindi di 300 MO, ma se viene restaurata, può valere fino a 500 MO). A discrezione del

SG, nella camera potrebbero essere nascosti anche degli oggetti magici minori.

3) Questa stanza ha un'atmosfera cupa ed è fredda e inospitale. Nell'aria ristagna una fitta nebbia verdastra, che svanisce poco dopo che una porta viene aperta, lasciando comunque nell'aria un odore pungente e disgustoso. Un tempo la sala era un'elegante stanza da pranzo, di cui rimane solo una pallida ombra dello splendore passato. Grosse chiazze di intonaco si stanno scrostando dalle pareti e le decorazioni intarsiate cadono letteralmente a pezzi, mentre antichi dipinti ormai ammuffiti e raggrinziti pendono sghembi dai muri. Un grosso tavolo di legno pregiato e delle sedie di pregevole fattura giacciono in pezzi, marce e consunte, accatastate lungo una delle pareti. Tutto il mobilio che un tempo arredava

questo luogo sembra essere stato frettolosamente e disordinatamente ammassato vicino alle pareti, per far posto a 1d12 austere e solide bare di ferro, tutte semiaperte. Non appena qualcuno mette piede nella stanza, gli occupanti dei feretri balzano in



piedi scoperciando le tombe e si preparano ad attaccare. In ogni bara c'è un **Vampiro** con VM 1.500, che si avventa sugli avventurieri con i canini e gli artigli sguainati. Le creature umanoidi sono alte e scarne, interamente nude, con lunghi canini, sudici artigli affilati ed occhi nerissimi con la pupilla di un rosso acceso. I morti viventi sono in grado di trasmettere a chiunque viene ferito un'infezione vampirica, a causa della quale la vittima perde un punto di FO e di RES per turno di combattimento, finché non viene curata o muore. I personaggi uccisi a seguito dell'infezione possono, a discrezione del SG, tornare in vita a loro volta come Vampiri. Le modifiche agli Attributi dell'avventuriero e la possibilità di permettere ad un giocatore di utilizzare un morto vivente come personaggio sono interamente lasciate alla fantasia del SG. Se la stanza viene frugata con cura, ogni avventuriero trova 1d100x3 MO.

4) In questa stanza c'è un enorme scrigno coperto da uno spesso strato di ragnatele, tra i cui filamenti appiccicosi è possibile vedere i resti scheletrici di un ragno gigante e di altri animali più piccoli. Mentre gli avventurieri sono all'interno della stanza, sentono costantemente un sommesso sussurrare in qualche lingua a loro sconosciuta. Si tratta di un semplice trucco magico e non c'è modo di dissolverlo o di comprendere le parole. Il forziere non è chiuso a chiave e contiene 650 MO, 1d10 gemme (generate casualmente sulla Tavola del Tesoro riportata ne *Il Libro delle Regole*) ed uno spadino con l'elsa decorata di gemme (non è magico, ma vale 150 MO). A discrezione del SG, all'interno dello scrigno potrebbe esserci anche un oggetto magico minore. Come detto, lo scrigno si apre facilmente, anche se i cardini sono arrugginiti, e non ci sono altri ragni in agguato tra le ragnatele. I personaggi che dichiarano di cercare qualcosa di insolito ed effettuano con successo un TR sulla FOR (la cui difficoltà è lasciata alla valutazione del SG), notano però un simbolo di morte (il classico teschio che sovrasta le tibie incrociate) inciso sul bordo del cofano, quasi invisibile sotto lo spesso strato di ragnatele. Lo scrigno è pieno di un gas venefico, invisibile ed inodore, che investe tutti coloro che si trovano nella stanza non appena viene sollevato il coperchio del forziere. Il gas viene assorbito con la respirazione ed attraverso i pori della pelle, avvelenando tutti i presenti, quindi si dissipa nell'aria nel giro di pochi minuti. Ogni avventuriero deve effettuare un TR-L10 sulla RES e subire un danno diretto pari al punteggio per cui lo fallisce. Se la RES scende a zero o meno, il personaggio muore dopo pochi, atroci spasmi. Una volta innescata la trappola, il contenuto del forziere può essere recuperato senza pericolo. Se il gruppo decide di esplorare il resto della camera, non trova nulla di interessante. Nel locale, estremamente umido, buio e polveroso, ci sono soltanto un tavolo con quattro sedie, un tappeto consunto ed un vecchio dipinto, molto rovinato dall'umidità, che rappresenta una strana divinità aracnoide. Tutta la stanza non è altro che una messinscena per fare da contorno alla trappola del forziere.

5) In questa stanza c'è un'ampia scalinata che conduce ad una balconata sopraelevata, da cui sono accessibili diverse porte. Ai piedi delle scale ci sono diverse armature complete avvolte da ragnatele, ormai talmente vecchie e rovinate da risultare del tutto inservibili.

Lunghi festoni di ragnatele appiccicose pendono dal soffitto e si annidano negli angoli del locale, ricoprendo quasi interamente anche la scalinata e la balconata soprastante.

Ai piedi delle scale è posizionata una statua raffigurante una tigre dai denti a sciabola, ritta sulle zampe posteriori, con le possenti fauci spalancate e lunghi artigli affilati come rasoi. La scultura è di legno d'ebano ed ha due ametiste (valore 500 MO ognuna) al posto degli occhi. Le gemme sono maledette e chiunque le rimuove attira su di sé una maledizione. Chi ruba la gemma nell'occhio destro viene colpito da una totale cecità per 1d10 turni regolari, mentre chi trafuga quella dell'occhio sinistro subisce la perdita completa dell'udito per 1d10 turni regolari.



Se viene esaminata con cura la statua, effettuando con successo un TR-L4 sulla FOR, gli avventurieri scoprono un pannello segreto in corrispondenza del cuore della tigre, che si apre senza bisogno di alcun TR e contiene una borsa di cuoio, in cui è riposta un'ametista magica, chiamata **Cuore della Belva**. Chiunque possiede questa gemma e la tiene con sé può trasformarsi in una tigre dai denti a sciabola con una VM pari alla somma dei suoi Attributi moltiplicata per il suo livello di esperienza. La gemma può essere utilizzata solo per tre volte prima di perdere per sempre i poteri magici e la trasformazione dura fino ad un massimo di 1d6 ore, ma può venire interrotta in qualsiasi momento dal personaggio. Se viene venduta, l'ametista ha un valore iniziale di 1.000 MO, che viene dimezzato ogni volta che si consuma una carica.

Quando gli avventurieri mettono piede sulla balconata in cima alle scale, la statua della tigre si anima e si scaglia contro il gruppo, combattendo con VM 8.800.

6) Questa stanza è una grossa camera da letto. Non appena la porta viene aperta, un sinistro ed inquietante gorgoglio si propaga nel locale. Si tratta della risata di un maligno fantasma che si diverte a spaventare gli ignari esploratori. Tutta la mobilia della stanza è coperta da uno spesso strato di polvere e ragnatele, ma per il resto è intatta. Lussuose cassapanche piene di vestiti, un piccolo scrittoio di legno intarsiato, grossi armadi pieni di vesti e mantelli, sedie imbottite di pregiata fattura fanno da contorno al pezzo di arredamento principale, un grosso letto a baldacchino posizionato lungo la parete più lontana della camera, con i pesanti veli colorati abbassati. Sul letto è adagiato uno scheletro, coperto da un fine lenzuolo di seta bianca abbondantemente macchiato di sangue rappreso. Lo scheletro sembra umano, ma ha i canini molto allungati e le dita terminano con inquietanti artigli.

Sotto il letto è nascosto uno scrigno di ferro, chiuso a chiave e sulla cui superficie sono state tracciate delle rune mistiche ed indecifrabili. Se viene aperto, cosa che può essere fatta solo ricorrendo alla magia, al suo interno vi è un rotolo di fine pergamena ma, prima che sia possibile compiere ulteriori indagini, nella camera appare uno spirito, il cui corpo etereo ed intangibile scaturisce dalla bocca dello scheletro. Il **Fantasma** ha VM 8.500 ed è immune agli attacchi non magici ed agli incantesimi di livello 1 e 2. Non può lasciare la stanza, ma attacca senza sosta il gruppo finché questi non se ne va oppure lo sconfigge.

Sulla pergamena è vergato un incantesimo arcano, che può essere compreso ed utilizzato solo da un Mago (Vagabondi, Guerrieri e Guerrieri-Maghi non sono in grado di decifrarlo). Una volta che la formula magica è stata letta a voce alta, l'intero gruppo viene circondato da un alone di luce verde che brilla per una decina di secondi, prima di scomparire nel nulla, incrementando permanentemente di 1d20 punti la RES di ogni avventuriero (il SG deve tirare il dado separatamente per ogni membro del gruppo). Ogni personaggio subisce però un danno diretto pari al numero di punti permanentemente guadagnati. La pergamena si dissolve in polvere dopo l'uso.

7) Questa stanza è crollata ed il pavimento è sprofondato, creando un foro buio da cui scaturisce un vento gelido, che si interrompe pochi secondi dopo che gli avventurieri hanno fatto ingresso nella stanza. La camera

è infestata da ben tre **Fantasm** con VM 2.000 ognuno, immuni agli attacchi non magici. Gli spettri emergono attraverso il pavimento in rovina ed attaccano il gruppo non appena la porta viene aperta. Anche se i personaggi tentano la fuga, i Fantasm li inseguono fino a che non hanno ucciso tutti i membri del gruppo o sono stati a loro volta sconfitti. Se gli avventurieri decidono di separarsi per depistare i morti viventi, i Fantasm inseguiranno i personaggi più deboli, a discrezione del SG.

Se il gruppo si prende la briga di esaminare le macerie ed il varco aperto sotto il pavimento, devono scendere in una buca profonda 9 m. Tutti gli avventurieri che effettuano con successo un TR-L5 sulla FOR trovano un piccolo tesoro, composto da 1d100x10 MO ed un oggetto magico minore (a discrezione del SG).

8) La stanza è completamente vuota e la porta di accesso è chiusa a chiave. All'interno della camera, l'aria è velenosa e tutti coloro che mettono piede nel locale devono immediatamente effettuare un TR-L5 sulla RES, sottraendo dalla propria RES il punteggio per cui lo falliscono (consideratelo come danno diretto).

Il pavimento è dissestato e malsicuro, tanto da crollare nel turno successivo a quello in cui il gruppo entra nella stanza. Tutti coloro che si trovano nella camera al momento del crollo precipitano in una depressione del terreno e subiscono 1d10 punti di danno diretto, a causa della caduta e dell'urto con le macerie.

La cavità è la tana un **Centipede Gigante** con VM 6.500, che attacca immediatamente gli intrusi. Non ci sono tesori da trovare in questo sordido buco.

9) Questa stanza è simile alla camera da letto (stanza 6) ed è ammobiliata in maniera identica, con tanto di polvere e ragnatele. Il grande letto a baldacchino è privo dei teli ed è però vuoto.

Nel centro della stanza, seduto su una delle sedie riccamente intarsiate, c'è un **Mago Morto Vivente**. La creatura ha il volto scheletrico ed indossa soltanto una lunga tunica grigia da stregone, da cui spuntano i piedi, nudi ed in avanzato stato di decomposizione.

Non appena viene aperta la porta della stanza, il Mago solleva le palpebre mostrando le orbite vuote che pulsano malignamente di luce rossa.



Mago Morto Vivente, livello 12

FO: 80, IN: 40, FOR: 38, RES: 48, AB: 50, CA: -44, Extra Personali: +132, Extra Personali a distanza: +170

Incantesimi: tutti quelli di livello 1-10.

Oggetti magici: Tunica Incantata.

Il SG deve pianificare con cura la strategia di azione del Mago, in modo da utilizzare al meglio i poteri magici del mostro per mettere in difficoltà il gruppo. Lo stregone non ha oggetti magici, eccezion fatta per la sua **Tunica Incantata**, in grado di assorbire tutto il danno non magico, quello derivante dal fuoco e quello causato dall'incantesimo *BQD*.

Il Mago combatte utilizzando al meglio gli incantesimi che conosce, almeno finché gli rimane Forza sufficiente per lanciaarli, quindi tenta disperatamente di difendersi in mischia. Se la sua FO o RES sono ridotte a zero, il morto vivente si dissolve in polvere, ma la sua Tunica può essere presa dagli avventurieri. Chi indossa la veste magica si considera però avere CA negativo.

Se il gruppo esplora la stanza, tutti i personaggi devono effettuare un TR-L6 sulla FOR. Chi ha successo scopre un pannello nascosto in una delle pareti, che richiede un TR-L4 sulla AB per venire aperto, al cui interno sono nascosti tre rubini (valore 500 MO l'uno) ed il **Libro degli Incantesimi** del Mago Morto Vivente, che contiene tutti gli incantesimi di livello 1-10 venduti dalla Corporazione dei Maghi. Soltanto i Maghi (non i Vagabondi, né i Guerrieri-Maghi) sono in grado di utilizzare il libro per apprendere nuove formule magiche.

10) Questa è un'altra camera da letto, ammobiliata come le precedenti, ma con due letti singoli allineati lungo la parete più

lontana. In ogni letto c'è una donna che sta dormendo e, non appena si apre la porta, un grosso campanello posto sopra di essa, all'interno della stanza, inizia a suonare svegliando le due dormienti.

Le due donne sono in realtà delle **Vampire**, con VM 7.000 ognuna, immuni agli attacchi non magici. Chiunque subisce danni da questi morti viventi deve essere curato con un incantesimo *Toccasana* oppure si trasformerà in un Vampiro nel giro di 1d4 turni di combattimento (con VM pari alla somma dei suoi Attributi) ed attaccherà il gruppo a sua volta.

Nella stanza c'è anche un grosso scrigno, chiuso a chiave e protetto da una trappola. Se la serratura viene scassinata o aperta con la magia, il coperchio si solleva improvvisamente, liberando il gas velenoso all'interno del forziere. Tutti gli avventurieri presenti nella stanza devono immediatamente effettuare un TR-L6 sulla RES e sottrarre la differenza per cui lo falliscono direttamente dalla propria RES (consideratelo come danno diretto). All'interno del forziere sono custodite due tiare ingioiellate (valore 1.500 MO l'una).

11) Questa porta conduce ad una torre circolare, da cui si diparte una scala a chiocciola che conduce verso l'alto per 12 m, fino ad una stanza rotonda. Una scala a pioli in ferro è stata infissa nel muro e conduce parimenti verso una botola nel pavimento della camera sopraelevata.

Il pavimento di questa stanza è piastrellato con lastre di roccia nera e nel mezzo è stata tracciata una stella a cinque punte con della pittura rossa. Al centro del pentacolo è raffigurato, con dovizia di particolari raccapriccianti, uno spaventoso demone. Alle pareti sono infisse diverse catene, nelle cui manette sono ancora imprigionati gli scheletri di alcuni sventurati. Un imponente trono decorato domina il resto della camera ed attorno ad esso sono disposti sei grossi forzieri. Sullo scranno è assiso il **Re degli Scheletri**, vestito con un'armatura dorata, con in testa una corona d'argento e che impugna uno scettro lungo 90 cm, sormontato da uno smeraldo.

Lo scheletrico monarca si anima non appena qualcuno mette piede nella stanza ed attacca brandendo una spada lunga, che raccoglie da dietro il trono. Il Re degli Scheletri ha VM 8.000, è immune a tutti gli attacchi non magici ed agli incantesimi di livello 1-4. All'inizio di ogni turno di combattimento, il mostro scaglia un getto di energia verde dallo

IL CASTELLO DEL MALE

smeraldo incastonato nello scettro, colpendo automaticamente un avventuriero scelto a caso ed infliggendogli 2d100 punti di danno. Inoltre, per i primi tre turni di combattimento ed in aggiunta ai normali attacchi, lo Scheletro scaglia un *BQD* che causa 60 punti di danno ad un singolo bersaglio. Se il morto vivente viene ucciso, il suo corpo scheletrico e tutti i suoi oggetti scompaiono in un'esplosione fragorosa, che ricopre gli esploratori e tutta la stanza con un fitto strato di polvere ammuffita.

I forzieri sono chiusi a chiave e protetti da trappole. Se vengono aperti, queste sono le conseguenze:

Forziere #1) Una sfera di fuoco colpisce il personaggio che apre lo scrigno, infliggendogli 1d20x2 punti di danno.

Forziere #2) Dallo scrigno scaturisce una nube di gas venefico e tutti gli avventurieri presenti nella stanza subiscono 1d10 punti di danno diretto.

Forziere #3) Tutti gli avventurieri nella stanza devono immediatamente effettuare un TR-L5 sulla FOR ed in caso di fallimento vengono maledetti e perdono 1d20 punti di FO.

Forziere #4) Non appena lo scrigno viene aperto si verifica un'esplosione che investe tutti i personaggi entro 3 m, causando loro 3d10 punti di danno.

Forziere #5) Una sfera di fuoco investe il personaggio che apre lo scrigno, infliggendogli 4d20 punti di danno.

Forziere #6) Chi apre lo scrigno viene bersagliato da un *Incantesimo di Morte n.9*.

All'interno di ogni singolo forziere, eccezion fatta per il numero 4 che è vuoto, ci sono 1d6x1.000 MO ed un oggetto magico minore a scelta del SG.

Il trono è magico e la prima persona che vi si siede viene colpita da una scarica elettrica che causa 1d100 punti di danno, facendo contemporaneamente cadere la vittima a terra. Il secondo avventuriero che si siede guadagna invece 5.000 P.A., dopodiché lo scranno perde ogni proprietà magica.

Sul retro del trono è incisa una sequenza di

sei simboli, dall'alto verso il basso: Spada, Gemma, Spada, Oro, Spada, Drago. I segni sono circondati da un cornice di piccoli teschi di ferro. Si tratta della combinazione per aprire lo scrigno assicurato al pavimento della stanza 13. Il SG non deve assolutamente svelare la presenza di questi simboli, a meno che i personaggi non esplorino la stanza dichiarando esplicitamente di esaminare anche il retro del trono. Anche in questo caso, potrebbe essere necessario (a discrezione del SG), un TR sulla FOR per individuare i segni.

