

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Lotario il Tempestario
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Jeff Dbury
Illustrazioni: Jason Glover
Mappe: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

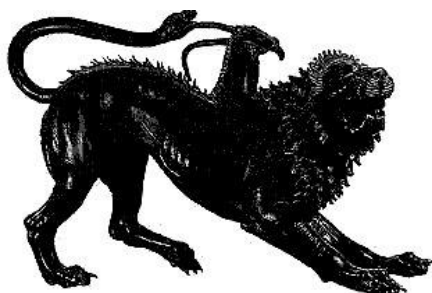
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2022 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDB6 - 1ª Edizione - Giugno 2022

INDICE

Introduzione	4
Antefatto	4
Poggiombroso	5
La corporazione dei bardi	13
La torre di Lotario	16
La tribù goblin dei ragni blu	20
L'altare della strega	24
Conclusione	26
Lotario il tempestario	26
Nuovi mostri	27

Mappe

Mappa P – Poggiombroso e il Lago Nero	32
La stazione di cambio	33
Il tempietto dei viaggiatori	33
Mappa B – La corporazione dei bardi	34
Mappa T – La torre di Lotario	35
Mappa G – Il ridotto dei goblin	36

NUOVA CLASSE DI PERSONAGGIO

Bardo	29
-------	----

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

Lotario il Tempestario è un’avventura per personaggi alle prime armi (livello 1-2) che permette di introdurre una nuova classe, quella del bardo. I giocatori che vogliono provarla troveranno tutte le informazioni e le tabelle fondamentali nella sezione relativa del modulo. Ovviamente è necessario il benessere del master per poterla utilizzare in gioco.

I fatti si svolgono nella zona di Poggiombroso e del Lago Nero, che può essere collocata in qualsiasi luogo adatto della campagna di gioco, e ruotano intorno alle vicende che vedono contrapporsi la locale corporazione dei bardi retta da Bucardo al degno allievo della strega Gramaccia, lo stregone Lotario (che dà il titolo al modulo). L’uomo, una sorta di mago dilettante, è in grado di controllare le forze meteorologiche attraverso gli spiriti maligni atmosferici.

ANTEFATTO

La nostra storia ha inizio una decina di anni fa, quando la corporazione dei bardi acquistò una vasta villa in rovina all’interno della tenuta di Poggiombroso per stabilirvi la propria sede. Grazie alle casse sociali e ad alcuni finanziamenti privati, l’edificio venne restaurato e poté ben presto cominciare l’attività. Ad oggi, è rinomato per essere una delle accademie bardiche più importanti della regione e sforna ogni anno numerosi bardi che vanno poi sfoggiando le loro peculiari abilità nel mondo esterno.

All’estremità nord-orientale del territorio, al di fuori della cinta di mura ciclopiche, si estende la zona più alta della collina, culminante con una serie di frastagliate cime rocciose che fanno da corona al famigerato Lago Nero, del quale si dice sia un luogo di stregoneria infestato dagli spiriti. Questa nomea non è del tutto immeritata, visto che qui risiedeva la strega Gramaccia, piuttosto suscettibile e scontrosa nei confronti degli intrusi. La maggior parte della gente evita del tutto il lago e i picchi che lo circondano. Ormai in là con gli anni, la strega prese un apprendista al quale trasmettere il suo sapere. È qui che entra in gioco Lotario, figlio di contadini poverissimi ma dotato di buon ingegno e altrettanta malvagità e sete di potere. Durante i dieci anni in cui rimase al servizio della donna, questa gli insegnò quasi tutti i suoi segreti, che erano incentrati principalmente sul controllo della magia naturale. Ma il giovane non fece in tempo a imparare la cosa più importante, ovvero come comandare gli spiriti maligni che

controllano gli eventi atmosferici. La strega, infatti, morì prima di potergli tramandare anche questa conoscenza.

Tuttavia, Lotario era già abbastanza abile da saper fare alcuni incantesimi e magie di una certa potenza, anche se non era in grado di padroneggiare quelli più complessi. Gramaccia però non lo abbandonò e il suo fantasma continua a stargli a fianco anche dopo la morte, intercedendo per lui presso gli spiriti in modo che essi consentano al suo pupillo di fruire delle loro capacità. Lo spettro della strega si aggira ancora inquieto presso i luoghi che abitava in vita, mentre Lotario ha deciso di avvicinarsi di più alle terre civilizzate, in modo da sfruttare i propri poteri per ottenere influenza e ricchezze. Non si sentiva però pronto per sfidare apertamente l'autorità costituita, quindi scelse un compromesso accettabile, ossia di stabilirsi all'interno di Poggiombroso, così da essere abbastanza vicino da dimostrare quello di cui era capace e al tempo stesso rimanere al sicuro nelle foreste semi-selvagge dove pochi osano avventurarsi.

Sono ormai quasi cinque anni che il tempestario, come tutti lo chiamano, vessa le popolazioni dei dintorni con la sua magia atmosferica. Padroneggia tutti i mezzi per scatenare la furia del cielo. Venti, tempeste, grandine e pioggia sono al suo servizio e obbediscono al suo volere. Può provocare tuoni, folgori, bufere o siccità. Gli interessa far danni ben più che evitarli, anche se è in grado di proteggere dalle calamità atmosferiche e conosce anche il modo di allontanare il maltempo. Naturalmente può limitare la zona del disastro, per fare dispetto solo a chi vuole. Sfruttando questi poteri, è in grado di ricattare la povera gente e i ricchi latifondisti, tenendoli soggetti al suo volere o estorcendo loro somme di denaro e altri beni. In più, offre i suoi servizi a persone senza scrupoli che desiderino nuocere ai loro nemici.

Da qualche mese, Lotario ha allungato le proprie mire sulla corporazione dei bardi. È convinto che questa possieda grandi tesori e libri di sapienza magica, dei quali è deciso a impossessarsi. A tal fine, ha cominciato a tormentare i bardi con la propria magia, scatenando a più riprese la furia degli elementi contro di loro. Non contento, ha stretto un'alleanza coi goblin della tribù dei ragni blu per sferrare anche degli assalti diretti contro i rivali. Attaccati su più fronti, i bardi hanno opposto una strenua resistenza ma cominciano a vacillare. A risentirne è stata soprattutto la loro accademia, dove non arrivano più nuovi allievi a causa dei grandi pericoli che dovrebbero affrontare. La struttura rischia il tracollo, sia materiale che finanziario, ed è per questo che i capi della gilda si sono decisi a chiedere aiuto a qualcuno del mestiere.

I personaggi, meglio se principianti o addirittura alla loro prima avventura, vengono contattati da un emissario della corporazione dei bardi mentre si trovano in una taverna o in qualche altro luogo abituale di ritrovo. L'uomo offre 150 mo a ogni componente del gruppo per recarsi presso la sede della corporazione e ascoltare l'offerta di lavoro che ha da proporgli Bucardo, il capo della gilda. La somma non è trattabile, ma il delegato potrebbe fare qualche piccola concessione come equipaggiamento supplementare, delle armi, scorte per il viaggio e simili, a discrezione del master. Una volta sul posto, anche se declineranno la proposta, i

soldi rimarranno comunque loro. In più, se decideranno di accettare, ci sarà un'ulteriore ricompensa ben più ricca. Egli non può svelare ai PG la missione che li attende, ma potrebbe lasciar trapelare qualche accenno riguardo ai goblin e a un malvagio stregone. Il master deve usare questi espedienti, oltre alla contrattazione economica, per invogliare i personaggi a sobbarcarsi i due giorni di viaggio fino alla villa, dando così avvio all'avventura.

Il viaggio verso Poggiombroso

Il messaggero insiste affinché il gruppo si metta in cammino il più presto possibile. Tuttavia, è disposto a concedergli un paio di giorni (al massimo) perché si equipaggi adeguatamente e può finanziare egli stesso l'acquisto di scorte per il viaggio, se le cose sono state concordate in tal senso. I personaggi possono anche impiegare il tempo per cercare qualche notizia ulteriore su Poggiombroso e sulle leggende che lo circondano. Hanno già un vago sentore delle dicerie a proposito del posto, ma il master può premiare lo sforzo fornendo ulteriori ragguagli a propria discrezione, attingendo dalle informazioni generiche fornite in precedenza.

Il primo tratto del cammino, fino al cancello principale che si apre nelle mura ciclopiche, è privo di eventi e richiede meno di una giornata. L'emissario accompagna il gruppo fino a questo punto, prima di congedarsi e tornare alla civiltà. Al momento di andarsene, raccomanda ai PG di non lasciare il sentiero, perché potrebbero perdersi e fare brutti incontri. Al tramonto, se marceranno senza perdere tempo, raggiungeranno un edificio dove potranno alloggiare e trascorrere la notte al sicuro. Da lì, un'altra giornata di cammino li condurrà poi fino alla sede della corporazione.

POGGIOMBROSO

L'area nota come Poggiombroso è da sempre una zona di confine tra i territori selvaggi e quelli civilizzati. Deve il nome al fatto che si erge su una collina interamente coperta da un fitto bosco, quindi i pochi sentieri che lo attraversano sono costantemente immersi nella penombra. È una sorta di terra di nessuno, anche se non completamente abbandonata. Oltre un secolo fa, il sovrano del regno confinante la fece interamente racchiudere all'interno di maestose mura ciclopiche, lasciando come accesso solamente due cancelli fortificati e un ridotto che sorvegliava la via verso la foresta più profonda e il lago tra le montagne. Fece anche erigere diversi edifici: una stazione di cambio per i viaggiatori tuttora esistente, un tempio dedicato al dio dei viandanti e alla dea della foresta, una villa fortificata per la guarnigione che fu presto abbandonata e oggi è stata riconvertita nella sede della corporazione dei bardi, una torre di avvistamento della quale si è impadronito il tempestario, nonché una fortificazione ormai in rovina che è divenuta il covo della tribù goblin dei ragni blu.

Le truppe reali si avventurano raramente nella zona, e solo per mantenere puliti e agibili i sentieri principali. Il primo tratto della via, fino alla stazione di cambio e al tempio, è abbastanza tranquilla anche se non viene pattugliata regolarmente, ma quando ci si addentra nel cuore di Poggiombroso i pericoli sono all'ordine del giorno, specialmente se si abbandona la relativa sicurezza delle piste

tracciate per esplorare il bosco. Comunque, se il gruppo viaggia di giorno e non si allontana dal sentiero, non dovrebbe avere troppe difficoltà a raggiungere la sede della corporazione dei bardi in un paio di giorni di cammino. È consigliabile trascorrere la notte tra le pareti della stazione, per minimizzare il rischio di fare brutti incontri.

Note generali

L'intera zona di Poggiombroso all'interno delle mura ciclopiche è avvolta da una foresta fitta e antica. Ci sono grandi castagni, tigli, aceri, lecci e ippocastani che dominano su ogni altra specie vegetale. Il sottobosco non è fittissimo, ma abbastanza intricato da rallentare la marcia se ci si allontana dai sentieri battuti. Di giorno la temperatura è gradevole, perché anche quando il sole è più caldo gli alberi stendono un manto fresco e ombroso con le loro fronde. Dopo il tramonto e fino a metà mattinata, invece, è l'umidità a farla da padrona e sono rare le notti in cui la rugiada non ricopre ogni cosa con la sua impalpabile coltre gocciolante.

Movimento nelle terre selvagge

Un personaggio può viaggiare nelle terre selvagge a una velocità giornaliera in chilometri pari a quella in metri che è in grado di percorrere in un turno all'interno di un labirinto. Quindi un personaggio con una velocità di esplorazione di 36 m (o 108 m all'aperto) è in grado di muoversi nelle terre selvagge a una velocità di 36 km al giorno. È probabile che non tutti i personaggi abbiano la stessa velocità di movimento, pertanto, se vorranno rimanere in gruppo, dovranno muoversi alla velocità del più lento tra loro.



Occorre anche tener presente che il numero di chilometri percorribili dai personaggi in un giorno presuppone che essi si muovano senza impedimenti e su un percorso libero da ostacoli. Ogni altra condizione modificherà la distanza percorsa giornalmente sulla base di una frazione della stessa, come sotto indicato.

Terreno	Modifica
Foresta	-1/3
Montagne	-1/2
Sentiero	Nessun modificatore

Esempio: se i personaggi sono normalmente in grado di percorrere 36 km al giorno, viaggiando attraverso la foresta potranno percorrere 24 km (36-12) al giorno. Alcuni tipi di terreno, inoltre, possono rallentare ulteriormente il movimento a discrezione del master, come nel caso in cui i personaggi debbano attraversare burroni, fiumi o altri ostacoli naturali.

Perdere l'orientamento

I personaggi possono seguire con sicurezza sentieri o altri punti di riferimento noti senza alcun timore di perdersi. Se si viaggia nelle terre selvagge senza una guida, invece, perdere l'orientamento è relativamente facile. All'inizio di ogni giorno di viaggio il master tirerà il dado percentuale (d%) e il gruppo avrà il 32% di possibilità di perdersi se sta muovendosi al di fuori del sentiero, sia che si trovi nella foresta o sulle montagne. Se il tiro del dado indica che si sono persi, è possibile che i personaggi non se ne rendano conto immediatamente. Potrebbero anzi non accorgersene per giorni, continuando a muoversi nella direzione sbagliata. Il master deciderà in quale direzione si sta muovendo il gruppo e di quanto si sia scostato da quella in cui intendeva viaggiare. La scelta più plausibile, mentre i PG viaggiano all'aperto, è una direzione che sia deviata solo leggermente. Ad esempio, se il gruppo intendeva dirigersi a sud, si muoverà verso sud-est o verso sud-ovest.

Mostri erranti

La possibilità di incontrare mostri erranti nelle terre selvagge dipende dal tipo di terreno. Per determinare se l'incontro avviene o meno, tre o quattro volte al giorno si lancia 1d6 sulla tabella qui sotto, che indica la probabilità di incontrare mostri erranti secondo il terreno.

Terreno	Incontro con...	Di notte con...
Sentiero	1	1-2
Foresta	1-2	1-3
Montagna	1-3	1-4

Se ciò avviene, occorre lanciare nuovamente il dado sulla tabella apposita riportata alla pagina seguente. Solitamente, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 4d6x9 m nelle terre selvagge. La potenza (numero e pf) del gruppo di mostri incontrato dovrà essere eventualmente adattata alle condizioni dei personaggi e alla pericolosità che il master vuol dare all'episodio.

1d12	Sentiero	Foresta	Montagne
1	Ape gigante (1d6)	Ape gigante (3d6)	Cinghiale gigante (1d4+1)
2	Boletto stridente (1)	Boletto stridente (1d8)	Donnola gigante (1d6)
3	Uccello stigeo (1d10)	Cinghiale (1d6)	Falco gigante (1d3)
4	Goblin (2d4)*	Furetto gigante (1d12)	Lucertola gigante, tuatara (1d4)
5	Lucertola gigante, gecko (1d6)	Lucertola gigante, draco (1d8)	Lupo, normale (3d6)
6	Pattuglia di soldati (2d4+2) †	Millepiedi gigante (1d8)	Ragodessa gigante (1d6)
7	Ratto normale (2d10)	Ragno gigante, chelato (1d4)	Ratto gigante (3d10)
8	Scarabeo gigante, ardente (1d4)	Ragno gigante, vedova nera (1d3)	Scarabeo gigante, urticante (2d6)
9	Sciame d'insetti (1)	Ratto gigante (3d6)	Scarabeo gigante, tigrato (2d4)
10	Serpente, cobra sputatore (1)	Scarabeo gigante, tigrato (1d6)	Serpente, vipera butterata (1d8)
11	Tafano predatore (1d6)	Serpente, vipera butterata (1d8)	Serpente, pitone delle rocce (1d3)
12	Toporagno gigante (1d4)	Uccello stigeo (3d12)	Tafano predatore (2d6)

*: sono fuori a caccia e appartengono alla tribù dei ragni blu (vedi area P22).

†: pattugliano i sentieri e, se i PG lo desiderano, possono accompagnarli fino alla stazione di cambio (area P8) o alla corporazione dei bardi (area P15). Hanno le stesse statistiche dei soldati dell'area P3.

Le reazioni dei mostri

La maggior parte dei mostri attaccheranno invariabilmente i personaggi. Tuttavia, il master potrà decidere di far reagire un mostro in modo diverso, oppure effettuerà un lancio di 2d6 per determinare casualmente quale sarà la sua reazione:

2d6	Risultato
2	Amichevole (disponibile)
3-5	Indifferente (disinteressato)
6-8	Diffidente (dubbioso)
9-11	Maldisposto (potrebbe attaccare)
12	Ostile (attacca)

Luoghi di incontro

P1. Sentiero

Il sentiero inizia circa 1 km prima di arrivare al cancello principale (area P3) nelle mura ciclopiche (area P2) e si snoda attraverso l'intero Poggiombroso, addentrandosi tra gli alberi e collegando tutti gli edifici principali. È abbastanza largo da consentire comodamente il passaggio di una carrozza e viene periodicamente ripulito e risistemato dalle pattuglie di soldati. Non è pavimentato, ma in molti punti è ricoperto di ghiaia per evitare che si formino pozze e pantani in caso di piogge abbondanti. Finché i personaggi lo seguono senza allontanarsene, non c'è pericolo che si perdano. Vista la conformazione del territorio, il viottolo è praticamente tutto in pendenza, con erte più o meno impegnative.

P2. Mura ciclopiche

Queste gigantesche mura sono alte tra i 20 e i 30 m, a seconda dei punti e della conformazione del terreno circostante. Sono realizzate con grandi massi squadrati, di varie forme e dimensioni, sovrapposti e incastrati tra loro senza uso di malta né calce. Ciononostante, sono solidissime e praticamente impenetrabili. Di norma sono larghe circa 2 m e le uniche aperture presenti nella cinta muraria sono il cancello principale (area P3), quello secondario (area P21) e il ridotto (area P22). Soltanto i ladri possono provare ad arrampicarsi su queste mura, grazie alla loro abilità speciale di scalare pareti.

P3. Cancelli principali

Stare percorrendo da qualche tempo un sentiero di ghiaia ben tenuto, che vi conduce adesso fino a un grosso cancello di metallo che si apre nelle mura ciclopiche davanti a voi. Quattro sentinelle con indosso delle cotte di maglia e armate di tutto punto vi si fanno incontro. Non sembrano particolarmente minacciose, ma piuttosto sorprese di vedere dei visitatori della vostra risma.

Quando i personaggi si avvicinano per la prima volta al cancello, le sentinelle li fermano per chiedere loro dove sono diretti. Qualsiasi risposta che non sia palesemente falsa oppure sgarbata permetterà al gruppo di passare oltre. Se l'emissario dei bardi è coi PG, le guardie lo riconosceranno e consentiranno alla comitiva di procedere senza indagare affatto. Il servizio di sorveglianza al cancello è considerato – non a torto – uno degli incarichi più noiosi e meno ambiti fra le truppe reali. Spesso qui vengono spediti i novellini oppure quelli che si sono macchiati di qualche colpa da espiare.

Il grande cancello di ferro nelle mura ciclopiche (area P2) è alto 4,5 m e largo quanto il sentiero. Può essere sbarrato dall'interno e su entrambi i lati ci sono delle guardiole, che si aprono verso Poggiombroso. Qui sono di stanza in via permanente otto soldati, che sorvegliano il passaggio e tengono chiuso il cancello dal tramonto fino all'alba, non permettendo a nessuno di entrare o uscire dalla zona cintata durante le ore di buio. Vivono nei minuscoli casotti di pietra, arredati in maniera spartana, e ricevono il cambio ogni due settimane.

Comandante (1) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5, pf 28, tpcCA0 15, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 10, PX 200]. Equipaggiamento: corazza di bande, scudo, spada lunga, pugnale, balestra pesante con 10 quadrelli. Possiede un sacchetto di monete (equivalente alle CT I, II, III e IV).

Soldati (7) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G2, Mor 9, PX 20]. Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, spada lunga, mezzalancia, pugnale, arco corto con 20 frecce. Ognuno possiede l'equivalente di un tesoro di CT I, II e III.

P4. Nicchia

In questo punto, sul lato del sentiero c'è una piccola cavità – profonda circa 1,5 m e altrettanto alta – scavata in un gigantesco masso di tufo. Proprio di fronte all'ingresso cresce un rigoglioso cespuglio di rose.

