

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

La Spada di Grartz  
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Dieter\_G

Illustrazioni: Billiam Babble, Jason Glover,  
Mariana Ruiz Villarreal, William  
McAusland

Mappe: Gianmatteo Tonci

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.

© 2023 Chimerae Hobby Group



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHDDB7 - 1ª Edizione - Giugno 2023

## INDICE

Introduzione	4
Ambientazione	4
Informazioni generali	4
La vallata di Stornheim	6
Iniziare la ricerca	9
Il Lago delle Ombre	10
Il tumulo sepolcrale di Wulfius	11
La fortezza di Veleskant	13
Il monastero di Rookbird	20
Le caverne di Faglia Profonda	28
Concludere l'avventura	34
Personaggi pronti per l'uso	35
Inserito da consegnare ai giocatori	38

## Mappe

La vallata di Stornheim	39
La fortezza di Veleskant – piano terra e piano superiore	40
La fortezza di Veleskant – sotterranei	41
Il tumulo sepolcrale di Wulfius Grartz	42
Il monastero di Rookbird – piano principale e catacombe	43
Le caverne di Faglia Profonda	44

## Abbreviazioni

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

---

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

### Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

### Avviso per i giocatori

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

### Note per il master

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

## AMBIENTAZIONE

### Ambientazione

La Spada di Grartz è un’avventura per 4-8 personaggi di livello 1-3, con una media di 12 livelli di esperienza. Il master può collocare la vallata di Stornheim in qualunque zona che ritiene opportuna e può facilmente adattare questo modulo alla propria campagna di gioco, semplicemente cambiando i nomi delle principali località.

## INFORMAZIONI GENERALI

I personaggi hanno il compito di recuperare la leggendaria spada un tempo appartenuta al valoroso condottiero Wulfius Grartz. Egli guidò, in tempi ormai remoti, le popolazioni degli uomini della Valle contro le orde tribali di hobgoblin che volevano invadere il territorio e sterminarli. Furono anni cupi, densi di lotte e sofferenze, al termine dei quali gli eserciti di Grartz riuscirono, dopo innumerevoli battaglie in campo aperto e atti di guerriglia, a ricacciare indietro gli aggressivi clan umanoidi e a dare finalmente la pace ai villaggi umani in tutta la zona. Sfortunatamente Wulfius fu colpito a morte nello scontro decisivo, trafitto dalla lama del grosso e malvagio re hobgoblin, e tutti i tentativi dei guaritori di salvargli la vita si rivelarono vani. Il grande condottiero venne sepolto in un tumulo sul luogo dell’ultimo combattimento, assieme alla sua spada e a tutto l’equipaggiamento di guerra, come si addiceva a un valoroso del suo rango.

L’erba tornò a crescere sulla terra macchiata di sangue, e per lunghi anni i fiori selvatici e il sibilo del vento furono i soli custodi dell’ultima dimora terrena di Grartz. Innumerevoli lacrime vennero versate per lui, assai più numerose delle gocce di pioggia autunnale che bagnavano la sua solitaria tomba, nella parte nord-orientale del paese. Le imprese e il coraggio di Wulfius non furono dimenticati dai suoi conterranei, che gli dovevano la libertà e la vita. Così, quando finalmente la Valle tornò a prosperare, venne deciso che le spoglie del glorioso condottiero dovessero riposare in un mausoleo di marmo e bronzo, appositamente costruito nel cimitero della cittadina di Stornheim con l’apporto finanziario dell’intera comunità. Quando infine tutto fu pronto, una spedizione venne inviata al tumulo per recuperare il corpo di Grartz e trasferirlo nell’ultima dimora eretta per lui. Ma una brutta sorpresa attendeva gli ignari componenti della missione di Stornheim: essi trovarono infatti il sepolcro violato e vuoto, spogliato sia del corpo di

Wulfius che di tutti i suoi averi, posti a giacere assieme a lui nella fredda oscurità.

Ciò che gli zelanti cittadini non potevano sapere era che gli hobgoblin della tribù dei Denti Gialli, una delle più luttuosamente colpite dalla guerra, avevano deciso di vendicare i loro innumerevoli caduti in battaglia. Dopo qualche tempo, assicuratisi che il tumulto non fosse sorvegliato, alcuni dei maschi più grossi e coraggiosi si spinsero nella tetra sala dove giaceva il corpo di Grartz, e consumarono la loro rivalsa. Il cadavere di Wulfius venne fatto a pezzi e bruciato, e le ceneri furono poi calpestate e maledette, cosicché nessuno fosse mai in grado di resuscitare il guerriero dalla morte. La sua armatura e lo scudo erano talmente malridotti, dopo la furiosa battaglia in cui il condottiero aveva perso la vita, che gli umanoidi non si presero nemmeno la briga di portarli con loro e li gettarono in un dirupo poco distante, dove rimasero finché il tempo e gli agenti atmosferici non li trasformarono in ruggine. Ma i predoni trovarono nella viscida umidità del sepolcro un grande tesoro, la spada incantata di Grartz. Appartenuta per generazioni alla sua famiglia, non poteva però essere brandita impunemente dai seguaci del male. Infatti, dolorose scosse elettriche ne percorrono la lama e l'impugnatura quando una creatura indegna anche solo la sfiora.

Così gli hobgoblin, spaventati dal potere latente dell'arma, che sembrava ancora combatterli persino dopo la morte del suo antico padrone e nonostante fossero trascorsi anni dalla fine della guerra – la gettarono in un sacco maleodorante e se la trascinaron dietro fino alle profonde caverne ove dimoravano i superstiti della loro tribù. Furono accolti con tutti gli onori e una grande festa venne celebrata per la vendetta compiuta contro Grartz, la cui spada fu letteralmente fatta a pezzi. Protetti dalla magia degli sciamani del clan, i più abili fabbri hobgoblin smantellarono l'arma in quattro pezzi: lama, impugnatura e pomolo, dal quale estrassero la gemma che vi era incastonata. Le singole parti erano ormai inoffensive e vennero distribuite tra i membri della tribù che avevano partecipato al raid nel tumulto. Solo la gemma finì nel tesoro comune, quale parziale risarcimento delle tante perdite subite in guerra dai Denti Gialli.

Eppure il fato era ancora in agguato. Qualche tempo dopo, la tana del clan di umanoidi venne, infatti, attaccata e depredata da un gruppo di avventurieri in cerca di fortuna. La tribù, già decimata dalla guerra nella Valle, fu facilmente sopraffatta. Quasi tutti gli hobgoblin vennero uccisi quel giorno, tranne alcuni che riuscirono a fuggire per stretti passaggi segreti, noti solo a pochi, che si spingevano fin nel cuore delle montagne, nei luoghi profondi dove nessuno osava inoltrarsi.

Al termine della razzia, gli avventurieri si divisero il bottino e, così facendo, separarono per sempre le varie parti della spada, senza tuttavia riconoscerle per ciò che erano veramente. La lama, che uno degli hobgoblin aveva innestato su un rozzo manico di osso legandola con dello spago, venne presa da un cavaliere che aveva intenzione di ricavarne un'arma degna di tale nome. La buona fattura del metallo non era passata inosservata al suo occhio esperto, così la tenne con sé e la portò nella fortezza di Veleskant, sulle colline a nord.

Il pomolo e l'impugnatura, che apparivano comunque preziosi per i materiali con cui erano intarsiati, furono consegnati ai chierici che seguivano la compagnia e vennero presentati, assieme a numerosi altri oggetti preziosi, come offerte a Skardos, dio della guerra e della battaglia. Fu così che finirono al monastero di Rookbird, sugli inaccessibili altipiani orientali.

Infine, la gemma venne portata via dagli hobgoblin superstiti. I pochi che riuscirono a scappare salvarono la vita e, col tempo, tornarono alle loro caverne. Qui ricostituirono la tribù e, sebbene i Denti Gialli non siano più assurti alla potenza del passato, sono sopravvissuti agli anni e alle avversità, fino ai giorni in cui è ambientato questo modulo.

Il ritorno in città degli emissari inviati a recuperare il corpo del loro amato liberatore venne accolto con disperazione, ma nessuno riuscì a trovare una soluzione efficace. Il mausoleo nel cimitero di Stormheim venne chiuso e al suo interno, dentro al grande sarcofago di pietra, riposano solo polvere e nulla, avvolti nella soffocante oscurità e cullati dalla glaciale monotonia del silenzio. Col passare del tempo, l'oblio cadde su Wulfius Grartz e sulla sua spada fatata, finché persino il nome venne dimenticato. Le sue gesta, cantate con orgoglio ed enfasi dai menestrelli, sono diventate solo storie per bambini da raccontare davanti al fuoco nelle serate invernali ammantate di neve. Pochi sono coloro che ricordano la verità sul coraggio e sulle imprese del valoroso che tanti anni fa riconquistò la pace e la libertà per la vallata di Stormheim, pagando il prezzo dei suoi ideali con la morte e l'oblio.

### Entrano in scena i PG

Anche se tutti (o quasi) hanno scordato Wulfius e le sua epopea, la sua stirpe è sopravvissuta. Uno degli ultimi eredi della casata dei Grartz è Raggart Brentwood, un lontano discendente del condottiero, il cui avo era nientemeno che il figlio della sorella di Wulfius. Raggart è un nobile e uno studioso, che ha speso quasi tutta la fortuna di famiglia nelle ricerche sul suo glorioso parente. Essendo ormai in età matura e solo al mondo, Brentwood ha un solo desiderio da realizzare: quello di riuscire a ritrovare la spada del suo antenato per ridare nuovo lustro e credibilità alla figura di Wulfius, che il suo stesso popolo ha pressoché dimenticato. Nel corso degli ultimi anni, Raggart ha assoldato maghi e avventurieri per scoprire cosa avvenne veramente nel tumulto dove era stato sepolto Grartz. L'uomo è giunto persino a consultare alcuni saggi e oracoli, ha inviato emissari o visitato di persona gli esperti di storia antica più rinomati e molte delle biblioteche più fornite delle zone circostanti. Infine, ha visto premiati i suoi sforzi. Ha, infatti, scoperto tramite i resoconti del tempo e con il cospicuo aiuto della magia, tutto ciò che accadde dall'ingresso dei razziatori hobgoblin nel tumulto fino alla distruzione della loro tribù e alla successiva spartizione della spada. Ora Brentwood è a conoscenza dell'esatta ubicazione di tutte e quattro le parti dell'arma smembrata ed è in cerca di qualcuno che sia in grado di recuperarle.

Il master dovrebbe far contattare i PG direttamente da Raggart, il quale spiegherà loro che ha da affidargli una missione "limitatamente pericolosa e discretamente redditizia". L'uomo rivela le sue intenzioni senza nascondere

nulla ai personaggi, cercando di conquistarne la fiducia con onestà e franchezza. Il prezzo non è un problema per il facoltoso nobile, che è interessato soprattutto all'affidabilità dei PG sotto tutti i punti di vista, sia quello della correttezza che della competenza (si consiglia al master di stabilire una cifra accettabile dal gruppo, senza mercanteggiare troppo né largheggiare all'inverosimile).

Quando finalmente le parti verranno a un accordo, Raggart inviterà i PG a cena presso la propria magione e nel corso della serata spiegherà l'incarico che ha per loro, quello appunto di recuperare la spada di Grartz e riportargliene i quattro frammenti. A tal fine racconterà ai personaggi la storia di Wulfius e delle sue gesta, enfaticizzandone il coraggio e il valore, fino a giungere all'evento della battaglia decisiva e dell'estremo sacrificio del condottiero. Quindi spiegherà gli eventi successivi: la costruzione del mausoleo, la razzia degli hobgoblin, lo sterminio della tribù e la separazione dell'arma. Non tralascerà di mettere al corrente i PG del modo in cui è venuto a conoscenza della verità e avanzerà quindi la richiesta di voler tornare in possesso del cimelio di famiglia.

L'unico punto riguardo al quale Raggart tace è quello sul modo di riunire la spada una volta che tutti i pezzi saranno stati recuperati. Infatti solo lui, grazie agli studi compiuti, è in grado di ricostruire correttamente l'arma, con l'aiuto di un incantesimo appositamente creato a tale scopo da un potente stregone.

Brentwood può fornire ai PG cavalcature ed equipaggiamento per il viaggio, provviste comprese, ma insiste sulla segretezza della missione e sul non voler ricorrere a mercenari o estranei al gruppo, per paura che qualcuno di questi possa sottrargli la spada o una parte di essa. Consegna inoltre ai personaggi una mappa della Valle, con alcune indicazioni riguardanti i luoghi che dovranno esplorare per recuperare tutti i frammenti dell'arma (inserto a p. 38).

### La spada di Grartz

L'oggetto della ricerca è una potente arma magica appartenuta da sempre alla casata dei Grartz, uno strumento di lotta contro le forze del male. Si tratta di una **spada +2, vendicatrice sacra** magnificamente forgiata in acciaio resistentissimo, sulla cui lama sono presenti decorazioni argentate. L'elsa è di ferro meteorico nero con intarsi dorati e d'argento, e nel pomolo è incastonata una pietra preziosa simile a un diamante dalle molte sfaccettature, di una trasparenza così limpida che sembra scomporre la luce che la attraversa in mille colori differenti.

Le creature di allineamento malvagio che toccano l'arma riunita subiscono 2d6 punti di danno a ogni round, a causa delle scosse elettriche che si sprigionano da essa.

### LA VALLATA DI STORNHEIM

La Valle, come viene semplicemente chiamata dai suoi abitanti, è un territorio rurale ma civilizzato e abbastanza tranquillo. Ci sono diversi villaggi sparsi lungo tutta la sua estensione ed è attraversata per intero dal Fiume d'Argento e dai suoi affluenti. Le montagne che la circondano sono alte e inaccessibili, e rappresentano un'ottima difesa naturale contro gli aggressori. Richiedono, infatti, molto

sforzo per essere valicate da un esercito, anche se ovviamente un numero relativamente esiguo di invasori abituati a muoversi in simili ambienti (come per esempio gli hobgoblin) potrebbero superarle con poche difficoltà.

L'economia della regione si basa su agricoltura e allevamento, entrambi molto fiorenti. Lungo i fiumi viene praticata la pesca, ma in maniera limitata al fabbisogno dei singoli villaggi, mentre più cospicui sono gli introiti derivanti dalla tessitura di stoffe a tinte vivaci, grazie ai colori naturali che si trovano in abbondanza sul territorio.

La parte settentrionale della vallata è pressoché disabitata ed è qui che si combatterono gran parte delle battaglie per l'indipendenza dagli invasori hobgoblin. Dai passi tra queste montagne si accede ai vari luoghi dove sono conservati i pezzi della spada di Grartz.

Oggi la Valle è una regione pacifica e fiorente, quasi autosufficiente e ignorata dalla maggior parte di coloro che vivono all'esterno dei suoi confini. I forestieri non sono visti di buon occhio, anche se talvolta vengono accompagnati lungo il fiume dai barcaiolari dei villaggi. Le zone più a nord sono universalmente considerate selvagge e nessuno vi mette piede, eccetto i pochi cacciatori che di tanto in tanto si spingono fin là alla ricerca di prede, che abbondano da quelle parti.

La casata dei Grartz e la sua storia, così come quella delle invasioni hobgoblin, è stata dimenticata dalla gran parte degli abitanti e viene considerata dai più una lontana leggenda, sbiadita dallo scorrere del tempo. Se i PG porteranno a termine con successo l'avventura, la polvere dei secoli verrà finalmente rimossa dal glorioso nome di questa famiglia, le cui gesta saranno nuovamente ricordate in tutta la loro grandezza. L'unico a possedere ancora una vestigia dei Grartz è proprio Raggart Brentwood, il quale conserva lo stemma araldico della casata: tre lune dorate sovrapposte in campo nero ed un fuoco scarlatto in campo bianco.

### Esplorare la Valle

Il master deve fare riferimento alla mappa della vallata di Stornheim, che servirà come base per le esplorazioni dei PG e nella quale sono riportate tutte le zone importanti dell'avventura, comprese quelle dove si trovano le quattro parti della spada. In essa è raffigurato l'intero territorio della Valle. Le grandi montagne che la circondano sono state delineate, il Fiume d'Argento e i suoi affluenti vengono chiaramente indicati, così come le principali cittadine e i luoghi di incontro. Infine, le strade praticabili sono segnate scrupolosamente. I PG potranno invece avvalersi della mappa che gli verrà consegnata da Raggart (anch'essa riportata più avanti nel modulo).

Nel seguito di questa sezione sono descritti i principali luoghi di incontro che i personaggi possono decidere di visitare nel corso della missione. Parte del territorio è pianeggiante e ubertoso. Nelle zone più meridionali, all'incirca fino all'altezza di Glenkirbich, le campagne sono verdi e ben curate, fitte di campi rigogliosi e pascoli prosperosi, mentre più a nord il terreno comincia a essere incolto e abbandonato. Vicino alle montagne che circondano la Valle, il paesaggio diviene brullo e collinoso, senza alcun segno di attività umana.

Le strade sono ben tenute, in terra battuta o persino lastricate in pietra (specie vicino ai villaggi), e attraversano i fiumi su solidi ponti di pietra, semplici ma ben costruiti. Dirigendosi verso nord i sentieri diventano meno marcati e battuti, fino a scomparire nel nulla, segno inequivocabile che una volta si spingevano ancor più a settentrione, ma in quella direzione sono stati abbandonati da tempo. Il Fiume d'Argento scorre verso l'esterno della Valle ed è quindi navigabile solo in direzione sud. Questo impedisce ai PG di utilizzarlo come via di trasporto, anche se resta il maggior elemento geografico di riferimento dell'intero territorio. In un piccolo bassopiano lussureggiante di vegetazione, uno dei suoi affluenti dà vita al Lago delle Ombre, così chiamato perché è circondato da grandi e antichi alberi che ne oscurano le acque dalla luce del sole. Il lago è placido, poco profondo e sfocia nuovamente in un torrente che alimenta quindi il Fiume d'Argento. Il traffico lungo le strade è scarso e ancora meno frequentemente capita di incontrare imbarcazioni sul fiume.

### Mostri erranti

Per determinare se i PG si imbattono in un mostro errante, il master deve tirare 1d6 all'inizio di ogni giorno: se il risultato è 6 allora avrà luogo un incontro, nel momento e nella situazione ritenuta più adatta. I possibili eventi sono elencati di seguito, a seconda della zona della Valle che i personaggi stanno attraversando.

1d8	Territori meridionali		Territori settentrionali	
	Incontro	Reazioni*	Incontro	Reazioni*
1	Paesani (1d6)	Amichevole	Cacciatore (1)	Neutrale
2	Cacciatori (1d3)	Amichevole	Vespe giganti (3d6)	Casuale
3	Paesani (1d8)	Amichevole	Hobgoblin (2d6)	Ostile
4	Hobgoblin (1d6)	Ostile	Ippogrifi (1d3)	Casuale
5	Mercante (1)	Neutrale	Cacciatori (1d2)	Neutrale
6	Vespe giganti (2d6)	Casuale	Scarabei tigrati giganti (1d6)	Casuale
7	Paesani (1d10)	Amichevole	Manticora (1)	Casuale
8	Scarabei tigrati giganti (1d4)	Casuale	Hobgoblin (2d6)	Ostile

\* Per determinare le reazioni, il master tenga conto che una creatura "amichevole" non attaccherà se non per difendersi e aiuterà i PG come meglio può, una "neutrale" non attaccherà a meno che non venga provocata apertamente ma non farà nulla per aiutare i PG senza un'adeguata ricompensa, mentre una "ostile" attaccherà sempre a vista. Le reazioni "casuali" vanno determinate normalmente come descritto a p. 51 del manuale di *Labyrinth Lord*™.

**Cacciatori:** abitanti dei villaggi meridionali della Valle, fuori per una battuta di caccia nei territori circostanti [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 10]. Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia (60% di probabilità) o spada (40%), più un arco lungo con 20 frecce. Ognuno porta con sé un tesoro di CT I + II.



**Hobgoblin:** membri della tribù dei Denti Gialli, in missione di razzia o di approvvigionamento [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 15]. Equipaggiamento: spada (35% di probabilità), ascia da battaglia (35%) o mezzalancia (30%), più un arco corto con 20 frecce. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II, frutto di precedenti ruberie.

**Ippogrifi:** ibridi con la parte anteriore del corpo, la testa di un'aquila gigante e i quarti posteriori di un cavallo [All N, Mov 54 m (18 m) o volo 108 m (36 m), CA 5, DV 3+1, pf 13, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G2, Mor 8, PX 65].

**Manticora:** un orrore con corpo di leone, volto umano, ali da pipistrello e una coda da rettile irta di aculei [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, pf 25, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o vedi sotto (chiodi), TS G6, Mor 9, PX 980]. All'estremità della coda crescono 24 grossi chiodi metallici. La manticora può scagliare una raffica di due, quattro o sei chiodi su un unico bersaglio fino a 54 m di distanza, anche mentre vola senza alcuna penalità al tiro per colpire. Se l'attacco va a segno, la vittima viene colpita 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo infligge 1d4 ferite. I chiodi ricrescono a un ritmo di due al giorno. Tesoro: nella tana, poco distante dal luogo dell'incontro, il mostro ha raccolto i beni delle sue precedenti vittime, racimolando un bottino composto da monete di vario conio per un valore di 350 mo, due piccole

gemme del valore di 20 mo l'una e una **pozione dell'invisibilità**.