12) La botola nel pavimento della torre circolare (stanza 11) dà accesso a questa stanza, alta 9 m e con una semplice scala di pioli metallici infissi nella parete che permette di raggiungere il pavimento

sottostante.

(Nota: la stanza non è riportata sulla mappa.)

Nella camera dimorano tre **Demoni Alati** con VM 2.500 ognuno, immuni ai veleni e che subiscono solo metà danno dal fuoco, che attaccano solo se gli avventurieri cercano di scendere lungo la scala a pioli o di raggiungere comunque il pavimento con altri mezzi. Se il gruppo decide di andarsene, i mostri non passano all'azione e si limitano a



lanciare insulti e sberleffi contro gli avventurieri che battono in ritirata. Non c'è nulla di interessante in questa stanza.

13) Questa stanza rotonda si trova in posizione sopraelevata rispetto alla torre circolare (stanza 11) ed è raggiungibile con la scala a chiocciola o con quella a pioli.

(Nota: la stanza non è riportata sulla mappa.)

Non appena i personaggi raggiungono la camera, il guardiano si scaglia contro di loro. Si tratta di un **Balrog Alato** con VM 11.000, che brandisce una flamberga fiammeggiante ed attacca furiosamente, cercando di fare a pezzi gli intrusi. All'inizio di ogni turno di combattimento, in aggiunta al normale attacco, il mostro può soffiare fuoco e fiamme contro il gruppo, infliggendo ad ogni nemico 1d100 punti di danno. La creatura vola per la stanza durante la lotta e pertanto tutti gli avventurieri che non sono in grado di volare devono dimezzare il proprio DTC. Il Balrog è un nemico letale e spietato, che insegue il gruppo senza concedergli tregua, fino alla morte (propria o dei personaggi).

Nel pavimento della camera è murato un grosso forziere di ferro, sul cui coperchio ci sono sei piccole manopole rotonde a fianco delle quali si trovano altrettante finestrelle di vetro trasparente, che lasciano intravedere dei simboli. Un piccolo pulsante rosso è posto a lato delle manopole. Si tratta di una serratura a combinazione abbastanza sofisticata.

Quando viene premuto il pulsante rosso, le manopole vengono sbloccate ed è possibile ruotarle, facendo così cambiare i simboli all'interno delle finestrelle. Una volta che tutte le ruote sono state girate di uno scatto, il meccanismo si arresta ed occorre nuovamente premere il pulsante rosso per sbloccarlo.

Se la sequenza di simboli nelle finestrelle è quella giusta, allora il coperchio del forziere si apre senza problemi, altrimenti non c'è modo di forzarne la serratura, dato che lo scrigno è indistruttibile, immune sia ai danni fisici che a quelli magici.

La sequenza di simboli che gli avventurieri si trovano di fronte è composta interamente da teschi. Ogni volta che vengono ruotate le manopole, i simboli cambiano. Su ogni ruota del meccanismo sono raffigurati un teschio, una spada, uno scudo, dell'oro, una gemma ed un drago.

Procedere per tentativi è possibile, ma estremamente sconsigliabile, visto che ogni volta che viene inserita una combinazione errata, ogni avventuriero che ha azionato le

manopole subisce una scarica elettrica che gli infligge 1d6 punti di danno diretto (il SG è libero di adattare questo ammontare di danno per bilanciarlo alla potenza del gruppo).

La combinazione corretta è riportata sul retro del trono della stanza 11 ed è la seguente:

Spada, Gemma, Spada, Oro, Spada, Drago.

All'interno dello scrigno c'è un oggetto magico maggiore a scelta del SG.

14) In questa camera sono ammassate numerose armature complete a piastre, coperte di ragnatele e polvere (se il SG lo desidera, può anche aggiungere qualche ragno dal morso velenoso in agguato tra le ragnatele...). Ci sono in totale 12 armature e, se i personaggi tentano di prenderle, devono effettuare un TR-L4 sulla FOR. Se il TR fallisce, l'armatura in questione è incompleta o rovinata e non ha alcuna utilità.

Nella stanza ci sono anche dei Cavalieri Fantasma, in numero pari a quello degli avventurieri. Ogni **Cavaliere Fantasma** ha VM 4.000 ed è immune agli attacchi non magici. Gli spettri appaiono come guerrieri traslucidi, coperti dalla testa ai piedi da armature di metallo nero ed armati con degli spadoni. Oltre ai normali attacchi, i mostri possono risucchiare la forza vitale degli essere viventi. All'inizio di ogni turno di combattimento, tutti i personaggi devono effettuare con successo un TR-L5 sulla FOR, altrimenti sono costretti a ridurre di 1d6 punti il proprio punteggio di FO.

In aggiunta a tutto ciò, c'è anche una maledizione che grava su questa stanza. Tutti gli avventurieri uccisi qui dentro vengono trasformati, nel turno di combattimento seguente alla loro morte, in Cavalieri Fantasma con una VM pari alla somma degli Attributi. I nuovi spettri attaccano immediatamente gli ex-compagni, usando le armi, le armature e gli altri oggetti magici che possedevano quando erano ancora in vita. Se i Cavalieri vengono uccisi, i superstiti possono recuperare questo equipaggiamento.

Ogni Cavaliere Fantasma ucciso scompare nel nulla, lasciando dietro di sé un raro opale nero del valore di 4.000 MO. Se il gruppo decide di esplorare la stanza, trova due porte segrete. Una conduce fuori dalla camera, mentre l'altra nasconde un'alcova in cui è custodita un'**Armatura Completa a Piatte della Protezione**, incantata in modo da assorbire tutto il danno non magico subito da chi la indossa.

15) Questa grande stanza ha il soffitto alto ben 24 m, sostenuto da massicce colonne di pietra. Il locale doveva essere un tempo illuminato da innumerevoli torce, che ora riposano spente in numerosi anelli di ferro infissi nelle pareti. Un'enorme statua al 20 m domina letteralmente la scena e raffigura un demone, che impugna in una mano una massiccia mazza ferrata e nell'altra diverse teste umane mozzate. Sul suo volto è stampato un ghigno malevolo, che lascia intravedere due file di denti aguzzi. La statua è realizzata con una strana pietra nera, solcata da irregolari venature rosse. Dietro al colosso ci sono un paio di doppie porte, realizzate con la stessa pietra nera della statua, sopra le quali è appesa una scultura di un teschio di demone ghignante. Non c'è modo apparente di aprire le porte, visto che non hanno maniglia né serratura.

Questo è il passaggio che conduce al Terzo Livello del Castello. Esattamente all'inizio del turno regolare successivo a quello in cui i personaggi entrano nella stanza, dalla statua inizia a sprigionarsi un denso fumo rosso, che si addensa nel centro della camera. Nel giro di pochi attimi, il vapore si condensa per dare origine ad uno spaventoso **Demone con Quattro Braccia** alto 6m, con VM 12.000, immune a tutti i danni non magici. Persino le armi incantate si spezzano quando lo colpiscono, a meno che il proprietario non effettui con successo un TR-L5 sulla FOR. La creatura è inoltre immune al fuoco, agli incantesimi *BQD* e *Potere Distruttivo*, alle illusioni ed a tutti gli attacchi (anche magici) che influenzano o controllano la mente (compresi gli incantesimi *Senzacervello* e *Yassa-Massa*). In ogni turno di combattimento, oltre ad effettuare i normali attacchi, il Demone scaglia dalle corna ricurve lunghe 90 cm che ha sulla testa una salva di fulmini di energia rossa, ognuno dei quali colpisce automaticamente ogni singolo avventuriero, infliggendogli 1d10 punti di danno diretto. Se il gruppo è particolarmente potente, il SG può decidere di aumentare il danno inflitto da questo attacco speciale. Il mostro è il guardiano principale di questo piano del Castello e solo dopo la sua morte sarà possibile aprire la porta che dà accesso al prossimo livello del sotterraneo.

Dopo che il Demone è stato sconfitto, le doppie porte si spalancano silenziosamente. Al posto del corpo della creatura, che svanisce in una nuvola di fumo rosso, rimane soltanto un grosso gioiello che pulsa di una cupa luce rossastra. Il primo avventuriero che tocca la gemma guadagna

un numero di P.A. sufficienti a farlo progredire immediatamente di un livello di esperienza, quindi il mistico gioiello svanisce nel nulla. Un altro ricco tesoro è nascosto sulla sommità della statua, in una piccola nicchia aperta (invisibile dal basso) tra le corna ricurve. Se gli esploratori raggiungono il nascondiglio, trovano un oggetto magico di grande potere (a discrezione del SG) ed un piccolo scrigno di metallo, al cui interno c'è una gemma per ogni membro del gruppo, ognuna del valore di 5.000 MO. Per raggiungere la sommità del colosso, i personaggi possono volare o levitare magicamente, oppure tentare un'ardua scalata. In quest'ultimo caso, spetta al SG decidere quanti TR sulla AB sono necessari per raggiungere la vetta, si consiglia di utilizzare un livello di difficoltà impegnativo ed assegnare danni ingenti in caso di caduta.

16) Questo corridoio è vuoto e molto caldo. Dal soffitto spuntano numerose decorazioni grottesche, raffiguranti teste di gargoyle che guardano verso il basso con la bocca spalancata. Ad entrambe le estremità del corridoio c'è una leva di ferro, attualmente entrambe sono posizionate verso il basso. Le leve sono collegate tra loro, in modo tale che entrambe devono stare nella stessa posizione. Se una delle due viene tirata verso l'alto, anche l'altra si muove nella medesima collocazione. Solo con questa operazione è possibile disattivare la trappola nel corridoio, mentre se le leve non vengono toccate il trabocchetto entra in funzione non appena gli avventurieri raggiungono il punto centrale del passaggio, che è in realtà un'unica piastra a pressione. Una volta che viene calpestata, attiva un meccanismo che fa scorrere della lava attraverso le fauci dei gargoyle sul soffitto, creando una letale pioggia di magma rovente. Se i personaggi non agiscono in qualche modo, in poco tempo l'intero corridoio sarà pieno di lava fusa fino ad 1,2 m di altezza!

L'unico modo per interrompere questa micidiale cascata è quello di spostare una delle due leve verso l'alto (anche l'altra si posizionerà automaticamente nello stesso modo, visto che sono collegate tra loro). Tutti coloro che si trovano nel corridoio non appena la lava comincia a cadere subiscono 30d6 di danno diretto per turno di combattimento, finché la trappola non viene disattivata. Inoltre, per ogni turno di permanenza nel corridoio, ogni avventuriero subisce 3d20 di danno diretto a causa della lava sul pavimento (se lo ritiene opportuno, il

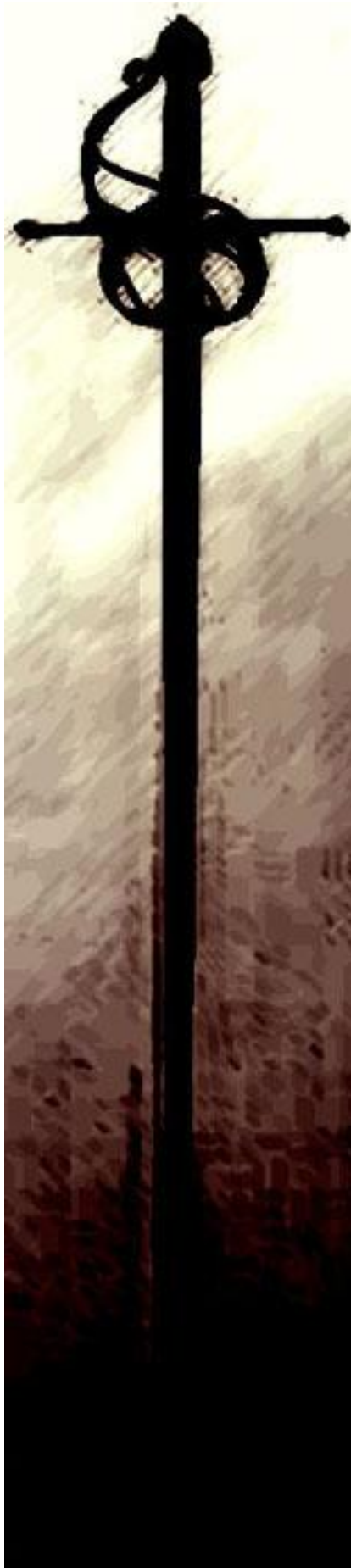
SG può aumentare questo danno al crescere del livello del magma).

Come ulteriore insidia a questa trappola già assolutamente letale, il SG potrebbe decidere che le leve non siano collegate tra loro e che debbano essere tirate entrambe verso l'alto per poter fermare la caduta della lava. Il magma è ovviamente in grado di sciogliere l'equipaggiamento, le armi, le armature e gli altri oggetti incantati dei personaggi e, una volta raffreddatosi, rimane comunque all'interno del corridoio.

17) Questa è una camera segreta che contiene un tesoro magico, intrappolato all'interno di un solido blocco di ghiaccio. Si tratta della spada incantata chiamata **Vendetta di Warakoosa**, che ottiene 10d+10 in combattimento, di cui metà viene considerato sempre come danno penetrante. Al termine di ogni battaglia in cui l'ha utilizzata, il suo possessore deve ridurre permanentemente di un punto la propria RES.

Per liberare la spada dal ghiaccio, occorre scioglierlo o spaccarlo. Questa operazione non comporta particolari problemi ma, una volta liberata l'arma, dai resti del blocco di gelo si forma un **Demone di Ghiaccio** con VM 9.990, che attacca immediatamente il gruppo. Il mostro può essere ferito da qualsiasi attacco, ma tutte le armi magiche che lo colpiscono si spezzano se chi le impugna non effettua con successo un TR-L5 sulla FOR. Vista la sua peculiare natura, il Demone è immune agli attacchi basati su freddo e gelo, ma subisce doppio danno da quelli basati su fuoco e calore.

Se i personaggi decidono di fuggire dalla stanza, il Demone non li insegue e rimane di guardia alla spada incantata.



18) Questa stanza è vuota ed il soffitto è sostenuto da un singolo pilastro di pietra che si erge nel centro della sala. La superficie della colonna è ricoperta di decorazioni che rappresentano dei teschi e delle ossa incrociate. Non appena viene aperta la porta, si sente un sordo brontolio ed una manciata di polvere cade dal soffitto, senza che ci siano però ulteriori conseguenze. Si tratta infatti di un avvertimento riguardo all'estrema pericolosità della camera.

Il pavimento è disseminato di piastre a pressione, magistralmente nascoste sotto le lastre di pietra, cosicché quando gli avventurieri camminano in giro per il locale calpestano molti di questi trabocchetti. Pochi attimi dopo che i membri del gruppo sono entrati, i meccanismi nascosti causano il crollo del pilastro centrale e, di conseguenza, il soffitto precipita nella stanza con il fragore di una cascata di pietre. Tutti i personaggi che si trovano nella camera al momento del crollo vanno incontro a morte certa, schiacciati dalle pesanti macerie, a meno che non effettuino con successo un TR-L5 sulla FOR o un TR-L2 sulla VE (a scelta di ogni singolo giocatore) per scattare oltre la porta e sfuggire ad una morte inevitabile, sotto tonnellate di solida roccia.

19) Questa stanza è stata chiaramente saccheggiata. Tutti i mobili sono stati spaccati ed accatastati contro le pareti, le piastrelle del pavimento sono sporche e scheggiate, mentre l'unica cosa rimasta al riparo dall'ondata di distruzione sembra essere un grosso tavolo circolare nel centro del locale, attorno a cui sono disposte otto sedie, su ognuna delle quali è seduto uno **Scheletro Animato** con

VM 1.500. I morti viventi sembrano impegnati in una assurda partita a carte, la cui posta è una pila di monete d'oro (140 MO in tutto) al centro del tavolo. Pochi attimi dopo che la porta viene aperta, gli Scheletri balzano in piedi, afferrano delle armi improvvisate ed attaccano i disturbatori.

Se sconfiggono i mostri, gli avventurieri possono esplorare la stanza con calma. Se qualcuno di loro dichiara espressamente di guardare sotto il tavolo, scopre il nascondiglio di un piccolo **Demonietto Irsuto** con VM 800. Il mostriciattolo può lanciare l'incantesimo *BQD* (causando 17 punti di danno) per sei volte al giorno e senza alcuna spesa di FO. Attualmente lo ha già utilizzato una volta, per colpire uno degli Scheletri che aveva tentato di afferrarlo. Il Demonietto può essere convinto ad unirsi al gruppo se almeno uno dei personaggi ha un CA di 50 o superiore, specialmente se gli avventurieri hanno avuto vita facile nell'eliminare gli Scheletri. Contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare, questo famiglia è assolutamente ed incondizionatamente leale nei confronti dell'avventuriero più carismatico del gruppo!

20) Questa è un'altra stanza segreta, il cui soffitto è quasi interamente crollato. All'interno ci sono tre sarcofaghi di pietra, con i coperchi ridotti in pezzi, al cui interno riposano antichi resti mortali e scheletrici. In una delle tombe, tra le vecchie ossa corrose e la polvere, giace anche una spada. L'arma ha un'elegante elsa sinuosa e l'impugnatura decorata da piccole gemme. La lama è incantata ed in combattimento ottiene 3d+20. Questa **Spada Magica** può essere presa senza pericolo dagli avventurieri.