Se viene esaminata con mezzi appropriati, la nicchia rivela una natura magica. Infatti, se qualcuno si rifugia al suo interno e vi rimane per almeno 1 turno, deve fare un tiro salvezza contro incantesimi. In caso di fallimento, non accade nulla. Se invece il TS ha successo, il personaggio godrà degli effetti di *pelle coriacea* per il resto della giornata, fino al tramonto del sole. Questo dono incantato può essere elargito soltanto tre volte al giorno e lo stesso PG non può beneficiarne più di una volta alla settimana. Attualmente nessuno è al corrente delle proprietà magiche della grande roccia.

P5. Colonne cadute

Il sentiero passa esattamente nel mezzo di due colonne di pietra. Entrambe sono cadute a terra da moltissimo tempo, anche se erbacce e arbusti non le hanno ancora avvolte nel loro abbraccio.

Ciò è dovuto al fatto che i soldati le ripuliscono regolarmente. In origine le colonne erano alte circa 3,5 m, ma ora sono spezzate in diversi tronconi e riverse sul terreno. Quella a ovest del viottolo è quasi integra nella sua lunghezza, mentre dell'altra resta soltanto un moncone di 70 cm. Se i PG lo esaminano con attenzione ed effettuano con successo una prova di Saggezza, notano che su di esso è inciso uno strano simbolo. È un piccolo quadrato sormontato da un triangolo. Serviva a far funzionare la rete di protezioni magiche che una volta era attivata dalle diverse colonne sparpagliate in giro per Poggiombroso, ma ormai sono anni che non è più in funzione e non è possibile ripristinarla in alcun modo.

P6. Quadrato magico

Nel mezzo di un'ampia curva descritta dal sentiero c'è una colonna di arenaria poggiata su una base fatta della stessa roccia grigia. Il basamento è un cubo coi lati di 30 cm, mentre il pilastro vero e proprio si erge per circa 1 m, poi è spezzato. La parte mancante non è visibile da nessuna parte all'intorno.

Sulla faccia sud del piedistallo è inciso un piccolo quadrato magico, quasi completamente cancellato dal tempo. I personaggi si accorgono automaticamente della sua presenza, ma solamente se dichiarano espressamente di esaminare con attenzione i resti della colonna.

L	A	R	I
A	T	U	R
R	U	T	A
I	R	A	L

Questa figura arcana è stata tracciata in un remoto passato dallo stregone di una delle tribù di uomini selvaggi che abitavano la zona di Poggiombroso nei tempi antichi, molto prima che il re facesse erigere le mura ciclopiche. Tuttavia, il suo potere intrinseco è ancora intatto. Se viene esaminato con mezzi appropriati, il quadrato rivela infatti di essere ancora magico. Per attivarne il potere, basta scorrere col dito su una delle righe o delle colonne, formando così una delle quattro parole. Usare un qualche oggetto, come un bastoncino o la punta di un pugnale, funziona ugualmente. Questi sono gli effetti che vengono generati:

- LARI: la parola indica gli omonimi spiriti protettori dei confini e dei crocicchi, comporla ha gli stessi effetti di *evoca segugio invisibile*, ma con una durata limitata a 1d6 ore.
- ATUR: quando viene tracciata, il personaggio ottiene gli stessi vantaggi come se avesse bevuto una pozione dell'eroismo (l'effetto funziona per PG di qualsiasi classe) per le prossime 2d6 ore.
- RUTA: l'estratto di questa pianta può procurare dolorose ustioni cutanee e chi compone la parola subisce 1d4 ferite da fuoco, e deve riuscire in un tiro salvezza contro soffio oppure tutti i materiali infiammabili che trasporta cominciano a bruciare.
- IRAL: chi traccia questa parola deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di litigare con chiunque abbia intorno per i prossimi 2d4 round, e può giungere persino ad attaccare quelli che hanno un allineamento diverso dal suo.

Se le lettere vengono toccate a casaccio, per comporre cioè una qualsiasi altra sequenza, il personaggio deve fare un tiro salvezza contro paralisi. Se lo fallisce, rimane immobilizzato per i prossimi 2d6 turni. Se invece ha successo, subisce una leggera scossa elettrica, che gli causa 1 ferita e dovrebbe farlo desistere dall'effettuare ulteriori tentativi. Questo effetto si produce indefinitamente, ma una volta che una delle parole è stata tracciata, il suo potere magico non si riattiva per i successivi 1d8 giorni.

P7. Panchina

Arrivate in un punto dove il sentiero si allarga leggermente a formare un piccolo spiazzo erboso. Su un lato c'è una colonna di pietra caduta a terra e proprio a fianco si trova una piccola panchina ricoperta quasi interamente dal muschio. È scavata nel tufo bitorzoluto e non sembra venire usata da moltissimo tempo.

Se i personaggi si prendono la briga di esaminare con maggior attenzione il sedile e lo liberano dallo spesso strato di muschio multicolore che lo ricopre, trovano che è ancora in ottimo stato. È scavato in un unico blocco di tufo pieno di escrescenze e protuberanze, tranne la seduta che è stata lisciata accuratamente. Non è quindi il posto più comodo per sedersi. Tuttavia, se viene ripulita la parte anteriore, è possibile leggere una scritta incisa nella pietra, che dice: "Riposa pure, stanco viaggiatore". I primi quattro PG che si siedono ricevono gli stessi effetti di *cura ferite leggere*, se ne hanno bisogno. Questo potere incantato si manifesta

solamente una volta al mese, rinnovandosi ad ogni luna piena, e nessuno si ricorda più della sua esistenza.

P8. Stazione di cambio

Se i personaggi non hanno perso troppo tempo, sul far del tramonto del primo giorno di viaggio dovrebbero essere più o meno in questa zona di Poggiombroso. Quando giungono per la prima volta in vista della stazione di cambio, il master deve leggere a voce alta:

Il sentiero che state percorrendo sfocia in un largo spiazzo coperto di ghiaia, nel quale si erge un piccolo edificio rettangolare dipinto di uno scialbo color rosa mattone. Deve trattarsi del posto nel quale dovrete trascorrere la notte, ma purtroppo pare abbandonato e in pessime condizioni. La porta di legno sul davanti è sfondata e le uniche tre finestre hanno i vetri in frantumi. Sulle pareti esterne ci sono graffiti incomprensibili e disegni osceni. L'interno non è in condizioni migliori. Tutto l'arredamento è stato sfasciato o rubato, i muri sono imbrattati e per terra il sudiciume regna sovrano. Ci sono rifiuti di ogni genere e persino escrementi. Di certo non è l'alloggio che vi sareste aspettati di trovare!

I responsabili del degrado del posto di cambio sono i goblin (vedi area P22). Durante le loro sempre più frequenti scorribande attraverso Poggiombroso, si sono ripetutamente accaniti contro l'edificio e il suo contenuto, distruggendo o saccheggiando qualsiasi cosa che non fossero le nude pareti. Se qualcuno dei PG conosce la lingua dei goblin, può decifrare alcune delle parolacce scritte sui muri se riesce in una prova di Intelligenza. Trascorrere la notte all'interno del fabbricato è spiacevole a causa della sporcizia e del fetore, ma qui non si nascondono altri pericoli.

P9. Prato

Poco distante dal posto di cambio c'è un prato ben tenuto, chiaramente visibile sul lato del sentiero che state percorrendo. L'erba verde è ben rasata e proprio nel mezzo intravedete quella che sembra essere una fontana circondata da una bassa cancellata di metallo.

Questo prato è in buone condizioni perché se ne occupa l'halfling dell'area P20. Sia i goblin che le creature selvagge hanno imparato a starsene alla larga per non incorrere in grossi guai, visto che spesso sia l'halfling che l'uomo albero hanno duramente punito quelli che si erano permessi di rovinare questa zona. Al momento, soltanto i cinghiali del branco che infesta l'area P23 osano ancora avventurarsi a far danni in questi pareggi, anche se lo fanno piuttosto raramente.

P10. Fontana circolare

Una semplice fontana rotonda, del diametro di quasi 3 m, si erge proprio al centro del prato. Ha il parapetto di pietra bianca alto circa 50 cm ed è circondata da una cancellata di ferro alta 1,5 m. All'interno, in una vasca profonda della quale non riuscite a intravedere il fondo, vivono numerosi pesci, alcuni dei quali raggiungono dimensioni di tutto rispetto.

Appeso alla ringhiera di metallo c'è un cartello, scritto in comune, che dice: "Non date da mangiare ai pesci".

L'avviso è stato esposto da Taddeo, l'halfling che vive nell'area P20. È lui che si occupa sia dei pesci che della fontana, e viene qui quasi ogni giorno. La vasca, scavata nel terreno, è profonda circa 12 m ed è impossibile vederne il fondo a causa dell'acqua torbida. Ci sono 14 dozzine di carassi dorati di ogni taglia (da 2-3 cm fino ai 25-30 cm di quelli più grandi) e colore: bruno, olivastro, rosso-arancio, argento, nero, dorato persino alcuni esemplari albi.

La vasca è anche la dimora di una bizzarria d'acqua (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che è stata evocata moltissimo tempo addietro dai creatori di Poggiombroso. Non è ostile, a meno che qualcuno disturbi la fontana o i pesci al suo interno. Anche in questo caso, si limita a reagire e non attacca mai per prima, ma soltanto per difendersi. La sua presenza è uno dei motivi per cui i goblin e gli animali selvatici non si aggirano in questa zona. Tuttavia, i cinghiali non sono ancora al corrente dell'esistenza di questo essere elementale. L'halfling è l'unica creatura che il mostro rispetta e gli permette di avvicinarsi all'acqua senza aggredirlo.

Bizzarria d'acqua (1) [All CM, Mov nuoto 18 m (6 m), CA 5, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1 + paralisi (tocco), TS G6, Mor 12, PX 65].

Se viene colpito, il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi con una penalità di -2 o resta immobilizzato ed è trascinato nell'acqua. Un personaggio intrappolato può attaccare con una penalità di -4 al tiro per colpire e, mentre rimane sott'acqua, deve effettuare in ogni round un tiro salvezza contro morte oppure perde i sensi e, a meno che non venga soccorso, muore nel giro di 3 round. La bizzarria d'acqua subisce solo 1 ferita dagli attacchi con armi da taglio, mentre quelle contundenti causano le normali ferite. I bonus dovuti alla Forza e alla magia si applicano come sempre. Gli attacchi basati sul freddo rallentano il mostro, dimezzandone il movimento e costringendolo ad attaccare solo una volta ogni due round, mentre quelli basati sul fuoco causano automaticamente metà danno e non infliggono nessuna ferita se la creatura effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Qualsiasi altro attacco non causa alcuna ferita. Una volta che è ridotta a 0 pf, si disgrega per riformarsi nel giro di 2 round. Solo l'incantesimo *purificare cibo e bevande* uccide definitivamente e immediatamente questo essere.

P11. Tempio dei viaggiatori

Immediatamente a lato del sentiero si erge un piccolo tempio di pietra rosacea. Ci sono tre scalini che salgono fino a un angusto portico retto da quattro colonne circolari. Dietro di esso si apre una porta alta e stretta, che dà accesso all'edificio vero e proprio. La costruzione è sormontata da un tetto triangolare a punta che un tempo doveva essere dipinto di color rosso acceso, almeno a giudicare dai pochi resti di pittura scrostata che ancora lo decorano.

Questo minuscolo edificio sacro è dedicato al dio dei viandanti e alla dea della foresta. Si compone di un'unica stanza rettangolare, lunga 5 m e larga 3 m. Il pavimento è di cotto rosso-bruno, con molteplici sfumature calde e rossastre. Non ci sono finestre, quindi l'unico accesso è la piccola porta di legno, che consente il passaggio di una sola persona alla volta. In più, sullo stipite è tracciato un simbolo invisibile che tiene costantemente attivi gli effetti combinati di *barriera antianimali*, *barriera antiplane* e *respingere parassiti*, ragion per cui l'interno è relativamente pulito e ben tenuto.

In realtà, nel tempio c'è ben poco di interessante. Un tappeto liso di colore verde muschio conduce dalla porta fino al centro della stanza. Qui, su ogni lato c'è un blocco di pietra. Questi altari disadorni si fronteggiano con austera imponenza. Sono ricavati entrambi da un unico masso di tufo rettangolare lungo e alto 1,5 m, e profondo circa 90 cm. Quello di destra è dedicato al dio dei viandanti, come testimonia un'iscrizione in lettere di ottone infissa nella parete sovrastante. È coperto da una pezza di stoffa grigia e sopra di esso ci sono alcuni mozziconi di candela. L'altro, a sinistra, reca sulla superficie frontale il simbolo della dea della foresta (i chierici o i personaggi con un'abilità secondaria appropriata lo riconosceranno automaticamente, mentre i PG di altre classi ci riescono se effettuano con successo una prova di Intelligenza). Sopra di esso ci sono offerte, ormai secche, consistenti in fiori recisi, ghirlande di foglie, collane di bacche e simili.

Sulla parete opposta all'entrata c'è una cengia di pietra che può essere utilizzata per sedersi in preghiera e meditazione. Di fronte a essa si trova una cassetta per le offerte di legno, chiusa da una rudimentale serratura (+20% all'abilità di scassinare serrature dei ladri) ormai arrugginita e le cui chiavi sono andate perse moltissimo tempo fa. All'interno ci sono ancora 1 mo, 3 me, 8 ma e 17 mr.

Ogni PG che trascorre almeno 1 turno in devota preghiera nel tempietto ha il 10% di probabilità (+5% per ogni ulteriore turno di raccoglimento) di godere degli effetti di *contatto con la natura*. Tale potere funziona soltanto una volta per ogni singolo personaggio.

P12. Sentiero nascosto n. 1

Questo piccolo sentiero serpeggia tra gli alberi ed è praticamente invisibile per chi non ne conosce l'ubicazione precisa. I PG non hanno possibilità di trovarlo per caso, ma possono individuarlo se perlustrano accuratamente l'esagono di ingresso (o quello di uscita). La ricerca richiede 6 interi turni e la probabilità di successo è di 1 su 1d12 (1-2 per raminghi, druidi ed elfi di qualsiasi classe).

L'esistenza del sentiero è nota sia ai soldati che all'halfling e all'uomo albero dell'area P20. Mentre si percorre questo viottolo, la probabilità di imbattersi nei mostri erranti è dimezzata rispetto al normale.

P13. Sentiero nascosto n. 2

È simile a quello dell'area P12, ma la sua posizione è conosciuta sia ai bardi che ai goblin. Si applicano tutte le altre regole già descritte in precedenza.

P14. Colonna eretta

Questa colonna è una delle poche ancora in piedi in tutto Poggiombroso. Faceva parte, come le altre, dell'elaborato sistema di difesa magica che un tempo proteggeva la zona, ma ormai da tempo non più in funzione. Data la sua posizione tra il fitto degli alberi, è visibile solamente da chi transita utilizzando il sentiero nascosto dell'area P13 oppure se il gruppo entra in questo esagono attraversando il bosco. Se i personaggi si avvicinano e riescono a scorgerla, il master deve leggere a voce alta:

All'improvviso vi appare alla vista una colonna di granito grigio, che era nascosta tra gli alberi che crescono tutto intorno. Il pilastro circolare, indubbiamente lavorato con accuratezza dalla mano dell'uomo, è alto 6 m e poggia su un basamento quadrato.

Se i PG esaminano la colonna con maggior attenzione, possono notare degli intricati disegni e dei simboli magici, che è possibile ricollegare a una qualche magia di protezione ormai svanita da tempo. Tuttavia, se vengono lanciati incantesimi oppure attivati degli oggetti magici nell'esagono nel quale si erge il pilastro, c'è il 50% di probabilità che l'utilizzatore venga investito dal residuo di potere ancora latente nella colonna e subisca un effetto casuale come se fosse colpito da una bacchetta delle meraviglie. Dopo che si sono manifestati 1d6+1 di tali effetti, il pilastro crolla rovinosamente a terra e cessa definitivamente di operare.

I bardi sospettano che ci sia qualcosa di insolito riguardo alla zona, ma non sanno niente di preciso. Ipotizzano che la chiave di tutto sia il pilastro ricoperto di simboli magici, ma finora non hanno indagato in modo approfondito.

P15. Corporazione dei bardi

Vedi la sezione relativa per la descrizione completa.

P16. Fontana asciutta

Sul lato nord del sentiero c'è una piccola fontana. Una cannella di metallo sporge da un blocco rettangolare di tufo alto come un uomo. Il getto d'acqua sarebbe dovuto cadere all'interno di una piccola vasca a forma di conchiglia, anch'essa scavata nel tufo e posta a circa 1 m dal suolo. Tuttavia, non c'è alcun segno dello zampillo. Ai due lati della fontana ci sono un paio di basse panchine di pietra, completamente avvolte dalla vegetazione.

La fontana è asciutta da molti anni. La vena d'acqua che l'alimentava si è infatti seccata. Non ci sono segreti né pericoli in questa zona.

P17. Scale

Da questo punto del sentiero è visibile la torre del tempestario (vedi area P18).

Il sentiero che state percorrendo prosegue diritto davanti a voi. Sul lato settentrionale c'è una rudimentale scalinata scavata nel suolo, coi gradoni delimitati da tronchi di legno piantati per terra. Una balaustra, anche questa di legno, corre parallela alla scala.

Salendo i gradini, che Lotario ha fatto realizzare dai goblin, si arriva direttamente all'ingresso principale della torre e, proseguendo, fino al sentiero a nord dell'edificio. Continuando invece lungo il cammino principale, si attraversa un arco sotto la costruzione (custodito dalla pericolosa trappola descritta nel Piano 0 della torre) e si prosegue poi in direzione est.

Questa zona di Poggiombroso è evitata sia dai bardi che dall'halfing, e nemmeno le guardie reali vi si recano. È controllata dal tempestario e dalla tribù dei goblin. Questi ultimi sono perfettamente a conoscenza della trappola menzionata in precedenza, quindi evitano di attivarla.

P18. Torre di Lotario

Vedi la sezione relativa per la descrizione completa.

P19. Roseto

Quando i personaggi giungono in uno qualsiasi degli esagoni occupati dal roseto, il master deve leggere a voce alta:

Improvvisamente il bosco al quale siete ormai abituati lascia il posto a uno smisurato giardino di rose. Ce ne sono di ogni colore e dimensione: a cespuglio, rampicanti, che strisciano per terra oppure formano arbusti e alberelli veri e propri. È un tripudio di fiori, dai più grandi che crescono solitari a quelli più piccoli che sbucano a mazzetti. Il colpo d'occhio è meraviglioso e il profumo che impregna l'aria lo è ancora di più. Un tripudio di insetti ronzanti e farfalle danzano in cerca di polline da suggerire. Soltanto qualche sparuto albero che cresce qua e là nel roseto vi ricorda che siete ancora all'interno della foresta.

Se i personaggi seguono il sentiero, non corrono alcun pericolo. Altrimenti, per ogni turno trascorso fuori dalla strada, hanno una probabilità cumulativa del 25% (25% nel primo turno, 50% nel secondo e così via) di imbattersi in un cespuglio di pericolose rose vampiro (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Rosa vampiro (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 4, pf 21, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 + vedi sotto (spine), TS G2, Mor 12, PX 135].

In combattimento, avvinghia la vittima con i lunghi rami coperti di spine, infliggendo 1d8 ferite. Questi aculei sono cavi e, una volta che sono andati a segno, la rosa vampiro risucchia automaticamente il sangue del bersaglio causandogli 1d8 ferite per round (ferimento continuo). In più, sempre attraverso le spine, la pianta inietta un potente anestetico nel sangue della preda. Questa deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure perde ogni forza di volontà e consente alla pianta di dissanguarla senza reagire.

L'halfing Taddeo si occupa di curare il giardino ed è al corrente della presenza dei pericolosi mostri simili alle rose. Soltanto lui e l'uomo albero conoscono questo segreto e, se i PG si trovano a passare in questi esagoni assieme a uno dei due, non corrono il rischio di venire attaccati.

P20. Dimora dell'halfing

Proprio a fianco del sentiero notate una porta rotonda, dipinta di un bel verde brillante, che sembra dare accesso a una piccola montagnola erbosa. Dirimpetto all'ingresso, ma dall'altra parte del viottolo ghiaioso, cresce un'enorme quercia – tra gli alberi più grandi che avete visto finora nel bosco – la quale coi suoi rami fronzuti fornisce costantemente ombra all'insolita abitazione. Proprio di fronte all'uscio vedete un halfing che sta sbocconcando un pezzo di formaggio e una pagnotta. È seduto su una grossa radice coperta di muschio e pare godersi la fresca brezza della foresta. Non appena vi scorge, si alza in piedi, scuote le briciole dalla giubba a colori vivaci e vi saluta cordialmente.