**Mercante:** in viaggio nella Valle per vendere le loro mercanzie. Sul suo carro i PG hanno il 50% di probabilità di trovare qualsiasi oggetto non magico della lista dell'equipaggiamento riportata a p. 15 del manuale di *Labyrinth Lord™* (escluse armi e armature) a un prezzo del 120% del normale [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1-1, pf 3, tpcCA0 20, Att 1, Fer arma, TS UN, Mor 6, PX 5]. Equipaggiamento: spada. Porta con sé un tesoro di CT X, custodito in una cassetta di ferro chiusa a chiave.

**Paesani:** abitanti dei villaggi meridionali della Valle [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1-1, pf 3, tpcCA0 20, Att 1, Fer arma, TS UN, Mor 6, PX 5]. Equipaggiamento: pugnale (80% di probabilità), accetta (15%) o spada (5%). Ognuno porta con sé un tesoro di CT I.

**Scarabei tigrati giganti:** feroci predatori che possono arrivare a 1 m di lunghezza e hanno sul carapace delle striature che somigliano a quelle di una tigre [All N, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 3+1, pf 17, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6 (morso), TS G1, Mor 9, PX 54].

**Vespe giganti:** questi insetti, lunghi quasi 1 m, si aggirano per il loro territorio [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 63 m (21 m), CA 4, DV 4, pf 16, tpcCA0 16, Att 2, Fer 2d4 (morso), 1d4 (aculeo), TS G4, Mor 10, PX 135]. Chi viene colpito dal pungiglione deve fare un tiro salvezza contro veleno o resta paralizzato permanentemente (finché non beneficia degli effetti di *neutralizza veleno*). Le vittime inermi vengono trasportate nel nido dove sono custodite le uova delle vespe. Dopo 1d4+1 giorni, le uova si schiudono e le vittime vengono divorate dalle larve.

### Il villaggio di Stornheim

Stornheim è l'insediamento principale della vallata omonima. È un paese di circa 700 anime, per lo più agricoltori e allevatori, pacifici e sonnolenti. Due dozzine di persone si dedicano alla pesca e al trasporto sul Fiume d'Argento e risiedono nelle baracche lungo le sue sponde, alla periferia ovest del villaggio. L'artigianato tessile è il vanto di Stornheim. Si confezionano tessuti di eccellente qualità, principale fonte di guadagno e di esportazione. I magnifici colori e la qualità superiore della produzione della zona sono rinomati in tutti i territori circostanti e molti mercanti si spingono nella Valle solo per riportare indietro un prezioso carico di stoffe.

Qui vivono anche alcune vecchie famiglie nobili ormai decadute, che si aggrappano a un titolo vuoto e puramente onorifico. Raggart Brentwood è uno degli ultimi aristocratici rimasti in paese e uno dei pochi a conservare memoria della gloria passata della sua casata. Proprio a Stornheim egli contatterà i PG per affidare loro la missione di recupero della spada di Grartz.

Nel villaggio ci sono un paio di locande: il Serpente Addormentato è quella più economica e frequentata dalla gente comune, mentre chi ha qualche spicciolo in più da spendere può rivolgersi alla Carpa Dorata, che funge anche

da luogo da ritrovo per gli aristocratici e gli intellettuali del posto. Vi sono vari empori e negozi di ogni tipo, cosicché i PG non avranno problemi a reperire ciò che serve loro per completare il proprio equipaggiamento, ai normali prezzi di mercato. L'unica eccezione è rappresentata da armi e armature: c'è infatti solo il 75% che una data arma sia disponibile, mentre le armature (elmi e scudi compresi) sono ancora più rare e la probabilità di ottenere quello che si sta cercando è del 55%. In entrambi i casi, il costo è aumentato del 10-40% rispetto al normale.

La persona più colta – che possiede tra l'altro una ben fornita biblioteca a carattere storico e geografico – è Raggart, il mentore dei PG. Se ai cittadini vengono poste domande su Grartz, sulle guerre contro gli hobgoblin o cose simili, indicheranno senza indugio ai PG la casa di Brentwood per ottenere informazioni dettagliate.

Nel locale cimitero, un quadrato di terra poco fuori dall'abitato, sorge il mausoleo preparato per il corpo di Wulfius e mai utilizzato. È rimasto chiuso sin dall'epoca dei fatti esposti nella sezione "Informazioni generali" e nessuno al momento ricorda con precisione la sua funzione. La gran parte degli abitanti di Stornheim crede che sia semplicemente la tomba di famiglia dei Grartz, un'antica casata nobiliare del villaggio estintasi moltissimo tempo fa. Attualmente il monumento sepolcrale è ben chiuso e completamente vuoto. Malauguratamente, la chiave di accesso è andata perduta anni fa e un'irruzione dei PG (qualunque siano le ragioni da loro addotte) non sarebbe certo vista di buon occhio.

Una milizia di quasi cinquanta uomini si occupa di mantenere l'ordine. In pratica, i soldati passano gran parte del loro tempo a sbronzarsi nelle taverne, dato che Stornheim è un posto tranquillo e nessun evento clamoroso accade da molti anni. Per ciò che li riguarda, agli abitanti va benissimo così.

### Il villaggio di Suiza

Questo piccolo borgo di circa 500 anime è la più vicina ai confini della Valle e per questo accoglie un discreto flusso di stranieri. È una comunità di agricoltori e allevatori, con diversi barcaioli che accettano di traghettare i viaggiatori lungo il fiume fino all'esterno della vallata di Stornheim per un giusto compenso. I mercanti la visitano spesso per comperare stoffe e tessuti di qualità pregiata, molto richiesti all'esterno del territorio. Ci sono un paio di locande economiche – il Gatto Strabico e la Zingara dal Dente d'Oro – in cui è meglio dormire con una mano sulla borsa del denaro e un occhio aperto. Ovviamente non mancano taverne e alloggi più rispettabili, tra cui il migliore è senza dubbio la Botte Invecchiata, famosa per le oltre cinquanta qualità di vini che offre ai suoi avventori.

Gli avventurieri troveranno ben poco di interessante in questa cittadina commerciale, quel poco che si narrava delle imprese dei Grartz è stato del tutto dimenticato e non ci sono biblioteche o saggi a cui rivolgersi. In compenso è possibile trovare qualsiasi articolo di equipaggiamento, comprese armi e armature di ogni tipo, al normale prezzo di vendita.

## Il villaggio di Glenkirbitch

È la cittadina più profondamente incassata nel cuore della Valle, un avamposto di circa 250 anime circondato da un'alta palizzata di legno per proteggersi dalle poco amichevoli visite degli animali selvaggi e delle altre creature delle regioni settentrionali. Una milizia permanente di 50 uomini – tutti armati con spade, lance, archi lunghi di legno di tasso e protetti da cotte di maglia brunita – monta la guardia e mantiene l'ordine all'interno del paese. I militari si danno il cambio, ogni circa tre mesi di servizio, con quelli di stanza a Stornheim.

Di tutti gli insediamenti umani, è quello che più rassomiglia a un fortino militare. L'unica locanda è il Sergente di Ferro, dove sia la milizia che i comuni cittadini trascorrono il tempo libero. I soldati montano una guardia abbastanza attenta e sono poco gentili con chi procura grane: più di una volta è capitato che dei viandanti che avevano alzato un po' troppo il gomito si siano ritrovati a smaltire la sbornia in una fredda cella di due metri per tre. Molti degli abitanti girano armati, anche se stanno bene attenti a tenere le lame nel fodero per non incorrere nell'ira delle guardie.

A capo della guarnigione c'è un veterano di molte guerre, Tarsius Bottchar (G7, All LN, pf 54), un uomo sulla cinquantina segnato dalle cicatrici e dal carattere simile a quello di un orso. Irascibile e scontroso, Tarsius è comunque un ottimo conoscitore di uomini, un valente guerriero e un comandante coraggioso. Se i PG causano troppi guai, non esiterà a metterli personalmente in riga, sbraitando come un ossesso e minacciando di rinchiuderli in prigione e gettare via la chiave.

Tutto sommato, comunque, Glenkirbitch non è un posto così male per trascorrerci qualche giorno. Nuove carovane di merci arrivano quasi tutte le settimane, dato che ci sono soltanto pochi campi coltivati attorno alla palizzata e spesso vengono devastati dagli animali selvaggi. Anche il bestiame è stato decimato dagli assalti delle creature che vivono nelle aree circostanti e quindi l'allevamento è scarsissimo. Tutti i pezzi di equipaggiamento, armi e armature comprese, possono essere acquistati presso l'Emporio del Vecchio Jeffrey, un avventuriero in pensione che ha deciso di restare nel campo dell'esplorazione fornendo il necessario per la sopravvivenza nelle terre selvagge alle nuove schiere di ardimentosi. Ogni singolo pezzo di equipaggiamento sarà disponibile il 90% delle volte a un prezzo aumentato dell'1-10% rispetto al normale. Armi e armature saranno disponibili solo nel 75% dei casi e con un rincaro dell'1-20% sul prezzo originale. È altresì possibile ordinare articoli specifici, ma i tempi di attesa variano da una a tre settimane e i prezzi possono lievitare fino al 150% del normale.

Qui nessuno sa nulla di Grartz e della sua spada, ma alcuni possono fornire informazioni sulle zone selvagge a nord del villaggio. Soprattutto i soldati e i cacciatori, che più volte si sono spinti fin nelle disabitate regioni settentrionali, sono una preziosa fonte di informazioni, che saranno ben lieti di fornire in cambio di una buona bevuta alla taverna. Se sta cercando attivamente, ogni PG può venire a sapere fino a un massimo di due dicerie, determinate a caso lanciando 1d20 sulla lista che segue:

## 1d20 Diceria

1	Le rovine della vecchia fortezza di Veleskant sono infestate da un enorme drago rosso ( <b>falso</b> ).
2	Sul fondo del Lago delle Ombre è nascosto il tesoro di un clan di spiritelli acquatici ( <b>vero</b> ).
3	Gli hobgoblin delle regioni settentrionali sono comandati da un terribile gigante a due teste ( <b>falso</b> ).
4	Un tumulo si erge nelle pianure a nord e si dice che al suo interno un tempo riposassero le spoglie di un grande condottiero del passato ( <b>vero</b> ).
5	Le montagne nord-occidentali brulicano di orchi ( <b>falso</b> ).
6	I non morti infestano la vecchia strada che scompare nelle brughiere settentrionali ( <b>falso</b> ).
7	Un clan di hobgoblin vive da qualche parte nelle montagne nord-orientali ( <b>vero</b> ).
8	Mucchi d'oro incustoditi aspettano chi li reclami in un castello fatato in cima alle montagne ( <b>falso</b> ).
9	Una tribù di centauri attacca chiunque cerchi di raggiungere le sorgenti del Fiume d'Argento ( <b>falso</b> ).
10	Un monastero abbandonato sorge nel nord-est della Valle ed è infestato dagli spiriti dei morti ( <b>vero</b> ).
11	Tutti coloro che si sono avventurati a nord da soli non sono più ritornati ( <b>falso</b> ).
12	Su di un altopiano perduto giace una pietra caduta dal cielo piena di potere magico ( <b>falso</b> ).
13	Una banda di predoni attacca gli incauti che si avventurano sulla strada a nord-ovest ( <b>vero</b> ).
14	Numerosi hobgoblin sono stati visti razziare il bestiame nei dintorni di Glenkirbitch ( <b>vero</b> ).
15	Un mago abita le rovine della fortezza di Veleskant insieme alle sue schiere di esseri incantati ( <b>falso</b> ).
16	Nel monastero di Rookbird si trovano alcune reliquie del dio della guerra Skardos ( <b>vero</b> ).
17	Le vecchie strade a nord sono ormai cancellate, impraticabili e invase dalle erbacce ( <b>vero</b> ).
18	Una tribù di barbari berserker è pronta ad attaccare la Valle scendendo dalle montagne ( <b>falso</b> ).
19	Un pozzo dei desideri è situato nel cortile della fortezza di Veleskant ( <b>falso</b> ).
20	Non bisogna disturbare le acque del Lago delle Ombre o si cadrà vittima della loro magia ( <b>vero</b> ).

Ovviamente la maggior parte di queste dicerie è, appunto, solo una... chiacchiera. Se i PG ricevono due volte la stessa informazione, il master è libero di tirare finché non ottiene un risultato differente.

## INIZIARE LA RICERCA

La mappa fornita ai PG da Raggart è senza dubbio l'oggetto che più di ogni altro potrà aiutarli nella ricerca. Infatti, ben pochi sono coloro che hanno a malapena sentito nominare il nome Grartz, e nessuno ne sa più di Brentwood sul conto del suo illustre antenato.

La cartina, schizzata con discreta perizia su una pergamena di ottima qualità, raffigura la Valle e riporta evidenziati tutti i luoghi di un certo interesse.

Accanto a essa sono riportate diverse annotazioni in una calligrafia piccola e angolosa, ma molto precisa e ordinata, che descrivono i posti indicati. Ovviamente il carteggio è

opera di Raggart e contiene pressoché tutte le notizie utili che è riuscito a racimolare in anni di ricerche. Il master deve consegnare la mappa ai giocatori, assieme ai vari appunti di Brentwood, affinché questi possano studiarli e decidere il proprio piano di azione.

Il movimento nelle terre selvagge è difficoltoso, specie a cavallo, ed è praticamente impossibile portare le cavalcature all'interno dei luoghi di incontro, così il master deve fortemente incoraggiare i PG a lasciare eventuali bestie da soma a Glenkirbitch, dove saranno al sicuro fino al loro (presumibile) ritorno. Questo consiglio gli sarà ripetuto fino alla noia praticamente da tutti gli abitanti del villaggio, in particolare dai militari.

In base alle informazioni in loro possesso, i PG potranno dirigersi verso la fortezza di Veleskant a nord-ovest, oppure esplorare il tumulo sepolcrale di Wulfius direttamente a nord, o ancora deviare a nord-est alla ricerca del monastero di Rookbird e dell'entrata delle caverne del clan hobgoblin dei Denti Gialli. Infine, potrebbero voler curiosare attorno al Lago delle Ombre a est. Le descrizioni di tutte queste zone sono fornite in dettaglio nel seguito del modulo, con piantine e dettagli sulle aree di incontro.

In ogni caso, l'esplorazione del Lago delle Ombre e del tumulo di Wulfius non è indispensabile per il ritrovamento delle parti della spada di Grartz, né per il completamento dell'avventura. Il master deve comunque lasciare i PG liberi di scegliere la propria meta, ricordando loro che le montagne sono semplicemente invalicabili (e comunque dall'altra parte ci sono terre selvagge di nessun interesse 0ai fini della ricerca), mentre a nord la Valle – nella zona non mappata – si chiude a imbuto tra due alte catene montuose dopo una ventina di chilometri, senza presentare null'altro di degno di nota.

Le scarse informazioni racimolate dal volenteroso Raggart non sono completamente accurate ma possono comunque aiutare i personaggi nella loro missione, specialmente per ciò che riguarda i pericoli che li attendono al monastero di Rookbird e al Lago delle Ombre.

## IL LAGO DELLE OMBRE

Questo specchio d'acqua apparentemente tranquillo si trova a nord-est della cittadina di Stornheim, poco oltre il punto in cui la vecchia strada lastricata di pietre bianche degrada lentamente nell'incuria fino a perdersi completamente tra le praterie circostanti. Un tempo questa stessa via giungeva fino alle rive del lago, ma da moltissimi anni ormai non viene più percorsa da nessuno, con l'eccezione degli sporadici cacciatori o avventurieri che si recano a nord.

Il Lago delle Ombre deve il proprio nome al fitto boschetto che lo circonda completamente, una striscia di alberi larga all'incirca mezzo chilometro in cui abbonda la vita animale e così intricata da sembrare impenetrabile. Il sottobosco è lussureggiante e i rampicanti balzano di ramo in ramo, mentre la foresta risuona dei trilli di mille specie di uccelli diversi e dei rumori più disparati prodotti dalla miriade di creature selvagge che la abitano. L'impressione generale è quella di una selva rigogliosa, abbastanza fuori luogo nel piatto verde delle pianure erbose della Valle, raccolta attorno al lago come un grosso animale in procinto di abbeverarsi a una piccola pozzanghera.

Oltre alla ricchezza di flora e fauna, il bosco non è più pericoloso del normale. Non vi sono uomini albero o altre creature del genere che vi dimorano, anche se il suo aspetto estremamente "vegetale" potrebbe far pensare il contrario. La cosa più interessante nell'area è senza alcun dubbio il lago stesso. Le sue acque sono costantemente immerse nella fitta ombra, dato che il fogliame non permette ad alcun raggio di sole di giungere fino al suolo. La superficie dell'acqua ha una sfumatura grigio-argento ed è punteggiata da migliaia di foglie di ogni colore e dimensione, appartenenti alle più svariate specie di piante. Soltanto nelle zone in cui scorre il fiume da cui origina il lago, l'acqua è relativamente sgombra dai detriti, mentre nel centro e lungo i bordi della pozza si ammassano residui di ogni genere, compresi ramoscelli levigati dall'acqua e strane piante di un inquietante pallore bianco perlaceo, simili a grandi ninfee su foglie dorate. Si tratta di fiori incantati, coltivati dalla piccola comunità di spiritelli acquatici che dimora sul fondo del lago, e vengono chiamati nella lingua comune "carezza delle acque", anche se il nome che gli danno gli abitanti del lago è sconosciuto.

Sul fondo del lago, che è profondo al centro quasi 25 m, dimorano 23 spiritelli acquatici dalle fattezze di donne minute e bellissime. Sono alti all'incirca 1 m, hanno la pelle albina, di un tenue azzurro cielo o di una lievissima sfumatura dorata, e lunghi capelli color del miele. Gli occhi, affascinanti e profondi, sono viola o blu intenso e le orecchie terminano leggermente a punta. Hanno corpi armoniosi e perfetti, con le gambe affusolate, e dalle loro movenze aggraziate e dalla voce suadente sprigiona un fascino incantatore ignoto ai mortali. Gli spiritelli acquatici non amano essere disturbati, anche se di quando in quando attirano gli incauti che si avvicinano troppo al lago fin nelle sue profondità, dove li tengono come schiavi per qualche tempo. Al termine della loro esperienza i poveretti non ricordano nulla, come se il periodo passato sott'acqua non fosse mai trascorso. Gli spiritelli proteggono il loro tesoro, la cui fama si è sparsa e ingrandita a dismisura tra gli abitanti della Valle: in una grossa ostrica di fiume usata a mo' di scrigno, questi esseri fatati conservano le reliquie del loro clan, che sta sempre più diminuendo in numero ed è ormai destinato a scomparire, visto che non ci sono più maschi nella comunità.

Se i PG si avvicinano alle sponde non subiranno alcuna conseguenza, a meno che non si mettano a disturbare l'acqua o la foresta circostante, o peggio ancora cerchino di immergersi nel lago per arrivare al presunto tesoro di cui potrebbero essere venuti a conoscenza dalle cicerie raccolte nel villaggio di Glenkirbitch. Solo in questo caso gli spiritelli acquatici reagiranno con intenzioni ostili, tentando di impedire qualsiasi atto che possa arrecare danno al clan e al territorio in cui dimorano. Se possibile, le creature utilizzeranno il loro potere di ammaliare gli avversari, concentrandosi prima sui PG con il punteggio di Carisma più elevato.

Gli spiritelli acquatici sono decisi a combattere fino alla morte e non si arrenderanno in nessun caso, ma sono disposti a barattare la liberazione dei personaggi che potrebbero aver preso prigionieri – e portato con sé sott'acqua fino al centro del lago – pretendendo in cambio

che il gruppo lasci il bosco e non vi ritorni mai più, oltre a non fare ovviamente parola con nessuno dell'incontro.

I PG ammaliati dagli spiritelli sentiranno un irresistibile desiderio di entrare nel lago e, come inebetiti, interromperanno qualsiasi altra azione per immergersi. Quando la vittima avrà raggiunto l'acqua, una delle creature la bacerà sulle labbra conferendole il potere di respirare sia aria che sott'acqua, scongiurandone così l'annegamento. Questa capacità dura 24 ore e sarà rinnovata finché il PG rimarrà sotto l'influsso dello *charme*, il che vuol dire fino a un massimo di un anno di tempo, se gli spiritelli non decidono di ridargli prima la libertà. Qualsiasi tentativo di trattenere una vittima asservita dall'entrare in acqua comporta una reazione della stessa, che tenterà di svincolarsi dai suoi "assalitori", anche in maniera brusca se necessario.

Se in qualche modo i PG riescono a sbarazzarsi dell'intero clan, che come detto si batterà fino all'estremo sacrificio, dovranno poi trovare il modo di raggiungere il centro del lago, sul fondo del quale si trova una grande ostrica biancastra coperta da alghe di fiume e coralli scarlatti, grande abbastanza da poter contenere comodamente un uomo di grossa taglia ed ermeticamente chiusa. La conchiglia può essere aperta solo in due modi. Uno o più avventurieri possono tentare di forzarla, se riescono a combinare una Forza di almeno 45 punti: in questo caso l'ostrica verrà irrimediabilmente danneggiata e finirà in pezzi. Oppure, basta portarla fuori dall'acqua e lasciarla all'asciutto per 1d4 giorni: dopo tale periodo la creatura morirà e si schiuderà, sgretolandosi progressivamente in scaglie senza valore a causa della disidratazione.