Non appena il gruppo entra nella stanza, la nebbiolina giallastra e dall'aspetto malsano che fluttua nel locale inizia ad addensarsi. In pochi attimi si forma un orribile **Demone di Nebbia** con VM 9.200, completamente immune ai danni fisici (anche di origine magica) e che può essere ferito solo dagli incantesimi. All'inizio di ogni turno di combattimento, ogni personaggio che sta lottando contro il mostro deve effettuare un TR-L5 sulla FOR. Se fallisce, l'arma che sta brandendo inizia a corrodersi, anche se è magica. Per fortuna, dopo il primo turno di combattimento, a tutti gli avventurieri sarà chiaro che le armi sono inefficaci contro questa mostruosa creatura. Le conseguenze della corrosione sono permanenti ed irreversibili. Al primo TR fallito, l'arma perde $\frac{1}{4}$ dei propri extra. Al secondo TR fallito, gli

extra vengono ridotti a zero. Al terzo TR fallito, l'arma viene interamente corrosa ed è del tutto inutilizzabile. Se invece l'arma non è magica, viene corrosa interamente e resa inservibile dopo il fallimento del primo TR.

L'unico mezzo efficace per aver ragione dell'abominio di nebbia sono gli incantesimi. Un *BQD* è particolarmente efficace, visto che infligge il quadruplo dei normali danni. Tutti gli incantesimi basati su freddo e gelo infliggono il triplo del normale danno, mentre quelli basati su fuoco e calore causano il doppio del danno usuale.

Una volta eliminato il Demone, gli avventurieri possono esplorare la stanza. Ognuno di loro trova tra le macerie un grosso gioiello del valore di 1d6x1.000 MO. Ci sono inoltre tre oggetti magici minori nascosti tra le tombe.



TABELLA DEI ME SECONDO LIVELLO

Di seguito sono riportati i ME che i personaggi possono incontrare lungo le oscure e desolate sale del Secondo Livello del Castello del Male. All'inizio di ogni turno regolare, il SG deve lanciare 1d6 e l'incontro avviene con un risultato di 1.

1) Fantasma Senza Testa, VM 3.000, immune agli attacchi non magici.

2) Demone Servitore con Quattro Braccia, VM 4.000, immune al fuoco, ai veleni ed agli incantesimi di livello 1-3.

3) Principe Demone, VM 5.000, immune al fuoco, ai veleni ed agli incantesimi di livello 1-6.

4) Banshee, VM 5.000, nel primo turno di combattimento emette il suo gemito soprannaturale (tutti gli avventurieri devono effettuare con successo un TR-L5 sulla IN o devono ridurre permanente la propria IN del punteggio per cui l'hanno fallito. Se la IN raggiunge il punteggio di zero o meno, la vittima impazzisce definitivamente).

5) Pipistrello

Vampiro

Gigante, VM

2.500, immune ai veleni.

6)

Vampira,

VM 2.000.

Tutti coloro

che lottano

contro questa

creatura devono

effettuare, all'inizio di

ogni turno di combattimento, un

TR-L5 sulla IN o saranno ammaliati e sedotti dal mostro (indipendentemente dal fatto che siano maschi o femmine!). I personaggi ammaliati non possono combattere o agire finché la Vampira non viene uccisa definitivamente e rimarranno estasiati a fissare il vuoto, in stato catatonico. Se il morto vivente vince il combattimento o il resto del gruppo scappa, tutti gli avventurieri ammaliati vengono condotti nel rifugio della Vampira, che li ucciderà cibandosi di tutto il loro sangue.

7) Spauracchio. Questo spirito dannato segue il gruppo per 1d6 turni regolari prima di scomparire nel nulla. È immune a qualsiasi tipo di danno e non può venire influenzato in alcun modo dagli avventurieri. Lo spettro geme lugubramente e si lamenta costantemente, attirando la malasorte sui

personaggi. Tutti i TR effettuati da qualsiasi membro del gruppo mentre quest'anima tormentata è presente vengono aumentati di un livello di difficoltà.

8) L'Alchimista Pazzo. Questo vecchio stregone appare in un lampo di luce e fumo maleodorante. L'Alchimista si offre di incantare qualsiasi arma non magica in possesso dei personaggi, raddoppiandone permanentemente l'efficacia in combattimento. Il prezzo richiesto al possessore dell'arma diverrà palese solo dopo che l'incantamento è avvenuto. Il proprietario dell'arma deve infatti ridurre permanentemente di 1d6 punti la propria RES a causa dell'energia magica che gli viene sottratta dall'Alchimista per aumentare il potere dell'oggetto. Se il vecchio viene attaccato o provocato, svanisce all'istante ed al suo posto appare un altro mostro preso da questa Tabella. Se questo incontro si verifica più volte, il SG può scegliere per l'apparizione dell'Alchimista un effetto scenografico differente ad ogni occasione.

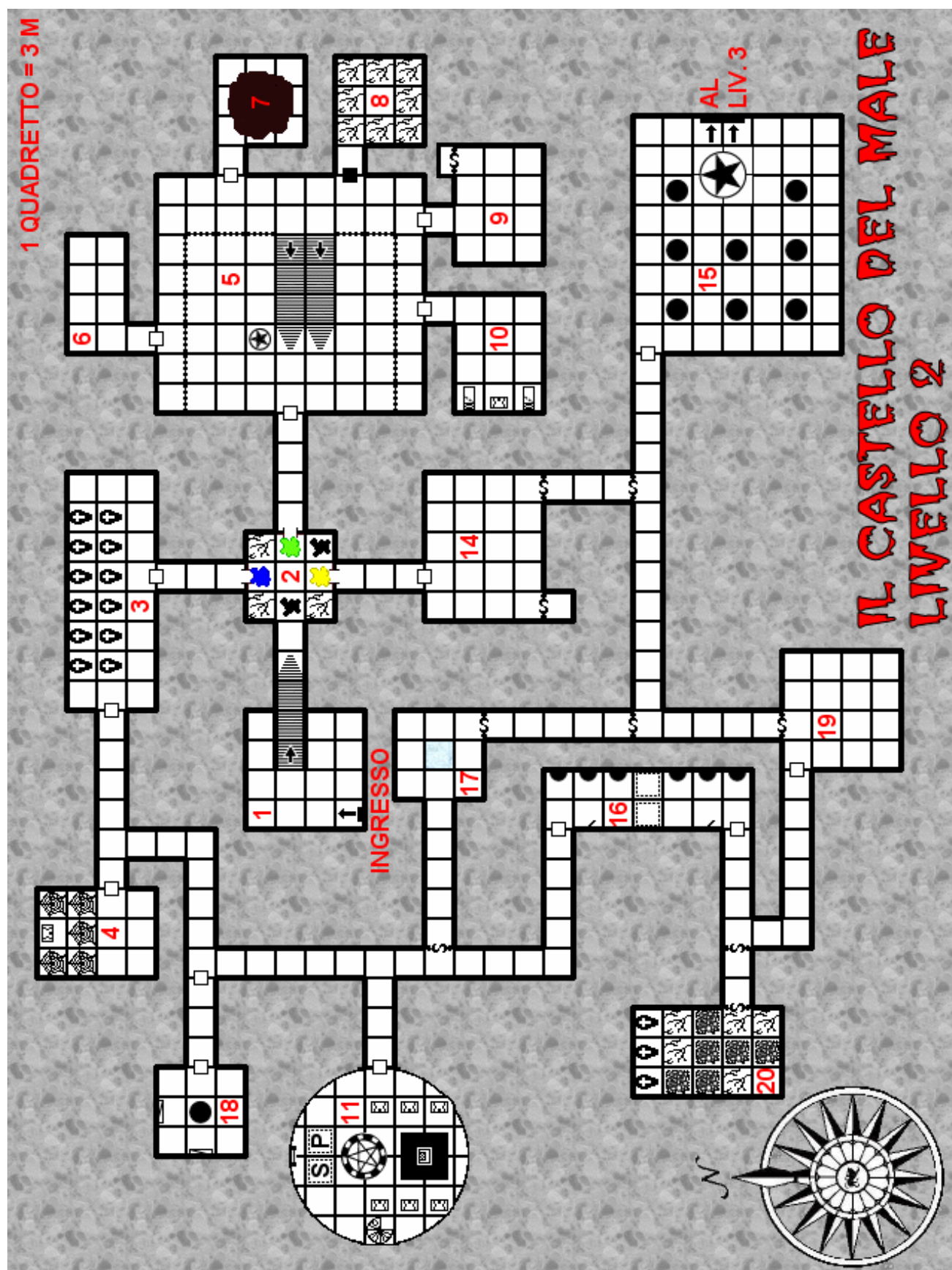
9) Cane Fantasma. Questo segugio traslucido dall'aspetto malaticcio ed inquietante segue il gruppo per 1d6 turni regolari e non può essere ferito o scacciato in alcun modo. All'inizio di ogni turno regolare in cui si trova insieme agli avventurieri, lo spettro risucchia l'energia vitale degli esploratori ed ogni singolo personaggio deve ridurre di 1d6 punti la propria FO.

10) Gelatina Mutante. Questo orrore gelatinoso è un ammasso informe di braccia, occhi e bocche sbavanti, che appare gocciolando e strisciando dalle crepe nel pavimento e nelle pareti. Il mostro ingaggia una lotta contro il gruppo per 1d6 turni di combattimento, durante i quali, con le sue appendici appiccicose, riesce a raggiungere contemporaneamente tutti i personaggi. Il mostro non può essere ferito (ma non ditelo ai giocatori e tirate normalmente i dadi!) e ad ogni turno di combattimento ogni singolo avventuriero deve effettuare con successo un TR-L5 sulla RES o subisce 1d10 punti di danno diretto a causa delle secrezioni corrosive della creatura. Al termine dei turni di combattimento prestabiliti, la Gelatina scompare così com'era apparsa.

11) Zombie Gorilla, VM 7.500. Un enorme brutto in decomposizione ricoperto di ispidi peli... Fatevi sotto!

12) A scelta del SG, che può inserire eventi o mostri di sua invenzione, scegliere un altro evento a piacere sulla Tabella o improvvisare qualcosa sul momento.

IL CASTELLO DEL MALE



LIVELLO 3 LA CAPPELLA DELLA DISPERAZIONE

Benvenuti al Terzo Livello del tenebroso Castello del Male. Credo che questo sia il migliore e più divertente di tutti, anche grazie alle idee ed ai contributi di **Brian Penn**. È stato lui a suggerirmi l'idea che durante il giorno nel Castello rimangano attive le trappole ma ci siano pochi mostri, mentre la notte i morti viventi sorgono dai propri sepolcri per trascinare gli incauti avventurieri all'inferno! Per questo motivo, nelle descrizioni troverete talvolta delle differenze a seconda dell'ora del giorno (o della notte).

Per il resto, questo livello è buio, freddo e in più punti sta letteralmente crollando. Rispetto agli altri livelli del Castello, ci sono molte più stanze vuote. Durante il giorno sono semplici stanze senza nulla di interessante, ma di notte sono infestate da morti viventi, che stanno in agguato in attesa di vittime ignare. Il SG può popolare queste stanze come meglio crede, oppure utilizzare le Tabelle degli incontri presentate più avanti.

1) Oltre la porta della sala del demone (stanza 15) al Secondo Livello del Castello, si apre un oscuro corridoio lungo 9 m, le cui pareti sono decorate con fosche pitture raffiguranti scene di morte, guerra e carestia. Il pavimento è umido e le piastrelle sono piene di crepe, mentre dal soffitto gocciola incessantemente dell'acqua scura e limacciosa. Alla fine del corridoio c'è una larga scalinata che scende verso il basso, verso un lieve bagliore. Scesi i gradini, i personaggi si ritrovano in una camera cupa, accessibile attraverso un arco che una volta doveva essere chiuso da una porta, di cui rimangono solo i cardini infissi nella parete. La stanza ha il soffitto a volta, sorretto da dieci pilastri circolari di pietra del diametro di 60 cm. Attaccata ad ogni pilastro c'è una catena di ferro, che termina con un paio di manette, in alcune delle quali sono ancora imprigionate mani e braccia scheletriche. Resti umani, ossa calpestate e crani scheggiati ricoprono il pavimento di piastrelle della camera, emergendo tra lo spesso strato di polvere. Un vento gelido soffia da una direzione imprecisata e dei bassi gemiti sono udibili di quando in quando. Non appena gli avventurieri mettono piede nella stanza, uno

di loro nota un'ombra scura muoversi nella parte più lontana della camera. Se è giorno, l'ombra non appare più, ma al suo posto il gruppo incontra un ME. Se invece è notte, l'ombra si avvicina agli esploratori e li attacca. Si tratta di un'**Ombra Spettrale** con VM 10.000, che assume una forma vagamente umanoide ed alta 3,6 m, con due puntini rossi al posto degli occhi e lunghe braccia che terminano in artigli affilati. Le armi normali utilizzate contro il mostro si spezzano al primo colpo, mentre quelle magiche hanno solo metà della normale efficacia. Gli incantesimi hanno però il normale effetto contro la creatura ed addirittura il *BDQ* infligge il doppio del danno normale. All'inizio di ogni turno di combattimento, tutti gli avventurieri che combattono contro l'Ombra devono effettuare con successo un TR-L7 sulla FOR o perdono permanentemente 1d4 punti di IN, perché il mostro ruba dalla loro mente alcuni ricordi del passato.

Non ci sono uscite visibili da questa cripta, visto che l'unica via di fuga è una porta segreta che può venire scoperta solo effettuando con successo un TR-L7 sulla FOR e che richiede un TR-L7 sulla AB per essere aperta. Se i personaggi decidono di esplorare la stanza, ognuno di loro deve effettuare con successo un TR-L8 sulla FOR. Ogni avventuriero che riesce nel TR trova, al dito scheletrico di una delle vittime incatenate, un anello. Il SG deve lanciare 1d6 per determinare se è un oggetto incantato o di valore, consultando la lista seguente:

- 1) Un anello di ferro di buona fattura, con incisioni di draghi, ma del tutto privo di valore.
- 2) Un semplice anello d'oro del valore di 20-120 MO.
- 3) Un anello di ferro in cui è incastonata una gemma Piccola (tipo e valore vanno determinati a caso lanciando i dadi sulla Tavola del Tesoro).
- 4) Un anello di ferro in cui è incastonata una gemma Media (tipo e valore vanno determinati a caso lanciando i dadi sulla Tavola del Tesoro).
- 5) Un anello d'oro tempestato di gemme, del valore di 4d6x10 MO.



6) Un anello magico minore, i cui poteri sono lasciati alla discrezione del SG.

2) Questa stanza ha le pareti di pietra grezza coperte di ragnatele, il pavimento in terra battuta ed è priva di qualsiasi decorazione. Il soffitto sembra instabile e gocce d'acqua cadono ogni tanto sul pavimento. Al centro della sala c'è una buca circolare del diametro di 1,8 m e profonda 3,6 m, al cui interno giace uno scheletro.

Durante il giorno la stanza è innaturalmente fredda ed è possibile udire dei sommessi bisbigli, ma non ci sono vibrazioni magiche né altre minacce tangibili (a meno che il SG non decida di aggiungere un ME). Di notte però, non appena qualcuno guarda all'interno della fossa, lo scheletro inizia a pulsare di una pallida luce verde e si anima, uscendo dalla spoglia e fredda tomba per attaccare gli intrusi. La creatura ha le orbite

che brillano di malvagia luce verde e, mentre avanza verso gli esploratori, lunghe zanne ed artigli acuminati si protendono dalle sue ossa scarnificate. Una volta messo piede fuori dalla fossa, tra le mani del mostro appare dal nulla una spada e la creatura si getta nella mischia.

Il **Signore degli Scheletri** ha VM 11.500 ed è immune a tutti gli incantesimi di livello 1-5. Le armi incantate lo feriscono normalmente, mentre quelle normali si spezzano all'istante quando colpiscono il mostro, senza infliggergli alcun danno. All'inizio di ogni turno di combattimento, ogni avventuriero deve effettuare un TR-L8 sulla FOR o viene colpito dal fascio di energia verde che scaturisce dagli occhi del morto vivente e subisce 1d20 punti di danno diretto. Se lo Scheletro viene ucciso, le sue ossa si spezzano e cadono al suolo mentre un grido inumano riecheggia nella cripta. La spada

rimane però intatta e cade a terra, dove resta immobile e circondata da un alone verdastro. Il primo personaggio che la tocca viene colpito da una scarica di energia che gli causa 2d20 punti di danno diretto e lo scaraventa dalla parte opposta della sala. Se sopravvive all'urto, l'avventuriero (e solo lui) può reclamare per sé l'arma. La spada è chiamata **Regina della Cripta** ed in combattimento ottiene 30d+50, anche se è del tutto inefficace contro i morti viventi. Solo il primo personaggio che tocca la spada può reclamarne il possesso, mentre nelle mani di chiunque altro è diviene una spada incantata che ottiene 4d+0 in mischia.

3) Questa stanza è completamente disadorna e tutte le decorazioni sembrano essere state rimosse. Il pavimento, costituito da grandi pietre piatte, è sporco di sangue secco e sul soffitto sono i visibili i resti di un mosaico raffigurante un demone ghignante, di cui per fortuna mancano grosse parti del grottesco corpo raccapricciante. Non appena gli avventurieri entrano nella stanza c'è un forte scoppio di risa e quattro Ogre appaiono in un lampo di luce e fumo. Ogni **Ogre** ha VM 5.500 ed attacca selvaggiamente fino alla morte. Se questi guardiani vengono eliminati, si ode un'altra risata maligna seguita dal solito lampo di luce e fumo, da cui scaturiscono stavolta quattro Uomini Lucertola, completamente coperti da una robusta armatura ed armati fino ai denti. Ogni **Uomo Lucertola** ha VM 6.000 ed attacca con un selvaggio grido di battaglia. Se anche questi scagliosi avversari vengono sconfitti, la sinistra risata riecheggia ancora, seguita dal consueto lampo di luce e fumo, da cui appare stavolta un grosso forziere chiuso. Per determinare cosa si trova all'interno dello scrigno, il SG deve lanciare 1d6 e consultare la lista che segue:

- 1) Lo scrigno esplode, infliggendo 1d100 punti di danno diretto a chi lo apre ed 1d20 punti di danno diretto a tutti gli altri che si trovano nella stanza.
- 2) Lo scrigno contiene un oggetto magico minore a discrezione del SG ed un sinistro avvertimento scarabocchiato su una pergamena arrotolata, che recita: *"La prossima volta non mi sfuggirai..."*
- 3) Lo scrigno è pieno di gas velenoso e tutti coloro che si trovano nella stanza subiscono 1d20 punti di danno diretto (nessun TR consentito).