Questo gioviale halfing è Taddeo Rovospina, un personaggio davvero peculiare che si è autoproclamato custode del roseto (area P19) e ha stabilito la sua dimora in questo ameno angolo di Poggiombroso. Vive in una grotta comodamente arredata, anche se molto piccola. Se lo ritiene necessario, potrebbe persino accogliere in casa gli avventurieri, anche se quelli di dimensioni umane staranno sicuramente un po' stretti. Se il gruppo si comporta in maniera amichevole, Taddeo è disposto a condividere un buon pasto e una certa quantità di informazioni. È al corrente della presenza del tempestario, dei goblin e persino dei cinghiali (però non sa che il loro capo è un licanthropo). Conosce praticamente tutta la porzione sud-orientale del bosco e si occupa anche della cura del prato attorno alla fontana (aree P9 e P10). Inoltre, fa la guardia nel caso qualche malintenzionato o creatura ostile cerchi di entrare o uscire dal cancello secondario (area P21). È lui che tutte le sere sbarra questa via di accesso al tramonto e la riapre il giorno seguente all'alba. È in buoni rapporti con i bardi della villa, anche se li incontra molto di rado. Raramente ha avuto a che fare coi goblin e con Lotario, visto che questi malvagi hanno imparato a proprie spese che l'halfing è un tipo tosto e perfettamente capace di difendersi.

Taddeo Rovospina (halfing guerriero del 4° livello/druido del 4° livello) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 2, DV 4d10/2+4d8/2+8, pf 39, tpcCA0 17 (16 in mischia, 15 a distanza), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS G4, Mor 11, PX 135, For 13, Int 11, Sag 12, Des 16, Cos 16, Car 15].

Incantesimi dei druidi (3/2/2): 1° livello: *intralciare, parlare con gli animali, randello incantato*; 2° livello: *cura ferite leggere, riscaldare il metallo*; 3° livello: *neutralizza veleno, infoltimento vegetale*.

Equipaggiamento: **armatura di cuoio +2**, scudo, **spada corta +1, +2 contro i licanthropi**, pugnale, fionda con **3 proiettili +2, 7 proiettili +1** e 10 proiettili normali, **pozione del controllo delle piante, pozione della guarigione potenziata, piuma magica (albero)**, borsello con 104 mo, 72 me, 58 ma e 23 mr.

Linguaggi: comune, allineamento, druidico, uomini albero.

Abilità secondaria: giardiniere.

Personalità: ciarlifero, indipendente, abitudinario.

La grande quercia che fa ombra alla casa di Taddeo è in realtà un uomo albero, amico fraterno dell'halfling. Formano da anni un duo praticamente inseparabile e si coprono le spalle a vicenda. In caso di bisogno, sono pronti a dare la vita uno per l'altro.

Querciaforte (uomo albero): [All LB, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 8, pf 42, tpcCA0 12, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G8, Mor 6, PX 1.560].

Teme il fuoco ed è molto cauto nelle sue vicinanze. Ha la capacità di animare due alberi entro una distanza di 18 m. Gli alberi animati si battono con le stesse caratteristiche di un uomo albero, ma hanno un movimento di soli 9 m (3 m). Durante ogni round, Querciaforte può smettere di animare gli alberi attivi in quel momento per "risvegliarne" altri due.

Il master è invitato a utilizzare questa insolita coppia di PnG sia per fornire un intermezzo divertente ai personaggi, che per dare loro aiuto in caso di bisogno, ovviamente senza troppo eccedere. In particolare, Taddeo e Querciaforte non vorranno avere nulla a che fare con Lotario, ma potrebbero dare una mano al gruppo ad affrontare i goblin, se il master ritiene che ce ne sia bisogno. In nessun caso, però, i due lasceranno Poggiombroso né si allontaneranno troppo a lungo dalla loro dimora. Ancora una volta, la gestione di questi alleati dei PG è una questione di opportunità e buon senso. Se non ce n'è la necessità, l'halfling potrebbe persino decidere di non rivelare la presenza dell'uomo albero.

P21. Cancelli secondario

È simile al cancello principale dell'area P2, anche se meno imponente. Non ci sono le guardie né i casotti per gli alloggi. È l'halfling Taddeo a occuparsi di chiudere il cancello al tramonto per poi riaprirlo all'alba successiva.

P22. Ridotto

Vedi la sezione relativa per la descrizione completa.

P23. Territorio dei cinghiali

Questa parte dell'avventura si svolge nel territorio selvaggio immediatamente a nord-est di Poggiombroso, fuori dalle mura ciclopiche. La gestione è piuttosto libera e lasciata al master, che può combinare le cose come ritiene più opportuno. Il gruppo dovrà attraversare la foresta, priva di qualsiasi sentiero o traccia di civilizzazione, per raggiungere le montagne che circondano il Lago Nero. Il bosco è molto più fitto e selvaggio rispetto a quello in cui i PG si sono mossi finora.

Il territorio è la dimora di un branco di cinghiali selvatici, guidato da un licanthropo. Le creature non sono interessate a ciò che accade nelle terre degli umani. Tuttavia, a volte la fame e la difficoltà di reperire nutrimento nelle terre selvagge li hanno spinti a penetrare all'interno di Poggiombroso in cerca di cibo. Di queste incursioni rimangono chiare tracce: ci sono intere zone sconvolte dall'intenso grufolare degli animali, che sono giunti fino alla zona della fontana (area P10) e della stazione di cambio (P8). Le scorribande non sono molto frequenti, per fortuna.



Il branco è formato da nove cinghiali normali (più tre piccoli che non combattono) e un cinghiale mannaro. Le creature non sono necessariamente ostili ai personaggi, anche se non gradiscono intrusioni nel proprio territorio e faranno di tutto per ricavare qualcosa dalla presenza dei PG. Di seguito sono riportate le statistiche dei mostri.

Cinghiale mannaro (1) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 4 (9), DV 4+1, pf 22, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d6 (zanne), TS G4, Mor 9, PX 365].

Quando è in forma animale, è immune a tutti gli attacchi delle armi normali, ma può essere ferito dagli incantesimi, dall'argento e dalle armi magiche. Se viene a contatto con la luparia (o un'altra erba anti-licantropo specifica), deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o fugge via disgustato. Se ferito, lotta con un bonus di +2 ai tiri per colpire e continua a combattere fino a che non ci sono più nemici o finché lui stesso non viene ucciso. Quando muore, riprende la sua forma umana.

Cinghiali normali (9) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 18, 15, 15, 14, 13, 12, 11, 11, 10, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50].

Durante il tragitto che i personaggi compiranno all'interno del territorio dei cinghiali, indipendentemente dal percorso seguito, a un certo punto il branco li circonda, bloccando tutte le vie di fuga. Prima che possa scoppiare un combattimento, il cinghiale mannaro si farà avanti in forma umana, per parlamentare coi PG. Ha l'aspetto di uomo basso e tarchiato, molto peloso, col naso camuso e gli occhi porcini. È molto trasandato, veste con pochi stracci che ne coprono le pudenda ed è disarmato. Spiega al gruppo, con voce rauca e modi sgarbati, che si trovano nei possedimenti del branco senza alcun diritto di starci. Per questo motivo, devono andarsene immediatamente, ma non prima di aver pagato un pedaggio per l'attraversamento. Il licanthropo ha

un carattere irritabile, ma è disposto a trattare per non mettere in pericolo i suoi compagni. In fondo, si accontenta di un po' di provviste per lasciare libero il passo. Se l'approccio è quello giusto e la ricompensa adeguata, potrebbe persino guidare gli avventurieri fino alle montagne, anche se non scenderà al lago per nessuna ragione. Il master deve sfruttare questo incontro per stimolare il dialogo e il gioco di ruolo ma, se per espressa volontà dei personaggi si dovesse arrivare a uno scontro frontale tra le due fazioni, il licantropo assumerà forma animale prima di gettarsi nella mischia assieme a tutti i suoi alleati. Quale che sia l'esito dell'incontro e il modo scelto dai PG per affrontarlo, alla fine il gruppo arriverà alla catena di montagne (area P24) e potrà proseguire con l'avventura.

P24. Montagne

Una catena di montagne circonda il Lago Nero, nascondendolo completamente alla vista. Non ci sono incontri specifici in questa zona, ma il pericolo è sempre in agguato sottoforma di mostri erranti. Quando il gruppo raggiunge finalmente uno dei valichi e scopre la visuale sullo specchio d'acqua sottostante, il master deve leggere a voce alta:

Il tortuoso sentiero che state percorrendo sembra finalmente avervi condotto oltre la catena di alture. La salita termina all'improvviso e vi ritrovate in uno spiazzo ghiaioso e battuto dal vento, dove crescono soltanto pochi arbusti striminziti. Quando vi affacciate sul lato opposto del valico, lo spettacolo che si apre davanti ai vostri occhi, sul fondo della vallata circondata dall'anello delle montagne, è così insolito da lasciarvi senza fiato. Di certo, a darvi questa sensazione ha contribuito non poco anche la fatica dell'ascesa...
Giù in basso, raggiungibile attraverso un viottolo stretto e sassoso che scende serpeggiando lungo il pendio, c'è un lago dalle acque scure e immote. Non avete alcun dubbio che si tratti del famigerato Lago Nero. Anche da questa distanza, riuscite a scorgere dei grandi macigni che paiono essere stati scagliati nell'acqua da qualche gigante dispettoso.

Anche la discesa non presenta pericoli di sorta (salvo quelli di eventuali incontri coi mostri erranti) e, una volta che l'avranno completata, i personaggi saranno finalmente sulle sponde del lago.

P25. Lago Nero

Il Lago Nero, dimora dello spirito inquieto della strega Gramaccia, si trova in una valle circondata da un anello pressoché ininterrotto di picchi alti e minacciosi. Non c'è vegetazione di alcun tipo e il terreno è composto da ghiaia e grossi ciottoli bianchi. Le acque sono scure e proprio al loro colore deve il nome lo specchio d'acqua. Questa peculiare tinta è dovuta alle sostanze minerali disciolte nel lago, che danno all'acqua un sapore amaro e metallico, rendendola praticamente imbevibile. I PG possono esplorare le sponde e non avranno difficoltà a notare il sentiero di pietre (area P26). Devono raggiungerlo prima di poter proseguire con l'avventura.

In questa valle non ci sono mostri erranti, a meno che il master non decida altrimenti. Si consiglia di ricorrere a tale possibilità soltanto se i personaggi perdono troppo tempo nella zona, ma dovrebbe essere concesso loro qualche giorno di riposo per rimettersi in forze, qualora dovessero averne bisogno dopo le fatiche e le peripezie del viaggio per arrivare fin qui. Se necessario, occorre utilizzare la lista di creature fornita per le montagne.

P26. Altare della strega

Vedi la sezione relativa per la descrizione completa.

LA CORPORAZIONE DEI BARDI

Questa parte del modulo descrive in dettaglio la corporazione dei bardi. I personaggi dovrebbero usare la villa come base operativa per le missioni che intraprenderanno nell'area di Poggiombroso. Quando arrivano per la prima volta, vengono ricevuti da Bucardo in persona, il capo dell'accademia. Spetta al master gestire il colloquio nei dettagli, attingendo a quanto riportato nella sezione "Antefatto". Quello che i bardi vogliono, in sostanza, è che il gruppo li liberi una volta per tutte dalla minaccia del tempestario e che siano messi in condizioni di non nuocere anche i goblin che lo spalleggiano. L'esatto ammontare di informazioni fornite, la contrattazione riguardo alla ricompensa e altri particolari sono lasciati al master, che avrà così massima libertà nella gestione degli eventi. Ciò gli dà l'opportunità di dettare i ritmi del gioco e aggiustare il grado di sfida in base alla forza effettiva del gruppo. Ci sono però un paio di avvertimenti da tenere a mente. Il primo è che nessuno – tranne il tempestario – sa niente della strega Gramaccia, il secondo è relativo al fatto che l'avventura deve essere completata dai PG, senza troppi aiuti esterni. Magari uno dei bardi di livello più basso, come Safiria (vedi area B6), potrebbe accompagnarli in caso di bisogno, ma far intervenire direttamente gente come Bucardo, l'halfling Taddeo o il suo amico uomo albero significherebbe rovinare completamente il modulo!

Di seguito viene fornita una descrizione particolareggiata della villa, che risulterà utile durante i periodi che i PG trascorreranno sul posto. La costruzione è un bell'edificio a due piani, con una terrazza sulla sommità del tetto piatto. Le mura portanti sono in blocchi di pietra bianca, tutte le altre in mattoni, il che forma un contrasto molto piacevole a vedersi. Le porte e i telai delle finestre sono dipinti in color crema. Le porte che danno sull'esterno possono essere sia chiuse a chiave che sbarrate con dei solidi paletti, mentre quelle interne hanno delle normali serrature (le chiavi sono in possesso dei rispettivi occupanti, ma Bucardo ha un passepartout che gli permette di accedere a qualunque stanza). Le finestre non hanno gli scuri. Sia la costruzione nel suo complesso che l'arredamento sono di buona fattura e qualità, anche se non eccessivamente lussuosi.

La villa vera e propria è circondata da un piccolo giardino, che si estende per una ventina di metri tutto intorno da ogni lato. Anche questo è ben tenuto, con aiuole fiorite e qualche albero di ulivo. Il pozzo si trova vicino alla porta della cucina (area B6), mentre una fila di piccoli casotti di legno – dipinti a colori vivaci – ospita le latrine, lungo il margine

settentrionale del palazzo. (Nota: queste aree esterne non sono riportate sulla mappa.)

Pianterreno

B1. Ingresso

Una massiccia porta a due ante funge da accesso principale alla villa. Si apre su un largo corridoio ben tenuto. Lungo la parete est c'è un grosso armadio nel quale i bardi e i visitatori possono riporre mantelli e altro equipaggiamento da viaggio, oltre a un grosso vaso di ceramica con motivi floreali nel quale sono infilati alcuni bastoni da passeggio.

B2. Aula principale

In questa grande sala, ben illuminata dalle molte finestre, ci sono numerose file di banchi e una grossa cattedra, piazzata proprio al centro della parete ovest. Appesi alle pareti ci sono quadri che rappresentano scene mitologiche e pergamene miniate con canzoni, odi e altri componimenti lirici famosi. Qui possono stare comodamente sedute fino a una cinquantina di persone. La stanza viene usata sia come aula per le lezioni che come sala riunioni. Quando non è utilizzata, le porte sono sempre chiuse a chiave.

B3. Sala della musica

Questa stanza è ingombra di strumenti musicali di ogni tipo. Qui si svolgono le lezioni di musica e canto, e i bardi possono esercitarsi liberamente durante il giorno. All'interno di una teca di vetro c'è un **corno degli eroi d'argento**, al quale Bucardo potrebbe ricorrere in caso di estrema necessità. Tuttavia, all'inizio dell'avventura non ne farà parola ai PG e, se gli vengono fatte domande in proposito, dirà soltanto che si tratta di un cimelio della corporazione, appartenuto a un famoso bardo del passato. La vetrinetta è chiusa a chiave e, se viene scassinata o infranta, nell'intera stanza vengono duplicati gli effetti di *sonno*.

B4. Biblioteca

La sala è ingombra di scaffali di legno scuro, pieni zeppi di tomi e pergamene. Le librerie ricoprono tutte le pareti dal pavimento al soffitto e ce ne sono alcune anche nel mezzo della stanza. In vari punti del locale ci sono dei piccoli tavolini quadrati, ognuno con un paio di sedie, che possono essere usati per consultare e studiare i volumi. Qui si trovano libri in molte lingue (ma la maggior parte sono in comune) che trattano dei più svariati argomenti: principalmente di mitologia, storia, folclore, geografia, botanica e conoscenze arcane (anche se non ci sono libri di magia veri e propri). Durante il giorno è sempre presente Artalio, il bibliotecario, un bardo sulla sessantina che conosce a menadito quasi tutti i testi custoditi qui dentro. È lui ad avere le chiavi della biblioteca, che durante la notte resta sempre chiusa.

Artalio (umano bardo del 5° livello) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d6, pf 16, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o canzone del potere, TS L5, Mor 10, PX 350, For 10, Int 16, Sag 11, Des 12, Cos 10, Car 15].

Canzoni del potere dei bardi (2/2/1): 1° livello: *ipnosi*, *scudo*; 2° livello: *blocca persone*, *spaventare*; 3° livello:

potere allucinatorio. (Conosce tutte quelle del 1°, 2° e 3° livello.)

Equipaggiamento: mezzalancia, pugnale d'argento, fionda con 20 proiettili, **pozione della guarigione**, borsello con 12 mo, 34 ma e 20 mr.

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, uomini albero.

Abilità secondaria: bibliotecario.

Personalità: studioso, flemmatico, pignolo.

B5. Studio di Bucardo

Questa stanza è lo studio privato del capo della corporazione. È arredata con maggior lusso rispetto al resto della villa, anche se c'è davvero una gran confusione! Pile di fogli, libri e oggetti strampalati sono ammassati dappertutto e ingombrano i molti scaffali, la grande scrivania di mogano e persino le varie sedie imbottite. Un grande ritratto a olio di Bucardo è appeso alla parete proprio a fianco della finestra. Qui il bardo riceverà i PG al loro arrivo e porterà avanti eventuali colloqui privati che gli saranno richiesti dagli avventurieri. La porta è sempre chiusa a chiave, a meno che Bucardo non sia all'interno. Uno dei cassetti della scrivania è chiuso a chiave e contiene il sigillo del capo della corporazione. Dietro il dipinto c'è uno scomparto segreto che custodisce il tesoro della gilda, consistente in 42 mp, 3.750 mo, 4.200 me, 8.400 ma, 760 mr, gemme varie per complessive 5.000 mo, una **pozione dell'invisibilità** e una **pergamena con incantesimi** dei maghi (*protezione dal male*, *ragnatela*, *fulmine magico*, *porta dimensionale*). Oltre a dover essere individuato come una porta segreta, questo nascondiglio è chiuso da un meccanismo alquanto complicato (-25% all'abilità scassinare serrature dei ladri).

Bucardo (umano bardo del 9° livello) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 9d6, pf 37, tpcCA0 13 (12 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o canzone del potere, TS L9, Mor 10, PX 1.700, For 14, Int 15, Sag 13, Des 12, Cos 11, Car 16].

Canzoni del potere dei bardi (3/3/2/2/1): 1° livello: *comando*, *individuazione della magia*, *sonno*; 2° livello: *blocca persone*, *charme su persone o animali*, *trama ipnotica*; 3° livello: *dispersione della magia*, *suggestione*; 4° livello: *allucinazione mortale*, *scudo di fuoco*; 5° livello: *evoca ombre*. (Conosce tutte le canzoni del potere dal 1° al 5° livello.)

Equipaggiamento: **armatura di cuoio +2**, **spada +1**, **luminosa**, pugnale d'argento, **stivali della levitazione**, **pozione dell'invulnerabilità**, borsello con 12 mo, 47 ma e 8 mr.

Linguaggi: comune, allineamento, goblin.

Abilità secondaria: poeta.

Personalità: intraprendente, caparbio, arruffone.

B6. Cucina

La cucina viene usata per preparare i pasti dei residenti della villa. È fornita di tutti gli strumenti e suppellettili necessari a tale scopo. Lungo la parete ovest ci sono due grandi camini, almeno uno dei quali resta costantemente acceso in ogni stagione. Una botola nell'angolo sud-est conduce, tramite una ripida e stretta rampa di scalini, fino a una dispensa sotterranea dove vengono tenute le scorte di cibo fresco e

conservato, vino e liquori, e tutto il necessario per la gestione della casa (stoviglie, coperte, biancheria, candele, corde, attrezzi, minuteria varia, ecc.). La gestione della cucina è affidata a una famiglia composta da Jakob (UN, All N, 52 anni), sua moglie Elide (UN, All N, 44 anni) e i loro figli Bertrasio (UN, All NM, 24 anni), Tuberzio (UN, All N, 21 anni) e Safiria (17 anni, che sta studiando come apprendista presso la corporazione). Si occupano anche di tenere pulito e in ordine l'edificio. Dormono tutti nell'area B23, al primo piano.