In entrambi i casi i PG potranno mettere le mani sul tesoro degli spiritelli acquatici, che consiste in 2.000 mo sparpagliate all'interno della conchiglia, sopra le quali riposano una collana di corallo e madreperla con una grande perla al centro (valore complessivo di 1.000 mo), e una **lancia +2** con l'asta in metallo nero e la punta di acciaio lucidissimo, che triplica il danno inflitto con un tiro per colpire di 20 naturale, sottratta tempo prima a uno degli umani schiavizzati dagli spiritelli acquatici.

**Myarmaydya, signora del lago** (spiritello acquatico maga del 4° livello) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 7, DV 4, pf 26, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4+2 (tridente) o incantesimo, TS E4, Mor 12, PX 245].

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

Equipaggiamento: è armata con un piccolo tridente di corallo e madreperla, simbolo del potere sull'intero clan, che può essere usato solo da uno spiritello acquatico.

**Kyaldya, protettrice delle acque** (spiritello acquatico chierica del 6° livello) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 38, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 + paralisi (tridente) o incantesimo, TS E6, Mor 12, PX 1.070].

Incantesimi (3/3/2): 1° livello: *cura ferite leggere, luce, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, blocca persone, silenzio*; 3° livello: *dispersione della magia, scaccia maledizione*.

Equipaggiamento: è armata con un piccolo tridente di corallo ricoperto di alghe che paralizza la vittima per 2d6 round se fallisce un tiro salvezza contro paralisi, e può essere usato solo da uno spiritello acquatico.

**Spiritelli acquatici [21]** [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (arma), TS E1, Mor 12, PX 16].

Equipaggiamento: ognuno è armato con un pugnale o un piccolo tridente, che può essere usato solo da uno spiritello acquatico.

Quando sono insieme in uno stesso luogo, 10 spiritelli acquatici possono mettere insieme la loro energia magica per lanciare un incantesimo *charme* su un personaggio. In caso di fallimento di un tiro salvezza contro incantesimi, la vittima verrà asservita nel dominio subacqueo degli spiritelli acquatici per 12 mesi. Queste creature sono in grado di lanciare *respirare sott'acqua* su un personaggio consenziente (o asservito) e gli effetti durano 24 ore per ogni lancio. Hanno la capacità di evocare un pesce gigante come protettore, con le caratteristiche seguenti: [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 7, DV 2, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G1, Mor 8, PX 20].

## IL TUMULO SEPOLCRALE DI WULFIUS

Nelle brughiere settentrionali, all'incirca a metà strada tra la fortezza di Veleskant e il monastero di Rookbird, si trova il tumulo in cui venne sepolto Wulfius Grartz. La leggenda vuole che abbia trovato la morte proprio in questo luogo, nel corso dell'ultimo decisivo combattimento tra gli uomini della Valle da lui capeggiati e le orde di hobgoblin delle montagne circostanti.

Negli anni immediatamente successivi alla guerra fiorirono numerosi canti e leggende sulle gesta di Wulfius, che ne narravano l'ascesa e la tragica caduta, invalicabile baluardo nella lotta contro i malvagi invasori. Stando a queste cronache, ormai per lo più dimenticate e di cui solo gli storici e i saggi ricordano qualche frammento, Grartz guidò i suoi eserciti contro le schiere umanoidi nelle brulle distese dove sorge ora il tumulo. Dopo una battaglia lunga un giorno e una notte, finalmente riuscì a raggiungere, assieme alle sue truppe scelte, il cuore dell'esercito rivale – il re hobgoblin e le sue guardie del corpo.

L'aria stava schiarendosi rapidamente, mentre le brume della tenebra svanivano dissolvendosi come fumo spazzato dalla tempesta. Wulfius incrociò la sua spada con l'ascia bipenne del re rivale. Lo scontro che ne seguì fu epico, dato che entrambi i contendenti erano valorosi ed esperti nel maneggiare le armi. Più di una volta le scintille sprizzarono dalle lame incandescenti, mentre i due antagonisti si ricoprivano di una fitta rete di ferite sanguinolente. L'erba si chiazza del rosso sangue dei contendenti e infine l'hobgoblin vibrò un terribile fendente che colpì in pieno petto Grartz. Il condottiero vacillò, mentre il malvagio re snudava le gialle fauci in segno di vittoria e si ergeva trionfante verso il cielo. Con un ultimo, disperato guizzo delle sue braccia logore ed esauste, Wulfius penetrò la guardia scoperta dell'avversario e gli infilò la lama della spada nel cuore, trapassandolo da parte a parte.

L'ululato del re degli hobgoblin si tramutò in un lamento funebre carico di odio e disperazione, mentre la vita lo abbandonava veloce come il balenare del lampo nel cielo notturno.

Un attimo dopo anche Wulfius, stremato dalla fatica del combattimento e provato dalle molte ferite, chiuse per sempre gli occhi su questo mondo, mentre il primo raggio del sole mattutino gli illuminava il volto immerso nella radiosa serenità del sonno eterno dei giusti.

Come inebetiti dall'accaduto, gli hobgoblin rimasero immobili e quindi, resisi conto della morte del loro sovrano, gettarono a terra le armi e fuggirono. Pochi furono coloro che riuscirono a scampare alla furia degli uomini della Valle, che li inseguirono e li sterminarono uno ad uno fin nelle profonde gole incassate tra i monti o sulle creste più alte della corona di picchi. I canti narrano che meno di un quarto dei guerrieri delle tribù hobgoblin sopravvisse quel giorno e la Valle ebbe, da allora, pace e prosperità.

I vincitori della battaglia raccolsero poi tutti i cadaveri dei nemici e li gettarono nei profondi dirupi della zona, ma i loro compagni umani caduti durante lo scontro furono composti con deferenza in grandi pire funerarie e bruciati. Il fumo dei roghi a lungo indugiò sulla Valle prima di venire disperso dal fresco vento di cambiamento portato da una nuova alba di speranza. Wulfius Grartz, il valente condottiero che aveva guidato alla riscossa i suoi compatrioti e aveva pagato con la vita il prezzo delle sue eroiche imprese, venne posto a riposare in un tumulo di terra e pietra eretto velocemente nel luogo in cui era caduto. Sul corpo esanime dell'eroe i suoi fedeli posero la sua fidata spada, che mai aveva conosciuto la sconfitta.

Il tumulo venne ricoperto di zolle di verde erba e l'ingresso sbarrato con una grossa pietra che vi fu fatta rotolare davanti, e così rimase fino alla venuta dei razziatori hobgoblin narrata in precedenza.

Oggi la tomba è facilmente individuabile anche a distanza nella piatta brughiera verdeggianti, una solitaria collinetta di terra erbosa che spicca nel monotono panorama circostante. Si tratta di una costruzione alta circa 4 m e del diametro di una dozzina di metri, il cui unico ingresso è un buco nella parete meridionale. Dopo la razzia degli hobgoblin, il posto è rimasto a lungo disabitato finché due gorilla albin non lo hanno eletto, qualche tempo fa, a loro domicilio personale.

Man mano che i PG si avvicinano al tumulo, vedono in lontananza un collinetta verde, che sembra risaltare rispetto al paesaggio e non presenta alcuna traccia di vita né attività nei dintorni. L'ingresso, che si trova sul lato sud, è costituito da un foro scavato nel fianco dell'altura, mentre una grossa pietra rotonda giace, indisturbata e coperta di muschio, pochi metri a est dell'apertura.

I mostri sono perfettamente immobili all'interno della costruzione, acquattati in attesa delle nuove prede con cui pasteggiare. I PG non hanno la possibilità di notarli in alcun modo prima di entrare all'interno nella camera sepolcrale.

### 1. Masso spostato

Questo grosso masso, alto e largo quasi il doppio dell'apertura di ingresso, è evidentemente quello che un tempo veniva utilizzato per bloccare l'entrata del tumulo.

È stato fatto rotolare lateralmente dagli hobgoblin che hanno profanato la tomba e questo spostamento ha lasciato evidenti tracce sul terreno circostante. Oggi la grossa pietra è ricoperta di muschio, segno che non viene mossa da tantissimo tempo.

### 2. Ingresso al tumulo

Questa apertura ricavata nel fianco della camera sepolcrale è alta poco più di 2 m e larga quasi altrettanto. Su un rozzo architrave di pietra è incisa una scritta in un comune piuttosto arcaico, mezzo cancellata dalle intemperie e dal logorio del tempo: "Ivi giace il glorioso Wulfius Grartz, condottiero d'uomini e liberatore della Valle".

All'imbocco dell'apertura l'aria si fa più fredda e maleodorante, ma non ci sono tracce evidenti del passaggio di una qualche creatura. L'interno è buio e sembra emanare un senso di oppressione e soffocamento.

### 3. Camera sepolcrale

L'interno del tumulo è una grossa camera circolare del diametro di circa 12 m, col soffitto a cupola che giunge a sfiorare i 3 m di altezza. La stanza è buia, dato che poca luce vi penetra dall'esterno, ma nella penombra è subito possibile individuare il sarcofago centrale e uno scrigno poggiato contro la parete est.

Se i PG portano una qualsiasi luce, o ne accendono una mentre sono qui dentro, i due gorilla albin in agguato sul soffitto balzano subito loro addosso. Sono appesi a testa in giù nei punti indicati dalle X sulla mappa, praticamente invisibili nell'oscurità. Se invece i PG non hanno alcuna fonte di illuminazione, le creature attaccheranno i primi due intrusi che si avvicineranno al centro della sala. In ogni caso, i mostri ottengono il vantaggio di un attacco libero a sorpresa senza che i PG possano reagire, con di un bonus di +2 al tpc dato che piombano dall'alto sui bersagli.

**Gorilla albin (2)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 25, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4/1d4 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 80].

Oltre a colpire con gli artigli, possono lanciare pietre che infliggono 1d6 ferite.

Il pavimento è cosparso dalle ossa delle vittime uccise e divorate in precedenza, anche se non sembrano esserci resti umani. La maggior parte appartiene ad animali di taglia medio-piccola o agli sfortunati hobgoblin. Un fitto tappeto di escrementi ricopre in più punti il pavimento, contribuendo ad aumentare il fetido puzza nella stanza.

### 4. Sarcofago

Questo rozzo sepolcro di pietra conteneva un tempo le spoglie mortali di Wulfius. Gli hobgoblin hanno gettato a terra la pietra che lo sigillava e hanno profanato il corpo,

impadronendosi anche di tutti gli oggetti di valore che si trovavano nella tomba. Perciò il sarcofago è completamente vuoto, se si eccettuano un paio di lunghe ossa, forse femori di hobgoblin, parzialmente divorate.

## 5. Scrigno

Questo forziere di legno conteneva un tempo alcuni oggetti appartenuti a Wulfius. Gli hobgoblin che saccheggiarono il tumulo ne hanno fatto razzia, spaccando il coperchio che ora penzola da un solo cardine. Anche il tempo ha preteso il suo dazio e lo scrigno è in più punti marcito e deteriorato. I gorilla albi utilizzano questo cassone per conservare i tesori sottratti alle loro vittime. Sparsi alla rinfusa tra numerosi stracci puzzolenti ci sono infatti 1.200 ma, due mediocri lapislazzuli del valore di 10 mo l'uno, una collana di denti di cinghiale infilati in un sudicio laccio di cuoio (del tutto priva di valore), una fialetta sporca sigillata con della cera che contiene una **pozione della levitazione** e una **bacchetta della paura** con 9 cariche intagliata nell'osso della zampa di un lupo.

## LA FORTEZZA DI VELESKANT

La fortezza di Veleskant è un vecchio maniero ormai diroccato, un tempo sede del famoso ordine cavalleresco che portava lo stesso nome. Quando i membri del gruppo caddero in disgrazia, per la maggior devozione alla gloria personale e alle ricchezze materiali che alla causa della giustizia, il castello venne abbandonato in fretta e furia, per paura di una sommossa popolare.

Da allora quasi nessuno vi ha più messo piede. Solo sporadiche bande di avventurieri lo hanno visitato occasionalmente, liberandolo così dai rari mostri che di quando in quando lo avevano eletto a loro temporanea dimora. Soffocate dai rampicanti, sgretolate dall'implacabile trascorrere del tempo e dall'azione degli agenti atmosferici, le pietre della costruzione sono tuttavia ancora solide e in grado di mantenere l'edificio relativamente intatto.

Da un paio di mesi, la fortezza è stata eletta a rifugio da una banda di predoni che si aggirano nei territori nord-occidentali della Valle e sfruttano le montagne circostanti per nascondersi dopo ogni scorribanda. I banditi, una dozzina in tutto, sono capeggiati da un guerriero astuto e malvagio di nome Graingor e dal suo luogotenente, altrettanto perfido, un mago chiamato Etar. Il gruppo sta ancora ispezionando il castello alla ricerca di tesori nascosti e nel frattempo si è comodamente installato al piano superiore, dove si trovano numerose camere da letto.

Quando i PG giungeranno alla fortezza, i banditi non li avvisteranno, dato che la vedetta che dovrebbe dare l'allarme in caso di avvicinamento di intrusi – nascosta tra le rocce e gli alberi all'inizio della strada in salita che porta al castello – è stata per sua sfortuna morsa da una vipera ed è stramazza al suolo, stecchita all'istante. I personaggi non possono scorgerla dalla strada, ma d'altra parte il loro arrivo al castello sarà inaspettato per la banda, che verrà così colta di sorpresa.

Eventuali rumori di battaglia all'interno del complesso metteranno in allarme i suoi occupanti, che si prepareranno a ricevere gli invasori. In questo caso il master deve presumere che ogni bandito rimanga comunque nella stanza

indicata nella descrizione della fortezza, ma starà in agguato per attaccare i PG col massimo vantaggio e completamente equipaggiato – ulteriori istruzioni potrebbero essere presenti nelle annotazioni delle singole aree.

L'aspetto generale dell'edificio è, come detto in precedenza, quello di una costruzione logorata dagli anni e dall'incuria, soffocata dalle piante infestanti e con diverse pietre che sembrano sul punto di cadere da un momento all'altro. In realtà, è ancora piuttosto solido e non è poi malandato così come appare a prima vista, specie all'interno. Dove non sia diversamente indicato, tutti i corridoi e le stanze hanno soffitti alti 4,5 m e sono generalmente invasi da polvere e foglie secche, penetrate attraverso i vetri rotti di molte finestre. Il piano superiore è in condizioni leggermente migliori, dato che i banditi lo hanno reso "abitabile", coprendo i vetri infranti con assi di legno o pesanti tappeti e ammucchiando la sporcizia negli angoli dei vari locali.

## Piano terra

### 1. Ingresso

Un atrio il cui elemento principale è una grossa scalinata di pietra candida, che sale verso il piano superiore. La grande porta di legno a due ante, spessa quasi mezzo metro e rinforzata in ferro, è socchiusa e pende dai gangheri, come se fosse stata scardinata con la forza. Un grosso tappeto di tessuto rosso, che un tempo doveva essere indubbiamente molto lussuoso, copre l'intero pavimento della sala anche se ora è pieno di polvere, strappi e macchie, e in molti punti appare logoro e ammuffito. Negli angoli ai lati della porta di entrata ci sono due vasi di ceramica alti circa mezzo metro, decorati con sgargianti motivi di caccia, pieni per metà di foglie secche, sporcizia e altri detriti. A parte ciò, la stanza è vuota.

### 2. Cucina

Questa stanza è arredata con due grossi tavoli al centro, mentre da numerosi ganci alle pareti pendono pentole e altre stoviglie, che sono impilate anche su varie mensole appese al muro. Al centro della parete ovest c'è un camino acceso. Sul fuoco, una grande marmitta di rame bolle sommessamente, emanando un odore di ortaggi che permea l'intera stanza.

Due banditi sono intenti a preparare il rancio per l'intera banda, appunto una zuppa di verdure che, seppure poco invitante e insipida, è perfettamente commestibile. Non appena i PG entrano nella stanza, i due uomini si voltano e li attaccano, brandendo una mannaia e un coltellaccio da cucina.

**Banditi (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCAO 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, sono armati rispettivamente con una mannaia e un coltellaccio da cucina (Fer 1d4 ciascuno). Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

Nell'angolo sud-ovest, nascosta sotto un piccolo tavolino e completamente celata dalla polvere che ricopre il pavimento, c'è una botola chiusa da un portello di legno con un anello di ferro, che dà accesso alle cantine della fortezza.

Lo spesso strato di sporcizia che la ricopre testimonia il fatto che non viene aperta da molti anni e difatti i banditi non ne conoscono l'esistenza. Conduce all'area 18, nei sotterranei del maniero.

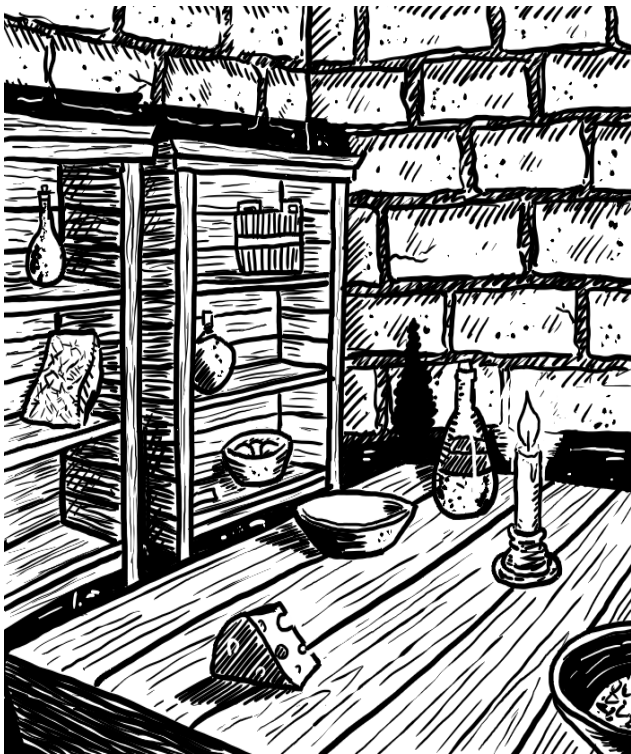
### 3. Sala da pranzo

Una grossa stanza riccamente arredata con un lungo tavolo di legno pregiato e intarsiato, capace di ospitare almeno 24 persone. Pesanti sedie di legno con l'imbottitura in velluto sono disposte alla rinfusa vicino al desco, che è ricoperto di piatti, bicchieri, posate e brocche, tutti sporchi e con alcuni avanzi di cibo del giorno precedente. Diversi candelabri con candele quasi interamente consumate sono allineati sulla tavola a intervalli regolari, anche se attualmente sono tutti spenti.

Numerosi arazzi sono appesi alle pareti e raffigurano scene di battaglia e guerra. Un tempo dovevano essere davvero splendidi, ma la polvere e la muffa ne hanno offuscato i colori e rovinato la trama in più punti. Il camino sulla parete ovest sembra essere stato usato di recente, come testimoniano la cenere all'interno e la provvista di legna ammonticchiata alla sua sinistra.

Stoviglie e posateria sono di discreta fattura – argento, fine porcellana e limpido cristallo – e hanno un discreto valore (l'intero servizio, integro, viene valutato all'incirca 50 mo).

Un paio di piccole botti e due grosse anfore di terracotta sono allineate lungo la parete nord. Le prime contengono del vino di scarsa qualità, mentre le seconde sono piene quasi fino a metà di acqua potabile.



La stanza, che un tempo era il salone da pranzo del maniero, è stata eletta a mensa dai banditi. La grande

confusione che vi regna è stata lasciata dai predoni dopo il loro ultimo pasto. Polvere e sporcizia sono state ammassate lungo le pareti dagli stessi malviventi, che hanno anche in programma di portare con loro tutte le stoviglie preziose quando se ne andranno definitivamente da questo rifugio.

### 4. Sala del consiglio

Questo ambiente è sfarzosamente arredato con un ricco mobilio di legno pregiato. Un grosso tavolo ovale, circondato da otto sedie, è posizionato al centro della sala. Arazzi e quadri sono appesi alle pareti e raffigurano scene di battaglia e ritratti di cavalieri in alta uniforme o in armature scintillanti. Molti dipinti sono stati staccati o girati al contrario, mentre numerose tele sono squarciate e hanno le cornici spaccate. Un tappeto dagli intricati disegni geometrici, che una volta doveva essere molto prezioso ma ora è consunto e rovinato dal tempo, copre quasi per intero il pavimento di pietra.

Tutta la sala, che una volta era usata dai cavalieri per tenere consiglio e ricevere delegazioni, è in disordine e sembra essere stata messa a soqquadro da una minuziosa perquisizione. I banditi hanno già visitato questo locale, depredandolo di tutti gli oggetti di valore, e ora non contiene nulla di interessante.

### 5. Sala dei trofei

Questa stanza è una delle più peculiari della fortezza e in passato era il salone dei trofei dell'ordine.