- 4) Lo scrigno contiene un'arma magica a discrezione del SG.
- 5) Se è giorno, lo scrigno è vuoto. Se è notte, dal suo interno si materializza uno Spirito Malvagio con VM 12.000 che attacca il gruppo.
- 6) Lo scrigno contiene un oggetto magico a discrezione del SG.



4) La stanza è quadrata ed ha il soffitto a volta. Le pareti sono dipinte di nero e in ognuna di esse è infisso un ornato porta torcia in ferro. Il pavimento è interamente ricoperto di piastrelle quadrate di pietra colorata di 60 cm di lato, disposte in qualsiasi modo il SG ritiene opportuno. I colori delle mattonelle sono rosso, verde, viola, giallo, blu e nero. L'intera sala è saturata di una potente aura magica che impedisce il funzionamento di tutte le magie di volo, levitazione, teletrasporto e simili. Ogni volta che un avventuriero calpesta una piastrella colorata, si verificano gli effetti descritti di seguito:

Rosso: Una sfera di fuoco esplode investendo il personaggio e causandogli 2d100 punti di danno da fuoco.

Verde: Il personaggio viene avvolto da una nube di gas velenoso e subisce 1d10 punti di danno diretto.

Viola: Tutti gli altri personaggi nella stanza, escluso colui che ha calpestato la piastrella, vengono colpiti da una scarica elettrica che infligge 1d10 punti di danno diretto.

Giallo: Un Attributo (scelto a caso) del personaggio viene permanentemente raddoppiato o dimezzato. Questo effetto si verifica solo una volta per singolo avventuriero.

Blu: Il personaggio viene colpito dagli effetti dell'incantesimo *Senzacervello* per 1d6 turni regolari.

Nero: Nessun effetto.

5) Su entrambi i lati di questo lungo corridoio sono poggiate a terra delle armature complete a scaglie, rovinare ed inutilizzabili. Il soffitto è dipinto di un vistoso colore rosso, mentre il pavimento di pietra è coperto con tappeti marci e sbrindellati. Le pareti sono decorate con orribili rappresentazioni di creature dall'aspetto inconsueto. Il passaggio è illuminato da lampade d'argento, che si accendono automaticamente al passaggio degli avventurieri.

Non appena l'ultimo membro del gruppo mette piede nel corridoio, la temperatura cala bruscamente fino a -10°C e all'altra estremità del passaggio si materializza una spettrale Apparizione. Il fantasma ha l'aspetto di un umano alto e massiccio, vestito con un tartan scozzese, una fascia rossa in vita ed un kilt. Al fianco porta una claymore e sulla schiena un grosso spadone a due mani. L'Apparizione avanza lentamente, traslucida e spettrale, gemendo sinistramente all'indirizzo del gruppo. Il mostro è immune a tutti gli attacchi fisici e gli oggetti e le armi usate contro di lui lo attraversano senza alcun effetto, se non quello di provocare una malvagia risata da parte del fantasma. L'**Apparizione** ha VM 14.000 ed attacca protendendo lunghi tentacoli ectoplasmatici, che saettano verso gli avventurieri con velocità e precisione impressionanti, mentre lo spettro colpisce i nemici con una gragnola di colpi brandendo selvaggiamente la propria spada. Questo letale nemico può essere ferito soltanto dagli incantesimi e, senza l'aiuto di un potente mago, gli avventurieri hanno ben poche possibilità di riuscire ad attraversare il corridoio. Se infine l'Apparizione viene eliminata, svanisce nel nulla tra gemiti di rabbia ed impotenza.

Durante il giorno questo passaggio è fortunatamente vuoto, anche se continua ad essere molto freddo a causa di un vento gelido che lo spazza costantemente. Gli avventurieri che lo attraversano sentono strane voci inquietanti nelle proprie menti, ma non ci sono altri effetti collaterali. L'unico guardiano diurno è un ME.

6) Questa è un lussuosa stanza da ballo, che ha visto giorni migliori. Un grosso pianoforte a coda è posizionato in un angolo e coperto di ragnatele, con un candelabro d'argento poggiato sopra. Ci sono numerose sedie imbottite di velluto rosso sparse per la stanza, anche queste ricoperte di sporcizia e ragnatele, ed una scalinata permette di salire

fino alla galleria superiore dove suonavano i menestrelli.

Durante il giorno, la stanza è vuota e relativamente sicura, ma la notte assume un aspetto del tutto differente. Non appena i personaggi vi mettono piede, un Fantasma si materializza ed inizia a suonare una marcia funebre al pianoforte. Lo spirito ha l'aspetto di una giovane donna dall'aspetto attraente, se non fosse che è priva della testa! La ragazza indossa una veste bianca macchiata di sangue (specialmente attorno al collo) e delle scarpe eleganti. Contemporaneamente al Fantasma, un gruppo di Scheletri Animati si materializza nella galleria dei menestrelli ed accompagna la melodia al pianoforte suonando dei violini! Questa inusuale scena non è però foriera di pericolo per gli avventurieri, in quanto sia il Fantasma che gli Scheletri sono immuni a qualsiasi attacco e non vengono in alcun modo influenzati dalle azioni dei personaggi e continuano incessantemente nel loro spettrale concerto.

La vera minaccia si manifesta quando il gruppo è ormai tranquillo ed assume la forma di un gigantesco **Troll**, alto poco meno di 4 m e con VM 13.500. La creatura precipita attraverso il soffitto e piomba nel bel mezzo degli increduli avventurieri! Il Troll è impeccabilmente vestito in abito da sera ed impugna un'enorme ascia bipenne, che usa per attaccare i personaggi. Se viene ucciso, il gruppo può finalmente perlustrare la stanza in pace. All'interno del pianoforte è nascosto un **Flauto Dorato**, che perde i propri poteri incantati durante la notte (e di conseguenza non emette vibrazioni magiche), ma durante il giorno può essere usato per evocare un'Aquila Gigante Dorata con VM 5.000, che combatte al servizio di colui che l'ha richiamata. Lo strumento può essere usato solamente per tre volte, dopodiché diviene un "comune" flauto d'oro (valore 500 MO).

7) Degli scalini di pietra, molti dei quali consunti e sgretolati, conducono all'ingresso di questa stanza. Il soffitto della camera è dipinto di colore blu scuro e le pareti sono ricoperte da intonaco bianco, che in più punti si è staccato mettendo a nudo la pietra grezza sottostante. Il pavimento è un mosaico di piastrelle bianche e blu, con grosse sezioni mancanti.

Poggiate sulle pareti della stanza ci sono sei semplici sarcofaghi di legno disadorno, posti l'uno di fronte all'altro sui due lati più lunghi della camera. Davanti alla parete opposta a quella di ingresso c'è invece una grossa urna di pietra, coperta di iscrizioni magiche e

simboli arcani, sigillata con un coperchio di cera.

Non appena i personaggi entrano nella stanza, i coperchi dei sarcofaghi esplodono letteralmente dall'interno, sorprendendo gli avventurieri. Da ogni bara esce una Mummia alta 3 m, con maligni puntini rossi che ardono negli occhi infossati tra le bende. Tutti i morti viventi sono circondati da una debole aura gialla, che diviene più visibile mentre si avvicinano ai personaggi. Ogni **Mummia** ha VM 3.300 ed è immune a tutto il danno fisico, sia normale che magico. Le armi a distanza scagliate contro i mostri si dissolvono in una vampata di calore non appena entrano in contatto con l'aura che circonda le creature. Gli unici mezzi per danneggiare questi guardiani sono il fuoco, che infligge il doppio del normale danno, e gli incantesimi basati su di esso. Ad esempio, un *BQD* o una *Cascata di Ghiaccio* non hanno alcun effetto contro le Mummie, mentre un *Potere Distruttivo* è pienamente efficace ed appropriato (ed infligge il doppio del normale danno, come visto in precedenza). Spade fiammeggianti ed altri oggetti magici sono parimenti utili contro queste creature. Essendo i guardiani dell'urna, i mostri non possono in nessun caso lasciare la stanza. Una volta uccise tutte le Mummie, i personaggi possono frugare nelle bare, all'interno di ognuna delle quali è nascosta una gemma Enorme, il cui tipo e valore devono essere determinati lanciando i dadi sulla Tavola del Tesoro.

L'unico modo per aprire l'urna è quello di romperla, in quanto è impossibile rimuovere il sigillo di cera. All'interno del vaso c'è uno **Spettro Ululante** con VM 12.500, che è immune agli attacchi non magici ed agli incantesimi di livello 1-3. Lo spirito attacca ferocemente il gruppo ed all'inizio di ogni turno di combattimento ogni avventuriero deve effettuare con successo un TR-L8 sulla FOR o viene colpito da una scarica di energia ectoplasmatica scagliata dallo Spettro, che scaraventa a terra la vittima infliggendole 2d20 punti di danno di diretto e le risucchia permanentemente un punto di IN. Una volta eliminato questo furioso nemico, è possibile esaminare i resti dell'urna, che contengono un potente oggetto magico a discrezione del SG.

8) Una scalinata conduce verso il basso, all'ingresso di questa grossa e fredda stanza. Alle pareti sono allineate molte scansie ricolme di bottiglie di vino, coperte da uno spesso strato di polvere, sporcizia e

ragnatele. Dal soffitto pende un vecchio candelabro in ferro, inutilizzabile ed avvolto nelle ragnatele. Al centro della camera si trova un grosso forziere, aperto e malridotto, mentre numerosi sacchi ammuffiti e puzzolenti sono ammucchiati nei diversi angoli del locale.

Non appena i personaggi mettono piede nella stanza, dei grossi ratti scappano a nascondersi nelle crepe dei muri, spaventati dalla luce delle torce e dal rumore. Un attimo dopo, tre enormi Ratti Giganti, i più giganteschi mai incontrati dagli avventurieri, fanno la loro comparsa avanzando dai bui recessi della cantina. Ogni **Ratto Gigante** ha VM 5.000, lunghe zanne aguzze grondanti veleno, artigli affilati incrostati di sporcizia e degli inquietanti occhi rossi che scintillano nella semioscurità. All'inizio di ogni turno di combattimento, ogni avventuriero impegnato in mischia deve effettuare con successo un TR-L8 sulla AB o viene morso dai giganteschi ratti. Il morso causa 2d6 punti di danno diretto e all'inizio di ogni turno di combattimento successivo a quello in cui viene morso, il personaggio subisce ulteriori 1d6 punti di danno diretto, finché non muore o il veleno non viene neutralizzato.

Una volta che i Ratti Giganti sono stati uccisi, il gruppo può finalmente perlustrare la cantina. Ci sono in tutto 600 posti disponibili per riporre bottiglie di vino, dei quali 1d6x100 sono attualmente occupati da vecchie bottiglie impolverate. Per ogni bottiglia aperta, il SG deve lanciare due dadi. Se ottiene un risultato diverso da 12, il liquido è ormai imbevibile e puzzolente, ma se esce un 12, il vino si è perfettamente conservato ed è di ottima qualità!

Se i personaggi decidono di spostare una o più scansie, scoprono un grosso foro circolare di 1,5 m di diametro dietro ad una di esse. Il SG può dare qualche indizio agli avventurieri, facendo notare loro che una debole corrente di aria gelida proviene da dietro gli scaffali. Sfortunatamente, il foro è la tana di uno **Scarabeo del Fuoco Gigante** con VM 12.000, che fa capolino dal pertugio, preannunciato da una fuga generale dei ratti che infestano la stanza. Lo Scarabeo attacca con le possenti mandibole e con gli artigli, duri ed affilati come l'acciaio. Il suo carapace lo protegge adeguatamente dai colpi ed è immune al fuoco ed ai veleni. In ogni turno di combattimento, lo Scarabeo sputa contro un avventuriero (o più di uno, se i personaggi sono vicini) un getto di fiamme incandescenti, che infligge almeno 1d6 punti

di danno diretto a tutti coloro che vengono investiti.

Se il mostro viene ucciso, i personaggi possono decidere di avventurarsi all'interno del foro nel muro. Il passaggio conduce ad un intricato labirinto di piccoli cunicoli che si perdono nell'oscurità e si connettono a vari punti di questo livello del Castello. Per ogni turno regolare trascorso all'interno dei passaggi, il SG deve lanciare i dadi sulla Tabella appropriata, riportata più avanti. All'interno di questi passaggi, il movimento è possibile solo in fila indiana. Il SG deve sempre tenere presente che i cunicoli sono rozzamente circolari e con un diametro di circa 1,5 m, così è impossibile usare armi ingombranti ed i personaggi più alti sono costretti a strisciare o avanzare carponi. Nei punti in cui i cunicoli intersecano i corridoi o le stanze principali, ci sono dei passaggi segreti che possono essere aperti soltanto dall'interno della galleria e si richiudono automaticamente dopo il passaggio dell'ultimo personaggio. Non c'è modo di lasciare aperte queste porte segrete.

9) Questa grossa stanza, con il soffitto a cupola alto 13,5 m, è nota tra gli occupanti dello spettrale Castello come la Cappella della Disperazione. Nelle pareti, a circa 6 m dal pavimento, si aprono diverse vetrature colorate a mosaico, ormai scolorite ed infrante, che raffigurano scene raccapriccianti e creature orribili. Sopra ogni vetratura c'è un grottesco gargoyle, che guarda verso il centro della Cappella sottostante. Delle spesse ragnatele si dipartono dai gargoyle e tappezzano interamente il soffitto. Dietro ad esse, nascosto agli occhi degli avventurieri, dimora un **Ragno Gigante** con VM 13.000, che non rivela la sua presenza a meno che non venga disturbato. Tra la massa appiccicosa delle ragnatele sono avviluppati 4d6 corpi disseccati, i cui liquidi vitali sono stati succhiati dall'enorme aracnide, ma ancora completamente equipaggiati. Una delle armature delle sfortunate vittime del Ragno è incantata. Si tratta della **Scaglia della Salamandra**, un'armatura completa a scaglie che assorbe il normale danno ed inoltre assorbe fino a 10.000 punti di danno da fuoco! Sfortunatamente per il suo indossatore, si è rivelata di ben poco aiuto nella lotta contro il Ragno Gigante. Il mostro è infatti in grado di secernere un veleno che paralizza la vittima all'istante. Se i personaggi in combattimento con la creatura subiscono anche un solo punto di danno, vengono paralizzati

immediatamente per 1d10 turni regolari! Gli avventurieri in questo stato sono incapaci di muovere un muscolo e non possono nemmeno lanciare incantesimi. Se tutti i membri del gruppo vengono bloccati, il ragno li trasporta uno per uno nella sua tana, li immobilizza definitivamente entro un bozzolo di ragnatela appiccicosa e quindi li uccide lentamente, nutrendosi dei loro fluidi vitali.

Se gli avventurieri decidono di dar fuoco all'ammasso di ragnatele sul soffitto, il Ragno si cala immediatamente per evitare di subire danni ed attacca inferocito i disturbatori. Dopo un turno regolare, se le fiamme non vengono spente, il soffitto crolla uccidendo tutti coloro che si trovano nella Cappella. L'unico modo per scampare questo triste fato è effettuare con successo un TR-L7 sulla FOR, per schivare le macerie e le travi incandescenti e raggiungere l'uscita. Anche se il TR ha successo, l'avventuriero subisce comunque 1d100 punti di danno.

Se invece il gruppo ignora le ragnatele e si dedica ad esplorare il resto della Cappella, può avvicinarsi al gigantesco altare di pietra adiacente alla parete più lontana, di fronte al quale sono disposte simmetricamente due file di panche di legno. Alcuni scheletri sono seduti o inginocchiati tra i banchi coperti di polvere e sporcizia, ma al primo tocco si frantumano in polvere. L'altare è sovrastato da una minacciosa statua che raffigura un demone a quattro braccia, che scruta con sguardo sprezzante verso le panche sottostanti. I suoi occhi sono maestosi opali del diametro di 30 cm ed in una delle mani artigliate stringe un bastone di pietra lungo 6 m. L'intera statua è alta 10,5 m e pesa oltre 80 tonnellate.

Se l'altare viene toccato, la statua inizia a pulsare di sinistra luce verde e nel turno di combattimento successivo il Demone si anima, con un malvagio scintillio negli occhi di opale, brandendo il bastone per attaccare i profanatori. In ogni turno di combattimento, oltre al normale attacco, il mostro scaglia 1d6 scariche di energia verde contro i nemici. Ogni avventuriero può venire colpito da una sola scarica per turno di combattimento, ma l'attacco va automaticamente a segno ed infligge 5d20 di danno, più un ulteriore 1d20 punti di danno diretto. I bersagli dei fulmini di energia devono venire scelti a caso, ma il SG deve ricordare che nessun avventuriero può venire colpito da scariche multiple nello stesso turno di combattimento. Se ci sono più scariche elettriche che bersagli, quelle rimanenti colpiscono le pareti della Cappella, staccando grandi pezzi di intonaco (che forse

potrebbero precipitare contro i personaggi, se il SG è particolarmente cattivo...). Se il SG lo desidera, può permettere ai bersagli delle scariche di energia di schivare il colpo effettuando un TR-L9 sulla FOR, ma questa possibilità riduce notevolmente le capacità offensive del Demone.

Il **Demone** ha VM 15.000, è immune a tutti gli attacchi non magici ed agli incantesimi di livello 1-4. Se viene ucciso, si sbriciola in mille pezzi che rotolano al suolo, facendo tremare fragorosamente le pareti della Cappella. Nel turno regolare successivo alla sconfitta del mostro, la Cappella crolla interamente, uccidendo tutti coloro che si trovano al suo interno. Tra le macerie che compongono i resti del Demone, è possibile recuperare i due opali (del valore di 10.000 MO l'uno).