Safiria (umana barda del 1° livello) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1d6, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma o canzone del potere, TS L1, Mor 11, PX 13, For 11, Int 13, Sag 8, Des 15, Cos 10, Car 16].

Canzoni del potere dei bardi (1): 1° livello: *fascino*. (Conosce anche *charme su persone*, *illusione uditiva* e *luci danzanti*, sempre del 1° livello.)

Equipaggiamento: armatura imbottita, accetta, pugnale, arco corto con 20 frecce, un pugno di fiori di luparia, borsello con 3 me, 18 ma e 25 mr.

Linguaggi: comune, allineamento, elfico.

Abilità secondaria: cuoca.

Personalità: ciarliera, curiosa, impertinente.

B7. Refettorio

Questo stanzone è pieno di tavoli e panche. Viene usato come mensa comune da tutti i membri della corporazione. Lungo le pareti ci sono credenze e scaffali con tovaglie, stoviglie e posateria varia. In caso di bisogno, può essere adibito anche a sala riunioni o aula per le lezioni.

B8. Scala interna

Una scala a chiocciola di legno col corrimano di ferro brunito, che sale fino al piano superiore. All'occorrenza l'apertura tra i due livelli può essere chiusa con una botola, che può essere sbarrata sia dall'alto che dal basso con dei chiavistelli.

Primo piano

B9. Corridoio

Le scale a chiocciola sbucano in questo lungo corridoio, che divide esattamente a metà il primo piano della villa. Su di esso si aprono numerose porte, che conducono alle varie camere da letto. Una passatoia di tessuto marrone con semplici decorazioni geometriche, larga circa 2 m, è stesa per l'intera lunghezza del passaggio.

B10. Camera di Bucardo

Questa stanza da letto è più grande e meglio arredata delle altre. Qui vive Bucardo, attuale capo della corporazione dei bardi. Ci sono un grande letto a baldacchino, varie cassapanche zeppe di vestiti, un grosso armadio per la biancheria e uno scrittoio con un paio di sedie. In un angolo c'è una comoda poltrona imbottita, con a fianco un basso tavolino rotondo e un mobiletto pieno di liquori.

Uno dei bauli, chiuso a chiave e con la serratura protetta da un ago avvelenato (tiro salvezza contro veleno o morte istantanea) nasconde, in un doppiofondo sotto i vestiti, le ricchezze del bardo – 12 mp, 940 mo, 250 me, 75 ma, un

girocollo d'oro con piccole pietre preziose (320 mo) e un sacchetto di gemme (100, 75, 40 e 25 mo).

B11. Studio privato

Accessibile soltanto dalla camera da letto di Bucardo, questa stanza è il suo studio privato. È arredato con sfarzo, anche se non con gusto. Un'enorme scrivania domina l'ambiente. Dietro di essa c'è uno scranno dall'alto schienale. Nella sala ci sono anche diverse altre sedie e poltrone, e il solito disordine impera dappertutto, anche se il locale dà l'idea di servire più come ripostiglio per le scartoffie che da ufficio vero e proprio, perché Bucardo preferisce lavorare in quello al pianterreno (area B5).

B12. Sala comune

Questo grande locale ben illuminato viene usato come sala comune e di studio dai bardi dell'accademia. Contiene molti tavoli, alcune panche e delle comode sedie. Su diversi scaffali ci sono pergamene vergini, penne, inchiostro e altro materiale simile. Sono presenti anche svariati libri di poesia, musica, storia e leggende, oltre che alcuni mazzi di carte, delle scacchiere e dadi da gioco. Numerosi candelabri permettono di usufruire della stanza anche nelle ore di buio.

B13. Camera di Artalio

Questa è la stanza da letto del bibliotecario (vedi area B4 per le statistiche). È simile a tutte le altre, tranne che per la presenza di uno scomparto segreto sotto il letto. Celati da una mattonella mobile ci sono gli averi di Artalio, ossia 325 mo, 816 ma, un sacchetto di velluto con piccole gemme (valore totale di 905 mo) e una **pozione della chiaroudienza**.

B14. - B23. Camere da letto

Tutte queste stanze sono identiche. Ognuna è arredata con due o tre letti. Ciascuno ha una cassapanca, una sedia e un catino con la relativa brocca di ceramica. Inoltre, ci sono un tavolo, un appendiabiti e alcuni scaffali alle pareti.

Qui dentro solitamente risiedono i membri della gilda e gli apprendisti bardi. Al momento, vista la situazione che sta vivendo la corporazione, non c'è praticamente nessuno. Le due camere all'estremità occidentale del corridoio (aree B18 e B19) sono le più luminose e per questo sono riservate agli ospiti oppure ai bardi di livello più alto. Mentre restano alla villa, i PG verranno fatti alloggiare in queste due stanze.

Attualmente le uniche camere occupate sono le aree B15 e B21, oltre alla B23 usata dai domestici.

Sinibaldo (mezzelfo bardo del 1° livello) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 1d6+1, pf 6, tpcCA0 19 (18 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o canzone del potere, TS L1, Mor 8, PX 13, For 14, Int 13, Sag 7, Des 12, Cos 14, Car 15].

Canzoni del potere dei bardi (1): 1° livello: *comando*. (Conosce anche *identificare oggetti magici*, *ipnosi*, *scaccia paura* e *scudo*, sempre del 1° livello.)

Equipaggiamento: cotta di maglia, spada lunga, mazza chiodata, arco corto con 20 frecce, borsello con 4 mo, 28 ma e 53 mr.

Linguaggi: comune, allineamento, elfico.

Abilità secondaria: conciapelli.

Personalità: imprevedibile, polemico, violento.

Gualfredo (umano bardo del 2° livello) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2d6, pf 8, tpcCA0 19 (18 a distanza), Att 1, Fer arma o canzone del potere, TS L2, Mor 9, PX 29, For 10, Int 14, Sag 11, Des 13, Cos 11, Car 15].

Canzoni del potere dei bardi (2): 1° livello: *potere illusorio*, *scaccia paura*. (Conosce anche *comprendere i linguaggi*, *identificare oggetti magici*, *individuazione della magia*, *lettura della magia* e *ventriloquio*, sempre del 1° livello.)

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada corta, pugnale, arco lungo con 20 frecce, borsello con 48 ma, 92 ma e 204 mr.

Linguaggi: comune, allineamento, gnomico.

Abilità secondaria: scribea.

Personalità: allegro, diligente, espansivo.

Terrazza superiore

B24. Scala esterna

Questa scalinata di pietra, all'esterno dell'edificio, sale dal pianterreno fino alla terrazza superiore. Una balaustra di pietra di colore rosa-arancio fiancheggia i gradini fino alla sommità.

B25. Terrazza esterna

È interamente contornata da una balaustra alta circa 1 m di piccoli pilastri di pietra di colore rosa-arancio, identica a quella sulla scala esterna. Si trova sul tetto piatto della villa ed è pavimentata con piastrelle di cotto rossiccio, molto resistenti alle intemperie. La terrazza viene usata ogni volta che il clima lo permette. Durante l'estate è uno dei posti preferiti dagli apprendisti e talvolta vi si tengono anche lezioni all'aperto. Ci sono svariate panchine di legno e alcune lampade, che possono essere accese durante la notte per fornire illuminazione.

LA TORRE DI LOTARIO

È un edificio a base rettangolare costruito interamente in pietra bianca, che si innalza su tre piani. In più, la parte inferiore forma un arco sotto il quale passa il sentiero. Anticamente era una torre di avvistamento, ma da quasi un lustro se n'è impadronito il tempestario, che l'ha eletta a propria dimora. L'unico accesso è attraverso la porta principale al piano 1, visto che le finestre sono molto piccole (25x15 cm) ed è improbabile che i personaggi riescano a passare attraverso pertugi di tali dimensioni. In più, sono tutte sbarrate con delle pesanti imposte di legno bloccate dall'interno con un robusto chiavistello.

In questa sezione dell'avventura, i PG dovranno confrontarsi con Lotario e possibilmente sconfiggerlo. Tuttavia, il tempestario è piuttosto codardo e, per salvare la pelle, non esiterà a tradire la sua antica mentore Gramaccia addossandole tutte le colpe. Indipendentemente dalle decisioni prese dai personaggi e dal destino che toccherà al mago malvagio, il gruppo dovrà comunque affrontare lo spirito della strega per riuscire a portare a termine con successo l'avventura. Lo sviluppo preciso di questo incontro dipende molto dal tipo di approccio usato dai personaggi. Il testo che segue presuppone che Lotario sia al corrente della presenza di intrusi e quindi si comporterà di conseguenza. Il master deve modificare lo svolgimento degli eventi nel caso in cui questi prendano una piega diversa da quella ipotizzata.

Piano 0

Questo settore non si trova all'interno della torre. In realtà, è caratterizzato da un doppio passaggio ad arco che si snoda direttamente sotto l'edificio e consente al sentiero di attraversare la costruzione in una sorta di breve galleria, senza bisogno di girarle attorno. Da qui non è possibile accedere alla torre. Quando i PG giungono nell'area, il master deve leggere a voce alta:

Di fronte a voi, il sentiero prosegue attraverso un passaggio a volta che si apre sotto la torre. Un arco dà accesso al varco coperto e, proprio dirimpetto, ce n'è un altro che consente di tornare all'esterno. Per terra, nel mezzo della via, notate due griglie metalliche quadrate di 3 m di lato, che evidentemente dovrebbero facilitare il deflusso dell'acqua piovana. Sembra però che non servano più al loro scopo, perché sono quasi completamente intasate di terriccio, foglie secche e rametti. Sul lato meridionale di questa sorta di galleria è appeso al muro, a circa 1 m di altezza dal suolo, un grande mascherone di pietra che raffigura la testa di una medusa, coi capelli-serpenti tutti arruffati. La bocca è aperta in un grido silenzioso e gli occhi sono spalancati. Proprio di fronte, ma sul lato nord, c'è una statua a grandezza naturale che raffigura un goblin. Sembra che sia qui da molto tempo, perché è tutta coperta da muschio verdastro e piccole chiazze di muffa colorata.

Il sentiero passa proprio sotto la torre, anche se non ci sono accessi diretti per l'interno dell'edificio. Il pavimento è di blocchi di pietra, come il resto della costruzione. Le due griglie di metallo per terra sono esattamente ciò che sembrano, anche se avrebbero bisogno di un po' di manutenzione. Sollevandole, si accede a due piccoli pozzetti scavati direttamente nella nuda terra, che servono a far defluire l'acqua piovana in eccesso.

Lotario ha ripristinato la trappola magica che sorveglia questo passaggio. Gli animali del bosco lo hanno imparato a proprie spese, quindi evitano la zona come la peste.



Lo stesso è accaduto ai goblin, che per lo stesso motivo si guardano bene dall'utilizzare il varco coperto per aggirare la torre. A parte loro, nessun altro a Poggiombroso è al corrente della presenza di questa letale insidia. La statua è ciò che rimane di un goblin troppo curioso, trasformato in pietra dallo sguardo del mascherone della medusa. Difatti, tutti quelli che attraversano la zona indicata in grigio sulla mappa devono immediatamente fare un tiro salvezza contro pietrificazione per evitare di essere trasformati in una statua inanimata. Per fortuna, la trappola può colpire un solo bersaglio per round. Se ci sono più potenziali vittime nella sua area di effetto, il master deve determinare casualmente chi deve tentare il TS per resistere alla pietrificazione. Il mascherone è costantemente attivo (il suo potere si rinnova a ogni round finché ci sono dei possibili bersagli) e non c'è modo di disattivarlo, se non distruggendolo fisicamente. La cosa è molto difficile perché ha 8 pf, ignora le prime 8 ferite subite da ogni attacco ed è vulnerabile soltanto alle armi contundenti magiche che lo colpiscono da distanza ravvicinata. Gli incantesimi non gli causano alcun danno, tranne *dispersione della magia* (contro un effetto dell'11° livello) che può dissolverne definitivamente il potere magico. Sul piedritto meridionale dell'arco più a est è stato dipinto, con della vernice blu e un certo gusto estetico, il disegno stilizzato di un ragno. È il simbolo della tribù goblin dei ragni blu.

Piano 1

T1. Ingresso

Vi trovate di fronte a una massiccia porta di legno a due ante, rinforzata con borchie e strisce di metallo. È chiusa e, oltre a non avere alcuna serratura, sembra essere davvero molto solida.

Questo è l'unico accesso alla torre. Lotario lo ha incantato con un *chiavistello magico*, quindi non utilizza ulteriori protezioni, anche se è possibile sbarrare il portone dall'interno con una pesante trave di legno. Non ha serratura, quindi non può essere scassinato con mezzi normali, perciò occorre abbatterlo (ha 60 pf) oppure aprirlo con la magia. Qualsiasi tentativo di sfondare la porta metterà immediatamente sul chi vive l'occupante dell'edificio.

T2. Anticamera

Entrate in una stanza dalla forma insolita, completamente immersa nel buio visto che non ha finestre. C'è una porta di legno in ogni lato obliquo. Quattro statue di cristallo a grandezza naturale, che raffigurano dei guerrieri in armatura, sono posizionate in vari punti del locale. Per il resto, la sala è completamente vuota.

Le statue sono in realtà animate e fungono da guardiani. Non appena viene aperta una delle due porte nelle pareti laterali della stanza, si muovono per attaccare gli intrusi. C'è una porta segreta nel mezzo del muro sud. Usare questo passaggio non causa la reazione delle sentinelle (è da qui che il mago normalmente accede all'area T5). Il master deve ricordare che qualsiasi rumore di combattimento proveniente da questa stanza metterà in allarme Lotario.

Statue animate di cristallo (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 3, pf 15, 12, 10, 9, tpcCA0 17, Att 2, Fer 1d6/1d6 (pugni), TS G1, Mor 11, PX 65].

Le statue animate sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*.

T3. Deposito

Entrate in una stanza buia e senza finestre, con una porta di legno nella parete est e un'altra in quella obliqua. È chiaramente un magazzino di qualche tipo. Dappertutto ci sono casse e barili di legno, giare di terracotta, sacchi e altri contenitori. Nonostante ci siano polvere e ragnatele, sembra che il posto venga utilizzato di quando in quando, come testimonia anche la lanterna piena d'olio e pronta per essere accesa che è appesa a un chiodo nel muro.

Qui il tempestario ha ammassato tutti gli oggetti dei quali non ha necessità immediata, ma che potrebbero essergli utili prima o poi. Non c'è niente di magico o particolarmente prezioso, ma ci sono tutte le scorte necessarie per la vita nella torre. Spetta al master stilare un elenco dettagliato del contenuto del magazzino, qualora ne avesse bisogno. I PG potrebbero rifornirsi di equipaggiamento come acciarini, attrezzi, candele, chiodi, coperte, corde, lanterne, olio combustibile, sacchi, torce e simili. Tuttavia, non ci sono armi, armature, né generi alimentari.

T4. Armeria

Accedete a un salone immerso nell'oscurità, privo di finestre e con una porta di legno nella parete ovest e un'altra in quella diagonale. Sembra abbandonato da anni, come testimonia lo spesso strato di sporcizia che ricopre ogni cosa. Ci sono resti di casse e barili, qualche sostegno per armature e delle rastrelliere per le armi lungo le pareti. Per il resto, è completamente vuoto.

Un tempo, questa era l'armeria della torre, come testimonia quel che resta degli arredi. Il grosso dell'equipaggiamento che era custodito qui dentro è stato portato via quando l'edificio è stato abbandonato. Il tempestario non ha alcun interesse per questo locale e lo ha lasciato praticamente nello stato in cui si trovava quando ha preso possesso della costruzione.

Se i PG effettuano una ricerca accurata (almeno 1 turno), possono trovare il seguente equipaggiamento che è stato dimenticato dai precedenti proprietari: una corazza a scaglie, una corazza a strisce, un'armatura di cuoio borchiato, uno scudo, un'accetta, una balestra leggera, 11 frecce corte e 13 frecce lunghe, due giavellotti, un martello da guerra, una mazza, quattro mezzelance, due pugnali, 14 quadrelli leggeri e 12 quadrelli pesanti, una spada bastarda, due spade corte e uno spadone. Il tutto è sparso tra le varie casse e scatole, ed ha bisogno di una bella ripulita, ma è perfettamente utilizzabile. In una piccola cassetta di legno di faggio ci sono inoltre due pugnali d'argento e un fascio di 20 frecce con la punta d'argento.

T5. Scale a chiocciola

Questo piccolo vano contiene solamente delle scale a chiocciola di pietra senza corrimano, strette e ripide, che salgono verso l'alto e raggiungono il piano superiore. Una lanterna appesa al muro illumina l'area, anche questa priva di finestre.

Le scale sbucano nell'area T6, al piano 2 della torre.

Piano 2

T6. Corridoio

Le scale a chiocciola salgono fino a una botola che dà accesso a un corridoio immerso nella semioscurità. È rischiarato soltanto da una lanterna appesa a un gancio nel muro. All'estremità opposta del passaggio vedete un'altra scala a chiocciola di pietra che sale verso l'alto, mentre sia nella parete est che in quella ovest ci sono due porte.

Un tempo c'era un portello di legno che poteva bloccare l'accesso a questo piano, sigillando la parte superiore delle scale a chiocciola provenienti dall'area T5. Ormai è quasi completamente marcio, quindi non serve più a niente. La scala di pietra dall'altra parte del corridoio sale fino all'area T11 del piano 3. È però impossibile accedervi senza sfondare il portello di legno che ne chiude la sommità ed è sbarrato al piano superiore. Tutte le altre porte sono aperte.

T7. Camerata n. 1

Questa sala serviva come camerata per alcune delle guardie di stanza nella torre. È illuminata da due piccole finestre e ci sono quattro letti a castello, ai piedi di ognuno dei quali è posizionato un grosso baule di legno dall'aria malconcia. Nel centro del locale ci sono un piccolo tavolino rettangolare e otto sedie. In un angolo vedete un grosso catino smaltato e una brocca per l'acqua, oltre ad alcuni asciugamani sudici. In un altro, invece, c'è un mobile angoliere con le ante chiuse. Infine, in un terzo cantone si trova un braciere di metallo ormai arrugginito, pieno di carboni spenti da tempo.

Come è facile intuire, questa era una delle camerate dove vivevano i soldati assegnati alla torre di osservazione. La stanza è abbandonata da tempo e piena di polvere e sporcizia. I mobili di legno sono rosi dai tarli, e sia i pagliericci usati come materassi che le coperte sono infestati dai parassiti. Le cassapanche sono vuote, oppure contengono soltanto vestiti stracciati. Nell'angoliere ci sono resti di cibo imputritito, alcune bottiglie vuote e mozziconi di candela.

Lotario è a conoscenza del passaggio segreto nella parete nord.

T8. Camerata n. 2

È praticamente identica all'area T8. Però, è diventata la tana di due scarabei ardenti. I PG possono avere qualche indizio della loro presenza grazie al fatto che il disordine è totale. I pagliericci sono stati lacerati e disfatti, i mobili rovesciati e inoltre c'è una puzza disgustosa. I mostri non attaccano a meno che vengano disturbati. Sono annidati fra i resti dell'angoliere.

Scarabei ardenti giganti (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 1+2, pf 7, 4, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G1, Mor 7, PX 15].

Ognuno ha due speciali ghiandole luminescenti sulla testa e una sull'addome, che emanano luce in un raggio di 3 m. Se rimosse dal cadavere dello scarabeo, continueranno a splendere per 1d6 giorni.

T9. Camerata n. 3

Anche questa stanza è uguale all'area T7. Tuttavia, in uno dei pagliericci è stato dimenticato un piccolo sacchetto contenente 19 mo, 34 me e 175 ma.

Il tempestario ha scoperto da tempo l'esistenza della porta segreta.

T10. Sala comune

Questo spazio era evidentemente una sala comune, dove i soldati mangiavano e potevano trascorrere il tempo libero quando erano fuori servizio. È arredata con molti tavoli di legno – sopra i quali ci sono piatti sporchi, bottiglie vuote, mozziconi di candela e altra immondizia rancida – e numerosi sgabelli. Lungo le pareti sono allineate svariate credenze di legno. Qua e là sono posti dei piccoli bracieri di ferro, che un tempo servivano per riscaldare l'ambiente.