Alle pareti sono appese numerose teste impagliate di animali e ci sono molti ganci vuoti. Alcuni stemmi araldici penzolano tra gli altri trofei, ma sembrano tutti appartenere a casate ormai decadute da tempo. I mobili della stanza – un lungo sofà e quattro soffici poltrone, più un paio di bassi tavolini in legno a una sola gamba centrale – sono stati accatastati alla rinfusa in un angolo per far posto a un mucchio di armi, scudi e parti di armatura, che risultano parimenti ammonticchiati a casaccio nel centro della sala. Il camino nell'angolo sud-est è pieno di polvere e non sembra utilizzato da molti anni.

Questo salone è stato anch'esso accuratamente setacciato dalla banda di malviventi, che hanno raccolto tutto ciò che poteva sembrare di valore al centro della stanza e quindi lo hanno fatto esaminare con *individuazione della magia* da Etar. Purtroppo per i banditi, nessuna delle armi esposte qui era incantata e così il tutto è stato abbandonato. Sono molti giorni che nessuno dei predoni mette più piede in questo locale.

Tra gli oggetti che i PG possono trovare nel mucchio, in condizioni ancora accettabili, vi sono tre spade, una picca, un'alabarda, due mezzelance, una mazza e due scudi di ferro. Pur non avendo qualità magiche, questo equipaggiamento è in discreto stato e può essere utilizzato senza problemi. Inoltre, un occhio di vetro montato in una delle teste impagliate è in realtà una pietra preziosa: un

turchese di bassa qualità ma dalla inusuale lavorazione sferica, del valore di 15 mo.

## 6. Laboratorio

Questa stanza sembra in tutto e per tutto il laboratorio di un alchimista, con tanto di tavoli e mensole ingombri di alambicchi, provette, fiale e materiale simile. Numerosi fogli di pergamena sono sparsi per la sala o raccolti in grandi pile sopra le scrivanie.

Tra i banconi si aggira un uomo vestito con una tunica nera, lunga fino a terra, con il cappuccio tirato fin sopra agli occhi che ne nasconde quasi interamente il volto.

Si tratta di Etar il cupo, mago della banda dei predoni, intento a esaminare il laboratorio alchemico della fortezza. Quando i PG entrano nella stanza, inizia a mormorare un incantesimo diretto contro il gruppo.

Etar è un mago sui 40 anni, anche se ne dimostra di meno. È alto e magro, con il volto aquilino e molto scavato, zigomi prominenti e due occhi incassati e nerissimi che brillano di malvagia intelligenza. Veste sempre con lunghe tuniche nere o blu scuro, con un cappuccio che tiene tirato sopra la testa calva per nascondere il viso. La sua voce è gracchiante e sgraziata, mentre le mani sono lunghe e nodose.

**Etar il cupo** (umano mago del 7° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 7d4, pf 19, tpcCA0 18 (16 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M7, Mor 11, PX 790, For 10, Int 16, Sag 12, Des 16, Cos 12, Car 8].

Incantesimi dei maghi (3/2/2/1): 1° livello: *blocca porta, charme su persone, dardo incantato*; 2° livello: *levitazione, luce persistente*; 3° livello: *infravisione, protezione dalle armi da lancio*; 4° livello: *muro di fuoco*.

Equipaggiamento: **pugnale +2, medaglione della protezione +2** (funziona come l'anello omonimo), **bacchetta dei dardi incantati** (13 cariche), **pozione della guarigione**. Porta con sé un tesoro di CT II+III+IV.

Linguaggi: comune, allineamento, hobgoblin, orchesco.

Abilità secondaria: alchimista.

Personalità: acuto, perfido, opportunist.

Se Etar è al corrente del fatto che il gruppo sta invadendo il castello, attuerà una diversa tattica difensiva. Non appena sarà allertato dai rumori della battaglia, lancerà *blocca porta* per sprangere l'ingresso della stanza. Se i PG cercano di abbattere la porta, fino a due di loro possono tentare di sfondarla: per avere successo, occorre totalizzare una Forza combinata di almeno 25 punti. Nei round successivi, Etar lancerà poi su sé stesso *protezione delle armi da lancio, infravisione e levitazione* (portandosi a sfiorare il soffitto della sala). Spegnerà tutte le luci, facendo piombare il laboratorio nella completa oscurità, e attenderà l'ingresso dei PG. Lancerà quindi *charme su persone* sull'avversario che gli sembra più robusto fisicamente e inizierà nei round successivi a bersagliare i nemici con la bacchetta dei dardi incantati.

Se il mago-bandito verrà sconfitto e catturato implorerà pietà, cercando di barattare la sua libertà in cambio delle informazioni sul luogo dove è nascosto il tesoro della banda. Non sa nulla della lama della spada di Grartz ma, se i PG

glielo chiedono espressamente, mentirà spudoratamente dicendo che l'oggetto cercato dal gruppo si trova in mezzo al tesoro personale di Graingor.

Comunque, se viene lasciato libero, Etar cercherà di rientrare nel castello per correre ad avvertire i compagni del pericolo e il gruppo se lo ritroverà di fronte nella stanza del capo, insieme a Graingor, nell'area 12. Ovviamente non avrà avuto il tempo di memorizzare nuovi incantesimi, ma combatterà comunque al meglio delle proprie possibilità.

Diversi oggetti interessanti sono stipati nel laboratorio, in alcune delle ampole e fiale sparse sugli scaffali e sui tavoli da lavoro. I PG che sono in grado di lanciare incantesimi possono effettuare una prova di Intelligenza per riuscire a riconoscerli, ma solo se il gruppo dichiara espressamente di voler esaminare la stanza. Le sostanze più interessanti sono:

- Polvere di mandragora (1d6 dosi): usata in molti preparati alchemici, può essere venduta a 25 mo per dose o utilizzata da un mago con gli stessi effetti di *estensione della magia I*.
- Estratto di veleno di ragno (1d3 dosi): agisce a contatto e costringe la vittima a effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno per evitare di rimanere paralizzato per 1d6 turni. Non funziona su creature di taglia superiore agli orchi. Il valore di una singola dose si aggira sulle 175 mo. (Per ulteriori informazioni sull'uso dei veleni, fare riferimento a quanto riportato alle pp. 143-144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.)
- Distillato di morte (1 dose): questo potente elisir è un veleno di classe 15, contenuto in una fiala sigillata. È un preparato raro e letale, molto ricercato da spie e assassini, e può essere rivenduto fino a un massimo di 1.200 mo.

## 7. Biblioteca

Questa stanza è palesemente una biblioteca, peraltro apparentemente ben fornita. Le pareti sono letteralmente ingombre di scaffali, che vanno dal pavimento fino al soffitto, zeppi di tomi e pergamene. Un paio di scale sono appoggiate alle librerie e permettono di raggiungere anche i volumi posizionati più in alto. Al centro della sala ci sono quattro scrivanie con relative sedie, con sopra mozziconi di candela, boccette di inchiostro ormai secco e penne d'oca. Uno solo dei tavoli sembra essere stato usato di recente, come testimoniano alcuni fogli scarabocchiati con degli appunti e la presenza di un calamaio pieno di inchiostro ancora fluido. Diversi libri sono appoggiati per terra accanto alla scrivania, e alcune pagine sono state strappate e raccolte in un'ordinata pila su una sedia lì a fianco.

Etar sta esaminando il ricco materiale raccolto nel corso degli anni nella biblioteca della fortezza, per cui i cavalieri di Veleskant erano famosi. Il suo lavoro è comunque lungi dall'essere terminato e solo gli scaffali di una parete sono già stati controllati. Gli appunti e le pagine strappate dai libri trattano di magia, mitologia e occultismo, ma non contengono informazioni specifiche. Un mago o un chierico li troveranno sicuramente letture interessanti, ma nulla di più.

Se i personaggi decidono di completare la perquisizione della biblioteca, dovranno passare almeno 24 ore nella stanza (questo tempo va diviso per il numero di PG che partecipano attivamente alla ricerca). Al termine di questo periodo il gruppo riuscirà a scovare, nascosta all'interno della copertina di un libro, una **pergamena protettiva contro i non morti**.

## 8. Sala del trono

Questo grande e sfarzoso salone ha le pareti e il soffitto interamente decorati con splendidi affreschi e mosaici che raffigurano scene di battaglia e vita di corte. Sei colonne di marmo screziato reggono la volta e contribuiscono a dare alla stanza un'aria di magnificenza. Sulla parete sud, all'opposto della grande porta a due ante che dà accesso alla sala, si trova una pedana di legno rialzata dal pavimento di circa mezzo metro, sulla quale sono piazzati due troni sontuosi, in pregiato legno bianco e velluto rosso. Un tappeto, anch'esso di velluto rosso e ricamato in oro, corre dall'ingresso sino alla piattaforma.

Qui un tempo i cavalieri ricevevano, di quando in quando, i regnanti ai quali avevano giurato fedeltà, mentre per il resto dell'anno la stanza restava vuota e chiusa a tutti. Un fitto strato di polvere ricopre ogni cosa. Muffa e umidità hanno iniziato a rovinare l'aspetto della sala, scrostando gli affreschi e facendo cadere a terra numerose tessere dei mosaici. Sia i troni che la ricca passatoia sono in disfacimento e quasi interamente marciti.

Quando i PG entrano nel salone, tre banditi sono intenti ad ispezionare la stanza – si tratta di Ulwgar e di un paio dei suoi uomini, che cercano eventuali pannelli segreti sulla pedana e sui troni. Subito si voltano per fronteggiare gli invasori, balzando all'attacco con un urlo di frenesia omicida.

**Ulwgar** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma, TS G3, Mor 9, PX 50].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, scudo, spada, balestra leggera con 20 quadrelli. Porta con sé un tesoro di CT II+IV.

**Banditi (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada, 2 pugnali. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

Se i malviventi sono al corrente del fatto che qualcuno è penetrato nella fortezza, i due banditi si nasconderanno dietro alle colonne più lontane dall'ingresso pronti a scagliare i loro pugnali, mentre Ulwgar si acquerterà nell'angusto spazio fra gli scranni, incoccando un quadrello nella sua balestra e tenendosi pronto a tirare.

Uno dei due troni – quello di sinistra – contiene effettivamente uno scomparto segreto protetto da una trappola. I briganti non lo hanno ancora individuato, ma i PG possono riuscirci normalmente. Un ago avvelenato colpisce automaticamente chi lo apre: se la vittima fallisce un tiro salvezza contro veleno, subisce 2d4 ferite. All'interno del nascondiglio si trovano un sacchetto con 150 mo di

antico conio, un granato del valore di 75 mo e un anello d'argento con lo stemma dei cavalieri di Veleskant (del valore di 50 mo).

## Piano superiore

### 9. Balconata

Le scale che salgono dall'area 1 arrivano in questa zona. È un atrio disadorno, circondato da una balaustra di marmo bianco alta circa 1 m. La balconata si affaccia sul sottostante ingresso della fortezza.

### 10. Anticamera

Un semplice corridoio che dà accesso alle stanze del piano superiore della fortezza. Il pavimento è stato sbrigativamente pulito da polvere e sporizia dai banditi, che hanno eletto questo livello dell'edificio a loro dimora.

Se i predoni sono al corrente che qualcuno è penetrato nella roccaforte, uno degli occupanti dell'area 15 si apposterà in cima alle scale e scaglierà il suo pugnale contro il primo PG che metterà piede sulla scalinata, ottenendo un bonus di +4 al tpc per la sorpresa e la migliore posizione rispetto al bersaglio. Nel round seguente si getterà contro il gruppo brandendo la sua spada e caricando a testa bassa, con un bonus di +2 al tpc. Quindi il combattimento procederà normalmente.

### 11. Bagno/Ripostiglio/Lavanderia

Questa grande stanza assolveva la triplice funzione di ripostiglio per la biancheria, lavanderia per i panni sporchi e bagno ristorante per i cavalieri. Un tempo dei grandi paraventi potevano essere spostati per garantire la necessaria riservatezza agli utilizzatori del locale, ma ormai di essi restano soltanto ammassi informi di legno e stoffa marcita.

Nel grande stanzone sono sparsi alla rinfusa numerosi oggetti, tutti inutilizzabili a causa del logorio causato dal tempo e dall'incuria: vestiti, tuniche, mantelli, biancheria varia, stivali, coperte, tovaglie, asciugamani, pezzi di sapone, due grosse tinozze di legno, svariati secchi di metallo, un paio di grandi vasche di ceramica e diverse brocche di terracotta.

Le vetrate delle finestre sono stranamente intatte, perciò in mezzo al caos che regna sovrano non si trovano foglie o altri rifiuti portati dal vento. In compenso, però, una grossa chiazza di fanghiglia verde è cresciuta nell'angolo nord-est, ricoprendolo quasi completamente. Etar ha avvertito i suoi uomini di starne alla larga, ma i PG potrebbero non essere altrettanto fortunati. La macchia di trasudante muffa umida e verdastra potrebbe attirare, infatti, la curiosità di qualche membro del gruppo, con conseguenze molto pericolose e potenzialmente letali.

**Fanghiglia verde (1)** [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 2, pf 16, tpcCA0 18, Att 1, Fer vedi sotto (contatto), TS G1, Mor 12, PX 38].

Una volta coperta una vittima, la fanghiglia verde digerirà i suoi indumenti e la sua armatura in 6 round. Il mostro si

alimenta così rapidamente che, passato questo periodo, basteranno solo 1d4 round di contatto con la pelle del bersaglio per digerirlo e assimilarlo, creando un'altra fanghiglia verde al suo posto. Non sarà quindi possibile resuscitare magicamente il malcapitato, perché di lui non resterà nulla. La fanghiglia verde è resistente a molti attacchi. Non è possibile ferirla o strapparla via da una vittima, ma si può bruciarla. Se ciò avviene mentre è attaccata a un personaggio, le ferite da fuoco vengono inflitte a entrambi. Il mostro viene ucciso istantaneamente da *cura malattia*.

## 12. Camera degli ufficiali

Questa stanza è arredata con un grosso letto a baldacchino lungo la parete nord, un armadio tra le finestre del muro sud, una scrivania vicino al camino spento nella parete ovest, una cassapanca ai piedi del letto e una brocca in ceramica con relativo catino.

Graingor, il capo della banda di razziatori, ha eletto questa camera a sua stanza privata ed è seduto sopra la cassapanca, intento a contare delle monete tra le sue avidi dita. Non appena il gruppo farà il suo ingresso, raccoglierà con un balzo la spada che si trova sulla scrivania e si lancerà contro i PG, cercando di uscire dalla porta e fuggire.

**Graingor** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5, pf 32, tpcCA0 15, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 10, PX 200]. Equipaggiamento: **cotta di maglia +2, spada +2, ammaliante, pozione del rimpicciolimento**. Porta con sé un tesoro di CT II+III+IV.

Se Etar il cupo è riuscito a scappare dopo lo scontro nel laboratorio (area 6), si troverà qui con il suo comandante, pronto a spalleggiarlo nella lotta. In questo caso Graingor non cercherà la fuga, ma combatterà i nemici.

Se per qualsiasi motivo il capo dei banditi è al corrente della presenza del gruppo nel maniero, gli tenderà un agguato nascondendosi dentro l'armadio e balzando sul primo PG che gli capiterà a tiro. Se anche Etar è presente nella stanza, leverà fino al soffitto per poi attaccare gli intrusi o, in alternativa, si nasconderà dietro il voluminoso letto a baldacchino per colpire di sorpresa.

La stanza era in passato la camera da letto privata di uno degli ufficiali più alti in grado tra i cavalieri di Veleskant, ma non contiene nulla di interessante dato che l'uomo ha portato con sé tutta la sua roba al momento di lasciare la fortezza. L'armadio è vuoto da molti anni, mentre il letto, il catino e il focolare sono stati ripuliti di recente per essere utilizzati da Graingor.

La cassapanca, la cui serratura è stata scassinata dal bandito ed è quindi aperta, ora contiene la sua parte di bottino, consistente in 750 mo, 1.500 ma, due opali del valore di 75 mo l'uno e una **pozione della guarigione**.

## 13. Camera degli ufficiali

Questa stanza è arredata in maniera identica all'area 12, fatta eccezione per uno specchio appeso alla parete sud, proprio vicino all'armadio.

Attualmente viene utilizzata dal mago Etar il cupo, che comunque i PG non incontreranno qui ma nell'area 6 (ed eventualmente nell'area 12). Questi ha preso un paio di precauzioni per proteggere i propri possedimenti, aiutandosi con la magia. In primo luogo, chiunque guardi nello specchio attiva l'illusione del crollo del soffitto del locale. Tutti coloro che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi crederanno di essere morti e perderanno i sensi per 1d6 ore.

Inoltre, gli averi personali del mago-bandito sono celati in un doppiofondo dell'armadio, già utilizzato per lo stesso scopo dal cavaliere che viveva qui in passato. Etar ha scoperto il nascondiglio e lo ha rimesso in auge, proteggendolo con una trappola magica. Chiunque lo apra senza pronunciare una frase convenuta nota solo al mago, causerà la fuoriuscita di una nube di gas velenoso in una zona di 3x3x3 m attorno all'armadio. Tutti quelli che si trovano entro tale area devono effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno o moriranno soffocati all'istante; chi invece riesce nel TS subirà comunque 1d6 ferite. Nello scomparto segreto sono celati gli averi personali di Etar, consistenti in 300 mo e un rubino del valore di 400 mo, più il suo libro di magia con i seguenti incantesimi: 1° livello: *blocca porta, charme su persone, dardo incantato, individuazione della magia, lettura della magia, ventriloquio*; 2° livello: *individuazione dell'invisibile, individuazione del male, levitazione, luce persistente, scassinare*; 3° livello: *dispersione della magia, infravisione, protezione dalle armi da lancio, respirare sott'acqua*; 4° livello: *crescita vegetale, muro di fuoco*.

## 14. Camera da letto

Questa stanza è arredata con un paio di letti, ai cui piedi sono posizionate delle cassapanche, due brocche con relativi catini in ceramica, un armadio e un grosso tavolo con due sedie.

La stanza è occupata dai due luogotenenti dei banditi, Ulgwar e Terwidd. Il primo verrà incontrato dai PG nell'area 8, mentre il secondo è qui, intento a esaminare e riordinare una serie di armi appoggiate sul tavolo. Quando il gruppo entra nella camera, si volta e dopo, aver impugnato una spada, affronta i nemici senza indugiare.

**Terwidd** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma, TS G3, Mor 9, PX 50]. Equipaggiamento: armatura di cuoio, scudo, spada, arco corto con 20 frecce. Porta con sé un tesoro di CT II+IV.

Se Terwidd è al corrente della presenza di intrusi, incoccherà un freccia in uno degli archi corti e la scaglierà di sorpresa contro il PG che aprirà la porta della stanza, prima di sfoderare la sua spada e impegnarsi in mischia.

Il locale è anche utilizzato come armeria dai banditi. Le armi che si trovano qui vengono custodite dai due luogotenenti, per essere in caso di necessità distribuite agli altri o assegnate alle eventuali nuove leve. Sul tavolo e contro le pareti sono ammucchiate in totale due spade, otto pugnali, un bastone rinforzato in ferro, quattro archi corti, 85 frecce corte e una mazza chiodata. Tutto l'equipaggiamento è ordinario e in perfetta efficienza.

Nelle cassapanche, i cui lucchetti sono stati spezzati, si trovano le borse con gli averi dei luogotenenti, per un totale di 120 mo e 175 ma, più due piccole gemme del valore complessivo di 35 mo.

### 15. Camera da letto

Questa stanza è arredata in maniera del tutto identica all'area 14, eccezion fatta per una spartana branda ricavata da vecchie coperte, che si trova in un angolo. Qui vivono tre banditi, che si sono dovuti arrangiare alla meglio visto che la camera originariamente ospitava due cavalieri.

All'ingresso dei PG saranno presenti nel locale solo due predoni, dato che il terzo è uno di quelli incontrati nell'area 2. Gli uomini stanno giocando a dadi sopra il tavolo, puntando denaro e imprecaando a voce alta. Quando il gruppo irromperà nella stanza, metteranno immediatamente mano alle spade, che tengono a portata di mano, e attaccheranno senza indugio.

**Banditi (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada, 2 pugnali. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

Se i banditi sono al corrente degli intrusi, uno di loro si recherà nell'area 9 per ostacolarne la salita delle scale fino al piano superiore, mentre l'altro si metterà in agguato dietro a uno dei letti. Prima lancerà un pugnale contro il PG che aprirà la porta e quindi lo attaccherà con la spada sguainata.

Il tesoro in questa stanza è ben poca cosa. Sul tavolo, come posta della partita a dadi, ci sono 9 ma e 26 mr. Tra gli stracci che servono come letto a uno dei briganti, i PG troveranno un involto contenente 25 mo e 120 ma. Gli altri due malviventi conservano la loro parte di bottino nell'armadio, in un paio di logori sacchi, per un totale di 48 mo e 212 ma.

### 16. Camera da letto

Anche questa stanza è arredata in maniera identica all'area 14, e pure qui è stato aggiunto un pagliericcio provvisorio, proprio come nell'area 15. I residenti sono, ovviamente, altri tre banditi, uno dei quali è stato già incontrato dai PG nell'area 2. Un paio di malfattori si trovano attualmente qui, immersi nel sonno. I predoni stanno, infatti, riposandosi dopo essere rientrati da una scorreria notturna. I personaggi hanno un round di sorpresa in cui possono agire liberamente, prima che i loro avversari si sveglino e reagiscano.