Se i personaggi esplorano la stanza e cercano nel posto giusto, possono effettuare un TR-L8 sulla FOR ed in caso di successo scoprono una botola segreta, nascosta sul pavimento tra le panche, coperta di sporcizia e polvere. Un robusto anello di ferro infisso nel centro permette di sollevare il coperchio con facilità, rivelando una scala a pioli conficcata nel muro, che scende in una stanza sotto il pavimento della Cappella. Questo locale, un cubo perfetto di 3 m di lato, ospita una tomba di pietra. Il sarcofago è protetto da una trappola e quando il coperchio viene sollevato, una nube di gas velenoso entra nella stanza attraverso minuscoli fori nelle pareti e nel pavimento. Tutti i personaggi devono immediatamente effettuare un TR-L5 sulla RES e sottrarre eventualmente il punteggio per cui l'hanno fallito dalla RES (questo danno è considerato danno diretto). All'interno della tomba c'è uno scheletro avvolto in un sudario intessuto con stoffa dorata. Il lenzuolo funebre vale 500 MO, ma è maledetto. Chiunque partecipa al saccheggio della tomba ed alla profanazione del corpo viene infatti colpito da un effetto simile a quello dell'incantesimo *Senzacervello* per 1d20 turni regolari e deve dimezzare permanentemente il proprio punteggio di FOR. Sul petto dello scheletro è poggiata una spada, si tratta della **Spada di Helos**, che può venire usata soltanto dalla prima persona che la prende dalla tomba ed ottiene un numero di dadi pari alla FO di chi la impugna, più 20 extra. L'arma si lega in maniera indissolubile al proprietario e può essere utilizzata solo da lui, fino alla sua morte, dopodiché può venire nuovamente presa e si lega al nuovo proprietario, e così via. Questa potente arma non può venire

abbandonata, distrutta, venduta o regalata, e persino se viene rubata o smarrita si teletrasporta nuovamente nelle mani del legittimo proprietario dopo 24 ore.



10) Questa camera ha il soffitto a volta alto 12 m, completamente occupato da una fitta massa di ragnatele. La stanza è vuota e nelle pareti, eccezion fatta per quella da cui sono entrati i personaggi, si aprono degli archi decorati, alti 3,6 m e larghi 1,8 m, sopra ognuno dei quali è appollaiato un gargoyle. La superficie interna degli archi è interamente occupata da grossi specchi, che nel complesso danno un effetto alquanto inconsueto alla stanza, con i personaggi che possono vedere riflessi innumerevoli volte sé stessi e la luce delle torce che portano. Sulla mappa, ad ogni specchio è associato un numero di riferimento. Ogni arco conduce nasconde una creatura o una trappola (o entrambi), tranne un unico passaggio che permette di accedere al Quarto Livello del Castello. L'unico modo per raggiungere ciò che si trova dietro l'arco è spaccare lo specchio.

Specchio #1: Dietro a questo specchio si nasconde un **Demone con Sei Braccia**, VM 10.000, immune agli attacchi non magici, al fuoco ed ai veleni. Il mostro attacca furiosamente il gruppo e non possiede tesori.

Specchio #2: Se lo specchio viene infranto, una sfera di fuoco esplode nella stanza principale, infliggendo 1d100 punti di danno

a tutti coloro entro 3 m dall'arco e metà di questo danno a tutti gli altri personaggi. Dietro allo specchio c'è una nicchia contenente 1d20 opali di fuoco (valore 500 MO l'uno).

Specchio #3: Dietro allo specchio c'è il passaggio che conduce al Quarto Livello del Castello del Male.

Specchio #4: Dietro allo specchio c'è un cadavere, intrappolato qui e lasciato morire di stenti, con degli anelli di ferro che ne bloccano mani e piedi alla parete. La tragica sorte dello sventurato ha attirato una maledizione sull'arco e quindi l'avventuriero che distrugge lo specchio deve dimezzare permanentemente la propria FOR. Non appena lo specchio viene infranto, dal corpo della vittima emerge un **Fantasma Gemente** con VM 11.500, che può venire ferito solo dagli incantesimi! Le armi, anche se magiche, non hanno effetto contro quest'anima tormentata.



Specchio #5: Se lo specchio viene infranto, rivela un arco murato. Un attimo dopo che i frammenti hanno toccato terra, si ricompongono per formare un **Demone di Vetro** con VM 12.500, che attacca il gruppo. All'inizio di ogni turno di combattimento, tutti coloro che sono in corpo a corpo con il mostro devono effettuare con successo un TR-L8 sulla FOR o subiscono 1d20 punti di danno diretto a causa delle schegge di vetro affilato che turbinano costantemente attorno alla figura del Demone.

Specchio #6: Dietro allo specchio è celata un'alcova in cui è custodito un **Elmo dell'Aquila**, forgiato in forma di becco d'aquila e capace di assorbire fino a 50 colpi, oltre a rendere immune chi lo indossa dagli effetti degli incantesimi di livello 1-4. Questo cimelio incantato è protetto da una maledizione, per cui la prima persona che

tocca l'elmo deve effettuare con successo un TR-L7 sulla FOR o deve dimezzare (temporaneamente) i propri punteggi di FO e RES. Il secondo avventuriero a toccare l'Elmo deve effettuare con successo un TR-L7 sulla IN o subisce gli effetti dell'incantesimo *Senzacervello* per 1d6 turni regolari. Il terzo personaggio che tocca l'Elmo deve effettuare con successo un TR-L8 sulla FOR o subisce una potente scossa elettrica che gli causa 1d100 punti di danno. Non appena uno dei TR riesce (o quando sono falliti tutti e tre), la maledizione svanisce e l'Elmo può venire preso senza pericolo.

Specchio #7: Dietro all'arco si apre una nicchia in cui è custodito un **Libro degli Incantesimi**, che lancia un *Incantesimo di Morte n.9* contro il personaggio che infrange lo specchio. Nel turno di combattimento seguente, il Libro lancia un incantesimo *Soffiami-Soffiami* e si teletrasporta dietro ad uno degli specchi ancora intatti, a scelta del SG, dove ripete la stessa tattica contro gli avventurieri. Una volta che non ci sono più specchi dietro cui rifugiarsi, il gruppo può finalmente impossessarsene. Il Libro contiene tutti gli incantesimi di livello 1-10 venduti dalla Corporazione dei Maghi.

Specchio #8: Dietro allo specchio è in agguato uno **Zombie Elettrico**, che avanza caracollando verso gli avventurieri per attaccarli. Lo Zombie emette in continuazione lugubri gemiti e lamenti e dal suo corpo, circondato da un pulsante alone bianco acceso, scaturiscono ininterrottamente scintille elettriche. Lo **Zombie Elettrico** ha VM 9.500 ed ha una forma di autodifesa molto efficace. Pur essendo vulnerabile a qualsiasi arma, chiunque lo colpisce in mischia con armi di metallo può infliggere il suo danno, ma deve quindi immediatamente subire una scossa elettrica fulminante che causa 1d100 punti di danno diretto e fa perdere i sensi alla vittima per 1d6 turni di combattimento. Per evitare lo shock elettrico, occorre usare armi "isolate" (ad esempio interamente in legno), attaccare a distanza oppure con gli incantesimi. Nell'alcova da cui è emerso il mostro si trova uno scrigno di ferro, anche questo elettrificato, che causa 2d20 punti di danno diretto al contatto. Al suo interno è custodito il **Diamante del Fuoco**, un'enorme gemma del valore commerciale di 12.000 MO (che perde tutti i suoi poteri magici se viene venduta!) che rende immune il suo portatore ai danni dovuti a fuoco e fiamme.

TABELLA DELLE STANZE VUOTE NOTTE (IDIO)

- 1) 1d10 **Zombie** (VM 1.200 ognuno) emergono dal pavimento ed attaccano.
- 2) 1d20 **Zombie** (VM 500 ognuno) emergono dal pavimento ed attaccano.
- 3) Uno **Scheletro Animato** (VM 8.000) emerge da un'alcova segreta nella parete ed attacca.
- 4) Due **Scheletri Animati** (VM 5.000 ognuno) emergono da un'alcova segreta nella parete ed attaccano.
- 5) Uno **Spirito Urlante** (VM 6.500) si materializza ed attacca. Il mostro è immune agli attacchi non magici.
- 6) Nella stanza è in agguato una **Mummia** (VM 9.500), immune al fuoco.
- 7) 1d6 **Vampiri** (VM 4.000 ognuno) sono appesi a testa in giù al soffitto e planano verso gli avventurieri. Ad ogni turno di combattimento, ogni personaggio deve effettuare con successo un TR-L6 sulla media di FOR e AB per evitare di essere morso. Chi viene morso da un Vampiro si trasforma infatti a sua volta in una di quelle disgustose creature dopo la morte.
- 8) 1d6 **Gargoyle di Pietra** (VM 2.500 ognuno) si staccano dalla parete ed caricano.
- 9) La stanza è infestata da uno **Spettro** con VM 10.500, immune a tutti gli attacchi eccezion fatta per gli incantesimi.
- 10) Incontro a discrezione del SG.

TABELLA DELLE STANZE VUOTE GIORNO (IDIO)

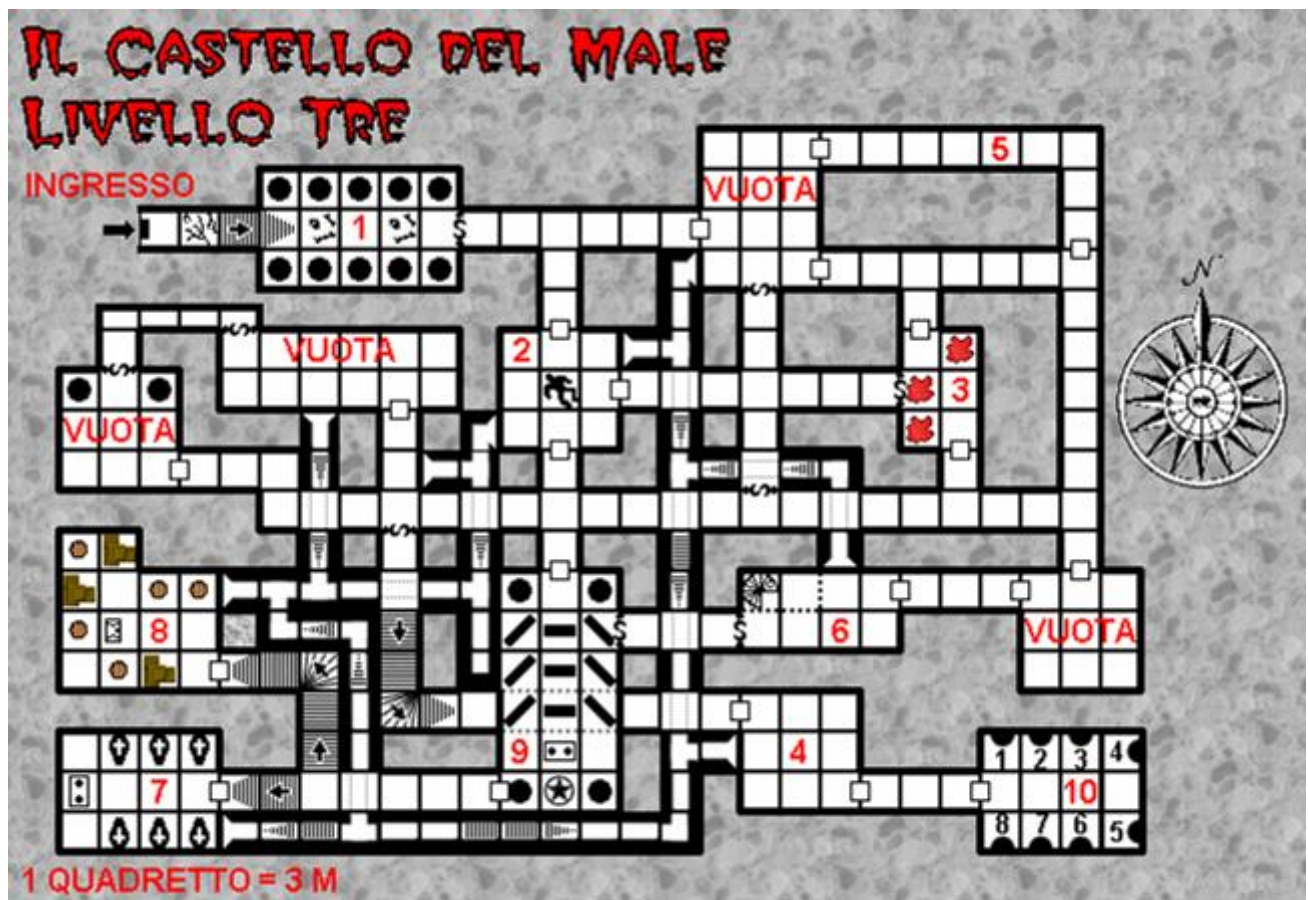
- 1) Un sarcofago, vuoto di giorno e con una **Mummia** (VM 6.000) durante la notte.
- 2) 1d6 sarcofagi vuoti.
- 3) 1d10 bare di piombo vuote.
- 4) Il pavimento della stanza è lastricato con pietre tombali.
- 5) 1d8 urne, alcune delle quali in frantumi, contenenti ceneri umane.
- 6) Una tomba di pietra nel centro della stanza, vuota e con il coperchio spaccato.
- 7) Nella stanza ci sono resti di ossa spezzate e scheletri, alcuni dei quali intrappolati sotto grosse pietre staccatesi dal soffitto.
- 8) Il pavimento è parzialmente crollato, anche se non ci sono pericoli per attraversarlo.
- 9) Il soffitto è ingombro di ragnatele. Il SG deve tirare ancora su questa tabella per aggiungere un ulteriore elemento alla stanza.
- 10) Sulle pareti ci sono dei porta torce in metallo inutilizzati ed una bara distrutta è abbandonata sul pavimento.

TABELLA DEI ME NEI CUNICOLI (ID6)

- 1) Si materializza il fantasma di un guerriero, che passa attraverso tutti i membri del gruppo, facendo provare ad ogni avventuriero una sensazione di brivido e freddo estremo. Lo spirito non interagisce in alcun modo con i personaggi e svanisce subito dopo. Ogni esploratore deve però effettuare con successo un TR-L6 sulla FOR o subisce 1d6 punti di danno diretto.
- 2) Il fantasma di una ragazza molto attraente si avvicina al gruppo, quindi muta le proprie fattezze in quelle di un orribile **Spettro** (VM 1.000) ed attacca. Indipendentemente dall'esito dello scontro, scompare dopo tre turni di combattimento.
- 3) Una sezione della parete poco più avanti rispetto al gruppo si apre improvvisamente e si richiude subito dopo ma, per quanto cerchino, gli avventurieri non riescono a trovare nessun passaggio segreto.
- 4) Il cunicolo viene investito da una brezza gelida. Il vento è magico ed ha la capacità di aumentare o diminuire la prestanza degli avventurieri. Ogni membro del gruppo deve effettuare un TR-L5 sulla FOR. Se il TR ha successo, il personaggio può incrementare di 1d20 punti un Attributo a sua scelta tra FO e RES. Se viceversa il TR fallisce, l'avventuriero deve ridurre di 1d20 punti un Attributo a sua scelta tra FO e RES. Questi cambiamenti sono permanenti.
- 5) 1d4 **Ragni Giganti** (VM 500 ognuno) si avvicinano camminando sul soffitto del passaggio, pronti a gettarsi addosso agli avventurieri.
- 6) Un **Uomo Bestia** si avvicina lungo il passaggio e carica il gruppo. Il SG deve lanciare 1d6 per vedere di che tipo di mostro si tratta e un altro 1d6 per determinare la direzione da cui si avvicina (1-3 da davanti, 4-6 da dietro):

1. **Uomo Serpente** (VM 2.500), ogni volta che infligge danni causa 1d10 punti di danno diretto addizionale da veleno.
2. **Donna Serpente** (VM 2.500), ogni volta che infligge danni causa 1d20 punti di danno diretto addizionale da veleno.
3. **Uomo Ragno** (VM 2.000), spetta al SG decidere gli esatti effetti del veleno.
4. **Uomo Orso** (VM 2.500).
5. **Nano Centipede** (VM 3.000).
6. **Uomo Demone** (VM 4.000), può lanciare tutti gli incantesimi di livello 1-5.

IL CASTELLO DEL MALE



LIVELLO 4 ☠ IL REGNO DEL DEMONO-VAMPIRO

Questo è il livello finale del sotterraneo. Come il Terzo Livello, anche questo è buio, freddo e in disfacimento, con numerose stanze vuote. Durante il giorno sono camere abbandonate, mentre la notte sono infestate da orribili morti viventi. Il SG può far riferimento alle Tabelle apposite riportate più avanti per determinare il contenuto di queste stanze, oppure aggiungervi mostri di sua invenzione.

Il passaggio dietro allo specchio #3 della stanza 10 del Terzo Livello conduce ad un corridoio diritto in leggera pendenza verso il basso. Le pareti ed il pavimento sono umide e scivolose e dopo circa 18 m il passaggio svolta a destra, fino ad una scala a chiocciola che scende nell'oscurità. Dopo 30 m, la stretta scala di pietra arriva infine nella stanza 1 di questo livello del Castello.

Nota per il SG: in questo livello del sotterraneo, le porte segrete richiedono un TR-L9 sulla FOR per essere trovate ed un TR-L10 sulla AB per venire aperte. Gli avventurieri che falliscono un tentativo devono attendere almeno un'ora prima di poter riprovare.