La sala non è in condizioni migliori rispetto alle camerate (aree T7-T9). Il tempo e i tarli hanno fatto scempio del legno, mentre la ruggine ha divorato i bracieri. Molti piccoli insetti disgustosi ma innocui strisciano sul pavimento e tra gli scarti sui tavoli.

All'interno delle credenze ci sono soltanto tovaglie e strofinacci marci, stoviglie e posate di peltro ossidate, vasellame incrinato e altre terraglie di infimo ordine. Rovistando bene in uno dei cassetti, è possibile trovare un paio di dadi da gioco truccati. Chi li utilizza, vince sempre la posta se effettua con successo una prova di Destrezza quando li lancia.

Piano 3

Lotario ha eletto questo livello della torre a sua residenza privata. Lo tiene relativamente pulito, specialmente rispetto a quelli inferiori, e sono visibili i segni di una recente occupazione. È probabile che lo scontro fra il mago e i personaggi si svolga in queste stanze. In tal caso, il master deve fare in modo che il tempestario sfrutti il vantaggio che gli deriva dalla conoscenza dell'ambiente e dalla possibilità di tendere un'imboscata agli intrusi. Anche le descrizioni fornite devono essere modificate, qualora le circostanze lo richiedano.

T11. Anticamera

Un pesante portello di legno chiude l'apertura nel pavimento dove terminano le scale a chiocciola che salgono dall'area T6. La botola è chiusa con un robusto chiavistello. Un ladro ha le normali probabilità di scassinarlo, oppure è possibile sfondarlo con la forza bruta (penalità di -1 ai tentativi di aprire le porte, come spiegato a p. 44 del regolamento di *Labyrinth Lord™*). Se Lotario non è ancora al corrente della presenza del gruppo, qualsiasi intrusione

rumorosa in questo locale lo metterà immediatamente in allarme.

Sbucate in una piccola stanza rettangolare senza finestre. Ci sono due porte di legno che si fronteggiano sui lati corti, nelle pareti est e ovest.

Entrambe le porte sono chiuse a chiave. È necessario scassarle o abatterle. I personaggi hanno le normali possibilità di scoprire la porta segreta nella parete sud. Lotario ne è al corrente e può sfruttarla per fuggire o tendere un agguato al gruppo, se lo ritiene opportuno.

T12. Studio

Questa grande stanza occupa l'intero lato occidentale del piano superiore della torre. Ci sono due porte di legno sul lato est e quattro finestre. Dal centro del soffitto pende una catena alla quale è agganciata una grande lanterna accesa, che illumina in maniera egregia l'ambiente. Il locale è arredato con numerose scaffalature di legno piene di libri e fasci di pergamene. C'è anche una scrivania di legno scuro con una poltroncina dall'alto schienale, anch'essa ingombra di scartoffie. Qua e là vedete altri piccoli tavolini, sgabelli di legno e sedie imbottite. Su uno scrittoio ci sono una varietà di penne d'oca, boccette d'inchiostro e tutto il necessario per scrivere.

Questo è lo studio di Lotario. La maggior parte dei volumi sono privi di qualsiasi interesse. Molti sono vecchi libri tarlati e spesso incompleti. Le pergamene sono perlopiù tediosi resoconti degli "affari" del mago, abbozzi delle sue memorie e appunti confusionari. Insomma, tanto fumo e poco arrosto, ma niente di veramente utile. Ci sono, tuttavia, un paio di eccezioni. La prima è un vecchio manoscritto, vergato da Gramaccia, che parla di erboristeria e delle virtù delle piante. Se viene studiato per almeno 12 settimane, consente al personaggio di ottenere automaticamente l'abilità secondaria erborista, a patto che al termine della lettura effettui con successo una prova di Saggiezza o di Intelligenza (in quest'ultimo caso, con una penalità di -2). Può essere venduto per una cifra intorno alle 600 mo. La seconda è il libro di magia di Lotario, nascosto in un doppiofondo della sua scrivania (può essere scoperto come una normale porta segreta oppure smontando letteralmente il mobile). Il tomo è "protetto" da una semplice *bocca magica*. Ogni volta che viene aperto, questa pronuncia il seguente messaggio: "Attenzione, allontanarsi immediatamente. Questo libro si autodistruggerà entro dieci secondi!". Ovviamente non accadrà nulla di tutto ciò, ma d'altronde Lotario non è particolarmente scaltro in questo genere di cose...

Entrambe le porte sono chiuse a chiave. È necessario scassarle o abatterle.

T13. Laboratorio

Entrate in una grande sala con due porte di legno lungo la parete ovest. È illuminata da quattro piccole finestre, anche se la fonte di luce principale è una grossa lanterna a olio appesa a una catena che pende da un gancio nel mezzo del soffitto.

Il locale sembra un laboratorio alchemico. Ci sono quattro lunghi tavoli con la piana di marmo, macchiata da strani aloni e che in alcuni punti sembra corrosa da un qualche acido. Almeno un paio sono segnate da profondi spacchi e fessure, che in qualche modo ne pregiudicano la stabilità. Sopra i tavoli e sulle numerose scansie alle pareti vedete ogni sorta di ampolle, flaconi, boccette, vasi di ogni forma e dimensione, e altri recipienti di ceramica o terracotta. Appesi a vari ganci nei muri pendono fasci di erbe essiccate, membra animali, rametti di varie fogge e altri oggetti dall'uso incomprensibile. Tutta questa paccottiglia conferisce alla stanza un odore peculiare e leggermente revoltante. In particolare, sentite nitidamente il puzzo dell'urina provenire da un grande calderone di rame posizionato nell'angolo sud-est.

Anche in questo caso, così come per lo studio (area T12), Lotario ha badato più all'apparenza che alla sostanza. Nella sua testa, un vero stregone per potersi definire tale deve avere sia una biblioteca imponente che un laboratorio zeppo di sostanze di ogni genere per condurre i propri studi. Quindi ha messo in piedi questo simulacro, anche se in realtà non sa davvero che farsene. Tutte le sostanze qui dentro sono assolutamente inutili, spesso disgustose ma innocue. Qui il tempestario rimescola, sublima, calcina, distilla, purifica e mette insieme gli ingredienti più impensabili, convinto che prima o poi otterrà un qualche filtro, elisir o rimedio prodigioso.

All'estremità sud-orientale del laboratorio c'è un grosso calderone di rame, tutto ossidato e che ha visto giorni migliori, dal quale proviene un tremendo tanfo di urina. È pieno quasi fino all'orlo di questo liquido organico, che il tempestario sta usando per portare avanti un non meglio precisato esperimento. A parte appestare la camera, finora non ha ottenuto altri risultati degni di nota.

Tuttavia, ci sono alcuni oggetti di un certo interesse all'interno della stanza. Su uno degli scaffali, mescolato a innumerevoli altre bottiglie di liquido, si trova un flacone di **acqua purificatrice**. C'è anche una **pozione dell'eroismo** in una fiala di metallo gettata alla rinfusa in un cassetto assieme a piccoli sassi, ghiande, chiodi arrugginiti, una collana di denti di cinghiale (valore 4 ma) e altre cianfrusaglie simili. Infine, abbandonati sopra uno dei tavoli, ci sono un paio di **occhiali della visione dettagliata**, che Lotario usa talvolta durante i suoi studi.

Entrambe le porte sono chiuse a chiave. È necessario scassarle o abatterle.

T14. Stanza privata

Entrambe le porte sono chiuse a chiave. È necessario scassarle o abatterle. Quando il gruppo entra nella sala, il master deve leggere a voce alta:

Entrate in quella che sembra una camera da letto. C'è un giaciglio dall'aria scomoda, con un saccone imbottito di paglia e foglie secche che funge da materasso e vari strati di coperte scompagnate. A fianco, un barilotto è utilizzato come comodino. Sopra ci sono alcuni mozziconi di candela e una bottiglia piena per metà.

Un divano semi-sfondato è sommerso di abiti logori e rattoppati, mentre due poltrone foderate di velluto a coste sono ingombre di libri e fogli di pergamena.

L'intera parete nord è costituita da un grande armadio di legno a otto ante, che un tempo doveva essere imponente ma ora è sghebo e pieno di buchi di tarli. In fondo al letto ci sono due bauli, uno di legno e l'altro di metallo, chiusi da grossi lucchetti. Il pavimento è ingombro di vestiti gettati qua e là, bottiglie vuote, avanzi di cibo e fogli appallottolati. Di sicuro il proprietario non dev'essere un tipo troppo ordinato.

Il gruppo è giunto nella camera da letto e residenza privata di Lotario. Un tempo questa stanza era la dimora del comandante della guarnigione, e ha decisamente visto giorni migliori. Il mago ha riutilizzato l'arredamento che ha trovato qui dentro, anche se è ormai in pessime condizioni. All'interno del saccone usato come materasso c'è un sacchettino pieno di gemme (sono 22 in totale, per un valore complessivo di 750 mo). L'armadio è quasi completamente marcio e desolatamente vuoto, eccezion fatta per alcune cianfrusaglie di nessun valore: un set da barba completamente ossidato e inservibile all'interno di un astuccio di cuoio ammuffito, un catino e una brocca smaltati ricoperti di incrostazioni scure, coperte e biancheria divorati dalle tarme, un mucchio di bottiglie vuote e un vaso da notte puzzolente. Un doppiofondo nella parte più a est nasconde però il passaggio segreto che conduce all'area T11, del quale il tempestario è al corrente e che non esiterà a usare in caso di bisogno.

Entrambi i bauli sono chiusi con dei lucchetti. Lotario tiene le chiavi con sé, ma è anche possibile scassarli. Quello di legno non nasconde trappole. Contiene soltanto vestiti ed effetti personali, oltre a una **bacchetta dell'individuazione delle porte segrete** con 14 cariche. Il lucchetto dello scrigno di metallo è protetto da un ago avvelenato, che scatta se viene aperto senza usare la giusta chiave. È possibile, per un ladro, scoprire e rimuovere la trappola con le normali probabilità di successo. In caso contrario, quando scatta punge lo scassinatore, costringendolo a riuscire in un tiro salvezza contro veleno per evitare una morte immediata. All'interno ci sono dei sacchetti di monete, per un totale di 802 mo, 1.299 me, 4.824 ma e 13.511 mr. Sono gli averi del mago, che li ha accumulati principalmente grazie alla sua attività di tempestario.

Note conclusive

È essenziale che, dopo aver portato a termine con successo questa parte dell'avventura, i personaggi sappiano che la loro vera avversaria è la strega Gramaccia, o meglio il suo spirito maligno che aleggia ancora presso il Lago Nero. Se non sarà possibile ottenere tale informazione direttamente da Lotario – perché, ad esempio, il gruppo potrebbe ucciderlo incautamente o per errore – sarà sempre possibile reperirla nelle note personali del mago che sono sparse nel suo studio (area T12). Inoltre, i bardi potranno fornire qualche ulteriore indicazione sul Lago Nero e sulle leggende che lo circondano, a discrezione del master. Sapranno comunque indicare ai personaggi la via per raggiungerlo, poco al di fuori dei confini di Poggiombroso. Il seguito del

modulo presuppone che i PG affrontino prima i goblin che hanno occupato il ridotto (area P22), unica via verso il Lago Nero (area P25) che si trova tra le montagne oltre i fitti boschi in direzione a nord-est.

LA TRIBÙ GOBLIN DEI RAGNI BLU

I goblin si sono installati nel ridotto abbandonato, reclamandolo come loro possedimento. Questo edificio si erge a una delle intersezioni delle mura ciclopiche ed è l'unico collegamento tra Poggiombroso e il territorio che si trova a nord-est. La fortificazione serviva appunto a presidiare il passaggio, non essendoci altre vie percorribili.

I ragni blu sono una classica tribù goblin che, dopo essere stata scacciata dalle montagne settentrionali, è penetrata a Poggiombroso e si è stabilita nei suoi boschi. Dopo qualche settimana, ha scoperto il ridotto e se n'è impadronita. Di recente, gli umanoidi hanno stretto un accordo con Lotario, dato che preferiscono avere lo stregone dalla loro parte piuttosto che come avversario. Il tempestario si è impegnato a non molestarli con le sue arti magiche e gli ha versato un congruo compenso (finito nel tesoro comune della tribù). In cambio i goblin hanno accettato di sferrare alcune incursioni contro la corporazione dei bardi, contribuendo ad aggravare ancora di più la già precaria situazione della gilda.

Per poter proseguire nell'avventura, i PG devono obbligatoriamente espugnare il ridotto e varcare il cancello che conduce ai boschi a nord-est di Poggiombroso. Fortunatamente, l'impresa non dovrebbe rivelarsi troppo difficile, perché i goblin sono una marmaglia disorganizzata, che non trae alcun beneficio tattico né strategico dalla fortificazione. Gli umanoidi sono confusionari e privi di disciplina, per cui non sono in grado di proteggere adeguatamente la costruzione, come invece saprebbero fare dei soldati addestrati.

La tribù goblin dei ragni blu deve il nome al simbolo che porta dipinto sul corpo e sull'equipaggiamento, appunto un ragno di colore blu. È governata da Hurkirk Spaccamascella, grande e grosso, e perciò re incontrastato del clan. La sua fedele guardia del corpo è composta da goblin particolarmente agguerriti. Ci sono anche un fattucchiere (M4), più 31 maschi, otto femmine e una dozzina di piccoli (che non combattono).

Hurkirk Spaccamascella, re dei goblin (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 3, pf 21, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma +1, TS G3, Mor 10, PX 50].

Equipaggiamento: scudo, accetta, spada corta, pugnale, **pozione dell'eroismo**, scarsella con tesoro CT II + III + IV.

Krblik il fattucchiere (goblin mago del 4° livello) (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 4, pf 11, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M4, Mor 9, PX 135].

Incantesimi dei maghi (2/2): 1° livello: *luce, sonno*; 2° livello: *individuazione dell'invisibilità, ragnatela*.

Equipaggiamento: bastone, pugnale d'argento, **bacchetta dei dardi incantati** (5 cariche), libro di magia (contenente i seguenti incantesimi: 1° livello: *individuazione della magia, lettura della magia, luce, sonno*; 2° livello: *individuazione dell'invisibilità, individuazione del male, levitazione, ragnatela*), scarsella con tesoro CT II + III + IV.

Goblin guardie del corpo (7) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G2, Mor 8 (9), PX 20].

Equipaggiamento: spada corta, pugnale, scarsella con tesoro CT II + III.

Goblin (39) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 1-1, pf variabili, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS UN, Mor 7 (9), PX 5].

Equipaggiamento: un'arma tra accetta (35% di probabilità), martello da guerra (10%), mazza (15%) o spada corta (40%), pugnale, scarsella con tesoro CT III.

I goblin passano la maggior parte delle loro giornate nel sottosuolo, quindi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire quando sono nella piena luce del giorno. Hanno un'infravisione efficace fino a 27 m. Finché sono in presenza del re hanno un valore di morale di 9. Sono i nemici giurati dei nani, che odiano a morte, e degli gnomi, per cui provano disgusto.



Note generali

Il ridotto è alto complessivamente 8 m. È strutturato su due piani collegati da una scala di pietra, più uno sotterraneo accessibile attraverso due botole e un tetto circondato da una merlatura. Le pareti sono molto spesse, quasi 6 m al pianterreno e circa 4,5 m al primo piano. Le porte sono di legno e non hanno serratura, ma possono essere sbarrate dall'interno. In questo caso, per aprirle è necessario forzarle come spiegato a p. 44 del regolamento di *Labyrinth Lord™*. Non ci sono finestre, ma numerose feritoie che garantiscono l'illuminazione e l'aerazione degli ambienti. Per riscaldarsi venivano usati dei camini. Le latrine si trovano al pianterreno, così come il pozzo che attinge a una ricca vena sotterranea di acqua purissima. I soffitti sono alti all'incirca 4 m e le stanze vengono illuminate dal chiarore proveniente da fuori, che di giorno penetra attraverso le feritoie. Durante

la notte e in quelle che non si affacciano all'esterno erano utilizzate lanterne per garantire un minimo di luce.

Pianterreno

G1. Ingresso principale

Di fronte a voi si erge un massiccio torrione di forma vagamente semicircolare. È perfettamente incassato nelle mura ciclopiche e non ha finestre visibili, ma soltanto numerose feritoie troppo piccole per poter essere utilizzate come via di ingresso. Una grande porta a due ante di metallo pare l'unico accesso. I battenti non sembrano chiusi a chiave, ma soltanto leggermente accostati.

Un tempo questo cancello poteva essere sbarrato dall'interno con alcuni chiavistelli e una robusta trave di legno. I goblin non si sono mai presi la briga di chiuderlo, visto che i catenacci e i paletti sono malandati e completamente arrugginiti, quindi bisognerebbe ripararli prima di poterli usare nuovamente. Tuttavia, gli umanoidi non sono così ingenui da lasciare del tutto incustodito l'accesso al proprio rifugio. Dietro la porta a due ante ci sono infatti sempre di guardia un paio di goblin (pf 5, 3), mentre altri due (pf 4, 3) stanno in agguato dietro le feritoie rispettivamente delle aree G3 e G4, armati di balestre leggere (con 10 quadrelli ciascuna) e pronti a far fuoco contro i PG che si trovano nello spiazzo adiacente all'ingresso. Se il gruppo prova a farsi strada all'interno del ridotto, queste sentinelle usciranno dalle rispettive stanze per sbarrargli il passo.

G2. Corridoio principale

Un lungo corridoio si snoda davanti a voi, fino a raggiungere all'estremità opposta una scalinata di pietra che sale verso l'alto. Lungo la parete ovest ci sono tre porte di legno, mentre su quella orientale ne vedete soltanto due.

Il corridoio è sudicio, pieno di fango, foglie secche, rami spezzati e altra immondizia. Le porte sono tutte socchiuse. I personaggi in grado di seguire tracce possono notare orme di goblin lungo tutto il passaggio.

G3. Magazzino

Questo locale un tempo doveva essere un magazzino di qualche tipo. Ora è completamente abbandonato, eccezion fatta per alcune casse aperte, barili sfondati, sacchi divorati dalle tarme e alcuni rotoli di corda ormai marciti.

Qui c'è sempre un goblin di sentinella, che si unirà a quelli dell'area G1 per tentare di impedire l'accesso dei PG nel ridotto. Per il resto, la stanza è vuota. Una ricerca di almeno 1 turno permetterà comunque di scoprire, nel mucchio di funi, una corda di canapa lunga 15 m ancora perfettamente utilizzabile, con un grappino di ferro all'estremità.

La botola nel pavimento scende nei sotterranei. Per aprirla è necessario forzarla come spiegato a p.44 del regolamento di *Labyrinth Lord™*. Una scala di pioli di metallo infissi nella parete del cunicolo circolare scende fino al piano inferiore, circa 3 m più in basso.

G4. Dispensa

La sala è piena di scansie e mensole, tutte desolatamente vuote. Molte sono crollate sotto il loro stesso peso. Allineate lungo la parete nord ci sono tre grosse botti alte come un uomo, oltre ad alcuni scaffali portabottiglie.

Anche in questa stanza c'è sempre un goblin di guardia armato di balestra leggera, che si unirà a quelli dell'area G1 per affrontare i personaggi che cercano di accedere alla fortezza. Per il resto, questa vecchia dispensa non nasconde nulla di interessante. Le botti sono vuote, mentre dagli scaffali è possibile recuperare 2d4 bottiglie di vino vecchissimo e ormai talmente inacidito da non essere gradito nemmeno al palato non proprio vellutato dei goblin. Se un PG beve più d'un sorso di questa porcheria, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure viene colto da crampi addominali per i successivi 1d6 turni, durante i quali subisce una penalità di -1 a tpc e prove di attributo.

G5. Stalle

La porta cigola tristemente quando la aprite per entrare in questo locale. Si tratta evidentemente di quel che resta delle stalle del ridotto. Per terra c'è uno strato di paglia secca e marcia, mentre un soppalco di legno lungo la parete ovest è crollato da tempo. Appesi ai muri ci sono alcuni arnesi da lavoro in pessime condizioni, finimenti logori e secchi di metallo.

Le stalle non nascondono niente di interessante. I goblin le hanno frugate, senza trovare nulla di utile. Qui dentro regna un gran caos, complice anche quel che resta del soppalco crollato. Tra gli attrezzi appesi alle pareti, i PG possono recuperarne 1d4 utilizzabili come armi improvvisate (1d4 ferite).