**Banditi (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada, 2 pugnali. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

Se invece i briganti sono al corrente della presenza di intrusi, lasceranno la stanza nell'oscurità, spostando l'armadio davanti a una delle finestre e coprendo l'altra con delle pesanti stoffe. Quindi si apposteranno a lato della

porta, colpendo entrambi di sorpresa il malcapitato PG che entrerà per primo nella stanza.

Nascosti nella camera, sotto i letti o nelle cassapanche, vi sono in totale 40 mo e 75 ma, la parte di bottino degli occupanti della stanza.

### 17. Camera da letto

Questa stanza è assolutamente identica all'area 16.

Gli occupanti sono tre banditi, uno dei quali è la sfortunata sentinella uccisa dal serpente durante il suo turno di sorveglianza. Gli altri stanno parlando tranquillamente tra di loro. Il primo è intento ad affilare la spada mentre l'altro si esercita a lanciare il pugnale contro la fiancata dell'armadio. Attaccheranno immediatamente i PG, urlando per richiamare l'attenzione dei loro compari.

**Banditi (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada, 2 pugnali. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

Se i briganti sono al corrente della presenza di invasori, barricheranno la porta con i letti e l'armadio, poi rovesceranno a terra il tavolo usandolo come copertura. Scaglieranno prima i pugnali sugli aggressori che entrano nella stanza, impegnandoli quindi in mischia brandendo le spade.

Il tesoro complessivo dei malfattori, dentro logore sacche di cuoio sdrucito nascoste dietro una pila di rifiuti ammonticchiati nell'angolo nord-est, ammonta a 23 mo e 148 ma.

### Sotterranei

A questo livello della fortezza si accede solo dalla botola dell'area 2. I banditi non ne hanno ancora scoperto l'esistenza e i PG possono trovare qui sotto l'oggetto della loro ricerca, la lama della spada di Grartz.

I sotterranei sono completamente bui, per cui i personaggi devono provvedere all'illuminazione. Inoltre, nessuno vi ha più messo piede dalla dipartita dei cavalieri e un fitto strato di polvere, indisturbata negli anni, ricopre ogni cosa rendendola opaca e quasi irreale. L'aria è soffocante e malsana, e in più punti i muri sono chiazzati di umidità. I soffitti, alti all'incirca 2,5 m, e le pareti sono di pietra grezza.

### 18. Posto di guardia

Questa piccola stanza è accessibile tramite una scala di legno che scende dall'area 2. Col passare del tempo i gradini sono ovviamente marciti, a causa dell'incuria e dell'umidità che permea i sotterranei della fortezza.

La scala crollerà sotto il peso del primo PG che la scende. Il malcapitato farà un volo di quasi 3 m fino al pavimento sottostante e subirà 1d6 ferite, dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro soffio.

Nella stanza ci sono soltanto due sgabelli nell'angolo sud-est. Un tempo veniva utilizzata come posto di guardia, nel caso in cui i prigionieri delle celle fossero riusciti ad eludere la sorveglianza delle sentinelle dell'area 19.

## 19. Sala dei carcerieri

Questa stanza è spartanamente arredata con un tavolo e quattro sedie, un barile nell'angolo sud-est e un robusto gancio infisso nel muro, dal quale pende un grosso mazzo di chiavi coperto da ragnatele.

Un tempo questa era la sala dei carcerieri e le chiavi servivano per aprire la porta nel muro est, che dà accesso all'area 20, e le celle (aree 20a-d). Nel barile venivano riposti temporaneamente gli averi dei prigionieri. Contiene ancora due pugnali, 13 frecce lunghe e un sacchetto con 75 ma.

I mobili della sala sono sul punto di cadere letteralmente a pezzi, a causa dell'umidità. Anche le armi all'interno del barile sono quasi completamente arrugginite e inservibili.

La porta est, che dà accesso al corridoio delle celle, è costruita in ferro e ha uno spioncino da cui poter sbirciare all'interno. La serratura è completamente arrugginita e bloccata, ma per fortuna è stata lasciata soltanto accostata e non chiusa a chiave quando i cavalieri hanno abbandonato la fortezza.

## 20. Celle

Questo corridoio dà accesso a quattro celle, ognuna delle quali è sbarrata da una solida grata di ferro massiccio. Le porte delle prigioni sono tutte socchiuse, ed è un bene dato che le serrature sono bloccate dalla ruggine e le chiavi nell'area 19 sono quindi del tutto inutili.

Ogni cella contiene solo un pagliericcio ormai brulicante di vermi e altre viscido creature, oltre a delle catene infisse direttamente nel muro che venivano talvolta usate per i prigionieri più indisciplinati o pericolosi. Le aree 20a, 20b e 20d sono vuote, mentre nella 20c c'è una spiacevole sorpresa per i PG. Attirati dall'umidità e dal buio dei sotterranei, tre grossi serpenti velenosi hanno eletto il fetido locale a loro dimora, dalla quale ritornano in superficie utilizzando un minuscolo passaggio che giunge fino all'esterno attraverso una crepa nel muro.

Chiunque entri nella stanza, che emana un odore ancora più intenso di morte e decomposizione a causa dei ratti e delle altre piccole creature divorate dalle vipere, e i cui resti giacciono in vari stati di putrefazione al di sotto della paglia, ha una probabilità del 50% di disturbare i mostri, che sgusceranno fuori dal mucchio di sporcizia per difendere il territorio. I personaggi tanto temerari o incauti da frugare direttamente nel ciarpame provocheranno l'immediata reazione ostile dei rettili. Le vipere fuggono immediatamente attraverso il buco nel muro se vengono fronteggiate col fuoco, e ovviamente non hanno tesori.

**Vipere butterate (3)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 38].

Gli speciali ricettori termici sulla testa delle vipere butterate possono percepire il calore di una preda o di un nemico entro un raggio di 18 m. Sono molto rapide e vincono l'iniziativa in ogni round. Il loro morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza contro veleno.

## 21. Camerata

In questo grosso stanzone ci sono otto letti, allineati lungo le pareti. Ai piedi di ogni giaciglio si trovano i resti di quelli che un tempo dovevano essere dei bauli di legno. L'intera camera è completamente invasa dalle ragnatele, che rendono il movimento all'interno molto complicato.

Due vedove nere giganti hanno preso dimora nella sala, riempiendola interamente di ragnatele spesse come corde e terribilmente appiccicose. Chiunque entra nella camerata deve effettuare all'inizio di ogni round una prova di Destrezza: se la fallisce, resta invischiato nell'intrico di tele di ragno e subisce gli stessi effetti di *ragnatela*. Appena qualcuno viene intrappolato nel groviglio, i due ragni giganti lo attaccano immediatamente, mentre è ancora inerme.

**Vedove nere giganti (2)** [All N, Mov 18 m (6 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d6 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 80].

Un personaggio morso da una vedova nera gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo 1 turno.

Il combattimento all'interno della stanza comporta una penalità di -2 al tpc dei personaggi, a causa della difficoltà nel vibrare i colpi senza rimanere invischiati nella fitta rete di ragnatele, e i ragni possono sempre agire per primi nel round.

Una buona tecnica per sconfiggere questi avversari potrebbe essere quella di dare fuoco alle ragnatele. Nel giro di 1d3 round le fiamme si propagheranno a ogni angolo della stanza, bruciando le due creature, che emetteranno orribili stridii senza però riuscire a far nulla per sfuggire alla morte. Dopodiché il fumo invaderà l'intero sotterraneo per 1d6 ore e l'aria presto diverrà irrespirabile, anche se a causa della grande umidità l'incendio non si espanderà alle altre parti del complesso. I PG saranno costretti a ritornare in superficie finché il fumo non si sarà diradato, pena una lenta morte per soffocamento, e inoltre dovranno rinunciare al tesoro della stanza, dato che tutto il suo contenuto verrà distrutto dal fuoco.

Il bottino consiste negli averi che un cavaliere ha dimenticato in una delle cassapanche prima di partire. Fortunatamente il legno dei bauli è così marcio che si sfalderà al minimo contatto, rivelando il prezioso contenuto del forziere: 162 mo, 213 ma e una **pozione della crescita** perfettamente conservata nella sua ampolla sigillata dalla ceralacca.

## 22. Camerata

È arredata esattamente come l'area 21, ma non ci sono pericoli. Un tempo ospitava otto dei cavalieri più giovani.

## 23. Mensa

Questa grande sala è arredata con due lunghi tavoli rettangolari, circondati da molte sedie. Su diversi scaffali di legno appesi al muro si trovano tovaglie, strofinacci, piatti, brocche, bicchieri e posate.

Tutte le masserizie sono di scarsa qualità e appaiono molto rovinate dal tempo e dall'umidità.

Nella stanza, che un tempo era utilizzata come mensa dai cavalieri di rango più basso, hanno trovato rifugio due scarabei tigrati giganti, che escono di tanto in tanto all'esterno attraverso un piccolo foro scavato nella parete est. Il loro nido è un mucchio di detriti e sporcizia nell'angolo nord-est, e non contiene nulla di interessante.

Le creature sono spaventate dalla luce e dalla presenza di intrusi, e resteranno rintanate nel loro sordido buco, a meno che i PG non li disturbino all'interno della tana, nel qual caso combatteranno fino alla morte.

**Scarabei tigrati giganti (2)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 3+1, pf 17, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6 (morso), TS G1, Mor 9, PX 65].

#### 24. Armeria

Questa piccola stanza è piena di armi appese o appoggiate alle pareti, sistemate sulle rastrelliere o riposte in grosse casse. Diversi scudi e armature sono accuratamente stipati lungo il muro orientale.

Questa era l'armeria della fortezza e conteneva armi di prima scelta, ma il tempo ha deteriorato quasi tutto quello che si trova all'interno. Tra gli oggetti in vista non vi è nulla di magico, ma alcuni di essi sono ancora utilizzabili. Se i PG dichiarano di prendere qualcosa il master deve tirare 1d10 – se ottiene un numero dispari l'oggetto sarà ancora in buono stato e adoperabile, altrimenti il logorio del tempo avrà avuto la meglio, rendendolo inservibile.

In un piccolo scrigno è riposta la lama della spada di Grartz, perfettamente conservata data la sua origine magica. Oltre alla preziosa reliquia, qui dentro ci sono complessivamente due asce da battaglia, tre archi lunghi, un arco corto, 140 frecce corte, 10 frecce lunghe dalla punta d'argento, 13 pugnali, cinque spade, tre lance, un martello da guerra, tre scudi, quattro cotte di maglia e due armature di cuoio, tutte di taglia umana.

Nascosti in una nicchia segreta nell'angolo nord-ovest della stanza, camuffata dietro alcune pietre mobili vicino al pavimento, ci sono inoltre una **spada +1** e uno **scudo +1** – in ottimo stato grazie alla loro natura incantata – che portano inciso ben visibile lo stemma dei cavalieri di Veleskant.

#### 25. Cantina

Questa enorme stanza è ingombra di casse, barili, botti di diverse dimensioni e molte bottiglie di vetro. Si tratta della cantina della fortezza, ma ben poco è restato integro come un tempo. Gran parte dei recipienti sono rovinati e hanno versato il loro contenuto per terra, così come la quasi totalità delle bottiglie, che si sono rotte ricoprendo il pavimento con un fitto strato di vetri. L'odore di vino andato a male è opprimente e le poche bottiglie ancora integre contengono solo una brodaglia imbevibile, inacidita col passare degli anni.

Nella zona sud-orientale del locale, tra i resti di una delle botti più grandi, ormai ridotta al solo fasciame di ferro, è cresciuto un pericoloso fungoide lurido.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 16, tpcCA0 n/a, Att speciale, Fer speciale, 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, infliggendo 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).

Oltre al mostro e a qualche bottiglia di vino andato a male, nella cantina non c'è altro di interessante.

#### 26. Stanza dei servitori

In questa camera ci sono quattro letti, un grosso armadio contro la parete nord e un piccolo tavolo nell'angolo sud-orientale. Degli sgabelli sono posizionati vicino ai letti, mentre un modesto candeliere è poggiato sul tavolino.

In origine questa era la stanza da notte dei servitori del castello. È completamente deserta e abbandonata da molti anni, come testimonia il fitto strato di polvere che ricopre ogni cosa. I letti e il resto del mobilio sono completamente deteriorati e cadono in pezzi non appena qualcuno li sfiora. Nella sala non c'è nulla di interessante.

#### 27. Stanza dei servitori

Questa camera è del tutto identica a quella dell'area 26, almeno nell'arredamento e nelle condizioni generali. All'interno dell'armadio, tra gli stracci e le vesti dei servitori che un tempo vivevano qui, c'è un mantello logoro e sbrindellato, che ha cucite in una tasca interna due piccole ametiste del valore di 15 mo l'una.

### IL MONASTERO DI ROOKBIRD

Abbarbicato sullo sperone roccioso di un altopiano lungo la catena orientale di montagne che delimita la vallata di Stornheim, il monastero è tutto quello che rimane di un grande luogo di preghiera e di sapere consacrato a Skardos, patrono della guerra e della battaglia. Ormai da tempo il culto del dio-guerriero è precipitato nell'oblio, e i pochi fedeli rimasti si sono sparpagliati per i quattro angoli del mondo come sabbia spazzata dal vento. Le antiche mura sono abbandonate da secoli e solo polvere, morte e disperazione eterna incombono sulla vecchia abbazia.

Negli anni di massimo splendore, quando la chiesa di Skardos era in auge e poteva contare sul sostegno anche economico di numerosi seguaci, Rookbird era un eremo molto rinomato perché accoglieva i monaci più arditi e fanatici, resisi protagonisti di innumerevoli imprese eroiche al servizio e per la gloria del proprio dio. I chierici che parteciparono all'assalto della dimora sotterranea del clan

hobgoblin dei Denti Gialli provenivano proprio da questo monastero e qui fecero ritorno dopo il buon esito della loro crociata, portando con loro – tra gli altri tesori – anche l'impugnatura e il pomolo della spada di Grartz. Entrambe le parti dell'arma furono offerte sull'altare di Skardos e quindi vennero poste nel tesoro del tempio, dove si trovano tuttora, custodite nella parte più profonda del monastero assieme ad altre ricchezze e alle reliquie più preziose.

Col trascorrere degli anni le missioni militari dei monaci divennero sempre più sporadiche e ingloriose, tanto che spesso si trasformarono in brutali aggressioni contro inermi villaggi e comunità isolate che non aderivano al culto del dio della guerra, e avevano come unico scopo la conquista del bottino, che finiva accumulato nelle casse del clero o, altrettanto frequentemente, tra le avide mani dei sacerdoti di rango più alto.

Ben presto le nobili e coraggiose azioni di lotta mosse contro mostri e umanoidi delle terre selvagge che minacciavano le comunità umane divennero vere e proprie razzie e atti di brigantaggio. Praticamente nessuno era più al sicuro dai fanatici di Skardos che, trincerandosi dietro l'alibi della guerra santa, aggredivano, depredavano e uccidevano senza pietà tutti quelli che non si sottomettevano loro. Rapidamente il numero di seguaci del culto calò drasticamente, e i pochi rimasti erano poco più che spietati predoni sempre più corrotti e viziosi, desiderosi solo del lusso nella vita terrena e per nulla interessati alla salvezza dell'anima, né la propria, né tanto meno quella delle loro vittime.

Sempre più città e regni iniziarono a guardare con sospetto i seguaci di Skardos, finché in molti paesi la setta fu messa fuorilegge e i suoi proseliti venivano apertamente ricercati. Nel migliore dei casi potevano aspettarsi l'esilio, ma per lo più venivano condannati alla prigione o persino a morte, a seconda della gravità dei crimini compiuti. I santuari che prima erano fioriti in gran numero, con la stessa velocità caddero in rovina e vennero abbandonati. Più d'uno fu attaccato dagli eserciti dei vari sovrani o dalla folla inferocita, guidata dagli eroi del luogo, venendo completamente devastato e raso al suolo, dopo essere stato dato alle fiamme. Raramente qualcuno dei suoi occupanti riusciva a sfuggire al linciaggio e alla morte.

Fu così che la gente comune abbandonò velocemente le dottrine di Skardos e i fanatici che rimasero fedeli alla chiesa vennero guardati come efferati delinquenti e fuorilegge pericolosi. Alla fine, dopo un periodo di transizione e di declino, rimasero soltanto sparuti gruppetti di esaltati sostenitori della sanguinaria dottrina del gran sacerdote di Skardos, rintanati in alcuni dei monasteri più inaccessibili e meglio difendibili. Tra questi c'era anche quello di Rookbird, che ospitava gli ultimi esagitati che si erano macchiati di molteplici crimini contro gli abitanti della Valle e dei luoghi circostanti. Il tempio venne cinto d'assedio dalle truppe inviate dai sovrani dei regni vicini che, sebbene non mossero guerra contro i chierici, li costrinsero praticamente a scegliere tra la resa e la morte per inedia.

Ma nessuno aveva fatto i conti con la lucida follia e l'alienante invasamento dei monaci. Piuttosto che rinnegare le sanguinarie dottrine professate, i chierici si sacrificarono, offrendo la propria anima corrotta al loro dio. In un suicidio

collettivo rituale, guidato dall'abate in carica, tutti i seguaci di Skardos resero l'ultimo, disperato atto di riverenza alla divinità, togliendosi la vita con le loro stesse armi. In cambio di questa devozione assoluta, Skardos maledisse il monastero per impedire a chiunque di varcarne le porte impunemente e conservare così inviolato il luogo che aveva visto un tale atto di fedeltà nei suoi confronti. Nella deviata e contorta ideologia della crudele divinità, questa "protezione" poteva essere garantita solo dagli spiriti di coloro che ne avevano difeso in modo così fervente, sia in vita che con la morte, la sacralità.

Quando gli assediati penetrarono infine nel santuario, vi trovarono solo morte e orrore. Eppure non vollero infierire sui nemici sconfitti e decisero di cremarne i corpi in una grande pira funeraria, quindi ne sparsero le ceneri gettandole al vento nei grandi crepacci retrostanti l'edificio. Rookbird fu sigillato per sempre, ma non venne bruciato né distrutto, e nessun uomo vi ha mai più messo piede da allora. Ma la "grazia" concessa da Skardos ai suoi seguaci fece comunque il suo corso e, nel breve volgere di poche notti, tutti i cadaveri dei chierici che giacevano nelle profonde catacombe sotto il monastero ritornarono malignamente in vita, divenendo orribili non morti condannati a un eterno incarico di vigilanza. Il pomolo e l'impugnatura della spada di Grartz giacciono tuttora indisturbati nella cripta degli abati, sorvegliati nell'oscurità dallo sguardo agghiacciante di antichi monaci disincarnati, le cui anime corrotte vagano nel limbo tra la vita e la morte, senza riuscire ad afferrare né l'una né l'altra.



L'aspetto esteriore del convento è quello di una struttura vetusta ma ancora solida, preda di una quiete sovranaturale. Nessuno nel corso dei secoli ha mai disturbato le antiche catacombe e pochi sono i coraggiosi che hanno osato penetrare persino nella parte principale dell'edificio. La costruzione è ancora in un discreto stato di conservazione e grazie alla sua solidità ha resistito molto

bene al trascorrere del tempo, probabilmente aiutata in questo anche dall'influsso divino impartito da Skardos.

La luce all'interno del monastero è garantita dalle numerose finestre, che hanno tutte miracolosamente i vetri intatti, mentre i corridoi e i locali interni sono bui. Le catacombe sono ovviamente immerse nella più completa oscurità. I soffitti sono alti 3 m nell'edificio in superficie e circa 2 m nei sotterranei.

## Piano principale

### 1. Ingresso

Un grande e massiccio portone a due ante in legno e ferro brunito dà accesso al monastero. I battenti sono accostati e probabilmente un tempo dovevano essere tenuti chiusi dall'interno con una grande trave di legno, che ora però giace a terra marcita e spezzata, proprio davanti all'ingresso.

Non ci sono tracce visibili del passaggio di creature attorno all'intero edificio e nessun segno di vita è percepibile nelle vicinanze. Il portone si apre facilmente verso l'interno, rivelando un locale polveroso e quieto, drappeggiato di tendaggi e alla cui estremità si trova una porta a due ante. La sala è arredata spartanamente con quattro panche lungo le pareti, e non ci sono altri pezzi di mobilio.

Le due pesanti cortine di tessuto nero che coprono le aperture nei muri nord e sud sono piene di polvere e sfilacciate lungo i bordi, ma non presentano altri segni di usura. Sono appese a degli anelli che passano dentro una guida infissa nella muratura e possono essere aperte facilmente, facendole scorrere senza alcuna difficoltà.

### 2. Biblioteca

Questa grande sala dalla forma inconsueta ospita la biblioteca del monastero. Non trattandosi di un tempio dedicato a un dio patrono della conoscenza, non è così fornita come ci si potrebbe aspettare, ma raccoglie comunque numerosi volumi, libri e rotoli di pergamena. Era, infatti, assieme a quella della fortezza di Veleskant, la sola della Valle e delle zone circostanti, e numerosi sono stati gli studiosi che l'hanno frequentata per compiere le loro ricerche.