1) Il soffitto di questa stanza, alto 12 m, è sorretto da grosse travi di legno dalle quali pendono robuste catene a cui sono assicurate piccole gabbie di ferro, con all'interno i miseri resti, decomposti e puzzolenti, di uomini, elfi e nani. Molti dei corpi sono mutilati e sembra essere stata strappata loro la pelle, oppure sono avvizziti e neri, come se gli fossero stati sottratti tutti i fluidi corporei.

Mani e piedi scheletrici spuntano tra le sbarre, quasi implorando un tardivo soccorso, rivolti verso il pavimento chiazze di sangue scuro e secco. Nella stanza ci sono numerosi strumenti di tortura, diversi tavolacci di legno e alcuni blocchi di marmo rettangolare, su cui sono adagiati alla rinfusa organi interni ed arti amputati, collegati a strani macchinari tramite uncini di ferro e morsetti, che si muovono e contorcono in maniera inquietante.

Storte, alambicchi e provette piene di liquidi maleodoranti dai colori più strani sono poggiate qua e là, in maniera apparentemente casuale. Su uno dei tavoli di

pietra più grandi è poggiato il corpo scuoiato di un uomo, con i muscoli esposti ed il torace sviscerato. Diversi organi interni sono stati asportati e fanno mostra di sé all'interno di alcuni recipienti vicini al cadavere. Sui molti scaffali lungo le pareti ci sono ampole e recipienti pieni di sangue denso e scuro ed altri liquidi corporei ancora più disgustosi. Al momento dell'ingresso nella stanza da parte del gruppo, numerosi Imp e Demonietti corrono a nascondersi spaventati, abbandonando le loro disgustose attività, consistenti per lo più nel leccare il sangue colato a terra, nutrirsi con brandelli di carne putrefatta o rosicchiare le ossa esposte ed i corpi decomposti dei cadaveri.

Nella stanza ci sono diverse porte di metallo ma, prima che gli avventurieri possano decidere quale aprire, vengono scorti dall'assistente dell'Alchimista, un abominio della natura che risponde al nome di Efferato Joe. Questa bizzarra creatura è il frutto di un esperimento dell'Alchimista, che ha innestato una testa umana sul massiccio corpo di un Troll. Joe ha il cranio completamente rasato, tranne per una lunga ciocca di unti capelli neri riunita in una treccia che pende proprio dal centro del cranio. Indossa un lercio grembiulone di cuoio completamente insozzato di sangue rappreso e si avvicina minaccioso agli intrusi brandendo una grossa mannaia da macellaio in ogni mano. Il Troll è equipaggiato con diversi gingilli magici, le cui vibrazioni possono essere percepite normalmente dai maghi, ed attacca furiosamente il gruppo. **Efferato Joe** ha VM 12.500 ed è immune agli attacchi non magici ed al fuoco. Ha inoltre la capacità di divenire invisibile ogni due turni di combattimento e quindi il gruppo deve dimezzare il proprio DTC durante i turni nei quali il Troll non può essere visto normalmente.

Dopo che il combattimento è terminato, una delle porte di ferro si apre e nella stanza fa il suo ingresso un'altra creatura mostruosa. Si tratta di un enorme Goblin, alto 3,5 m ed incredibilmente muscoloso, che indossa un'armatura di cuoio borchiato, pesanti stivali rinforzati e guanti di pelle. La creatura ha gli occhi rossi ed i capelli acconciati in trecce, decorate con i teschi di piccoli animali. Questo insolito Goblin è Geraldo lo Squartatore, la guardia del corpo

dell'Alchimista. Non appena vede il gruppo, brandisce una grossa mazza irta di spuntoni e carica a testa bassa. **Geraldo lo Squartatore** ha VM 15.000 ed è protetto da un'aura incantata, che lo rende immune agli attacchi non magici ed agli incantesimi di livello 1-7.

Se il gruppo riesce ad avere la meglio su entrambi gli scagnozzi dell'Alchimista, può finalmente esplorare con calma questo orribile laboratorio e camera di tortura, anche se non c'è nulla di interessante per gli avventurieri. L'Alchimista, Raxus l'Indiscreto, è al corrente di ciò che avviene in questa stanza e della morte dei suoi servitori, e medita un'atroce vendetta contro il gruppo ma aspetta qualche tempo ancora per scagliare il suo attacco.

2) Questa stanza è il magazzino dell'Alchimista. Un incantesimo di livello 12 mantiene costantemente la temperatura a circa -100 °C, per conservare al meglio le parti corporee che sono riposte qui dentro. Appesi a grossi uncini di ferro ci sono infatti numerosi cadaveri, arti amputati e altre parti di corpi dissezionati. Se il SG vuole essere particolarmente sadico e crudele, può far ritrovare in questa stanza anche i miseri resti degli avventurieri periti nel corso dell'avventura! Durante il giorno, questo lugubre magazzino è abbastanza sicuro, ma la notte i cadaveri potrebbero risvegliarsi...

3) Questa orribile camera è il Bagno di Sangue dell'Alchimista. All'interno c'è una grossa vasca circolare che si apre nel centro del pavimento, di 6 m di diametro e 9 m di profondità, riempita quasi per intero di denso sangue rosso e puzzolente. Alle pareti sono appesi numerosi ganci e coltellacci, mentre su un tavolaccio in un angolo della camera sono poggiati un paio di robusti guanti di cuoio completamente incrostati di sangue.

La vasca è la dimora di uno **Spettro di Sangue** con VM 16.000, un'orribile morto vivente creato dal sangue delle vittime dell'Alchimista. Lo spaventoso mostro emerge dalla pozza e lancia gemiti raggelanti mentre si avventa sui personaggi, sprizzando ovunque densi schizzi di sangue nauseabondo, tanto che ogni avventuriero nella stanza si trova ben presto ricoperto da questa disgustosa sostanza. All'inizio di ogni turno di combattimento, ogni personaggio coinvolto nella battaglia deve effettuare con successo un TR-L9 sulla FOR, oppure scivola sul sangue viscido e deve impiegare la propria azione per rimettersi in piedi. Inoltre,

sempre all'inizio di ogni turno di combattimento, tutti coloro in corpo a corpo con lo Spettro devono effettuare un TR-L9 sulla RES e subire un danno diretto pari al punteggio per cui eventualmente lo falliscono, a causa del contatto diretto con il sangue contaminato che proviene dalla creatura.

4) Questa piccola stanza è in realtà la discarica dell'Alchimista. Il locale infatti non ha pavimento, ma è soltanto una voragine che precipita nell'oscurità, dai cui profondi recessi esalano putridi effluvi. In questo pozzo l'Alchimista getta gli scarti organici dei suoi esperimenti, i resti dei cadaveri, gli acidi e le sostanze chimiche esauste ed altri rifiuti simili. Spetta al SG decidere quanto sia profondo il baratro (o se invece sia addirittura senza fondo!) e che cosa si può trovare al suo interno...

5) Questa è la piccola stanza da cui Geraldo lo Squartatore fa il suo ingresso nel laboratorio. Il locale è completamente vuoto, a meno che il SG non decida altrimenti.

6) Questa stanza ha il soffitto a volta alto 15 m. In ogni angolo del locale c'è una piattaforma rialzata a circa 5 m di altezza dal pavimento, accessibile tramite una stretta scalinata di pietra. Su ogni basamento è assiso un orrendo Demone obeso con la pelle scarlatta, lunghe zanne acuminate e possenti corna lunghe 60 cm.

Dalla parte opposta della stanza rispetto all'ingresso, una maestosa scalinata conduce ad una balconata, su cui si trova un trono costruito interamente con ossa umane, tenute insieme da stringhe di cuoio e ferro, poggiato su una predella di ossidiana nerissima. Sullo scranno è assiso un Negromante, ai cui lati stanno due giovani e bellissime donne, completamente nude eccezion fatta per dei minuscoli perizomi di pelle, che impugnano un sottile bastone di legno lavorato sormontato da una sfera di cristallo che pulsa di energia magica. Si tratta di due Incantatrici al servizio dello stregone.

Dietro al trono si intravede una massiccia porta di pietra, con le maniglie lavorate in forma di teschio. Murato nella parete, proprio sopra l'architrave, c'è un enorme teschio di drago nelle cui orbite vuote brillano spettrali fiammelle. L'intera stanza è illuminata da torce e bracieri, che rendono l'atmosfera ancora più maestosa ed inquietante al tempo stesso.

Non appena gli avventurieri mettono piede in questa incredibile stanza, il Negromante li accoglie con un applauso ironico ed una sardonica risata, dando loro il benvenuto nei suoi domini. Egli si presenta come Karak il Tetro ed annuncia che si sono spinti troppo oltre all'interno del Castello, giungendo fino in luoghi che ben pochi mortali hanno mai visitato. A questo punto, il SG è libero di inserire qualsiasi monologo farneticante ritenga appropriato, prima che il Negromante batta nuovamente le mani dando inizio alle ostilità. I quattro Demoni sulle piattaforme si sollevano all'unisono dalla loro posizione ed attaccano con velocità sorprendente per la propria mole, con gli occhi iniettati di sangue e le fauci che sbavano veleno. Ogni **Demone** ha VM 4.000 ed è immune ai veleni, al fuoco ed agli incantesimi di livello 1-4. Inoltre, ogni arma non magica che colpisce queste creature non infligge alcun danno e si sbriciola istantaneamente in polvere.

Una volta che i Demoni sono stati sconfitti, il Negromante scappa dalla stanza oltrepassando la porta dietro al trono, mentre le due Incantatrici avanzano per attaccare il gruppo. Ogni **Incantatrice** conosce tutti gli incantesimi di livello 1-15 ed ha un FO di 150 ai fini del lancio. I bastoni che impugnano sono **BML**, estremamente malvagi e che tentano di uccidere qualsiasi personaggio se ne impossessi alla fine del combattimento. Le due donne sono immuni a qualsiasi danno, materiale o magico, e non possono venire ferite in alcun modo dagli avventurieri. Il malvagio Negromante ha il completo controllo sulle loro menti e le costringe a combattere fino alla morte, che avviene quando non hanno più FO sufficiente a scagliare nuovi incantesimi. Fino a quel momento, l'unica cosa che il gruppo può fare è resistere ed incassare oppure fuggire con la coda tra le gambe per la via da dove è venuto. Le Incantatrici infatti non inseguono i personaggi fuori dalla sala del trono.

Se il gruppo riesce a sopravvivere anche a questo impari scontro, è finalmente libero di ispezionare la stanza con relativa calma. Se

gli avventurieri dichiarano di esaminare il trono d'ossa, ognuno di loro può tentare un TR-L10 sulla FOR. Se almeno un personaggio ha successo nel TR, scopre una piccola leva nascosta che, se azionata, fa aprire una porta segreta sul lato della scalinata, che dà accesso ad una vano posto al di sotto della rampa di scale. Qui è nascosto il favoloso tesoro del Negromante, che consiste in una montagna di monete del valore complessivo di 3.000.000 MO (!!!) e 2d6 oggetti magici maggiori a discrezione del SG, oltre a tre armature complete:

- **Armatura di Re Dewar:** Un'armatura completa a piastre che assorbe un numero di colpi pari alla FO di chi la indossa.
- **Pelle di Suliman:** Un'armatura completa di cuoio tinta di blu scuro, che assorbe tutto il danno inflitto dalle armi non magiche.
- **Armatura di Suliman:** Un'armatura completa a scaglie che assorbe 50 colpi e tutto il danno causato dal fuoco.

Se il gruppo ispeziona le quattro piattaforme su cui erano assisi i Demoni, ogni personaggio impegnato nella ricerca può tentare un TR-L9 sulla FOR. Se almeno un avventuriero ha successo, viene scoperta una botola in uno dei basamenti (gli altri tre non nascondono segreti), attraverso cui si accede ad una piccola stanza in cui c'è soltanto un vecchio forziere di legno, posto al centro di un simbolo magico inciso sul pavimento. Il cerchio è in realtà una trappola magica di livello 6, che deve essere dissolta con la magia prima di poter aprire lo scrigno senza pericolo. Se il

cofano viene forzato prima di aver annullato la trappola, tutti coloro nella stanza vengono coinvolti nell'esplosione di tre sfere fiammeggianti, ognuna delle quali causa ben 3d20 punti di danno diretto. Il forziere contiene tre **Pozioni del Risanamento**, ognuna delle quali deve essere bevuta per intero per avere effetto e riporta al massimo il punteggio di RES del personaggio. Se la trappola viene attivata, il SG può decidere che l'esplosione distrugga irrimediabilmente lo scrigno ed il suo prezioso contenuto.



7) Questa stanza è un'enorme biblioteca, con le pareti piene di scaffali ricolmi di tomi, libri e pergamene, dal pavimento fino al soffitto, alto 6 m. Il soffitto, decorato da un magnifico affresco che rappresenta angeli e demoni in lotta tra loro, ha infisso nel centro un massiccio lampadario di ferro, privo però di candele, che un tempo illuminava a giorno la sala. L'arredamento della camera è lussuoso, con numerose scrivanie di legno pregiato su cui sono poggiati libri aperti, boccette di inchiostro ormai secco, fogli di pergamena per prendere appunti e raffinati calici di cristallo, un tempo colmi di ottimo vino. Comode poltrone rosse foderate di pelle, con un alto schienale, sono allineate accanto ad ogni tavolino e su una di esse è assiso uno scheletro, vestito con una tunica raffinata, con un semplice zucchetto sulla testa ed un paio di occhiali, scivolati di sghembo sul viso scarnificato.

Non appena gli avventurieri mettono piede nella stanza, una folata di aria gelida spazza la biblioteca e tutti i maghi del gruppo percepiscono delle forti vibrazioni magiche maligne. Dopo un turno regolare, quattro **Demoni di Fuoco** emergono dall'affresco sul soffitto ed attaccano il gruppo. Ogni Demone ha VM 5.000 ed è immune al fuoco. Oltre ai normali attacchi, queste creature ad ogni turno di combattimento possono soffiare un getto di fiamme contro uno o più bersagli adiacenti, colpendo automaticamente e causando 2d20 punti di danno diretto.

Al termine del combattimento, se i personaggi decidono di ispezionare la stanza, ognuno di essi può tentare un TR-L10 sulla FOR. In caso di successo, viene scoperta una porta segreta nascosta dietro ad uno degli scaffali, da cui si ha accesso ad un altro corridoio. I volumi raccolti in questa inestimabile collezione abbracciano una grande varietà di argomenti. Tra di essi ce ne sono di antichi, rari e preziosi, e qualche personaggio potrebbe essere interessato alla lettura o al saccheggio per scopi economici. Spetta al SG definire esattamente cosa si trovi qui dentro, nel caso in cui gli avventurieri siano interessati a temi o titoli specifici. Sempre a discrezione del SG, è possibile che alcuni libri contenenti incantesimi (sia quelli comunemente venduti dalla Corporazione dei Maghi, che alcuni del tutto nuovi) siano inclusi in questa magnifica raccolta.

8) Questa stanza è una lussuosa piscina, con le pareti dipinte di celeste su cui spiccano magnifiche rappresentazioni di ninfe

acquatiche colorate con pigmenti dorati. Il soffitto è dipinto di blu scuro ed il pavimento attorno alla vasca è piastrellato con eleganti mattonelle bianche con fregi azzurri, che formano una leggiadra decorazione attorno al bordo della piscina. Sul fondo della vasca vi è un mosaico, raffigurante una scena di vita sottomarina, con un grande elementale delle acque nella sua dimora, attorniato da ninfe e tritoni.

Diversamente dal resto del Castello, questa sala non è stata minimamente sfiorata dalla rovina e dal decadimento ed appare ancora com'era prima della decadenza della fortezza. Questo effetto di preservazione è reso possibile da una potente aura magica (di livello 20), che può essere chiaramente percepita dai maghi del gruppo.

Il guardiano della piscina è un **Elementale dell'Acqua**, che sorge dalla vasca per attaccare chiunque tenti di toccare l'acqua. La creatura ha VM 17.500 e può essere ferita solo dagli attacchi basati sul fuoco. Fortunatamente, l'Elementale non è malvagio e non si manifesta se il gruppo non disturba la superficie della piscina. Il guardiano è indissolubilmente legato a questa stanza e non può avventurarsi fuori da essa per nessun motivo.

Se gli avventurieri hanno modo di perlustrare il fondo della vasca, ognuno di loro può tentare un TR-L8 sulla FOR. Se qualcuno ha successo, scopre che una sezione del mosaico sul pavimento è in realtà un passaggio segreto che conduce alla stanza 9. Il tunnel è completamente sommerso ed i personaggi devono percorrerlo a nuoto ed in apnea.

9) Si tratta di un tempio, al cui interno c'è una pozza d'acqua (da cui è possibile accedere attraverso il passaggio segreto nella stanza 8) che circonda la statua di un orrendo dio-demone. Il penetrante profumo dei boccioli di loto permea l'ambiente, illuminato da numerose torce e lanterne accese. Le pareti sono dipinte in varie tonalità di rosso, mentre soffitto e pavimento sono completamente neri. Quando gli avventurieri mettono piede nella stanza, attirano immediatamente l'attenzione di 1d20 **Zombi Guardiani** con VM 1.000 ciascuno, immuni ai veleni ed al fuoco. Queste creature sono vestite con tuniche cerimoniali ed avanzano rigidamente per fronteggiare il gruppo.

Una volta eliminati questi putrescenti guardiani, gli avventurieri possono esplorare il tempio. Ogni personaggio deve tentare un

TR-L7 sulla FOR. Se ha successo, scopre il passaggio segreto dietro alla grottesca statua. Inoltre, tutti coloro impegnati nella ricerca devono tentare un secondo TR-L10 sulla FOR, per riuscire a scoprire un compartimento nascosto nel basamento della statua, che richiede un TR-L9 sulla AB per poter essere aperto. All'interno della nicchia sono custoditi i seguenti oggetti:

- Una corona ingioiellata (valore 8.500 MO).
- Un **Pugnale Jasper** incantato, che ottiene un numero di dadi pari alla IN di chi lo impugna.
- Una giara piena di polvere rossa che se viene inalata fa cadere in una trance allucinogena per 1d8 ore. Durante questo periodo, la vittima non può fare nulla, nemmeno muoversi o parlare, ed è totalmente ignara di ciò che la circonda. Una volta svegliatosi dalla trance, il personaggio dovrà raddoppiare i punteggi di FO e RES e dimezzare quello di IN. Le modifiche sono permanenti. Nella giara c'è un quantitativo di polvere sufficiente per due sole applicazioni.