G6. Armeria

Avvicinandovi alla porta socchiusa, sentite provenire dall'interno un sonoro russare. A giudicare dal baccano, deve trattarsi di più creature, che sicuramente stanno dormendo della grossa!

Indipendentemente dalle azioni dei personaggi, è molto difficile destare i goblin addormentati nell'armeria, visto che stanno smaltendo una bella sbronza. A meno che non vengano svegliati deliberatamente (es. scuotendoli oppure gettandogli addosso dell'acqua), si accorgeranno della presenza dei PG soltanto con un risultato di 1 su 1d8. Nella stanza restano solamente delle file di rastrelliere porta-armi lungo tutte le pareti, oltre ad alcune piccole cassette ammucchiate in un angolo. Ci sono due goblin profondamente addormentati (pf 3, 2) e ubriachi (-2 a iniziativa e tpc e +2 alla CA se dovessero svegliarsi e provare a combattere). È possibile legarli e imbavagliarli (oppure ucciderli...) senza alcuna difficoltà. Dalle rastrelliere i PG possono recuperare – coperte di polvere e ragnatele ma ancora perfettamente utilizzabili – due mezzelance, cinque armi in asta e uno scudo. All'interno di una delle casse ci sono due fasci di frecce (40 in totale) prive dell'impennaggio.

G7. Latrine

La porta d'ingresso pende sghebbata dal cardine superiore. Dall'interno del locale proviene una puzza terribile di feci e urina. Illuminando meglio, capite subito il motivo. Il pavimento è coperto di paglia e lungo tutto il perimetro della stanza ci sono delle rudimentali latrine, poco più di sedili di pietra con un buco nel mezzo, che scaricano da qualche parte nel sottosuolo. Per il resto, l'ambiente sembra vuoto.

Queste erano, com'è palese, le latrine del ridotto. I bisogni dei soldati finivano direttamente in un ruscello sotterraneo che, scorrendo da est verso ovest, alimentava prima il pozzo (area G8) e poi trascinava via gli escrementi. I goblin evitano accuratamente questo locale, sia per il puzzo che lo pervade ma soprattutto per la presenza di una colonia di millepiedi giganti, che prosperano nell'ambiente buio e umido. I mostri hanno imparato a proprie spese che è meglio lasciare in pace i goblin, ma non disdegnano di attaccare altre creature viventi che penetrano nella loro tana, per variare la loro dieta fatta di piccoli insetti, muschi e licheni. I millepiedi giganti, lunghi circa mezzo metro, sbucano all'improvviso dai buchi delle latrine e hanno le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere i personaggi all'inizio del combattimento, a meno che il gruppo non sia particolarmente cauto.

Millepiedi giganti (3) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 9, DV 1d4 pf, pf 3, 2, 1, tpcCA0 19, Att 1, Fer veleno (morso), TS UN, Mor 7, PX 6].

Il morso velenoso non provoca alcun danno, ma chiunque viene colpito deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure si sente molto male per un periodo di 10 giorni, durante i quali può solo muoversi a metà della sua normale velocità, senza combattere o intraprendere qualsiasi azione faticosa (incluso lanciare incantesimi).

G8. Pozzo

La porta della stanza è stata abbattuta e giace a terra in mezzo al corridoio. All'interno riuscite a intravedere un grosso pozzo di pietra, alto circa 1,5 m da terra, proprio nell'angolo opposto all'ingresso. Sembra che un tempo avesse un argano di legno e metallo, ma ora di questo meccanismo non resta che un ammasso contorto e arrugginito.

I goblin usano regolarmente il pozzo per rifornirsi di acqua potabile. A tale scopo, calano dei secchi di latta legati per il manico con delle lunghe corde. Ce ne sono una dozzina sparsi qua e là nella stanza. L'interno del pozzo è buio e l'acqua si trova a circa 4,5 m dalla sommità. Calarsi in esplorazione è impresa praticamente suicida, come il master dovrebbe far capire a personaggi troppo curiosi o intraprendenti... Una vena d'acqua sotterranea, che scorre da est a ovest, passa sotto il pozzo e poi defluisce verso le latrine (area G7). Finirci dentro è letale, visto che il condotto che attraversa è molto stretto, irto di pietre aguzze e completamente sommerso.

G9. Scalinata

Nascosti dietro l'angolo, in corrispondenza della botola che scende nei sotterranei, ci sono quattro goblin (pf 5, 4, 4, 3). Sono tutti armati anche con delle mezzelance, che scagliano contro i personaggi prima di ingaggiarli in mischia. Gli umanoidi non intervengono finché non rischiano di essere scoperti, e cercano di sorprendere gli avversari sferrando un attacco improvviso. Il loro compito è quello di sorvegliare la scalinata che sale al primo piano e anche il cancello posteriore, impedendo agli estranei di accedere a questi luoghi. Il probabile combattimento in questa zona metterà in allarme le sentinelle al piano superiore (area G10), che arriveranno per dare man forte ai loro compagni nel giro di 1d6+2 round.

La botola è identica a quella già descritta nell'area G3 e scende anch'essa nei sotterranei.

Il cancello secondario è simile a quello principale, ma è sbarrato dall'interno con una massiccia trave e svariati chiodi. Le chiavi, tre in totale, sono in possesso del capoclan. Le serrature sono molto difficili da scassinare (-20% alla probabilità di successo dei ladri) e non è possibile abbattere le porte senza grande sforzo e altrettanto rumore, cosa che attirerà immediatamente tutti i goblin presenti nella fortezza.

Primo piano

Il primo piano ospitava un presidio di ventiquattro uomini e un ufficiale, ed era diviso in diverse stanze arredate spartanamente. Per cucinare e riscaldarsi venivano utilizzati dei caminetti ricavati nel muro perimetrale, le cui canne fumarie sfociano sulla terrazza merlata.

G10. Corridoio

La scalinata dell'area G9 arriva in questo passaggio. Ci sono quattro goblin di guardia (pf 6, 4, 3, 2), pronti a intervenire in caso di combattimento al piano inferiore. Qualsiasi rumore forte in questa zona metterà automaticamente in allerta gli occupanti delle stanze dell'intero piano.

G11. Camerata n. 1

La porta dà accesso a una stanza spoglia, arredata con un tavolo, alcune panche, pagliericci per dormire e rastrelliere per le armi. C'è un camino lungo la parete esterna, che non sembra usato da molto tempo.

Questa era una delle camerate dei soldati di stanza alla fortezza. Ora è occupata da alcuni dei goblin di guardia che i personaggi hanno già affrontato nelle aree G1, G9 e G10. Non ci sono tesori di sorta.

G12. Camerata n. 2

È identica alla precedente e serve, come l'area G11, ad alloggiare le restanti sentinelle goblin già incontrate dai PG.

G13. Camerata n. 3

La stanza è identica alle altre camerate. Ci vivono 4 goblin (pf 5, 4, 3, 2), che si barricano dentro se si accorgono della presenza di intrusi.

G14. Camerata n. 4

La porta della stanza è stata chiusa dall'esterno con pioli, chiodi, cavigli e altri rinforzi improvvisati. È come se qualcuno avesse voluto impedire agli occupanti di uscire nel corridoio.

Sono stati i goblin a sbarrare alla meglio l'accesso alla camerata, perché all'interno c'è una pericolosa chiazza di fungoide lurido. Se i personaggi decidono di entrare a tutti i costi, il master deve leggere a voce alta:

La camerata è simile alle altre, ma notate subito che per terra – dalla parte opposta rispetto all'ingresso – ci sono due goblin morti. Non presentano ferite di sorta, ma i volti anneriti, gli occhi sporgenti e la bocca spalancata dalla quale spunta la lingua rigonfia indicano senza dubbio che sono morti soffocati oppure strangolati. Sulla parete sopra il camino c'è una grossa macchia di muffa giallastra, che spicca come un malsano bubbone tra le pietre.

Se i personaggi non toccano la chiazza di fungoide lurido, non corrono alcun pericolo. In caso contrario, c'è la possibilità che la creatura emetta le sue spore letali (vedi sotto).

Fungoide lurido (1) [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 8, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

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

G15. Camera dell'ufficiale

La stanza è identica alle camerate, ma più piccola e arredata in maniera leggermente più confortevole. Invece dei pagliericci c'è un letto di legno (ormai compromesso dai tarli) con ai piedi una cassapanca di metallo. Il re dei goblin ha eletto questo locale a stanza del tesoro. Qui stazionano permanentemente tre goblin (pf 6, 4, 3), comandati da una delle guardie del corpo di Hurkirk. Tengono chiusa la porta dall'interno e aprono soltanto a chi conosce la parola d'ordine. Non interverranno nemmeno se sentono rumori di combattimento, perché il loro incarico è quello di sorvegliare il gruzzolo della tribù anche a costo della vita.

Il tesoro è custodito nel forziere di metallo, che un tempo conteneva i vestiti e gli averi personali dell'ufficiale al comando del ridotto. Il lucchetto è stato sostituito con uno nuovo, la cui chiave è in possesso del re. Nasconde un ago avvelenato e, se viene scassinato senza prima rimuovere la trappola, il PG deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure muore all'istante. All'interno del forziere ci sono 934 me, 1.280 ma, 1.751 mr, un sacchetto di gemme (valore totale 600 mo) e alcuni gioielli: una collana

di perle (380 mo) con un paio di orecchini abbinati (150 mo), un bracciale con incastonate delle pietre preziose (280 mo) e un anello d'oro (90 mo).

G16. Sala comune e cucina

In questa grande stanza, che un tempo era adibita a sala comune e cucina del ridotto, si è insediato re Hurkirk con la sua "corte". Oltre al capoclan, ci sono infatti Krblik il fattucchiere e le restanti sei guardie del corpo. Appena si accorgono della presenza degli intrusi, si barricano all'interno e si preparano a combattere. Se viene messo alle strette, il re berrà la sua pozione dell'eroismo prima di arrendersi. Il master deve fare particolare attenzione a questo scontro, che potrebbe rivelarsi alquanto impegnativo per i PG, anche per la possibilità del mago goblin di usare *sonno* e la bacchetta dei dardi incantati. Tuttavia, gli umanoidi non sono obbligati a una lotta all'ultimo sangue, specialmente se Spaccamascella viene eliminato e il gruppo offre ai goblin una possibilità di salvezza. La gestione precisa del combattimento è demandata al master, il quale deve sfruttare tutte le risorse a sua disposizione per rendere la vita difficile agli avventurieri.

Una volta eliminata la resistenza dei mostri, i personaggi possono perlustrare la stanza. Ci sono molti grandi tavoli e panche di legno, tutti in pessime condizioni, che venivano usati dalla guarnigione. Sono stati ammassati nell'angolo nord-est, vicino a un paio di credenze che un tempo contenevano stoviglie, posate e attrezzatura da cucina. Il camino è pieno di cenere, segno che viene ancora utilizzato per cucinare i pasti. La sala è nel disordine più totale e sono chiari i segni della presenza dei goblin. Pagliericci infestati di pulci, abiti sbrindellati pieni di cimici ed escrementi sono disseminati dovunque, assieme a resti di cibo disgustoso e altra immondizia.

Le scale a chiocciola di pietra che conducono alla terrazza sono ancora solide. È possibile salirle senza pericolo.

Tetto

G17. Terrazza merlata

Le scale a chiocciola salgono per circa 4 m fino a una botola di legno nel soffitto. È chiusa da un vecchio catenaccio, che non avete problemi ad aprire. Sbucate infine su una vasta terrazza merlata che sovrasta il ridotto, dalla quale si gode una vista panoramica su Poggiombroso e sulle alture circostanti.

Il terrazzo è completamente deserto e non viene utilizzato da anni. Se è una bella giornata, i personaggi sono in grado di intravedere i picchi delle montagne che circondano il Lago Nero, in direzione nord-est.

Sotterranei

Questi tunnel sono scavati direttamente nel sottosuolo del ridotto. Sono accessibili esclusivamente attraverso le botole delle aree G3 e G8 del pianterreno. Gli ambienti sono quasi claustrofobici: stretti e bassi, coi soffitti che non arrivano neanche a 2 m di altezza. Le superfici sono abbastanza regolari, anche se non lisce, ma portano visibili le tracce di infiltrazioni d'umidità e sono coperte da macchie di muffa, specialmente nella parte più settentrionale, verso la vena

sotterranea che scorre nelle vicinanze (non è riportata sulla mappa). Non ci sono porte quaggiù, perché le condizioni ambientali le rovinerebbero subito. Il livello è completamente al buio. Mancano, infatti, aperture verso l'esterno, tranne che le due botole già citate. I goblin si trovano perfettamente a loro agio in queste condizioni, ma i personaggi non lo saranno altrettanto. L'aria è calda e stantia, quasi soffocante, e le fiamme libere (come quelle di una torcia, per esempio) la saturano in poco tempo, rendendo difficile respirare e facendo lacrimare gli occhi. In queste condizioni, i PG soffrono una penalità di -1 al tpc. L'esplorazione del labirinto potrebbe presentare non poche difficoltà per il gruppo.

G18. Stanza comune

In questo piccolo locale sono ammassati otto goblin femmine (pf 4, 3, 3, 2, 2, 1, 1) con una dozzina di piccoli. C'è un disordine indescrivibile e una puzza nauseante. Le femmine combattono se vengono minacciate o per difendere la prole, ma non attaccheranno per prime. Sono pronte a trattare la resa, se viene garantita la libertà per loro e per i piccoli.

G19. Prigioni

Qui un tempo c'erano tre celle. Le grate sono distorte e corrose dall'umidità, e i goblin ne hanno divelte molte per facilitare l'accesso ai vani delle prigioni. Nella stanza principale ci sono un tavolo con delle panche e un barile sfondato. Nelle celle dimorano attualmente una decina di goblin (4, 4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1), pronti ad approfittare degli spazi ristretti del sotterraneo per sopraffare gli avventurieri. Gli occupanti della cella b possiedono un barilotto di acquavite di ottima qualità, che i PG possono rivendere per circa 80 mo.

G20. Segreta

In questa camera segreta venivano rinchiusi i prigionieri più pericolosi oppure i beni particolarmente preziosi che erano custoditi nel ridotto. L'esistenza del locale, completamente spoglio, è stata dimenticata da tutti. Se i personaggi si rifugiano qui dentro, possono prendersi un po' di riposo senza temere di essere sorpresi o disturbati dai goblin. Tuttavia, l'aria all'interno della stanza è limitata e occorre aprire la porta ogni 12 ore per rinnovarla.

L'ALTARE DELLA STREGA

Siamo giunti all'ultima parte dell'avventura. Percorrendo il sentiero di pietre sull'acqua, i PG devono raggiungere l'altare della strega, nel bel mezzo del Lago Nero, e mettere fine una volta per tutte alla minaccia che rappresenta per l'intero territorio e la sua comunità. L'unico modo di arrivare all'altare è percorrere questa insolita via. Non c'è una mappa per l'incontro ma, quando i personaggi giungono nel punto della riva dove iniziano i massi, il master deve leggere a voce alta:

Una fila di grosse pietre si inoltra nel lago. Sembrano blocchi staccati dalle montagne circostanti e volutamente posizionati a formare una sorta di sentiero che si spinge fino al centro dello specchio d'acqua.

La distanza tra i macigni non è eccessiva e basta un piccolo balzo per passare da uno all'altro, anche se qualcuno sembra più piccolo, instabile o sdruciolevole degli altri.

Le pietre sono solide e sicure. Tuttavia, c'è sempre il pericolo di cadere in acqua per uno scivolone o per aver calcolato male la lunghezza del salto tra due massi. Il master dovrebbe richiedere a ogni singolo personaggio una o due prove di Destrezza per movimentare il tragitto. Un fallimento indica che lo sventurato PG è caduto in acqua, con tutte le conseguenze del caso (es. perdita dell'equipaggiamento e persino possibilità di affogare, se indossa armature pesanti). Spetta al master gestire le situazioni che potrebbero venirsi a creare, sempre tenendo a mente che dovrebbe trattarsi di un diversivo più che di un pericolo vero e proprio.

Il lungo cammino giunge fino a un'ultima pietra, più grande delle altre e di forma vagamente rettangolare. Ha una superficie di circa 40x20 m e al centro c'è una pila di piccoli sassi. Il nome di altare della strega, col quale è conosciuta nella zona, è dovuto al fatto che qui Gramaccia compiva la maggior parte dei suoi rituali per il controllo del tempo atmosferico. Il corpo della megera è seppellito in una piccola fossa scavata nella viva roccia e ricoperta da una lastra di pietra, sopra la quale è stato poi eretto il cumulo di sassi.

Lo spirito della strega si manifesta come spettro nel giro di 1d4 round da quanto i PG mettono piede sull'altare. Quando ciò accade, il master deve leggere a voce alta:

D'improvviso una brezza gelida inizia a spirare tutto intorno a voi. La nera superficie del lago si increspa e provate una spiacevole sensazione di inquietudine. Dal mucchio di sassi al centro dello spiazzo sorge una figura eterea e traslucida. Ha l'aspetto di una vecchia gobba e nodosa, col naso adunco, il mento pronunciato e i capelli raccolti in una crocchia. La bocca spalancata rivela un unico dente superstite, mentre gli occhi sono due pozzi neri di malignità infinita.

Emettendo un verso rauco che dovrebbe assomigliare a una risata agghiacciante, si dirige verso di voi, impalpabile come l'aria stessa che vi sta sferzando. Il cielo, che fino a un attimo prima era sgombro di nuvole, improvvisamente si fa scuro e comincia a cadere una fredda pioggerella, mentre dalle acque si alza una bruma spettrale.

È giunto il momento dello scontro finale! Gramaccia è uno spettro ma mantiene, seppur in modo minore e inconsapevole rispetto a quando era in vita, la capacità di *controllo del tempo atmosferico*. Ciò fa sì che per l'intera durata della battaglia siano costantemente attivi gli effetti di nebbia (visibilità ridotta a 6 m, ½ movimento) e pioggia (gli attacchi a distanza hanno una penalità di -2 al tiro per colpire), ai quali la strega è immune. Inoltre, finché rimane nelle vicinanze del Lago Nero, è completamente immune all'abilità dei chierici di scacciare i non morti.

Il combattimento dovrebbe rivelarsi difficile e pericoloso per i PG, perché lo spettro è invulnerabile alle armi normali e il suo risucchio di energia è estremamente letale contro avventurieri di basso livello. In più, sono da tenere presenti

le penalità dovute alle avverse condizioni atmosferiche. Il valore in PX del mostro indicato nelle statistiche tiene conto di tutti questi fattori. Il non morto insegue i personaggi in fuga finché questi rimangono nella valle, ma non può spingersi oltre i contrafforti delle montagne che circondano il lago.

Spettro (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 24, tpcCA0 17, Att 1, Fer risucchio di energia (tocco), TS G3, Mor 12, PX 330].

Attacca con il tocco, risucchiando un livello o un DV. Un umano o semiumano ridotto a livello 0 muore e risorge come spettro dopo 1d4 giorni. Può essere ferito solo dalle armi magiche o d'argento e dagli incantesimi. Essendo un non morto, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.



Appena lo spettro di Gramaccia viene sconfitto, il master deve leggere a voce alta:

Sferrate il colpo decisivo, che pare mettere fine al combattimento. Lo spirito incorporeo della strega emette un ultimo, lugubre grido che si perde nell'ululato del vento. Poi sembra brillare per un istante di luce incandescente, quindi svanisce nel nulla, dissipandosi in uno sbuffo di fumo scuro come le acque del lago, che viene subito spazzato via dalla brezza.

Come d'incanto, la pioggia smette di cadere e la nebbia si disperde all'istante. Tutto è tornato calmo e tranquillo, come se la battaglia non fosse mai accaduta.

Attenzione, però, perché per completare il modulo i personaggi devono compiere un'ultima operazione. Se non lo fanno, lo spirito della strega si riforma nel giro di 1d6 turni e appare nuovamente per attaccarli, a meno che non abbiano già abbandonato la valle. Occorre, infatti, smantellare il mucchio di sassi al centro dell'altare e scopperciare la tomba (è necessaria una prova di Forza per sollevare la lastra). A questo punto, il master deve leggere a voce alta:

Riuscite con fatica a spostare la pesante lastra di pietra che copre la tomba. Sotto di essa c'è una nicchia rettangolare, profonda circa 120 cm, scavata direttamente nella viva roccia. All'interno trovate, com'era da aspettarsi, un cadavere del quale rimane soltanto uno scheletro quasi completamente scarnificato. È avvolto in brandelli di vesti stracciate, i capelli stopposi sul cranio sono grigi e sporchi, e i pochi lembi di pelle che ha ancora attaccati addosso gli danno un aspetto ancora più disgustoso. Notando la postura curva e gibbosa delle ossa e del corpo, non avete dubbio che si tratti dei resti mortali della strega.