Altissimi scaffali, colmi di libri e altri scritti, giungono fino al soffitto riempiendo completamente la stanza. Nella parte sud-occidentale della sala ci sono diversi scrittoi con relativi sgabelli, ingombri di fogli di pergamena, mozziconi di candela, penne d'oca e calamai d'inchiostro nero e colorato. Un piccolo armadietto è posto in questa zona e contiene tutto l'occorrente per la scrittura e diversi pacchi di candele nuove.

Nella biblioteca non si trovano scritti di particolare interesse. La maggior parte del materiale riguarda argomenti religiosi, filosofici, storici o geografici, e non ci sono pergamene magiche o libri di magia. Quattro grandi scarabei ardenti hanno costruito la loro tana fra gli scaffali dell'angolo sud-est, scavando una piccola nicchia nel muro di pietra, che sbuca all'esterno tramite uno strettissimo tunnel nella parete. Le creature non attaccheranno a meno che non vengano

disturbate e, se gli avventurieri hanno del fuoco, preferiranno la fuga al combattimento. Nella loro tana si trovano diversi oggetti privi di valore presi nelle stanze del monastero, e una fialetta sigillata che contiene una **pozione della guarigione**.

**Scarabei ardenti giganti (4)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 1+2, pf 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G1, Mor 7, PX 15].

Gli scarabei ardenti prendono il nome dalle speciali ghiandole luminescenti, due sulla testa e una sull'addome, che emanano luce in un raggio di 3 m. Se rimosse dal cadavere del mostro, continueranno a splendere per 1d6 giorni.

### 3. Refettorio

Questa grande stanza quadrata è in uno stato di disordine incredibile, come se fosse stata più e più volte completamente messa a soqqadro. Tre lunghi tavoli rettangolari sono disposti al centro del locale, in modo da formare una specie di "U". Numerose sedie e sgabelli sono sparsi in giro dappertutto. Una credenza, le cui ante sono staccate e cadute a terra, contiene i resti di tovaglie, posate di legno, bicchieri di rame e altro vasellame. Buona parte del contenuto è stato sparpagliato tutto intorno alla dispensa e giace disordinatamente sul pavimento. Nell'angolo nord-est della sala c'è un ammasso di paglia, schegge di legno, brandelli di stoffa e fango secco, alto quasi 2 m e largo altrettanto.

Questo era il refettorio del monastero ed è stato invaso da un gruppo di ratti giganti, che hanno costruito la loro dimora nella struttura di fango. Rosicchiando il muro, inoltre, i topi si sono garantiti un comodo passaggio verso l'esterno, che utilizzano per le loro scorribande in cerca di cibo. Tutto il contenuto della stanza è stato messo a soqqadro dai ratti e il mobilio è quasi completamente mordicchiato. I segni dei denti delle creature sono facilmente visibili – anche se non immediatamente identificabili come prodotti da ratti giganti – sul legno e persino sui muri. Nemmeno la tenda che copre l'apertura d'ingresso alla stanza è stata risparmiata, così come le stoviglie che un tempo erano stipate nella credenza.

Attratti dalla luce e dai rumori, i mostri sciameranno letteralmente fuori dalla tana, assottigliando i loro corpi in maniera davvero sbalorditiva e riuscendo a passare attraverso gli stretti buchi di accesso al loro nido. In totale ci sono 18 ratti giganti, molto interessati ad assaggiare la carne umana. Le creature inseguiranno i PG per tutto il complesso e persino all'esterno del monastero, non allontanandosi però più di tanto.

All'interno della tana dei ratti si trovano numerose ossa rosicchiate di piccoli animali e alcuni oggetti rovinati dai morsi e dall'incuria, sottratti dalle stanze interne del tempio. Sparse tra il fango e gli altri rifiuti della tana è possibile trovare, frugando per almeno un turno, un totale di 2 mo, 55 ma e 175 mr.

**Ratti giganti (18)** [All N, Mov 36 m (12 m) o nuoto 18 m (6 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8, PX 6].

Ogni volta che un personaggio viene morso da un ratto, c'è una probabilità del 5% che contragga un'infezione. In questi casi, deve fare un tiro salvezza contro veleno. Se lo fallisce, un morbo acuto e debilitante assale il PG nel giro di 1d6 ore e lo uccide in 1d6 giorni. Un TS riuscito indica invece che la vittima si ammala meno gravemente per 30 giorni. Durante questo periodo è febbricitante e incapace di muoversi o agire, ma al termine del decorso c'è solo una probabilità del 25% che la malattia risulti fatale. *Cura malattia* guarisce all'istante in entrambi i casi.

#### 4. Cucine

Questa stanza è evidentemente una cucina ed è in uno stato di confusione indescrivibile. Segni di piccoli morsi sono visibili su tutti i mobili e le suppellettili, mentre l'intera parete ovest è coperta da un'escrescenza giallastra. L'arredamento del locale è semplice, limitato a un paio di piccoli tavoli rettangolari, alcuni sgabelli, numerose pentole e casseruole, forchettoni, mestoli, coperchi e un trio di grandi paioli di rame.

Tutto è stato sparpagliato dai ratti giganti dell'area 3, che anche qui hanno lasciato evidenti tracce del loro passaggio rosciando praticamente qualsiasi cosa all'interno della cucina. Di recente, però, un grosso fungoide lurido è cresciuto sulla parete occidentale, limitando drasticamente le incursioni dei topi. Numerosi scheletri di roditori giacciono ai piedi dell'escrescenza, uccisi dalle sue letali spore, che hanno anche corroso tutte le mensole e gli altri oggetti di legno che si trovavano in quella parte della stanza. I resti dei ratti sono confusi tra i rifiuti sparsi sul pavimento e non possono essere individuati a una prima occhiata, anche se un'esplorazione più attenta consentirà di identificarli immediatamente.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 14, tpcCA0 n/a, Att speciale, Fer speciale, 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, infliggendo 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).

#### 5. Salone

Questa stanza è completamente vuota e il pavimento, al contrario del resto dell'edificio, sembra interamente fatto di pietra grigia che, a un primo colpo d'occhio, luccica come se fosse ricoperta di umidità.

La "pietra" che ricopre il pavimento è in realtà una grande melma viscosa, un mostro il cui aspetto è appunto identico a quello della roccia bagnata. Nella semioscurità del locale, è molto difficile per i PG rendersi conto della vera natura del pericolo che li attende. Comunque, se qualche personaggio cerca di indagare sulla peculiarità della stanza prima di entrare, il master deve permettergli di effettuare una prova di Intelligenza: se ha successo, il lungimirante avventuriero riconoscerà il mostro per quello che è veramente.

**Melma viscosa (1)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 20, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

Un colpo riuscito su un essere privo di armatura infligge 2d8 ferite per la mucosa acida che ricopre il mostro. Se un avversario è munito di corazza, che l'armatura sia magica o meno, viene corrosa nel giro di 10 minuti. In ogni caso, la melma viscosa si aggrappa all'avversario. Una volta dissolta l'armatura, il suo acido infliggerà 2d8 ferite ad ogni round finché il mostro non verrà ucciso. La melma viscosa è immune agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, ma subisce danno normale dall'elettricità e dalle armi.

#### 6. Dispensa

Questo piccolo stanzino è pieno di barili, sacchi e scaffali lungo le pareti.

Il primo PG che mette piede nella stanza viene assalito immediatamente da un grande ragno, che gli balza addosso dal soffitto sopra alla porta, dove era nascosto nell'oscurità. Il mostro può sferrare un attacco di sorpresa senza che i PG possano reagire e inoltre il suo primo morso ottiene un bonus di +2 al tpc, grazie alla situazione favorevole e allo svantaggio in cui si trova la vittima.

**Ragno chelato gigante (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].

Il morso velenoso è letale nel giro di 1d4 turni, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2.

La stanza non contiene nulla di interessante. Le botti sono tutte bucate o vuote, i sacchi sono per lo più pieni di farina andata a male o brulicante di vermi, e sugli scaffali rimangono solo resti di vasi, otri e barattoli di vetro in frantumi. Accatastati nell'angolo più buio di questa dispensa ci sono alcuni cadaveri disseccati di topi e altre piccole creature, evidentemente la riserva personale del ragno che dimorava qui.

#### 7. Celle dei monaci

Queste stanze sono tutte cellette dove un tempo vivevano i monaci. Le porte sono chiuse o accostate e fatte di semplice legno disadorno, mentre l'interno è ancor più spartano. L'arredamento base consiste infatti in un tavolaccio con una ruvida coperta marrone gettata sopra, un lavabo con una brocca per l'acqua, uno sgabello di legno a tre gambe e una

piccola cassapanca che contiene soltanto qualche saio, alcune paia di sandali di cuoio, svariati oggetti di preghiera o sacri e un rozzo bastone da passeggio di legno.

I pochissimi averi dei monaci sono ancora al loro posto e, sebbene sembra che il tempo non li abbia rovinati, hanno un valore palesemente irrisorio, dato che si tratta di semplici capi di vestiario di rozza fattura. Non ci sono monete o tesori di altro tipo in nessuna delle celle e la maggior parte di esse sono interamente vuote.

Le aree 7b e 7e sono invase da una colonia di pipistrelli giganti, grandi quasi il triplo del normale, che dormono appesi al soffitto. Ogni stanza ospita sei pipistrelli giganti che attaccano il gruppo se vengono disturbati, il che in pratica significa anche semplicemente entrare nella stanza facendo luce o rumore.

**Pipistrelli giganti (12)** [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G1, Mor 8, PX 20].

L'area 7h è invece infestata da un'ameba paglierina ed è completamente vuota, dato che il mostro ha corroso tutto il mobilio. Questa creatura è simile a un grosso globo di gelatina del diametro di circa 1 m di colore giallo ocra, si sposta strisciando ed è in grado di assottigliarsi per passare attraverso aperture anche molto strette. Se viene attaccata col fuoco tenderà di fuggire attraverso le fessure nel muro e abbandonerà il monastero cercando un luogo più sicuro.

**Ameba paglierina (1)** [All N, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 5, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d6 (schianto), TS G3, Mor 12, PX 500].

Il muco acido che secerne può digerire la stoffa, il legno e il cuoio in 1 round, ma non intacca la pietra e il metallo. Quando viene colpita da un'arma tagliente o da un *fulmine magico*, si divide in 1d4+1 amebe più piccole, ognuna con 2 DV, che infliggono 1d6 ferite per colpo.

## 8. Giardino interno

Questa stanza è forse la più suggestiva dell'intero complesso, dato che ospita un lussureggiante giardino interno ed è perciò priva di soffitto. A causa del lungo periodo di incuria, le erbacce hanno invaso quelli che un tempo erano ordinati viottoli di ghiaia bianca, mentre rovi e arbusti hanno soffocato i fiori multicolori e le erbe medicinali che in passato i monaci erano soliti coltivare qui.

Le delimitazioni delle aiuole non sono più riconoscibili e l'intera zona è nel caos assoluto, una specie di rivolta della vita vegetale contro la presenza dell'uomo. Al centro del parco, a malapena visibile tra i folti ciuffi di verzura e i grovigli di cespugli, c'è un pozzo di pietra del diametro di circa 3 m.

Un tempo la cisterna veniva usata per attingere l'acqua direttamente da una vena sotterranea, ora asciutta da molti anni. Il secchio e la puleggia sono andati distrutti da decenni e un verme delle carcasse si è annidato all'interno del pozzo, profondo circa 12 m e per lo più ingombro di rocce franate e altri detriti. Al sicuro nella buca, il mostro dimora e

prospera, e ha persino accumulato la sua personale riserva di cibo, consistente per lo più in carogne di piccoli animali e nel corpo ormai in avanzato stato di decomposizione di un nano, ucciso dalla creatura diverse settimane fa all'esterno del monastero.

Non appena i PG si avvicineranno al pozzo, il verme delle carcasse balzerà fuori cercando di colpire di sorpresa (1-2 su 1d6) un bersaglio a caso con i suoi tentacoli e quindi lo trascinerà con sé nella tana sotterranea, ignorando gli attacchi dei nemici finché non sarà in salvo. Eventuali tentativi di soccorso e discesa nel condotto verranno ostacolati dal mostro, che combatterà fino alla morte per difendere il suo nascondiglio.

**Verme delle carcasse (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+1, pf 18, tpcCA0 16, Att 8, Fer paralisi (aculei), TS G2, Mor 9, PX 135].

Quando un aculeo colpisce una vittima, questa deve fare un tiro salvezza contro paralisi o viene immobilizzata per 2d4 turni. Se non viene distratto da un altro avversario, il verme delle carcasse ingoierà il personaggio paralizzato nel round successivo, uccidendolo. La paralisi può essere rimossa con *cura ferite leggere* (senza guarire punti ferita).

Se i PG uccidono il verme delle carcasse e si calano nella tana troveranno, come detto, soltanto carogne puzzolenti e in decomposizione. Fortunatamente per loro, il cadavere del nano ha ancora addosso quasi tutto il suo equipaggiamento e, sebbene la maggior parte degli oggetti siano stati irrimediabilmente danneggiati o distrutti, restano ancora una borsa contenente 185 mo e una perla del valore di 300 mo, più un **anello della resistenza al fuoco** infilato al dito dello sfortunato viandante.

## 9. Cappella

Questo grande salone a volta è sostenuto da otto colonne di marmo rosso con striature nere. Degli affreschi ornano le pareti e il soffitto con scene di guerra e battaglia, che mostrano i monaci sempre vincitori. Tutti i dipinti sono estremamente brutali, sanguinari e molto cruenti.

Sul lato più occidentale della cappella c'è un altare, dello stesso marmo usato per i pilastri, che sembra scolpito in un unico blocco di pietra con incredibile maestria. Sulla sua superficie, complicati intarsi e bassorilievi formano motivi che intrecciano teschi, ossa, pugnali, asce e contorte forme umane, mentre la piana è perfettamente liscia e non presenta il minimo segno di graffi né usura. Sopra di essa sono appoggiati alcuni oggetti.

Delle disadome panche di legno completano l'arredamento di questa stanza, che sembra tuttavia la più lussuosa e meno deteriorata dell'intero monastero.

La magia di Skardos qui è più forte che negli altri luoghi del complesso, e ha impedito al tempo e alle creature selvagge di profanare la sacralità del luogo. Un infausto destino è riservato ai PG che tenteranno in qualsiasi modo di danneggiare gli affreschi e gli altri oggetti presenti nella stanza, o di toccare le reliquie del culto.

Anche l'altare di marmo sembra essere sotto l'influsso di qualche incantesimo di protezione, dato che nessuna arma o magia a disposizione dei PG è in grado di alterarlo in alcun modo. Sopra di esso ci sono un mazzafrusto di acciaio brunito col manico color rosso sangue, all'estremità del quale sono attaccate tre catene da cui pendono altrettante palle di ferro scolpite a forma di teschio e irte di punte acuminate, una statuetta di onice nera alta circa 75 cm, un grosso libro con la copertina nera sulla quale spiccano dei caratteri in oro rosso e, infine, un paio di candelabri neri con candele rosse e nuove. Questi oggetti sono sacri al dio della battaglia e hanno tutti proprietà magiche notevoli, anche se il loro utilizzo può alla lunga, addirittura rappresentare un pericolo per coloro che non sono seguaci di Skardos.

L'arma – chiamata “ira di Skardos” – è un **mazzafrusto +3, disgregatore e fanatizzante** (che funziona come l'omonima mazza e ha la maledizione della spada magica che porta lo stesso nome).

La statuetta d'onice, nota come “simulacro del sanguinario”, raffigura Skardos in forma di creatura simile a un uomo bestiale, con lunghe zanne e artigli, corna robuste e una coda scagliosa. Gli occhi sono due piccoli rubini scintillanti come il sangue appena sgorgato da una ferita e il valore venale di questo oggetto è di almeno 10.000 mo! Funziona come una **statuina del potere meraviglioso**, che si trasforma in un essere identico a quello raffigurato dalla scultura, ma alto quasi 2 m e con le stesse statistiche di un cornugon, del quale però non possiede le abilità magiche (incluso *portale*) né le resistenze. Il simulacro può essere animato una volta alla settimana per un massimo di sei ore. Obbedirà ciecamente al suo evocatore, ma se viene ridotto a 0 pf scomparirà in una nuvola di fumo rossastro e maleodorante, mentre la statuetta si sbriciolerà in mille pezzi senza valore. Ogni volta che la statuetta viene usata, c'è una possibilità cumulativa del 3% che attacchi il suo padrone invece del nemico.

Il tomo, intitolato “Breviario della battaglia sanguinaria”, è interamente scritto con il sangue dei nemici del culto. Contiene precetti, insegnamenti e dottrine relativi al credo del dio della battaglia, i suoi riti più segreti e la parola di Skardos. Ha gli stessi effetti di un **libro della saggezza caotica**.

I due candelabri sono le “fiammelle di Skardos” e hanno degli straordinari poteri magici. Quando vengono accesi contemporaneamente e posizionati uno vicino alla testa e l'altro accanto ai piedi di una creatura morta, hanno il potere di resuscitarla nel giro di una notte, come una **verga della resurrezione**. Le candele durano abbastanza per quattro utilizzi e, quando saranno completamente consumate, scompariranno in una nuvola di polvere e fumo. Tuttavia, ogni volta che vengono adoperate c'è una probabilità del 15% che abbiano un effetto imprevisto. In questo malaugurato caso, la creatura si trasformerà in un fantasma malvagio (o addirittura in un lich, se era un mago o un chierico almeno del 18° livello), che tornerà dall'aldilà col solo intento di perseguitare e uccidere colui che ha acceso i candelabri. Il master deve pianificare accuratamente un evento di questo genere, capace di condizionare l'intero

svolgere della sua campagna di gioco, opponendo ai PG un nemico formidabile.

Come già detto, una potente magia creata da Skardos stesso permea questo santuario e chiunque compie atti sacrileghi incappa nella maledizione del dio della battaglia. Profanare la cappella, distruggendo o danneggiando quello che si trova al suo interno oppure toccando le reliquie poste sull'altare, comporta l'attivazione immediata dell'anatema.

Ogni PG che si trova nella stanza proverà un lancinante dolore alla testa e si sentirà mancare l'aria, dopodiché il master dovrà lanciare 1d12 e vedere gli effetti che la maledizione ha avuto su di lui, consultando la tabella seguente.

#### 1d12 Effetti della maledizione di Skardos

1	Risucchio della forza vitale: il PG perde un livello di esperienza.
2	Debolezza: il PG dimezza la For.
3	Follia: il PG dimezza l'Int.
4	Stoltezza: il PG dimezza la Sag.
5	Vulnerabilità: il PG ha una penalità di 4 punti alla CA.
6	Umiltà: tutti gli oggetti magici del PG scompaiono.
7	Martirio: il PG dimezza il punteggio di pf.
8	Goffaggine: il PG dimezza la Des.
9	Gracilità: il PG dimezza la Cos.
10	Ripugnanza: il PG dimezza il Car.
11	Lentezza: il PG dimezza la velocità di movimento.
12	Povertà: tutte le ricchezze non magiche del PG scompaiono.

Tutti gli effetti della maledizione sono permanenti e possono essere rimossi solo riparando al danno fatto (per esempio, facendo riaggiustare o restaurare da artigiani competenti i mobili o gli affreschi danneggiati, o restituendo le reliquie rubate), oppure distruggendo completamente il monastero (magari dandolo alle fiamme o pagando un chierico di alto livello che lo rada al suolo con un *terremoto*), o ancora ricorrendo a un incantesimo *scaccia maledizione* lanciato da un incantatore almeno del 14° livello e di allineamento buono, o infine distruggendo tutte le maledette reliquie di Skardos che si trovano nella stanza (mazzafrusto, statuetta, tomo e candelabri).

Sul pavimento, che è di piastrelle rosse e nere disposte a scacchiera, c'è una pesante botola di pietra con un anello di ferro infisso in ogni angolo, nel cui centro è inciso il simbolo di un teschio che sovrasta due tibie incrociate. Il coperchio di pietra è molto pesante da sollevare e richiede un punteggio combinato di almeno 45 punti di For. Fino a quattro PG possono unire i loro sforzi utilizzando un anello ciascuno. Questo passaggio dà accesso all'area 12 delle catacombe.

#### 10. Sacrestia

Questa stanza è arredata in modo semplice e pratico. Ci sono svariati armadi di legno alti dal soffitto al pavimento, due lunghi tavoli rettangolari e alcuni bauli.

Si tratta della sacrestia del monastero. Qui un tempo erano conservati i paramenti sacri indossati durante i riti dedicati a Skardos, più altre scorte e approvvigionamenti necessari per officiare le varie liturgie. Gli armadi e i bauli non sono chiusi a chiave e contengono soltanto tuniche, vesti cerimoniali, qualche simbolo sacro del dio della battaglia, candele, cubetti di incenso e via dicendo. Gli unici oggetti di valore sono un paio di campanelle d'argento (45 mo l'una) e un calice placcato in oro (90 mo).

### 11. Ufficio privato

Le porte della stanza sono chiuse a chiave. Non ci sono trappole e possono essere abbattute con la forza oppure scassinate. Una volta che il gruppo entra nel locale, il master deve leggere a voce alta:

Entrate in quello che ha tutta l'aria di essere un ufficio o un archivio. C'è un velo di polvere che ricopre ogni cosa, ma tutto è tenuto in un ordine maniacale. Al centro della parete ovest si trova una grande scrivania di legno scuro, dietro la quale troneggia una sedia imbottita dall'alto schienale. Allineati lungo i muri ci sono scaffali colmi di libri e carte, un paio di mobiletti con le ante a vetri e alcuni schedari.