10) In questa stanza aleggia un'atmosfera cupa ed inquietante. Il soffitto e le pareti sono dipinte di un malsano verde pallido, mentre il pavimento alterna mattonelle bianche e verde pallido macchiate e consunte, che formano un motivo a scacchiera. Lungo le due pareti più lunghe sono allineate due file formate ciascuna da 10 tavoli di pietra, sopra ognuno dei quali c'è un cadavere in decomposizione. Un alto armadietto in vetro trasparente contiene numerosi strumenti chirurgici di precisione, coltelli, bisturi ed altri strani arnesi. Su ogni tavolo fluttua una gemma che pulsa di cupa luce verde, sospesa a pochi centimetri di altezza sopra il cadavere, da cui sembra emanare un freddo magico che mantiene costantemente la temperatura della stanza ad 1 °C. Sulle pareti sono allineati diversi scaffali, su cui poggiano grandi flaconi di sangue ed altre sostanze non meglio identificate.

Attorno ai corpi si aggira freneticamente un uomo alto e pallido, che si volta verso gli avventurieri non appena questi mettono piede nella stanza. Il sinistro dottore indossa una cappa con un lungo mantello, chiusa sul davanti da numerosi bottoni, che scintilla in una moltitudine di colori quando si muove. Calza un paio di babbucce nere con la punta rivolta verso l'alto ed indossa un elmo con la

celata forgiata come un teschio. L'uomo è in realtà un **Vampiro Orientale**, che non ha VM di attacco ma una RES di 4.000 ed è immune a tutti gli attacchi fisici, magici e non, così deve essere sconfitto utilizzando solo gli incantesimi. Ad ogni turno di combattimento, il morto vivente scaglia dalle mani una scarica di energia rossa, che colpisce automaticamente un avventuriero infliggendogli 3d100 punti di danno. Non c'è modo di schivare il colpo, che può essere solo assorbito con armature o altre protezioni. La creatura inoltre è in grado di volare, per cui colpirlo è ancora più difficile.

Quando il Vampiro viene ucciso, le gemme smettono di pulsare e si sbriciolano. Contemporaneamente, i 20 cadaveri nella stanza si animano per attaccare il gruppo. Ogni **Zombi** ha VM 1.000 e combatte finché non viene distrutto.

Una volta eliminati questi avversari, il gruppo può esaminare la stanza ed i resti del Vampiro. Nella camera non c'è nulla di interessante, ma il Vampiro possiede alcuni oggetti incantati:

- **Anello dell'Est:** Mentre è indossato, permette di volare e conferisce il 90% di possibilità di schivare i proiettili e gli attacchi a distanza diretti contro il personaggio.
- **Cappa Nera:** Assorbe tutto il danno non magico inflitto all'indossatore.
- **Elmo del Teschio:** Se viene indossato, aumenta di 100 punti la IN ma, per ogni turno normale in cui viene tenuto, infligge un punto di danno diretto alla RES. Una volta che il personaggio è morto, ritorna in vita come Vampiro, la sua anima per sempre corrotta e perduta. Non è possibile togliere normalmente questo Elmo e per farlo è necessario effettuare con successo un TR-L9 sulla FOR. In caso di fallimento, occorre attendere almeno un'ora prima di poter tentare nuovamente.

11) La stanza è fredda e dominata da un enorme camino nella parete ovest, da cui si sprigiona un forte vento gelido. Questa brezza è incantata ed impedisce di percepire vibrazioni magiche all'interno della sala. Il camino è interamente in pietra, decorata con bassorilievi di demoni ed altre orrende creature. Su di esso sono poggiati due grandi candelabri d'argento, alti 90 cm e del valore di 800 MO ciascuno, il cui splendore originario è offuscato da un fitto strato di ragnatele, tra cui è in agguato una letale



Vedova Nera, che morde il primo avventuriero che afferra un candeliero. Il morso del ragno è altamente velenoso e la vittima deve effettuare con successo un TR-L9 sulla FOR per riuscire ad evitare di essere colpito. Se l'avventuriero indossa dei guanti (normali o d'arme), il livello di difficoltà del TR sulla FOR viene ridotto a L5. In questo caso, se il TR fallisce si considera che il ragno è riuscito a mordere la pelle nuda in una fessura del guanto, mentre in caso di successo l'avventuriero si accorge della minaccia e se ne libera schiacciandola prontamente tra le dita. Se questo primo TR fallisce, allora il personaggio deve tentare un secondo TR-L8 sulla RES. Se fallisce, l'avventuriero muore all'istante a causa del letale veleno. Se invece il TR ha successo, la vittima viene colta da una febbre debilitante per le prossime 1d4 ore, che ne riducono FO e RES a 2. Durante questo periodo, il malato non può muoversi e deve restare disteso, inoltre deve bere abbondantemente per facilitare la ripresa. I punti di FO e RES perduti possono essere riguadagnati, al ritmo di uno per turno regolare, solo dopo che la febbre è passata, anche se la RES non può superare in questo modo metà del punteggio che l'avventuriero aveva quando è stato morso.

Alle pareti della stanza sono appesi alcuni antichi quadri che raffigurano mostri orribili e creature deformi. Anche i dipinti sono coperti dalle ragnatele e da un fitto strato di polvere. Nella stanza c'è inoltre una statua raffigurante un demone, ridotta in frantumi e sparpagliata sul pavimento. La zona attorno a questi detriti è annerita dal fuoco.

Se i personaggi si attardano nella camera, la temperatura inizia a scendere sensibilmente e, dopo un turno regolare, si materializzano 10 Apparizioni che emergono dai dipinti ed attaccano, ululando e gemendo selvaggiamente. Ogni **Apparizione** ha VM 2.000 ed è immune a tutti gli attacchi fisici, eccezion fatta per quelli portati con armi ed oggetti specificamente incantati contro i morti viventi. Gli incantesimi hanno normale effetto contro questi mostri. Una volta sconfitti questi spettrali avversari, il gruppo è finalmente libero di ispezionare il locale con calma. Ogni personaggio che effettua con successo un TR-L10 sulla FOR trova, tra i detriti, la sporcizia e le ragnatele, una **Gemma Spettrale** (in tutto ci sono cinque di questi oggetti disseminati nella stanza). Si tratta di minuscoli gioielli estremamente rari e potenti, del valore di 10.000 MO l'uno. Ogni Gemma può essere usata per scagliare

l'equivalente di un incantesimo *BQD* che causa 10.000 (!) punti di danno ad un singolo avversario. Se viene usata per questo scopo la pietra si riduce istantaneamente in polvere e l'utilizzatore deve dimezzare temporaneamente FO e RES, che possono essere recuperate ai ritmi normali.

12) Questa parte del sotterraneo è una vera e propria fabbrica degli orrori, al cui interno vengono creati gli orrendi ibridi di uomini ed animali noti come Uomini Bestia. Lungo le pareti di questa serie di locali ci sono un'infinità di contenitori di vetro alti 2,4 m, rinforzati con barre di metallo. Alcuni sono vuoti, mentre altri contengono mostruose creature in animazione sospesa, immerse completamente in un denso liquido gorgogliante. Alcuni di questi grotteschi esseri hanno lo sguardo fisso nel vuoto, mentre altri si dibattono selvaggiamente. Spetta al SG definire le esatte caratteristiche di questi prototipi di Uomini Bestia.

Le stanze contengono anche numerosi tavoli operatori in pietra e molti armadi, al cui interno sono riposti strumenti chirurgici. Il pavimento di questa zona è di semplici lastre di pietra, macchiate in numerosi punti da chiazze di strani liquidi non identificabili. Tutte le stanze sono illuminate da grosse sfere fluttuanti del diametro di 90 cm, che emettono costantemente una grigia luce crepuscolare. Questi strani oggetti si spostano per seguire i movimenti di chi si trova nelle varie camere, fornendo un'illuminazione tenue ma costante. Le sfere sono immuni a qualsiasi tipo di attacco o magia e non possono essere influenzate in alcun modo, né spostate fuori dal laboratorio. Gli incauti personaggi che le toccano subiscono una scarica di pura energia attraverso il sistema nervoso, che causa 1d100 punti di danno diretto e scaraventa l'imprudente intruso dalla parte opposta della stanza. Sui numerosi scaffali sparsi per le varie sale ci sono innumerevoli giare di vetro, al cui interno delle teste mozzate galleggiano in uno strano liquido giallo e viscoso. In tutte le stanze sono letteralmente ammassati dei cadaveri, in vari stati di decomposizione, mentre in apposite gabbie di pietra e metallo sono imprigionati animali selvaggi e mostri, a discrezione del SG.

Nelle varie stanze vagano degli **Zombie**, con VM 2.000 ciascuno. Queste creature senza cervello si limitano a restare impalate, guardando fisse dinanzi a sé con occhi vuoti, a meno che non ricevano istruzioni dal

Demone Chirurgo! Questa diabolica creatura è alta 4 m ed indossa un ridicolo camice bianco da chirurgo, intriso di sangue, bile e residui organici. Attorno alla vita porta una specie di cintura in cui tiene gli attrezzi del mestiere: bisturi, seghe, pinze, scalpelli, coltelli, mannaie ed altri strumenti simili. A parte questo abbigliamento, il Demone è completamente nudo ed i suoi muscoli possenti, simili a corde titaniche, guizzano costantemente sotto la spessa pelle simile a cuoio color rosso scuro. Sulla schiena spunta un paio d'ali simili a quelle di un pipistrello ed un paio di ornate corna scarlatte si protrude dalla fronte. Gli occhi sono gialli, con minuscole pupille nerissime, mentre nella bocca spalancata è possibile vedere denti simili ad aghi ed una saettante lingua biforcuta. Non appena gli avventurieri mettono piede in questi locali, il Chirurgo diviene immediatamente al corrente della loro presenza e si ritira nella camera più interna, impartendo contemporaneamente un comando mentale agli Zombi, ordinandogli di attaccare di sorpresa gli intrusi. Se tutti i suoi scagnozzi vengono sconfitti, il Demone interviene in prima persona e affronta i nemici brandendo un bisturi magico di dimensioni enormi! Alla fine di ogni turno di combattimento, tutti coloro ingaggiati in corpo a corpo con il Chirurgo devono effettuare con successo un TR-L10 sulla AB o si vedranno amputare uno degli arti, a meno che non sia protetto con 100 o più punti di armatura.

Il **Demone Chirurgo** ha le seguenti caratteristiche:

FO: 1.800, **IN:** 99, **FOR:** 156, **RES:** 6.000, **AB:** 80, **CA:** -580, **VE:** 16

Extra Personali in mischia: +2.000

Extra Personali a distanza: +2.068.

Armi: Zanne ed artigli (che ottengono 20d20+1.900+Ex.Pers.). Può inoltre soffiare un getto di fiamme contro uno o più bersagli adiacenti, infliggendo 10d20+1.000 punti di danno. Questa abilità può essere utilizzata solo una volta per turno, in aggiunta al normale attacco.

Se il SG lo ritiene opportuno, può inserire un paio di oggetti magici maggiori come ricompensa per i personaggi, specie se la lotta si è rivelata estremamente ardua.

Una volta ridotta a zero la RES del Demone, questi scompare in un'esplosione di fuoco e fiamme, ma non è detto che prima o poi non torni di nuovo ad esigere vendetta...

Nell'angolo a nordest del laboratorio c'è un passaggio segreto, che richiede un TR-L8 sulla FOR per essere individuato ed un TR-L10 sulla AB per venire aperto, che dà accesso a uno stretto e buio corridoio puzzolente, che conduce verso la stanza 16, la dimora di un mostro veramente cattivo, attraverso la quale i personaggi devono (ovviamente) passare per raggiungere l'obiettivo della loro missione.

13) Questa stanza è immersa nella più totale oscurità ed una volta entrati gli avventurieri avvertono un brusco abbassamento della temperatura. La stanza è realizzata con ciclopici blocchi di pietra, tranne per il pavimento che è ricoperto da mattonelle. Dal soffitto coperto di ragnatele pendono molti ghiaccioli e dalle crepe nella volta gocciola incessantemente dell'acqua, che forma vaste pozze scure sul pavimento semi-ghiacciato. All'estremità opposta della camera c'è un alto arco di pietra in stile gotico, sotto cui è posta un'enorme bara, dietro cui si intravedono un paio di massicce doppie porte. Questa zona è protetta da un incantesimo *Lo Scudo di Forza* di livello 20, che può venire infranto solo se gli avventurieri sconfiggono i 12 Vampiri guardiani e Barinox si risveglia, dissolvendo la sua stessa magia per ingaggiare in mischia gli intrusi e suggerne quindi il sangue.

Nella sala principale si trovano 12 semplici bare nere, prive di qualsiasi ornamento, da cui provengono potenti vibrazioni maligne. All'interno dei cofani riposano altrettanti Signori dei Vampiri, la coorte personale di Barinox, che emergono contemporaneamente dai feretri per attaccare. I Vampiri sono alti 2,4 m, hanno la carnagione mortalmente pallida, occhi rossi che pulsano di luce rossa, canini sproporzionatamente allungati ed artigli adamantini lunghi 10 cm. I morti viventi vestono interamente di nero, hanno dei farsetti bianchi e stivali di cuoio nero alti fino al ginocchio. Hanno i crani pallidi e rasati, che brillano di un debole lucore mentre le creature avanzano minacciosamente all'unisono.

Ogni **Signore dei Vampiri** ha VM 2.000 ed è immune agli attacchi non magici, ai veleni ed al fuoco. Ad ogni turno di combattimento, tutti gli avventurieri ingaggiati nella lotta devono effettuare con successo un TR-L10 sulla IN oppure vengono ammalati dallo sguardo magnetico delle creature e rimangono imbambolati ed incapaci di agire per i prossimi 1d6 turni di combattimento. Se nessuno si incarica di proteggere gli

esploratori inermi, basterà un singolo turno di combattimento ad uno dei morti viventi per eliminare una vittima indifesa. Ogni Signore dei Vampiri ucciso si riduce ad un mucchietto di cenere nera, tra cui è possibile rinvenire una gemma color rosso sangue del valore di 2.000 MO.

Sul fondo della stanza, all'interno dell'alcova protetta dal muro di energia, c'è un'enorme bara dietro cui si apre una doppia porta. All'interno del feretro si nasconde il signore assoluto del Castello del Male, Barinox l'Arci-Vampiro, XII Signore dei Morti Viventi.

Barinox, Arci-Vampiro, XII Signore dei Morti Viventi

FO: 1.800, **IN:** 110, **FOR:** 180, **RES:** 6.000, **AB:** 340, **CA:** -666

Extra Personali in mischia: +2.284

Extra Personali a distanza: +2.612

Livello: 20

Altezza: 4,04 m

Peso: Mai chiedere ad un Signore dei Morti Viventi quanto pesa...

Armi: Gli artigli affilati ed i canini ottengono 40d20+1.000 (più gli Ex.Pers.). Oltre a questo attacco, in ogni turno di combattimento può soffiare contro un avventuriero, scegliendo una delle opzioni seguenti:

Soffio Venefico che dimezza FO e RES della vittima, a meno che questa non effettui con successo un TR-L10 sulla RES;

Soffio Infuocato che causa 10d100 di danno da fuoco.

Armatura: Barinox è virtualmente immune al danno fisico. Le armi ordinarie si spezzano al primo contatto, mentre quelle magiche o incantate infliggono soltanto 1d6 punti di danno. E' inoltre immune ai veleni ed al fuoco. Può venire ferito normalmente dagli incantesimi e dagli oggetti magici diversi dalle armi.

Magia: Conosce tutti gli incantesimi di livello 1-20. Se decide di lanciare un incantesimo, nello stesso turno di combattimento non può effettuare altri attacchi (nemmeno quello aggiuntivo dovuto al soffio).

Altri poteri: Barinox è un Arci-Vampiro e torna nuovamente "in vita" un mese dopo essere stato eliminato, con tutti gli Attributi a 10 punti, ma riguadagna ulteriori 10 punti al giorno in ciascun Attributo, fino ad arrivare ai valori massimi indicati sopra.

Se vuole, ha il potere di ipnotizzare qualsiasi creatura con un livello di esperienza inferiore al proprio, con una probabilità di successo del 50%. Se tenta questa azione, non può fare altro per quel turno di combattimento

(nemmeno difendersi). La vittima può liberarsi soltanto effettuando con successo un TR-L10 sulla IN al momento dell'ipnosi, se viene lasciata libera da Barinox stesso, se l'Arci-Vampiro viene distrutto oppure se viene portata ad una distanza di oltre 1,5 km dal Signore dei Morti Viventi. Barinox può cibarsi di una vittima ipnotizzata in un solo turno di combattimento, durante il quale ne succhia completamente i fluidi vitali, uccidendola. Se si sta cibando, il morto vivente non può compiere nessuna altra azione, nemmeno difendersi. Man mano che immagazzina il sangue delle proprie vittime, il colore della pelle dell'Arci-Vampiro vira dal rosso pallido al rosso scuro, fino a divenire nera quando Barinox è completamente sazio, ed i suoi occhi pulsano di una cupa luce gialla e gli enormi canini gocciolano sangue... Essendo il Signore dei Morti Viventi, egli è ovviamente in grado di controllare tutti i morti viventi che si trovano nel Castello, inclusi eventuali personaggi che appartengono alla categoria.