A questo punto, è sufficiente versare dell'acqua sacra sul cadavere oppure lanciare su di esso *benedizione* per scongiurare definitivamente la minaccia rappresentata dallo spirito inquieto della strega. Finché non viene presa una di queste due precauzioni, lo spettro di Gramaccia continua a manifestarsi nuovamente ogni 1d6 turni, anche se viene ridotto a 0 pf. Appena i personaggi adottano la soluzione definitiva, il master deve leggere a voce alta:

Un vento freddo inizia a soffiare. Le sue gelide dita si insinuano tra gli abiti e le armature, come se volessero frugare fin nell'intimo delle vostre anime. Il cielo si rabbuia repentinamente e delle nuvole apparse dal nulla vi inondano con uno scroscio di pioggia ghiacciata. Una nebbia malsana pare scaturire dalla terra stessa e dall'acqua circostante, e in pochi attimi vi avvolge come un sudario appiccicoso. Il corpo scheletrico all'interno della fossa comincia a squagliarsi. Nel giro di pochi secondi assume una consistenza melmosa, poi si liquefa in una poltiglia nerastra e maleodorante, che gorgoglia mestamente prima di ridursi in polvere ed essere spazzata via dalla brezza impetuosa. Quando ciò accade, vi sembra di udire per l'ultima volta la voce oscena e gracchiante della strega che lancia la sua malefica risata. Poi, bruscamente così com'erano iniziati, tutti gli strani fenomeni cessano di colpo. Ancora una volta vi trovate sulla grande roccia nel mezzo del lago, ma una grande calma sembra essere calata sulla valle. La minaccia è stata definitivamente scongiurata!

Tutto ciò che rimane nella tomba ormai vuota sono i tesori terreni coi quali Gramaccia era stata sepolta. Ci sono dei **bracciali dell'armatura (CA 6)** e un nodoso **bastone +1**, che i PG possono recuperare ormai senza più pericolo.

Il master può ora decidere se giocare il viaggio di ritorno fino alla corporazione dei bardi oppure descriverlo in poche parole, risparmiando ulteriori vicissitudini al gruppo, prima di passare alla conclusione del modulo. Con la sconfitta della strega, il suo pupillo Lotario ha inoltre perso definitivamente la possibilità di creare o manipolare gli eventi atmosferici, visto che la capacità di interagire con gli spiriti meteorologici dell'aria gli era garantita dall'intermediazione dello spettro di Gramaccia.

CONCLUSIONE

L'avventura è praticamente terminata. Il master deve tirare le fila della vicenda, anche in base agli accordi presi tra i bardi e i personaggi. A seconda di come il gruppo ha affrontato i vari incontri, è possibile che in futuro si trovi ancora ad avere a che fare col tempestario oppure con i goblin, o persino col cinghiale mannaro e il suo branco. Tuttavia, se le cose sono andate come avrebbero dovuto, tutte questi pericoli saranno ormai fuggiti per un lungo periodo.

È inoltre possibile che uno o più giocatori possano scegliere di interpretare un bardo come prossimo personaggio, specialmente se il loro è andato incontro a una brutta fine nel corso della missione. Questa nuova opzione è ora perfettamente accettabile – ovviamente col beneplacito del master – grazie alle informazioni presentate nella speciale sezione del modulo che descrive in dettaglio questa nuova classe di personaggio.

LOTARIO IL TEMPESTARIO

Chi sono i tempestari?

I tempestari sono una particolare categoria di maghi, ai quali si attribuisce la capacità soprannaturale di controllare le forze atmosferiche per provocare pioggia, grandine, neve e altre perturbazioni ancora più violente. Possono manipolare le condizioni meteorologiche a proprio piacimento, per trarne vantaggio oppure creare disastri. Sono molto temuti perché sono in grado di causare ingenti danni ai raccolti. Si crede che i loro poteri derivino dallo speciale rapporto che hanno con gli spiriti maligni che albergano nella zona aerea fra il cielo e la terra, coi quali stringono veri e propri patti. Ovviamente i tempestari, grazie a questa collaborazione, possono anche far cessare i fenomeni estremi e prevenire la rovina che questi potrebbero causare, anche se pochi lo fanno (almeno senza un adeguato compenso). Molti di questi stregoni usano i propri poteri per ricattare la gente oppure li mettono al servizio del miglior offerente, in modo da accumulare ricchezze e prestigio personale.

In quest'avventura, Lotario non è ancora un vero tempestario. Le sue capacità di influenzare i fenomeni atmosferici derivano infatti dall'intermediazione che il fantasma della strega Gramaccia fa per lui presso gli spiriti dell'aria. Per tale motivo, anche se viene sconfitto oppure ucciso, i PG dovranno poi sbarazzarsi dello spettro della malvagia fattucchiera per porre definitivamente termine alla minaccia.

Lotario il tempestario (umano mago del 7° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 7d4+7, pf 29, tpcCA0 18 (16 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M7, Mor 7, PX 790, For 11, Int 13, Sag 8, Des 16, Cos 14, Car 13].

Incantesimi dei maghi (3/2/2/1): 1° livello: *blocca porta*, *caduta morbida*, *charme su persone*; 2° livello: *immagini speculari*, *invisibilità*; 3° livello: *blocca persone*, *evoca mostri I*; 4° livello: *evoca mostri II*.

Equipaggiamento: bastone, pugnale, pugnale d'argento, 4 dardi, **anello della protezione +1**, **bacchetta paralizzante** (6 cariche), **pergamena protettiva contro i licanthropi**, **pozione del controllo degli animali**, **pozione della guarigione**, libro di magia (1° livello: *blocca porta*, *caduta morbida*, *charme su persone*, *disco fluttuante*, *evoca famiglio*, *identificare oggetti magici*, *individuazione della magia*, *lettura della magia*, *manipolare il fuoco*; 2° livello: *bocca magica*, *chiavistello magico*, *globo oscuro*, *immagini speculari*, *invisibilità*, *oro degli sciocchi*, *spaventare*; 3° livello: *blocca persone*, *chiaroudienza*, *chiaroveggenza*, *dispersione della magia*, *evoca mostri I*, *folata di vento*, *respirare sott'acqua*; 4° livello: *evoca mostri II*, *falò ipnotico*, *infoltimento vegetale*, *occhio dello stregone*, *scaccia maledizione*).

Linguaggi: comune, allineamento, goblin.

Abilità secondaria: contadino.

Personalità: ambizioso, vendicativo, codardo.

Giocare il ruolo di Lotario

Lotario è un uomo ambizioso, convinto di avere delle capacità molto superiori a quelle che possiede realmente. Si delizia nel dimostrare tutto il suo potere magico, per incutere timore e pretendere rispetto dagli altri. In fondo, però, è un vile con un grande complesso d'inferiorità. Teme il dolore e la morte, ed è pronto a tutto per salvarsi la vita. Infatti, se viene catturato o sconfitto, oppure quando capisce che non ha via d'uscita, preferisce arrendersi ed è pronto a spiattellare tutta la storia ai PG pur di cavarsela. Addosserà gran parte della responsabilità alla strega Gramaccia, spiegando nel dettaglio il fatto che, in realtà, è lo spirito della donna a consentirgli di manipolare il tempo atmosferico e di creare i fenomeni climatici estremi. Per quanto riguarda le incursioni contro i bardi, darà tutta la colpa alla tribù goblin dei ragni blu. Sarà anche disposto, se non vede altra possibilità di salvarsi, a rinunciare ai propri averi materiali.

È viscido, bugiardo e adulator, se la situazione lo richiede, mentre se sta vincendo si rivela crudele e spietato. Il master deve interpretare Lotario secondo le linee guida appena indicate, perché interagisca coi giocatori e non sia un semplice nemico da eliminare. Difficilmente, infatti, lo stregone permetterà ai personaggi di farlo fuori. Piuttosto, si consegnerà loro, pronto a sottomettersi alle decisioni del gruppo. È disposto a finire in galera, piuttosto che infilzato dalle spade degli avversari. Se Lotario riesce a cavarsela e sopravvive all'avventura, i PG si saranno fatti un nemico che potrebbe tornare a cercare vendetta anche dopo molto tempo...

Tattiche da usare nello scontro coi PG

Tenendo conto di quanto riportato a proposito della personalità di Lotario, il master deve elaborare la miglior

tattica possibile nello scontro coi personaggi. Ovviamente molto dipenderà sia dall'approccio dei PG che dalla composizione e potenza del gruppo. Per questo motivo, non è possibile prevedere in anticipo una strategia assoluta, ma di seguito vengono fornite alcune linee guida che potranno essere elaborate seguendo l'effettivo sviluppo della situazione. Il master deve anche sentirsi libero di cambiare la lista degli incantesimi a disposizione del tempestario, se ritiene che ciò possa rivelarsi di maggior efficacia ai fini dell'avventura.

Una volta al corrente della presenza degli intrusi, Lotario si fa estremamente cauto. Usa *blocca porta* per sbarrare uno degli usci e rendere più complicata l'esplorazione dei PG. Quindi si procura degli alleati usando *evoca mostri I* ed *evoca mostri II*. Per quanto possibile, cerca di usarli come una barriera tra sé e gli avventurieri, per evitare di farsi impelagare in uno scontro corpo a corpo. Sfrutterà al meglio *invisibilità* per tendere un'imboscata ai nemici oppure per cercare di scappare. In combattimento, ricorre subito a *blocca persone*, quindi alla bacchetta paralizzante ed eventualmente a *charme su persone*. Per prima cosa, però, lancerà *immagini speculari*.

In ogni caso, il master deve ricordare che il mago non ha alcuna intenzione di lottare fino alle estreme conseguenze ed è pronto alla resa, se capisce di non avere più scampo. Un'osservazione finale: alcuni dei tesori magici di Lotario (la pergamena protettiva contro i licanthropi e la pozione del controllo degli animali) risulteranno molto utili nell'incontro che i personaggi avranno, durante il viaggio per raggiungere il Lago Nero, con i cinghiali dell'area P23.

NUOVI MOSTRI

Bizzarria d'acqua

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	nuoto 18 m (6 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (tocco)
Ferite:	1 + paralisi
Tiri salvezza:	G6
Morale:	12
Classe tesoro:	XIV
Punti esperienza:	65

Questi esseri, originari del Piano elementale dell'acqua, vivono nelle pozze o in altri ambienti acquatici. Assalgono tutti coloro che li disturbano, nutrendosi della forza vitale delle vittime. Hanno l'aspetto di un gigantesco serpente lungo circa 3 m.

In combattimento, le bizzarrie d'acqua possono attaccare un singolo nemico che si trova entro 3 m dalla loro dimora. Quando colpiscono, il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato e viene trascinato sott'acqua. Una volta che hanno catturato una vittima, ignorano tutti gli altri avversari finché non uccidono la preda. Mentre rimane sommerso, il prigioniero deve effettuare in ogni round un tiro salvezza contro morte oppure perde i sensi e, a meno che non venga soccorso, muore nel giro di 3 round. Un personaggio intrappolato può attaccare con una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Le bizzarrie d'acqua subiscono solo 1 ferita dagli attacchi con armi da taglio, mentre quelle contundenti causano le normali ferite. I bonus dovuti alla Forza e alla magia si applicano come sempre. Gli attacchi basati sul freddo rallentano questi mostri, dimezzandone il movimento e costringendoli ad attaccare solo una volta ogni due round, mentre quelli basati sul fuoco causano automaticamente metà danno e non infliggono nessuna ferita se viene effettuato con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Qualsiasi altro attacco non causa alcuna ferita. Una volta che sono ridotti a 0 pf, si disgregano per riformarsi nel giro di 2 round. Solo l'incantesimo *purificare cibo e bevande* uccide definitivamente e immediatamente questi esseri.

Rosa vampiro

Num. mostri:	0 (1d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (spine)
Ferite:	1d8 + vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	135

Le rose vampiro hanno l'aspetto degli omonimi fiori. Somigliano a un cespuglio di rose bianche ma, nonostante le apparenze, possono svelle dal terreno le radici e muoversi lentamente per andare a caccia di prede. In combattimento, avvinghiano la vittima con i lunghi rami coperti di spine, infliggendo 1d8 ferite. Questi aculei sono cavi e, una volta che sono andati a segno, le rose vampiro risucchiano automaticamente il sangue del bersaglio causandogli 1d8 ferite per round (ferimento continuo). In più, sempre attraverso le spine, la pianta inietta un potente anestetico nel sangue della preda. Questa deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure perde ogni forza di volontà e consente alla pianta di dissanguarla senza reagire. Man mano che un cespuglio di rose vampiro si nutre del sangue della vittima, i suoi fiori diventano di un color rosso sempre più intenso.



BARDO

Requisiti: Int 13, Des 12, Car 15
 Attributi primari: Des, Car
 Dado vita: 1d6 (anche in caso di utilizzo della regola dei DV avanzati)
 Livello massimo: no

Livelli dei bardi		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d6)
0	1	1
1.401	2	2
2.801	3	3
5.601	4	4
11.251	5	5
22.501	6	6
45.001	7	7
90.001	8	8
180.001	9	9
305.001	10	+2 pf*
430.001	11	+4 pf*
555.001	12	+6 pf*
680.001	13	+8 pf*
805.001	14	+10 pf*
930.001	15	+12 pf*
1.055.001	16	+14 pf*
1.180.001	17	+16 pf*
1.305.001	18	+18 pf*
1.430.001	19	+20 pf*
1.555.001	20	+22 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

I bardi, a volte noti anche come scaldi, menestrelli, cantastorie o trovatori, sono una sorta di factotum e tuttofare, abili in molti campi differenti senza essere maestri in nessuno di essi. Indipendentemente dal nome col quale

vengono chiamati, sono presenti in quasi ogni cultura o razza. I bardi umani, elfi e mezzelfi non hanno restrizioni di livello; quelli gnomi, halfling, mezzorchetti o nani possono raggiungere al massimo il 5° livello.

Per intraprendere questa carriera, gli aspiranti vengono sottoposti a un lungo addestramento presso una corporazione dei bardi, dove possono tornare a cercare informazioni e apprendere nuove canzoni del potere tra un'avventura e l'altra. I candidati, per essere ammessi, devono essere dotati di arguzia, fascino e talento. Tra le altre cose, imparano sia a suonare uno strumento musicale che a cantare (ottenendo automaticamente l'abilità secondaria appropriata, in aggiunta a quella che spetta normalmente a tutti i personaggi).

Tra i compiti di ogni bardo che si rispetti c'è quello di tramandare le antiche tradizioni, saghe e battaglie, spesso mettendole in versi in modo che siano più facili da ricordare e più interessanti da narrare. A volte si aggregano ai gruppi di avventurieri più potenti proprio per fornire un resoconto accurato delle loro imprese. Viste le molte capacità, non di rado sono impiegati anche come ambasciatori o intermediari per risolvere ostilità e altre divergenze. Viaggiano costantemente e per mantenersi cantano ballate e raccontano storie, per divertire sia i nobili che il popolino.

I bardi devono sempre avere un allineamento almeno parzialmente neutrale. Non possono indossare un'armatura più pesante della cotta di maglia né usare scudi, ma sono in grado di utilizzare qualsiasi arma. I loro tiri per colpire sono gli stessi di un guerriero di pari livello, mentre i tiri salvezza sono quelli di un ladro di pari livello. Hanno le abilità dei ladri: borseggiare, scalare pareti, sentire rumori e leggere i linguaggi.

Inoltre, possiedono una speciale conoscenza delle tradizioni che gli permette di essere al corrente di informazioni riguardo a luoghi, avvenimenti, oggetti, persone, magie,

Abilità dei bardi

Livello bardo	Borseggiare*	Scalare pareti	Sentire rumori	Leggere i linguaggi	Conoscenza delle tradizioni
1	23	87	1-2	80	20
2	27	88	1-2	81	22
3	30	89	1-3	82	24
4	37	90	1-3	83	26
5	40	91	1-3	84	29
6	43	92	1-4	85	32
7	53	93	1-4	86	35
8	63	94	1-4	87	38
9	73	95	1-4	88	41
10	83	96	1-5	89	44
11	93	97	1-5	90	48
12	105	98	1-5	91	52
13	115	99	1-5	92	56
14	125	99	1-5	93	60
15	135	99	1-5	94	65
16	145	99	1-5	95	70
17	155	99	1-5	96	75
18	165	99	1-5	97	80
19	175	99	1-5	98	85
20	185	99	1-5	99	90

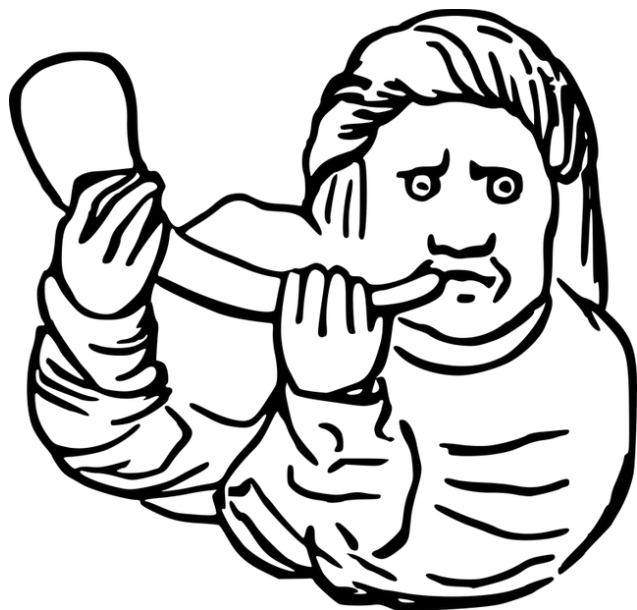
* -5% per ogni livello o DV della vittima (c'è sempre un 1% di fallire, anche se l'abilità supera il 100%).

storie e leggende, ecc. Il master deve decidere se il bardo ha diritto a effettuare il tiro, a seconda delle circostanze e degli eventi. Anche le notizie esatte che vengono fornite sono a discrezione del master, che deve usare un giusto equilibrio per non rendere questa abilità troppo vantaggiosa né viceversa del tutto inutile.

Al 9° livello, un bardo può attirare al suo servizio 2d6 apprendisti del 1° livello. Questi lo serviranno con una certa affidabilità, ma non potranno essere rimpiazzati qualora venissero uccisi. Per determinare il tipo di seguace, bisogna tirare 1d100 – 01-50: bardo, 51-70: guerriero, 71-90: ladro, 91-100: illusionista.

I bardi possono usare gli oggetti magici generici, più quelli specifici dei guerrieri e dei ladri. A partire dal 10° livello, possono leggere le pergamene magiche (solo dei maghi) con una probabilità del 90%. Un fallimento significa che l'incantesimo non funziona come previsto e provoca un guaio a discrezione del master. Inoltre, sono in grado di usare alcuni oggetti magici con effetti maggiori rispetto al normale:

- Corno degli eroi: raddoppia il numero di berserker evocati.
- Corno della distruzione: raddoppia gli effetti e la gittata.
- Flauto dei topi: raddoppia il numero di ratti evocati e la distanza dell'efficacia (fino a 240 m), e dimezza il tempo entro il quale arrivano. Inoltre, i topi ubbidiscono al suonatore il 99% delle volte (95% in caso di seconda evocazione). Se i ratti sono controllati da un'altra creatura, la probabilità cumulativa di prenderne il controllo sale al 60% a round e quella di mantenerlo in caso di contesa è del 95%.
- Lira della costruzione: raddoppia gli effetti e la gittata, riducendo all'1% la probabilità (10% se il suonatore viene colpito in combattimento) di suonarla in modo sbagliato, con un ulteriore 10% di probabilità che gli effetti della lira siano non solo negati ma invertiti.
- Tamburi del panico: il tiro salvezza per resistere agli effetti subisce una penalità di -2.