Questo era l'ufficio privato dell'abate. Tutti gli incartamenti più importanti o compromettenti sono stati distrutti prima del suicidio collettivo dei monaci. Nella stanza restano soltanto documenti di nessun interesse, come registri contabili, liste di inventari e simili. Una ricerca accurata, che richiederà almeno 1 turno, permetterà ai personaggi di scoprire in uno dei cassetti della scrivania una piccola cassetta chiusa a chiave. Era la cassa del monastero e contiene ancora un tesoro di CT VI.

### Catacombe

L'intero complesso delle catacombe è immerso nella più completa oscurità, dato che è scavato al di sotto della superficie e non vi penetra nessuna luce naturale. Soffitto, pavimento e pareti sono ricavati direttamente nella pietra grezza e, pur essendo abbastanza regolari, non sono lisci come quelli del piano superiore. L'altezza dei soffitti è di circa 2 m ed è estremamente difficile utilizzare le armi in asta (penalità di -4 al tpc). Le lastre di pietra che chiudono i singoli sepolcri sono di solida roccia e molto pesanti, dato che il loro spessore è di quasi 1 m, e per essere spostate richiedono una Forza combinata di almeno 25 punti.

### Nota sui corridoi

Tutti i passaggi delle catacombe nella zona dei sepolcri, oltre la porta dell'area 12, sono assolutamente privi di polvere, tracce, rifiuti e quant'altro. Questo perché un cubo gelatinoso si aggira incessantemente attraverso i corridoi, ripulendoli costantemente. Per ogni turno trascorso all'interno di questa zona del sotterraneo, i PG hanno un possibilità cumulativa del 10% di incontrare il mostro. La creatura si presenta come un enorme ammasso di gelatina, che occupa una intera sezione di corridoio di 3x3x2 m e si sposta incurante degli ostacoli che trova lungo la sua strada.

**Cubo gelatinoso (1)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 4, pf 22, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 + paralisi (schianto), TS G2, Mor 12, PX 245].

Il suo corpo traslucido fa sì che sorprenda gli avversari con 1-4 su 1d6. Attacca investendo la preda. Il colpo infligge 2d4 ferite, e il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o è immobilizzato per 2d4 turni. Qualsiasi cura ferite rimuove all'istante la paralisi, ma non guarisce pf se usato a questo scopo. Ulteriori attacchi contro un bersaglio inerme colpiscono automaticamente. Il mostro è immune agli attacchi basati sul freddo e sull'elettricità, mentre subisce ferite normalmente dalle armi e dal fuoco.

### 12. Ingresso alle catacombe

Questa stanza è completamente vuota, se si eccettua la botola nel soffitto nell'angolo sud-ovest, che dà accesso all'area 9 del piano superiore. Una precaria scaletta di legno permette di scendere dall'apertura fino a terra e, nonostante il suo aspetto malconcio, reggerà tranquillamente il peso dei PG.

L'intero pavimento è coperto da uno spesso strato di polvere alto una ventina di centimetri, segno che nessuno mette più piede quaggiù da innumerevoli anni.

La porta nel muro est è di solido ferro ed è chiusa, anche se non a chiave. Si aprirà cigolando lugubrementemente sui cardini arrugginiti non appena i PG la sfioreranno.

### 13-26. Cappelle sepolcrali

Tutte queste cellette non sono altro che cubicoli di 9x9 m chiusi da una pesante lastra di pietra, perfettamente incastrata nell'apertura che dà accesso all'interno delle singole cappelle.

Si tratta delle tombe in cui riposano i corpi dei monaci deceduti prima che il convento venisse abbandonato, e ora alloggiano le forze non morte evocate da Skardos a difesa del suo tempio. La maledizione lanciata dal dio della battaglia, infatti, ebbe il terribile effetto di riportare in vita i cadaveri che giacevano in questi sepolcri, trasformandoli in spaventosi guardiani dell'antica sacralità del monastero.

Pur imprigionate nelle rispettive tombe, le spoglie mortali dei monaci sono divenute scheletri, zombi e ghoul al servizio del loro signore, spietate creature delle tenebre ossessionate soltanto dal dover proteggere il santuario. Chiunque sposti le lastre di pietra che sigillano le cappelle mortuarie si troverà di fronte alcuni di questi fedelissimi servitori di Skardos, suoi seguaci sia in vita che dopo il trapasso. I non morti combattono senza pietà fino al loro annientamento o a quello dei nemici, profanatori del sacro tempio.

L'interno delle singole camere sepolcrali è identico. Su ogni parete, eccettuata quella d'ingresso, si trovano tre ripiani scolpiti nella pietra, ciascuno dei quali ospita i resti di un monaco. I cadaveri sono in vari stati di decomposizione, a seconda del tipo di non morto in cui sono stati mutati. I pochi corpi "normali", cioè non toccati dalla maledizione di Skardos, sono pressoché ridotti in polvere dal trascorrere del tempo.

I non morti si alzano per attaccare gemendo lugubrementemente non appena la lastra di pietra viene rimossa dalla sua posizione. Sull'architrave interno di ogni sepolcro sono incisi

una lode a Skardos – la preghiera funebre comunemente usata dai suoi seguaci – e un teschio con due tibie incrociate.

Non ci sono tesori di alcun tipo in nessuna delle tombe e l'elenco dei non morti che contengono è riportato nella tabella che segue. Per ogni singola celletta sono indicati il numero e il tipo di mostri presenti, oltre ai normali cadaveri. Essendo stati creati dalla magia di una divinità, sono estremamente difficili da scacciare. Ciò significa che ogni tentativo in tal senso viene fatto come se il personaggio avesse due livelli di esperienza in meno rispetto a quello effettivo. Inoltre, Skardos ha trasmesso ai non morti la sua brama di battaglia, perciò tutti i tpc e le ferite inflitte da queste creature godono di un bonus di +2 (già calcolato nelle statistiche fornite).

Contenuto delle camere sepolcrali				
Cella	Cadaveri	Scheletri	Zombi	Ghoul
13	1	3	3	2
14	3	3	2	1
15	4	1	3	1
16	5	1	1	2
17	3	3	1	2
18	4	1	3	1
19	4	3	1	1
20	2	2	2	3
21	5	2	1	1
22	3	2	2	2
23	1	3	3	2
24	5	2	1	1
25	2	1	3	3
26	4	1	2	2

**Scheletro** [All C, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6+2 (artiglio), TS G1, Mor 12, PX 13].

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

**Zombi** [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 10, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8+2 (artiglio), TS G1, Mor 12, PX 29].

Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

**Ghoul** [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 10, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3+2 + paralisi/1d3+2 + paralisi (artigli), 1d3+2 + paralisi (morso), TS G2, Mor 9, PX 47].

Il loro attacco immobilizza l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con qualsiasi cura ferite (che non guarisce pf in questo caso). Gli elfi sono immuni alla paralisi dei ghoul, che non ha altresì effetto sugli umanoidi più grandi degli orchi. Questi mostri vengono scacciati come se fossero creature da 3 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (2 DV per ghoul).

Tutti i non morti sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

## 27. Camera sepolcrale degli abati

Questa è la tomba dove sono sepolti i vari abati che si sono succeduti nel tempo alla guida del monastero di Rookbird. Anche su di loro grava la maledizione del dio Skardos, che li ha riportati indietro dall'oltretomba, trasformandoli in non morti a eterna difesa dell'abbazia.

Questa stanza è di forma ottagonale e vi si accede attraverso due ingressi sui lati più corti. I passaggi sono chiusi da pesanti porte di pietra montate su cardini, sulla cui superficie sono incise una lode a Skardos e il simbolo del teschio con le tibie incrociate. Le porte non hanno maniglia né serratura, ma non sono bloccate e si aprono silenziosamente verso l'interno alla minima pressione.

Nelle pareti di roccia sono scavate sei nicchie che ospitano altrettanti cadaveri, dei quali rimangono poche ossa ormai quasi ridotte in polvere, avvolte in tonache marroni. Al centro della camera c'è una grande blocco di marmo rettangolare sopra il quale riposano le spoglie incorrotte di un monaco. Sembra quasi che l'uomo, avvolto nel suo saio marrone scuro, sia morto da pochi giorni, ma le iscrizioni intorno al blocco lo identificano nientemeno che come il fondatore del monastero. Il corpo dell'abate, il cui nome era Padre Vitoes, non sembra essere stato intaccato dallo scorrere del tempo se si eccettuano il pallore e la consistenza della pelle, che appare molto sottile.

Un forziere, anch'esso di pietra, è posizionato ai piedi del sarcofago e non ha serratura, ma è semplicemente chiuso da una sottile lastra di marmo bianco. Al suo interno c'è il tesoro del monastero, che consiste in 7.000 mo racchiuse in sacchetti, varie gemme per un totale di 5.000 mo, una **mazza +1** dall'impugnatura di madreperla, un **martello da guerra +2, +3 contro i mostri rigeneranti**, uno **scarabeo protettore** con 6 cariche e un paio di **guanti del potere orchesco**. Inoltre, qui si trovano l'impugnatura e il pomolo della spada di Grartz, vero obiettivo della ricerca dei PG.

Nonostante le apparenze, il corpo di Padre Vitoes non è animato in alcun modo e la sua miracolosa conservazione è un fatto straordinario ma di origine naturale, non dovuto agli artifici della magia o della stregoneria. Tuttavia, la maledizione di Skardos ha fatto sì che una presenza infesti ora questo sepolcro e, quando i PG disturbano in qualsiasi modo i corpi o gli oggetti che si trovano nella stanza, il non morto si manifesterà per attaccare i profanatori. Come gli altri non morti delle catacombe, anche questo viene scacciato come se il chierico avesse due livelli di esperienza in meno rispetto a quello effettivo, e tutti i tpc e le ferite inflitte dalla presenza godono di un bonus di +2 (già calcolato nelle statistiche).

**Presenza (1)** [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 30, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6+2 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Non viene colpita dalle armi normali, e quelle di argento le infliggono solo la metà delle ferite. Il suo tocco gelido, oltre a infliggere ferite, risucchia un livello o 1 DV. La vittima

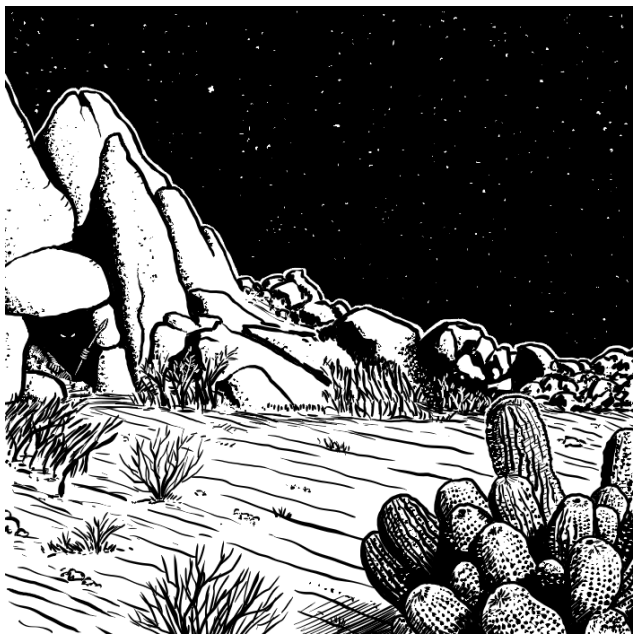
perde tutti i vantaggi che dipendono da esso e, dopo il risucchio di energia, ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un personaggio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge dopo 24 ore come una nuova presenza, asservita a quella che l'ha ucciso. Essendo un non morto, è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite.

## LE CAVERNE DI FAGLIA PROFONDA

Le caverne del complesso di Faglia Profonda, così ribattezzate dal clan hobgoblin dei Denti Gialli che vi dimora, si trovano nella parte nord-orientale della vallata di Stornheim. Il loro ingresso preciso è sconosciuto a tutti, eccetto ai membri della tribù, che lo tengono segreto per evitare nuovi assalti da parte di avventurieri o razziatori (che per gli umanoidi sono poi la stessa cosa...), come già successo in passato.

I Denti Gialli si sono trasferiti a Faglia Profonda, nel labirinto naturale di caverne che si estende nella relativa sicurezza del sottosuolo, dopo l'assalto dei cavalieri che sterminò quasi interamente il clan. Da quel funesto giorno sono passati molti anni e gli hobgoblin sopravvivono ancora, pur senza la prosperità di un tempo, mentre sia i cavalieri di Veleskant che i monaci di Rookbird sono andati incontro a un ben più triste fato.

La zona in cui si estendono le caverne sotterranee è molto adatta a nascondere l'unico ingresso alla tana dei Denti Gialli, dato che le montagne che circondano la Valle digradano in una vasta area collinare e pietrosa, di formazione calcarea, piena di anfratti e piccole grotte che terminano dopo pochi metri. Proprio uno di questi pertugi, sistemato a circa metà del versante di una delle tante alture, dà accesso al rifugio della tribù che i personaggi stanno cercando.



Riconoscere l'entrata, una volta giunti nella zona, richiede soltanto pazienza e nulla di più, eccezion fatta forse per una

buona dose di fortuna. Gli hobgoblin mettono una grande cura nel coprire le tracce che conducono alla caverna, così i PG non hanno possibilità di trovarle, non importa quanti sforzi facciano. La roccia franosa e le precauzioni prese dagli umanoidi rendono impossibile seguire la pista giusta anche all'avventuriero più esperto, tanto che persino l'abilità di un ramingo è completamente inutile.

Date le innumerevoli aperture nelle pareti rocciose, i PG devono procedere più o meno a caso, scegliendo la strategia che più li aggrada. Indipendentemente dalle decisioni prese dagli avventurieri, ogni volta che si avvicinano a una caverna il master deve lanciare segretamente 1d10 e consultare la tabella che segue. L'unica avvertenza è di far trovare l'ingresso alla tana dopo alcuni tentativi (se ciò non è ancora avvenuto), per evitare che la ricerca si protragga troppo e diventi noiosa.

1d10	Ingresso della caverna
1-5	Falsa caverna
5-8	Caverna vuota
9	Tana dell'orsogufo
10	Ingresso a Faglia Profonda

**Falsa caverna:** termina dopo pochi metri ed è poco più di un piccolo buco nella parete della collina. C'è il 25% di probabilità che la caverna sia instabile (vedi sotto).

**Caverna vuota:** l'antro è profondo e si addentra nella collina. Ci sono 1d4+1 grotte interne, tutte completamente vuote e disabitate da molto tempo. C'è il 50% di probabilità che la caverna sia instabile (vedi sotto).

**Caverne instabili:** il terreno franoso mette a repentaglio la stabilità di pareti e soffitto delle grotte. Per ogni PG che entra in ogni singolo ambiente, c'è una possibilità cumulativa del 3% che il terreno frani, seppellendo tutti gli avventurieri all'interno e infliggendo a ogni sfortunata vittima 1d6 ferite, dimezzabili se si effettua con successo un tiro salvezza contro pietrificazione. Ogni PG sepolto continua a perdere 1 ferita per round, finché non muore. Liberare qualcuno travolto dalla frana richiede 1d6+4 round di frenetico scavo.

**Tana dell'orsogufo:** la caverna è il rifugio di un orsogufo, che avrà reazioni ostili nei confronti dei PG, attaccandoli a vista e inseguendoli anche se escono dalla grotta. Questo incontro può verificarsi una sola volta. Se dovesse uscire ancora questo risultato, il master deve lanciare nuovamente il dado sulla tabella.

**Orsogufo (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 23, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350].

Può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con entrambi gli artigli nello stesso round, infliggendogli 2d8 ferite aggiuntive.

## Descrizione delle caverne di Faglia Profonda

### Note generali

Salvo dove sia diversamente indicato, tutti i passaggi e le grotte del complesso di Faglia Profonda, abitato dal clan dei Denti Gialli, sono alti circa 2,5 m e completamente immersi

nella più completa oscurità. Ciò è dovuto al fatto che gli hobgoblin vedono abbastanza bene al buio (hanno un'infravisione efficace fino a 27 m) e non necessitano di illuminazione, che tra l'altro rischierebbe sia di svelare la presenza della tribù nelle caverne che di rendere ancora più insalubre e irrespirabile l'aria già fetida delle grotte.

Una qualsiasi fonte di luce o forti rumori (come grida o combattimenti) metteranno in allarme gli hobgoblin, che si faranno trovare pronti alla battaglia e non potranno quindi essere colti di sorpresa dagli invasori. Nel caso in cui venga dato l'allarme, il master deve tenere bene a mente il fatto che gli umanoidi si aspettano di venire attaccati e staranno costantemente in guardia, scegliendo posizioni difensive e preparandosi a combattere. Questo potrebbe portare a imboscate o attacchi di sorpresa contro gli avventurieri.

Pur tuttavia, il master deve ricordare che gli hobgoblin non brillano certo per intelligenza e strategia guerresca, e quindi si limiteranno a respingere gli intrusi attendendoli ognuno al proprio posto, senza organizzare un contrattacco di massa che potrebbe invece risultare ben più efficace. Per questo motivo i mostri, pur restando all'erta, continuano a rimanere nelle rispettive aree di pertinenza, come indicato nella descrizione delle singole grotte.

Si raccomanda di usare queste strategie difensive soprattutto nel caso in cui i PG stiano avendo vita troppo facile nell'esplorare le caverne e sconfiggere gli hobgoblin, mentre è meglio non infierire contro gruppi già vessati dalla malasorte o dalle feroci schiere dei Denti Gialli.

Nel complesso sotterraneo di Faglia Profonda non ci sono mostri erranti.

### 1. Ingresso

L'imboccatura della grotta è identica in tutto e per tutto alle altre che punteggiano la franosa parete della collina. La scura caverna si apre come le fauci spalancate di un mostro sbadigliante e sembra inghiottire nell'oscurità più totale la pallida luce del giorno, mentre un fetido alito di aria gelida proviene dalle viscere della terra.

Vicino all'ingresso ci sono alcune orme confuse, come se fossero state frettolosamente (e non completamente) cancellate.

La grotta penetra profondamente nel fianco dell'altura calcarea e dà accesso al rifugio del clan hobgoblin dei Denti Gialli, come testimoniano le orme sul terriccio all'entrata.

### 2. Posto di guardia

Sulla parete ovest del passaggio c'è una piccola nicchia rozzamente scavata nel muro, grande abbastanza da permettere alla sentinella hobgoblin di nascondersi senza essere vista e contemporaneamente di sbirciare verso il tunnel di ingresso.

Non appena gli avventurieri entrano nell'area 1, a meno che non abbiano preso particolari precauzioni, vengono scorti dal piantone, che si prepara a dare l'allarme e affrontarli.

La guardia suonerà un vecchio corno sbeccato, soffiando una nota lunga e lugubre che risuonerà nel complesso sotterraneo allertando i membri del clan, quindi nel round seguente impugnerà l'arma e caricherà verso gli intrusi.

I personaggi saranno automaticamente sorpresi nel primo round (quello in cui la sentinella suona il corno) e non potranno reagire all'attacco nel round successivo, se il master otterrà 1 o 2 lanciando 1d6.

Se, dopo aver fatto fuori il guardiano, i PG perlustreranno la nicchia, scopriranno che è desolatamente vuota.

**Hobgoblin sentinella (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 10, PX 20].

Equipaggiamento: scudo, mezzalancia. Porta con sé un tesoro di CT II.

### 3. Latrina

Questa piccola caverna è completamente vuota, eccezion fatta per numerosi escrementi che ricoprono il pavimento.

Un tanfo orrendo e nauseante si propaga lungo il corridoio, rendendo palese il fatto che la grotta viene utilizzata sovente come latrina dagli hobgoblin più pigri, che non fanno i loro bisogni all'aperto.

### 4. Tana dei ragni chelati

Il pavimento di questa grotta è ricoperto di ossa spolpate, appartenenti a hobgoblin, topi, piccoli roditori e altre creature simili.

Si tratta dei miseri resti delle vittime di una coppia di ragni chelati che dimora nella caverna e attaccherà i PG nel round seguente al loro ingresso nell'area.

I due ragni sono sospesi sul soffitto e mimetizzati con l'ambiente circostante grazie alle proprie abilità di camuffamento, e sorprenderanno gli avventurieri con un risultato di 1-4 su 1d6. Sia che godano o meno del favore della sorpresa, balzeranno su due prede scelte a caso tra tutti coloro che si trovano nella grotta, ottenendo un bonus di +2 al tpc (solo per il primo attacco) a causa della posizione di vantaggio di cui godono.

**Ragni chelati giganti (2)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].

Il morso velenoso è letale nel giro di 1d4 turni, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2.

Una volta uccisi, tra le ossa ben spolpate è possibile recuperare, sparse un po' dappertutto sul pavimento roccioso, un totale di 12 mo e 75 ma appartenenti agli sfortunati hobgoblin caduti vittime dei ragni nel corso del tempo.