Tutti coloro che partecipano all'uccisione di Barinox guadagnano automaticamente un livello di esperienza (o 100.000 P.A., a seconda di quale sia la ricompensa maggiore). Se un avventuriero viene ucciso durante la lotta, ritorna in vita nel turno di combattimento successivo sottoforma di Vampiro, con VM pari alla somma dei suoi Attributi, ovviamente al servizio del malvagio Barinox e pronto a duellare con i suoi ex-compagni. Il nuovo Vampiro getta tutte le armi che possiede e lotta servendosi solamente di artigli e canini.

Barinox è, come detto, l'attuale Signore del Castello e non appena viene sconfitto tutte le creature nel maniero, eccezion fatta per gli avventurieri, ritornano negli abissi infernali da cui sono emerse. I personaggi sono liberi di aggirarsi senza pericolo nella fortezza, in cerca dell'uscita o di altri tesori. Ovviamente le trappole meccaniche rimangono in funzione e potrebbero giocare brutte sorprese agli esploratori più incauti e rilassati.

Le doppie porte dietro alla bara dell'Arci-Vampiro non possono venire aperte in alcun modo finché Barinox non viene ucciso.



14) L'accesso a questa piccola camera è possibile soltanto attraverso le doppie porte che si trovano nella parete dietro alla bara dell'Archi-Vampiro. La sala ha le pareti, il pavimento ed il soffitto interamente bianchi e non sembra essere stata toccata dalla corruzione e dal decadimento che contraddistinguono il resto del Castello. L'atmosfera stessa della stanza è stranamente calma e pacifica. In mezzo al locale si trova un trono riccamente decorato, su cui è assiso un corpo mummificato, quello di Lord Summersby.

Tutti coloro che mettono piede nella stanza possono immediatamente riportare al massimo i propri valori di FO e RES (questo effetto risanante si verifica solo al primo ingresso nella camera). Una porta nella parete opposta a quella di ingresso conduce ad una gigantesca scala di pietra che, dopo innumerevoli gradini e svolte, conduce fino all'esterno del Castello. Prima di andarsene i personaggi faranno bene però ad ispezionare il corpo mummificato, perché assieme a Lord Summersby sono stati sepolti anche i suoi più grandi e potenti tesori, che possono essere presi senza pericolo:

- **Lama di Summersby:** Uno spadone a due mani dall'elsa decorata che ottiene in combattimento un numero di dadi pari al livello di esperienza di chi la impugna ed un numero di extra pari al triplo degli Extra Personali dell'utilizzatore. Il primo personaggio a reclamarla per sé viene indissolubilmente legato all'arma. Questa non può essergli rubata né può venire smarrita (ritorna magicamente al proprietario entro un'ora) e nemmeno venduta (stranamente, nessuno la vuole). Se viene regalata, il personaggio perde 1 punto di RES ogni giorno, finché non ne rientra in possesso. La RES persa in questo modo non può venire curata in alcun modo, ma ritorna immediatamente non appena la spada viene recuperata. Inoltre questa magnifica arma pesa solo 10 u.p. nelle mani del legittimo proprietario e ben 1.000 u.p. nelle mani di chiunque altro!
- **Martello d'Incubo:** Un martello d'arme con le normali statistiche di gioco, che moltiplica per 10 il danno inflitto quando viene usato di notte e moltiplica per 100 il danno inflitto ai Morti Viventi.
- **Armatura Splendente:** Questa armatura completa a piastre si adatta magicamente per poter essere indossata da chiunque, indipendentemente dalla taglia o dalle dimensioni. Assorbe tutto il danno non

magico e quello causato dal fuoco. I Morti Viventi con VM 5.000 o inferiore non possono avvicinarsi entro 9 m da chi indossa l'armatura e, se lo fanno, vengono istantaneamente ridotti in cenere.

- **Scudo di Suliman:** Questo scudo, che può essere di qualsiasi tipo il SG desidera, ha il potere di attrarre tutti i proiettili e le armi a distanza scagliate contro chi lo porta, distruggendole automaticamente al momento dell'impatto, prima che causino danno. Assorbe 500 punti di danno ed è indistruttibile.

Se qualcuno dei personaggi tocca il corpo mummificato, il cadavere di Lord Summersby si dissolve in polvere e l'avventuriero riceve un bonus di 100 punti da spartire a scelta tra i suoi Attributi. Ad ogni Attributo devono essere aggiunti almeno 10 punti e questo incremento è permanente. Una volta che le spoglie mortali del Lord sono distrutte, la sua anima tormentata è finalmente libera di lasciare il limbo e trovare la pace.

Chiunque tocchi le ceneri di Summersby dopo che la sua anima è stata liberata viene maledetto e deve effettuare tutti i TR con un livello di difficoltà in più del normale... un ultimo malvagio regalo di addio del Castello agli avventurieri!

15) Questa è la stanza di Raxus l'Indiscreto, l'Alchimista pazzo. Si tratta di un grosso **Ogre** con VM 17.500, dovuta principalmente alla sua immensa forza ed alle abilità soprannaturali di combattimento, che ha ottenuto nel corso di lunghi anni di studi alchemici e sperimentazioni su sé stesso di pozioni e strane polveri da lui ideate. Questa miscela di sostanze gli ha conferito una forza incredibile ed una straordinaria resistenza al dolore ed alla fatica. Come effetto collaterale della trasformazione, è divenuto immune agli incantesimi di livello 1-5. In combattimento, utilizza un'enorme coltellaccio che ottiene 3d100 (più i normali Extra Personali).

Straordinariamente, l'Ogre ha anche contratto la licanthropia e, se sta perdendo il combattimento, prima di essere ridotto a 0 VM si trasforma in un gigantesco **Lupo Mannaro** con VM 19.000 e ricomincia a lottare al pieno delle forze. In questa nuova forma, subisce il triplo del danno dalle armi d'argento e, se viene ucciso, questa volta muore definitivamente.

Nella stanza sono raccolti innumerevoli oggetti macabri e raccapriccianti: feticci, organi corporei, parti di esseri viventi ed altre

cose troppo orribili per venire menzionate (si consiglia al SG di scatenare al massimo la sua fantasia perversa!). Su alcuni tavoli di metallo sparsi nella stanza sono adagiati cadaveri dissezionati ed in vari stadi di decomposizione, alcuni dei quali sembrano essere stati assemblati cucendo assieme parti di diverse creature. Sugli scaffali lungo le pareti della stanza ci sono ogni sorta di strumenti chirurgici e recipienti contenenti parti del corpo amputate o sezionate. Il SG deve far trovare in questa stanza 1d6 oggetti magici maggiori a sua discrezione, ma per scoprire ognuno di questi tesori incantati occorre effettuare con successo un TR-L9 sulla FOR, visto che sono nascosti tra la confusione e molti macabri feticci.

16) Questo enorme locale è la dimora di una orribile creatura, un Ragno Gigante lungo 15 m, con il laido corpo ricoperto di ispidi peli neri e solcato da pulsanti vene rossastre, una dozzina di occhi divisi in due grappoli che emanano un tenue luore spettrale ed una chiazza di peli grigi che si intrecciano tra loro per formare sulla schiena della bestia l'inquietante sagoma di un teschio ghignante. Il Ragno ha lunghe zampe ricoperte di scaglie ossee dure ed affilate, che usa sia per muoversi che per attaccare. L'intera camera è un'inestricabile groviglio di ragnatele e resti putrefatti delle precedenti vittime del mostro e, se il gruppo sconfigge la bestia e si azzarda ad esplorare la sua tana, può tentare alcuni TR-L9 sulla FOR per riuscire a scoprire qualche oggetto magico minore, a discrezione del SG. Attraverso l'intrico di ragnatele e sudiciume è possibile intravedere, dalla parte opposta della stanza rispetto a quella di ingresso, un sinistro paio di doppie porte. Ovviamente è necessario prima eliminare il Ragno guardiano per poterle raggiungere...

Il **Ragno Gigante** è Thraxus ed ha VM 20.000. In ogni turno di combattimento, tutti gli avventurieri coinvolti nella lotta devono fronteggiare il suo normale attacco ed inoltre effettuare i seguenti TR:

- Un TR-L10 sulla FOR per evitare di venire investiti dai getti di veleno che il Ragno scaglia in continuazione. Chi fallisce questo TR rimane paralizzato per 1d6-1 turni di combattimento e non può intraprendere alcuna azione (nemmeno parlare, lanciare incantesimi o difendersi).
- Un TR-L10 sulla AB per evitare di finire impalati da una delle possenti zampe della bestia, le cui estremità acuminate sono simili a lance e possono penetrare

qualsiasi tipo di armatura. Chi fallisce questo TR viene letteralmente impalato dal mostro e deve lanciare un dado sulla tabella seguente per determinare le conseguenze del colpo:

- 1) La zampa penetra nel cranio dell'avventuriero, uccidendolo all'istante.
- 2) La zampa penetra nel braccio sinistro e la vittima deve ridurre a 2/3 la FO e dimezzare la RES.
- 3) La zampa penetra nel braccio destro e la vittima deve ridurre a 2/3 la FO e dimezzare la RES.
- 4) La zampa penetra nella gamba sinistra e la vittima deve ridurre a 2/3 la FO e dimezzare la RES.
- 5) La zampa penetra nella gamba destra e la vittima deve ridurre a 2/3 la FO e dimezzare la RES.
- 6) La zampa penetra nel torace e la vittima deve effettuare un ulteriore TR-L12 sulla RES. Se fallisce, muore all'istante per le gravi lesioni interne. Se riesce, deve dimezzare FO e RES.

Una volta che il Ragno ha impalato un avventuriero, all'inizio del turno di combattimento successivo occorre lanciare 1d6. Se il risultato è 2-6, la vittima si libera e può tornare a combattere normalmente, altrimenti se il risultato è 1 il personaggio rimane intrappolato e non può lottare nel turno di combattimento successivo.



- Un TR-L9 sulla RES. Chi fallisce questo TR inala dei minuscoli frammenti di pelo che il Ragno rilascia attorno a sé nel corso del duello. Le vie respiratorie si infiammano ed iniziano a dolere terribilmente, tanto che la vittima è incapace di compiere qualunque azione (compreso parlare, lanciare incantesimi e difendersi) per i successivi 1d4 turni di combattimento.

Le doppie porte all'estremità più lontana della camera conducono ad una tenebrosa rampa di scale, scavata nella viva roccia, che dà accesso al rifugio di Barinox (stanza 13).

TABELLA DELLE STANZE VUOTE ☠ NOTTE (IDIO)

- 1) 1d10 **Zombie** (VM 1.200 ognuno) emergono dal pavimento ed attaccano.
- 2) 1d20 **Zombie** (VM 500 ognuno) emergono dal pavimento ed attaccano.
- 3) Uno **Scheletro Animato** (VM 8.000) emerge da un'alcova segreta nella parete ed attacca.
- 4) Due **Scheletri Animati** (VM 5.000 ognuno) emergono da un'alcova segreta nella parete ed attaccano.
- 5) Uno **Spirito Urlante** (VM 6.500) si materializza ed attacca. Il mostro è immune agli attacchi non magici.
- 6) Nella stanza è in agguato una **Mummia** (VM 9.500), immune al fuoco.
- 7) 1d6 **Vampiri** (VM 4.000 ognuno) sono appesi a testa in giù al soffitto e planano verso gli avventurieri. Ad ogni turno di combattimento, ogni personaggio deve effettuare con successo un TR-L6 sulla media di FOR e AB per evitare di essere morso. Chi viene morso da un Vampiro si trasforma infatti a sua volta in una di quelle disgustose creature dopo la morte.
- 8) 1d6 **Gargoyle di Pietra** (VM 2.500 ognuno) si staccano dalla parete ed caricano.
- 9) La stanza è infestata da uno **Spettro** con VM 10.500, immune a tutti gli attacchi eccezion fatta per gli incantesimi.
- 10) Incontro a discrezione del SG.

TABELLA DELLE STANZE VUOTE ☠ GIORNO (IDIO)

- 1) Un sarcofago, vuoto di giorno e con una **Mummia** (VM 6.000) durante la notte.
- 2) 1d6 sarcofagi vuoti.
- 3) 1d10 bare di piombo vuote.
- 4) Il pavimento della stanza è lastricato con pietre tombali.
- 5) 1d8 urne, alcune delle quali in frantumi, contenenti ceneri umane.
- 6) Una tomba di pietra nel centro della stanza, vuota e con il coperchio spaccato.
- 7) Nella stanza ci sono resti di ossa spezzate e scheletri, alcuni dei quali intrappolati sotto grosse pietre staccatesi dal soffitto.
- 8) Il pavimento è parzialmente crollato, anche se non ci sono pericoli per attraversarlo.
- 9) Il soffitto è ingombro di ragnatele. Il SG deve tirare ancora su questa tabella per aggiungere un ulteriore elemento alla stanza.
- 10) Sulle pareti ci sono dei porta torce in metallo inutilizzati ed una bara distrutta è abbandonata sul pavimento.



SOMMARIO

Gli Autori	2	Tabella dei ME: Primo Livello	18
Note generali	3	Livello 2: Orrori dall'Oltretomba	20
Avviso per i giocatori	3	Descrizione delle stanze	20
Note per il SG	3	Tabella dei ME: Secondo Livello	30
A proposito delle regole	3	Livello 3: La Cappella della Disperazione 32	
Notazioni particolari nel testo	3	Descrizione delle stanze	32
Mostri Erranti	3	Tabella delle stanze vuote: Notte	40
Porte	3	Tabella delle stanze vuote: Giorno	40
Regole opzionali.	3	Tabella dei ME nei cunicoli	40
Tabella di Reazione dei mostri	4	Livello 4: Il Regno del Demone-Vampiro 42	
Applicazione dei danni alla RES	5	Descrizione delle stanze	42
Immunità agli attacchi non magici	5	Tabella delle stanze vuote: Notte	52
Danno diretto	5	Tabella delle stanze vuote: Giorno	52
A proposito dell'Autore	5	MAPPE	
In copertina: <i>Castle Fen</i> di Rebecca L. Parker	5	Mappa del Livello 1	19
Introduzione all'avventura	6	Mappa del Livello 2	31
Proemio	6	Mappa del Livello 3	41
Alcune informazioni sulla storia del Castello del Male	6	Mappa del Livello 4	53
Guida alla mortalità dei livelli del Castello del Male	8	PERSONAGGI PRINCIPALI	
Livello 1: Morte al Tramonto	9	Mago Morto Vivente	24
L'ingresso	9	Il Demone Chirurgo	48
Descrizione delle stanze	9	Barinox, Arci-Vampiro, XII Signore dei Morti Viventi	49

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

AB	Abilità
CA	Carisma
BML	Bastone Magico di Lusso
BQD	<i>Beccati Questo, Demonio</i>
d	Dado / Dadi a 6 facce
DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali
FO	Forza
FOR	Fortuna
IN	Intelligenza
Liv	Livello
Lx	Livello di Difficoltà del Tiro di Recupero
MA	Moneta d'Argento
ME	Mostri Erranti
MO	Moneta d'Oro
MR	Moneta di Rame
P.A.	Punti Avventura
RES	Resistenza
SG	Signore del Gioco
SL	Signore dei Labirinti
T&T	Tunnels & Trolls
TR	Tiro di Recupero
u.p.	Unità di Peso
VE	Velocità
VM	Valutazione Mostro

Manuale di riferimento:

Tunnel & Troll Il Libro delle Regole 5° Edizione, Ken St. Andre, ©1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

IL CASTELLO DEL MALE

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione 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.

T&T e Tunnels & Trolls sono marchi registrati della *Flying Buffalo Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale T&T ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



IL CASTELLO DEL MALE

UN SOTTERRANEO DI AVVENTURA PER TUNNELS & TROLLS®
DI A. R. HOLMES

IL CASTELLO DEL MALE È UNA CLASSICA AVVENTURA NEI SOTTERRANEI, PROGETTATA PER ESSERE GIOCATO CON PERSONAGGI DI ALTO LIVELLO. GLI ARDIMENTOSI ESPLORATORI SAPPIANO CHE ALL'INTERNO DELLE SINISTRE MURA ED OLTRE I POSSENTI CANCELLI DEL MANIERO, TROVERANNO AD ATTENDERLI LA MORTE, IN UNA MOLTITUDINE DI FORME. GLI AVVENTURIERI DOVRANNO AFFRONTARE CREATURE DI FORZA SMISURATA E POTERE TERRIFICANTE, ARCAE MAGIE CAPACI DI STRITOLARNE IL CORPO E LA MENTE, PERICOLI CHE LI FARANNO RIMPIANGERE DI NON ESSERE SAGGIAMENTE RIMASTI AL DI FUORI DEL CASTELLO.

MOLTI AVVENTURIERI POTENTI E CON ALLE SPALLE UN'ONORATA CARRIERA, MAGARI IN CERCA DI UN'ULTIMA SFIDA PRIMA DEL RITIRO DEFINITIVO, HANNO TROVATO LA MORTE TRA QUESTE SALE INFESTATE DI MALVAGITA'. TUTTI I MOSTRI HANNO VM ALTISSIME E POTERI SPECIALI CHE POSSONO SPAZZARE VIA ANCHE IL PIU' POSSENTE DEGLI AVVENTURIERI ED INOLTRE OGNI SINGOLO PERSONAGGIO DOVRA' AFFRONTARE DOZZINE DI TR PER SCAMPARE AD UNA TRAGICA FINE.

SE GLI AVVENTURIERI RIUSCIRANNO AD AFFRONTARE CON SUCCESSO LE MILLE INSIDIE DEL CASTELLO, SALIRANNO DI MOLTI LIVELLI D'ESPERIENZA ED I GIOCATORI AVRANNO AVUTO (SI SPERA) MOLTE DIVERTENTI SESSIONI DI GIOCO, CHE GLI FARANNO DESIDERARE PER QUALCHE TEMPO DI STARE ALLA LARGA DAI SOTTERRANEI...