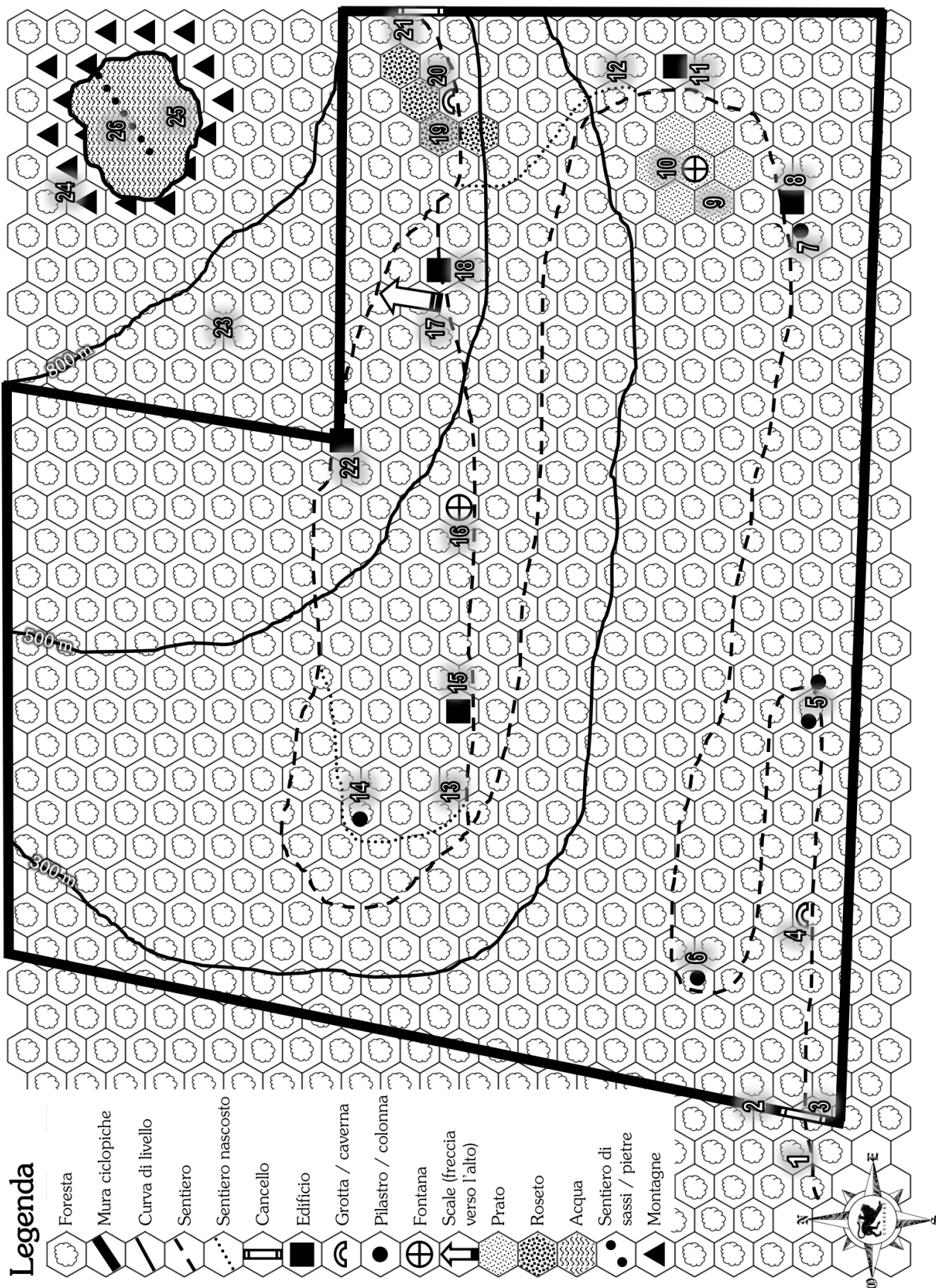
Canzoni del potere dei bardi

Livello bardo	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	2	2	-	-	-
5	2	2	1	-	-
6	2	2	2	-	-
7	3	2	2	1	-
8	3	2	2	2	-
9	3	3	2	2	1
10	3	3	2	2	2
11	3	3	3	2	2
12	4	3	3	2	2
13	4	3	3	3	2
14	4	4	3	3	2
15	4	4	3	3	3
16	4	4	4	3	3
17	5	4	4	3	3
18	5	4	4	4	3
19	5	5	4	4	3
20	5	5	4	4	4

I bardi non lanciano incantesimi, ma possono usare le loro canzoni del potere, che in pratica duplicano esattamente alcuni incantesimi di chierici (C), druidi (D), illusionisti (I) e maghi (M). In caso di effetti invertibili, possono usare entrambe le forme senza doverne scegliere una in anticipo. Non hanno bisogno di libri di magia, né di pregare una divinità per ricevere le loro canzoni. Le apprendono oralmente dalla corporazione dei bardi e, successivamente, ogni giorno scelgono semplicemente quali vogliono memorizzare, proprio come fanno gli altri incantatori. Per utilizzare le canzoni del potere, restano valide tutte le regole già esistenti per gli incantesimi (vedi pp. 17-18 del manuale di *Labyrinth Lord™* e p. 29 di quello dell'Edizione Avanzata). Una volta raggiunto il 9° livello, i bardi possono anche crearne delle nuove, come descritto nella sezione relativa alla ricerca magica a p. 127 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

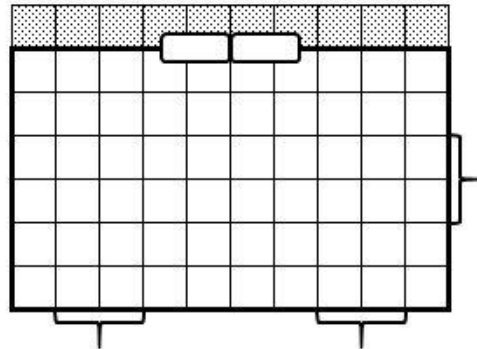
Lista delle canzoni del potere dei bardi					
Livello					
1	2	3	4	5	
1.	Charme su persone (M)	Amnesia (M)	Arma possente (C)	Allucinazione mortale (I)	Animare i morti (M)
2.	Comando (C)	Benedizione (C)	Blocca animale (D)	Blocca vegetale (D)	Blocca mostri (M)
3.	Comprendere i linguaggi (M)	Blocca persone (C)	Dispersione della magia (C)	Charme su mostri (M)	Colpo infuocato (C)
4.	Fascino (M)	Bocca magica (M)	Dissolvere le illusioni (I)	Confusione (M)	Confusione maggiore (I)
5.	Identificare oggetti magici (M)	Cecità (I)	Invocare il fulmine (D)	Falò ipnotico (M)	Contattare altri piani (M)
6.	Illusione uditiva (I)	Charme su persone e animali (D)	Localizza oggetto (C)	Goffaggine (M)	Contatto con la natura (D)
7.	Individuazione della magia (M)	Forza (M)	Morte apparente (C)	Infondere emozioni (I)	Dedalo arcano (I)
8.	Ipnosi (I)	Ipnottizzare i serpenti (C)	Paralisi arcana (I)	Parlare con le piante (C)	Evoca ombre (I)
9.	Lettura della magia (M)	Pelle coriacea (D)	Potere allucinatorio (I)	Parlare in altre lingue (C)	Immagine proiettata (I)
10.	Luci danzanti (I)	Pirotecnica (M)	Suggestione (M)	Pseudomostri I (I)	Mano che blocca (M)
11.	Potere illusorio (I)	Raggio dell'indebolimento (M)	Terreno illusorio (I)	Resistenza illusoria (I)	Pseudomostri II (I)
12.	Scaccia paura (C)	Sfocatura (I)	Velocità (M)	Scudo di fuoco (M)	Regressione mentale (M)
13.	Scudo (M)	Sordità (I)			
14.	Sonno (M)	Spaventare (M)			
15.	Ventriloquio (M)	Trama ipnotica (I)			

Mappa P – Poggiombroso e il Lago Nero (Scala: 1 esagono = 300 m)



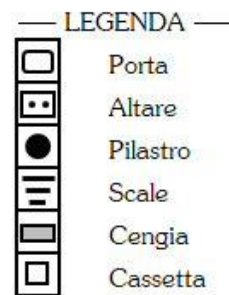
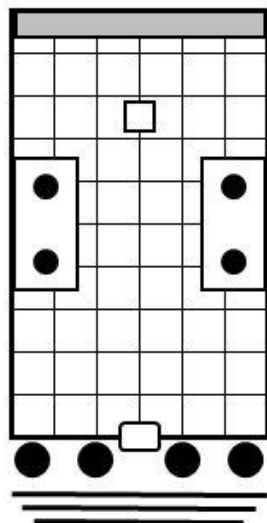
LA STAZIONE DI CAMBIO

Scala: 1 quadretto = 0,5 m



IL TEMPIETTO DEI VIAGGIATORI

Scala: 1 quadretto = 0,5 m

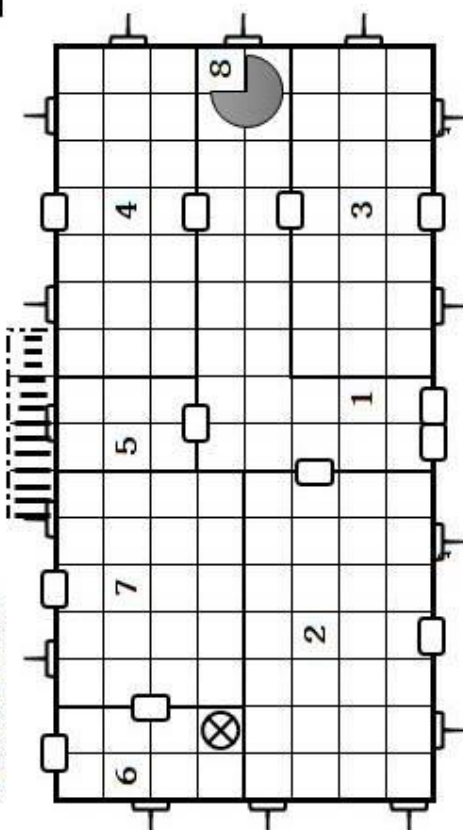


MAPPA B – LA CORPORAZIONE DEI BARDI

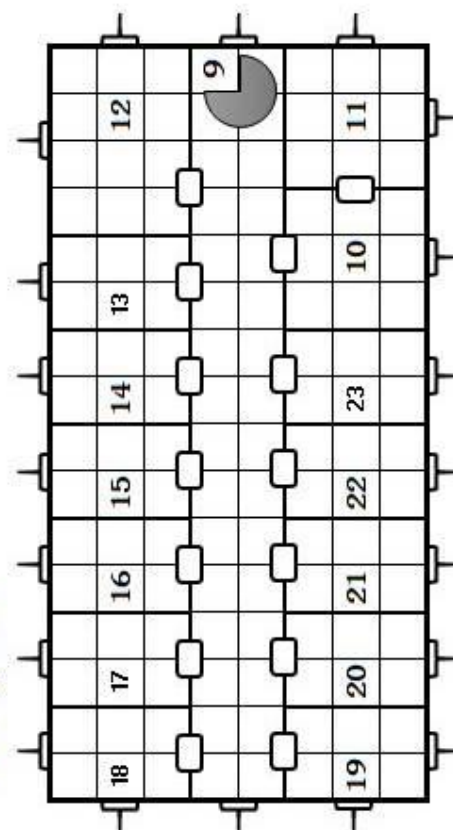
Scala: 1 quadretto = 3 m



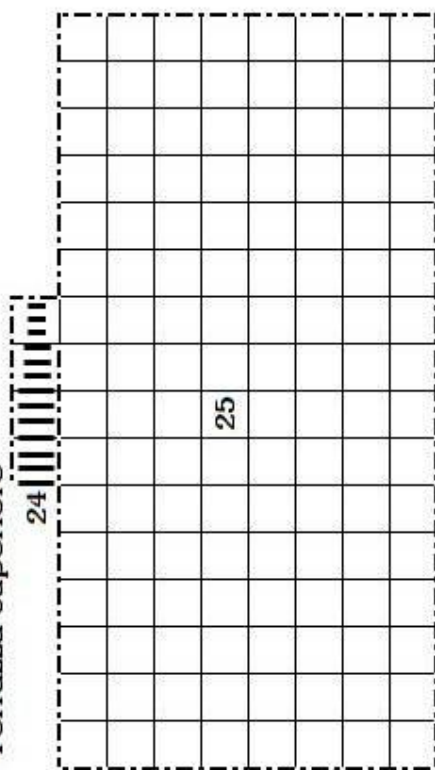
Pianterreno



Primo piano



Terrazza superiore



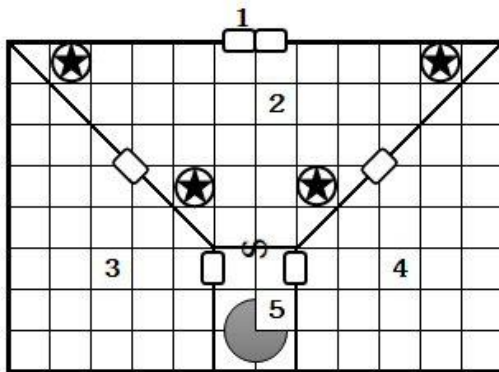
LEGENDA

	Porta
	Porta a due ante
	Finestra
	Scale
	Scale a chiocciola
	Botola sul pavimento
	Parapetto

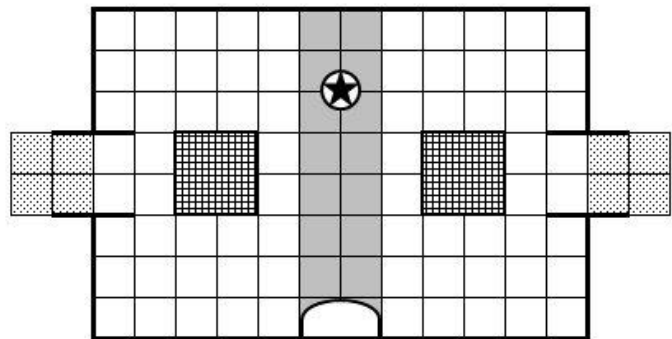
MAPPA T – LA TORRE DI LOTARIO

Scala: 1 quadretto = 1,5 m

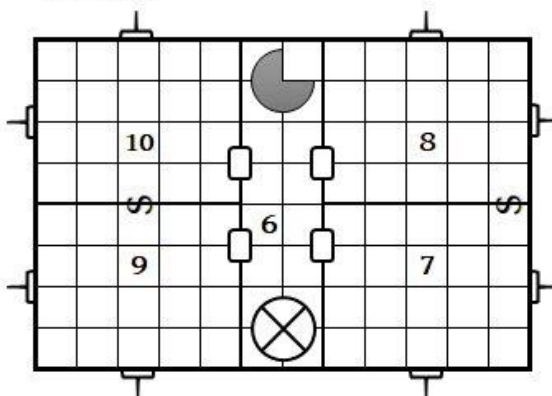
Piano 1



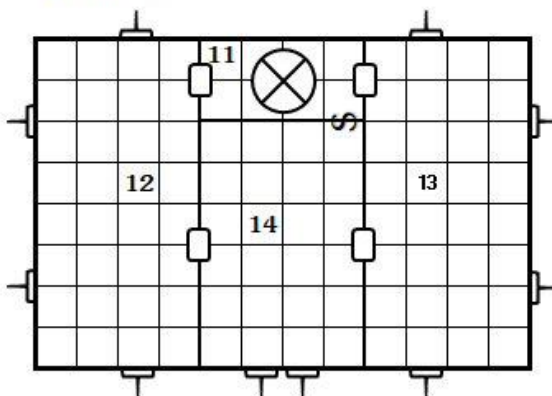
Piano 0



Piano 2



Piano 3



— LEGENDA

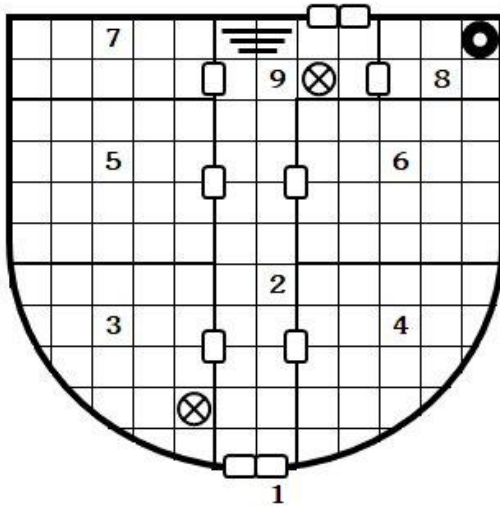
	Porta
	Porta a due ante
	Porta o passaggio segreto
	Porta ad arco
	Finestra
	Scale a chiocciola (verso l'alto)
	Statua
	Botola sul pavimento
	Griglia sul pavimento
	Mascherone
	Ghiaia



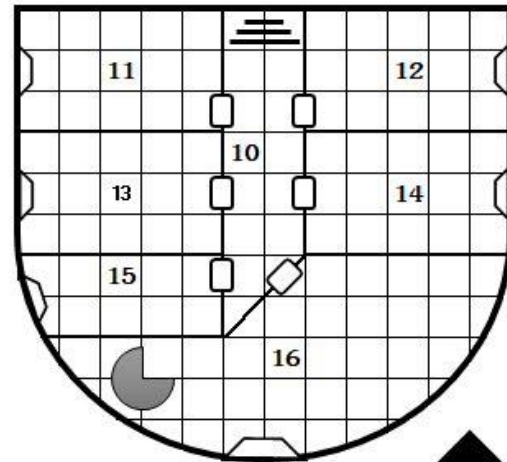
MAPPA G – IL RIDOTTO DEI GOBLIN

Scala: 1 quadretto = 1,5 m

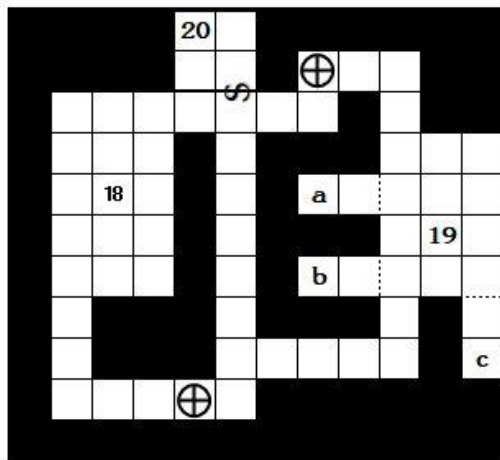
Pianterreno



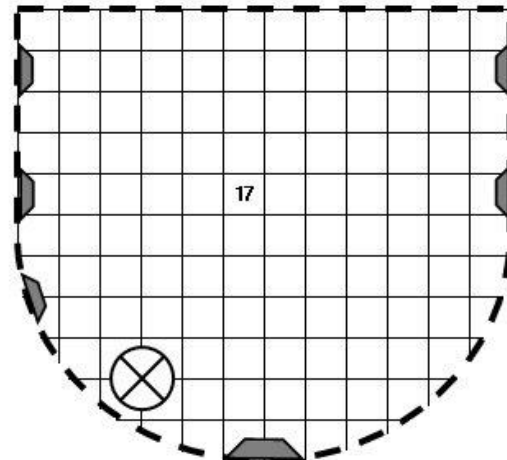
Primo piano



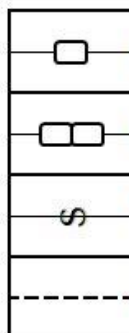
Sotterranei



Tetto



LEGENDA

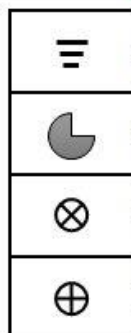


Porta

Porta a due ante

Porta o passaggio segreto

Mura merlate

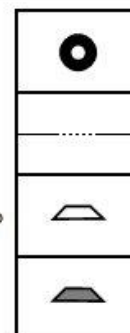


Scale

Scale a chiocciola

Botola sul pavimento

Botola sul soffitto



Pozzo

Grata o sbarre

Camino

Comignolo

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

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

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyga.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

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

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Vampire Rose from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Tom Moldvay and Jean Wells.

Weird from the Tome of Horrors II, copyright 2004, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro. Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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

END OF LICENSE

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

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

Cover art by Jeff Dbury. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/users/jdgraphics63-15445110/>.

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

CHDDb6 Lotario il Tempestario, copyright 2022 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it