### 5. Caverna della morte

Questa grotta è molto alta rispetto al resto del complesso, visto che il soffitto è alto 6 m. Nell'angolo nord-ovest, facilmente individuabile appena mettete piede all'interno, c'è una frana da cui spunta uno scheletro semisepolto.

Si tratta dei resti di uno sfortunato esploratore che è rimasto ucciso molti anni fa ed è stato spolpato completamente dai topi giganti delle aree 6-9. Gli hobgoblin non hanno disturbato il corpo ed evitano anzi la caverna, credendo che sia maledetta a causa dello scheletro.

In effetti, la morte improvvisa e il successivo smembramento del cadavere a opera dei ratti hanno trasformato l'anima dell'avventuriero in uno spettro, desideroso di vendetta sui viventi che si addentrano nella caverna. Il non morto non può lasciare questa grotta e quindi non inseguirà eventuali fuggitivi.

Lo spettro attacca gli intrusi nel round successivo al loro ingresso nella stanza, manifestandosi dal mucchio d'ossa. Ha le sembianze di uomo alto e robusto, con una folta barba e indossa una scintillante cotta di maglia. Le orbite sono vuote e brillano di una pallida luce simile a una nebbiolina, che emana anche dalla figura traslucida mentre fluttua incorporea verso gli intrusi.

**Spettro (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 17, tpcCA0 17, Att 1, Fer risucchio di energia (tocco), TS G3, Mor 12, PX 110].

Colpisce con il tocco, risucchiando un livello o 1 DV, e la vittima perde tutti i vantaggi che dipendono da esso. Un umano o semiumano ridotto a livello 0 muore e risorge come spettro dopo 1d4 giorni. Il mostro può essere ferito solo dalle armi magiche o d'argento e dagli incantesimi. È immune alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma è vulnerabile all'acqua sacra che gli infligge 1d8 ferite.

Il non morto può essere "ucciso", ma si riformerà nel giro di 2d6 giorni fino a che i resti mortali dell'avventuriero non saranno dissepolti da sotto la frana, benedetti da un chierico e sepolti in terra consacrata. Se i PG intraprendono una simile azione, ottengono un bonus extra di 110 PX a testa da questo incontro.

Lo scheletro ha ancora su di sé il proprio equipaggiamento da esploratore, per lo più più consunto dal tempo o reso inutilizzabile dal crollo. Gli unici oggetti ancora integri sono un'acchetta +2, una cotta di maglia +2 di taglia umana, un sacchetto contenente 100 mo di vecchio conio ma ancora in corso e uno smeraldo verde brillante (del valore di 750 mo) nascosto in una tasca segreta ricavata nella cintura.

### 6-9. Tane dei ratti giganti

Queste aree sono infestate dai topi, una nutrita colonia di ratti giganti che vive qui da molto tempo, ben prima che gli hobgoblin si insediassero nel complesso sotterraneo.

Tutti i corridoi che collegano tra loro le aree della tana sono molto stretti e bassi, ma possono essere comunque attraversati con qualche difficoltà da elfi, nani, halfling e gnomi. Anche gli umani possono passarci all'interno, ma quasi strisciando, e solo se non indossano armature metalliche e non portano scudi.

Le grotte 6, 7, 8 e 9 sono alte 2,5 m come nel resto delle caverne e non ci sono quindi difficoltà a stare in piedi o muoversi una volta dentro. Tutte le aree, compresi i corridoi, sono sporche e invase da rifiuti, resti di piccole creature, escrementi di ratto, stracci, ossa e legno

rosicchiato e cose simili, tutte irrimediabilmente rovinata dai topi giganti.

In ogni area numerata, eccezion fatta per la 6, ci sono 1d10 ratti giganti, che sciamano contro gli intrusi non appena mettono piede nella caverna. Nell'area 7 c'è inoltre una **pozione della forma gassosa**, racchiusa in un'ampolla sigillata con una speciale ceralacca che ha resistito agli assalti famelici degli aguzzi denti dei roditori.

**Ratti giganti (3d10)** [All N, Mov 36 m (12 m) o nuoto 18 m (6 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8, PX 6].

Ogni volta che un personaggio viene morso da un ratto, c'è una probabilità del 5% che contragga un'infezione. In questi casi, deve fare un tiro salvezza contro veleno. Se lo fallisce, un morbo acuto e debilitante assale la vittima nel giro di 1d6 ore e la uccide in 1d6 giorni. Un TS riuscito indica invece che il PG si ammala meno gravemente per 30 giorni. Durante questo periodo è febbricitante e incapace di muoversi o agire, ma al termine del decorso c'è solo una probabilità del 25% che la malattia risulti fatale. *Cura malattia* guarisce all'istante in entrambi i casi.

### 10. Pozza sotterranea

Quest'ampia caverna ha il soffitto alto più di 8 m ed è quasi interamente invasa dall'acqua. Due costoni di roccia, larghi circa 1 m, vanno gradualmente rimpicciolendosi fino a scomparire all'interno della pozza.

Una leggera corrente sembra far defluire l'acqua in direzione est, dove una stretta fenditura naturale nella roccia la porta all'esterno, assicurando così il deflusso e impedendo lo strabordare della pozza, che viene alimentata costantemente da una sorgente sotterranea che scaturisce da una fessura al centro del pavimento.

La superficie del laghetto è scura e l'acqua è gelida al tatto, ma può essere bevuta senza inconvenienti in quanto è abbastanza pura e potabile, anche se ha un marcato sapore amarognolo.

La pozza è profonda meno di 1 m al centro e si inabissa seguendo il pavimento della caverna, fino a raggiungere 1,5 m di profondità nei pressi della parete nord. A sud invece, sul lato dal quale si dipartono le due cenge rocciose, l'acqua è molto bassa e digrada poi progressivamente.

Nel laghetto non c'è nulla di interessante né di pericoloso, ma i PG possono esplorarlo liberamente, a patto che trovino un modo per scandagliarlo e indossino abiti asciutti una volta fuori dall'acqua. In caso contrario, ogni personaggio con i vestiti bagnati dovrà effettuare con successo un tiro salvezza contro morte o si buscherà un sonoro raffreddore, che lo tormenterà per 1d4 giorni e gli causerà una penalità di -2 a tutte le azioni, inclusi tpc, ferite inflitte, TS e prove di caratteristica.

### 11. Dispensa

In questa caverna gli hobgoblin stipano le provviste provenienti dalla caccia, dalle razzie compiute nei dintorni di Faglia Profonda o contro le carovane di mercanti. Una tenue luce rischiara la grotta e il passaggio circostante,

proveniente da una torcia fumosa infilata in un anello di ferro infisso nella parete, accanto all'ingresso.

Un paio di hobgoblin sono costantemente qui di guardia, e se hanno udito il suono il corno della sentinella dell'area 2 o hanno avuto in altro modo sentore dell'arrivo dei PG, si nasconderanno dietro a due grossi barili e attaccheranno il gruppo beneficiando della sorpresa nel primo round.

**Hobgoblin sentinelle (2)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 10, PX 20].

Equipaggiamento: scudo, mezzalancia. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

La grotta è piena di sacchi, barili, casse e cibarie sfuse sparse alla rinfusa in ogni angolo. Un paio delle botti più grandi contengono un vino asprigno e inacidito, mentre nelle altre c'è birra di qualità ancora più scadente. Diversi barilotti di liquore, molto forte e ottimamente conservato, sono accatastati lungo la parete orientale.

I sacchi e le casse contengono in massima parte farina, pane indurito e quasi ammuffito, pesce essiccato o sotto sale, tranci di carne speziata quasi marcita e diversa frutta che sta rapidamente deteriorandosi. Per terra ci sono prosciutti e altri insaccati, alcuni freschi e altri ben stagionati.

Gli hobgoblin non fanno molto caso allo stato di conservazione di quello che mangiano e le provviste, tranne rare eccezioni, non sono utilizzabili dagli avventurieri. Per evitare saccheggi e intrusioni indesiderate da parte dei ratti e degli altri animali che vivono nelle caverne, due sentinelle fanno costantemente la guardia a questa stanza, eventualmente utilizzando la torcia per spaventare col fuoco gli invasori di piccola taglia.

## 12. Posto di guardia

In questo punto del passaggio c'è una sentinella che sorveglia l'accesso alla prigione (area 13).

L'hobgoblin sta di guardia in piedi in mezzo al corridoio e lascia passare solo i membri del clan, impedendo l'accesso a tutti gli intrusi e attaccandoli a vista.

**Hobgoblin sentinella (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 10, PX 20].

Equipaggiamento: scudo, mezzalancia. Porta con sé un tesoro di CT II.

Ovviamente un combattimento in questo passaggio allenterà immediatamente tutti i membri della tribù, che si prepareranno a ricevere gli intrusi. A causa delle dimensioni ridotte del tunnel, un solo personaggio alla volta può ingaggiare in mischia la sentinella e non è possibile utilizzare armi da lancio.

## 13. Prigione

Questa grotta, completamente spoglia e col pavimento ricoperto di paglia fetida, emana un odore di sudore ed escrementi. Una griglia di pali di legno intrecciati tra loro chiude l'accesso alla caverna ed è assicurata con delle

robuste corde a degli anelli di ferro infissi nelle pareti del passaggio.

Una sentinella sta costantemente in piedi di fronte all'ingresso, sorvegliando svogliatamente il prigioniero rinchiuso nella rudimentale cella.

**Hobgoblin sentinella (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 10, PX 20].

Equipaggiamento: scudo, mezzalancia. Porta con sé un tesoro di CT II.

Se i PG sconfiggono il guardiano possono aiutare, se vogliono, l'implorante detenuto. Si tratta di uno sfortunato gnomo di nome Gnaodel, rapito ai piedi delle colline meno di un mese fa, dopo che si era smarrito col suo piccolo carro di mercanzie. Implorerà gli avventurieri di liberarlo, promettendo loro in cambio tutto l'aiuto possibile contro gli hobgoblin, a patto che all'uscita delle caverne gli sia restituita la libertà. È un classico gnomo, alto poco più di un metro, con la pelle rossiccia, due vispi occhi blu cobalto, un lungo naso e una folta barba nera.

Se i PG accettano, tagliare i legacci che assicurano la grata agli anelli che la tengono in posizione è molto semplice, e Gnaodel sarà loro grandemente riconoscente. Purtroppo era svenuto quando è stato portato nella prigione e non può aiutare gli avventurieri a orientarsi nel complesso sotterraneo, ma se viene armato sarà ben felice di dar loro una mano.

Gnaodel è abbastanza provato dalla triste esperienza e denutrito, a causa del poco (e ributtante) cibo che gli hobgoblin gli hanno dato nelle ultime settimane, e accetterà più che volentieri una razione di provviste e qualcosa da bere. La sua predilezione va a vino e birra, ma non farà di certo lo schizzinoso in una simile situazione.

Se gli viene chiesto, Gnaodel racconterà che è stato catturato molto tempo fa (ha infatti perso la cognizione del tempo nelle caverne e il mese trascorso in prigionia gli è sembrato molto più lungo) da una banda di brutali hobgoblin mentre, col suo carro di mercanzie, si aggirava nei pressi delle colline diretto a sud, verso il fiume, nella speranza di ritrovare la strada per uno dei villaggi dopo che si era perso qualche giorno prima.

Se gli avventurieri decidono invece di non aiutare lo gnomo, questi si ritirerà nell'angolo più lontano della sua prigione, piangendo in silenzio, rassegnato a un ben triste destino.

Liberare Gnaodel e restituirgli infine la libertà all'uscita del sotterraneo frutta a ogni PG un guadagno extra di 100 PX a testa.

**Gnaodel lo gnomo** [All NB, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS N1, Mor 8 (12 finché combatte contro gli hobgoblin), PX 10].

Linguaggi: gnomico, comune.

Personalità: giramondo, ciarliero, sbadato.

## 14. Caverna del muschio blu

Questa caverna è illuminata da una tenue fosforescenza bluastra, che la fa apparire fredda e spettrale.

L'umidità ricopre ogni cosa e aleggia nell'aria stagnante, originando un folto tappeto di muschio color blu intenso che attecchisce praticamente ovunque, dal quale si sprigiona il chiarore azzurrino.

Grosse gocce di condensa ammantano la strana vegetazione, che è molto particolare ma del tutto innocua. Se viene strappata dalle rocce, continuerà a brillare per 1d4 ore prima di perdere completamente la capacità di emanare luce e disseccarsi. Se i PG desiderano utilizzare il muschio blu come fonte di luce, il master deve tenere conto che illumina la metà di una normale torcia, sia per intensità che per luminosità, emanando una luce azzurra abbastanza fioca per gli occhi umani.

### 15. Caverna dei cacciatori

Da questa grotta emana il tanfo inconfondibile degli hobgoblin, misto all'odore dolciastro del sangue e della carne macellata di fresco.

Due cacciatori della tribù stanno squartando un grosso cinghiale e sono intenti a scuoiarlo con lunghi coltellacci. La preda è stata catturata qualche ora prima e viene preparata per essere arrostita e consumata il giorno seguente nella sala comune.

Se i mostri sono al corrente della presenza di intrusi, nasconderanno la carcassa del cinghiale in un angolo lontano, coprendola con degli stracci, e quindi si imbratteranno di sangue, gettandosi poi a terra e fingendo di essere morti, celando le armi sotto di loro.

Non appena qualcuno degli avventurieri si avvicinerà per esaminare i corpi, balzeranno in piedi e attaccheranno il gruppo, beneficiando di un round di sorpresa se il master ottiene un risultato di 1-2 lanciando 1d6.

Nella stanza non c'è nient'altro di interessante.

**Hobgoblin cacciatori (2)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 15].

Equipaggiamento: coltellaccio. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

### 16. Armeria

Due sentinelle nascoste nel buio della grotta, mimetizzate dietro alcune grandi casse, sorvegliano costantemente l'armeria del clan dei Denti Gialli.

**Hobgoblin sentinelle (2)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 10, PX 20].

Equipaggiamento: scudo, mezzalancia. Ognuna porta con sé un tesoro di CT II.

Numerose armi, scudi e armature sono ammassati alla rinfusa in ogni punto di questa grossa caverna. Gli oggetti sono stati sottratti ai prigionieri e alle vittime degli hobgoblin, provengono da razzie e scorribande oppure sono stati fabbricati dagli stessi membri del clan.

In totale nella grotta è ammucciato disordinatamente il seguente armamentario:

- Due accette.

- Un'ascia a due mani.
- Un arco lungo (spezzato a metà).
- Due archi normali.
- Quattro balestre leggere (di cui due inutilizzabili a causa della ruggine che blocca il meccanismo di tiro).
- 38 frecce lunghe in buone condizioni (di cui 11 con la punta d'argento).
- 25 frecce spuntate o rotte.
- 90 quadrelli leggeri (di cui 15 con la punta d'argento) perfettamente conservati nelle loro custodie di pelle.
- Otto pugnali (di cui due con la lama d'argento).
- Tre spade lunghe.
- Uno spadone col filo della lama smussato.
- Una spada corta con la lama spezzata.
- Una picca col manico rotto a metà.
- 12 mezzelance di fattura hobgoblin.
- Una mazza.
- Due cotte di maglia di taglia umana, troppo grandi per gli hobgoblin e coperte di ruggine.
- Un'armatura di cuoio di taglia elfica.
- Tre scudi di fattura nanica (e per questo non utilizzati dagli hobgoblin).
- L'armamentario di Gnaodel, consistente in un giustacuore di cuoio, un piccolo scudo rotondo di legno, due pugnali e una spada corta di pregevole fattura. Se i PG acconsentono a restituire il tutto al legittimo proprietario, ognuno di loro guadagna un bonus extra di 50 PX. (Nota: se Gnaodel indossa la sua armatura e porta lo scudo, la sua CA scende a 3.)

Tutti gli oggetti sono in pessimo stato di conservazione ma possono essere utilizzati senza problemi, eccezion fatta per quelli danneggiati, come indicato nell'elenco riportato sopra.

### 17. Caverna del bottino

Numerose cianfrusaglie, oggetti rotti e palesemente privi di valore sono accatastati in questa grotta. Ci sono così tanti mucchi di paccottiglia e ciarpame che la caverna ne è quasi piena.

Questi oggetti sono il frutto delle scorribande degli hobgoblin e vengono giustamente considerati inutili, tanto da essere semplicemente ammassati qui dentro e abbandonati al loro destino.

Nessun membro della tribù si sognerebbe mai di rubarli né tanto meno di cercare qualcosa in questa accozzaglia di robaccia, così non c'è nemmeno una sentinella di guardia.

Alcuni articoli sono del tutto privi di valore, altri semplicemente scadenti o irrimediabilmente danneggiati, ma non c'è assolutamente nulla di interessante nel mucchio. Una ricerca accurata da parte dei PG richiederà comunque 1d6+6 turni per accertare che nessun oggetto prezioso è nascosto nella grotta. Se più avventurieri si uniscono alla ricerca, questo tempo va diviso per il numero dei partecipanti. Per ogni turno di perlustrazione, c'è il 10% di probabilità (cumulativa) che 1d4 hobgoblin si trovino a passare nella zona e sorprendano gli intrusi.

**Hobgoblin (1d4)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 15].

Equipaggiamento: sono armati con un assortimento di armi in pessime condizioni. Ognuno porta con sé un tesoro di CT II.

### 18. Caverna dello sciamano

L'ingresso di questa caverna è malamente dipinto con della pittura ocre e una fila di teschi di ratti giganti è disposta attorno all'apertura della grotta. Dall'interno proviene un forte odore di decomposizione ed escrementi, mentre una tenue luce illumina fiocamente il tunnel.

In questa grotta vive lo sciamano della tribù dei Denti Gialli, talmente vecchio che nessuno ormai ne ricorda più il nome e tutti lo chiamano semplicemente Tark-fun, che nella lingua hobgoblin significa appunto "il vecchio" o "il sapiente".

L'intera grotta è piena di scheletri di ratti in decomposizione, teschi di uccelli e altre piccole creature, escrementi e una logora stuoia ricavata dalla pelliccia di un grosso orso nero. Lo sciamano è quasi cieco e vive nella più completa solitudine, senza unirsi mai agli altri membri del clan. Di tanto in tanto il capotribù si reca alla caverna per consultarlo e avere il suo consiglio sulle questioni più importanti, e a turno una delle donne del clan si occupa di lui, portandogli regolarmente i pasti.

Tark-fun passa ormai gran parte del tempo meditando, seduto a braccia conserte e gambe incrociate sulla sua stuoia, sonnecchiando e svegliandosi per tratti sempre più brevi, in cui la lucidità della sua mente appare tuttavia innegabile.

All'arrivo dei PG si alzerà in piedi sulle gambe malferme e prenderà ad agitare il suo bastone nodoso, sormontato dal teschio del suo predecessore, mormorando terribili maledizioni nella lingua aspra e gutturale degli hobgoblin. Se qualcuno si avvicina troppo, entrando nella caverna e superando la soglia tinta di ocre, dovrà effettuare un tiro salvezza contro incantesimi o verrà istantaneamente maledetto e non potrà compiere azioni ostili contro lo sciamano. Questa protezione magica funziona contro il primo personaggio che mette piede nella stanza, e non può essere individuata né annullata fino alla morte del vegliardo. Il mostro combatte brandendo il suo bastone, ma per prima cosa tenderà di colpire i nemici con gli incantesimi che è in grado di lanciare. Sotto alla stuoia, sepolto alla meglio da un sottile strato di terra, c'è un sacco di tela putrida che contiene le ossa del precedente sciamano della tribù, affidate alla custodia di Tark-fun come vuole la tradizione del clan.

**Tark-fun lo sciamano** (hobgoblin chierico del 2° livello) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C2, Mor 12, PX 29].

Equipaggiamento: è armato con un nodoso bastone in cima al quale è infisso un teschio.

Incantesimi dei chierici (2): *cura ferite leggere, luce*.

### 19. Sala comune

Questa grossa caverna ospita il nucleo del clan dei Denti Gialli. Qui vivono, nella promiscuità e nella sporcizia, tutti i membri della tribù. L'aria è particolarmente pestilenziale e l'odore di escrementi aleggia costantemente nella grotta e nelle sue vicinanze.

Il pavimento è talmente coperto di rifiuti, ossa rosicchiate, avanzi di cibo, stuoie di pelle e cuoio, pezzi di stoffa, escrementi e paglia da non lasciar intravedere la roccia sottostante. Attualmente nella sala comune si trovano sei hobgoblin maschi, cinque femmine e sei piccoli.

Non appena i PG entrano nella grotta, tutti i piccoli corrono a rifugiarsi nell'angolo più lontano, mentre gli adulti, sia maschi che femmine indifferentemente, si gettano contro gli avventurieri urlando e brandendo le proprie armi rudimentali.

La battaglia è all'ultimo sangue e nessuno degli hobgoblin si arrenderà, giungendo persino a inseguire i PG se questi dovessero fuggire. I Denti Gialli non sono disposti a tollerare altre intrusioni nella loro tana né a subire nuovi massacri, e combattono con furia cieca e spietata, senza chiedere né concedere pietà agli avversari.

**Hobgoblin adulti (11)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 8, PX 15].

Equipaggiamento: ogni adulto è equipaggiato con una spada arrugginita, una vecchia accetta, un grosso coltello, un bastone o una clava di osso (tutte le armi infliggono 1d6 ferite).

**Hobgoblin piccoli (6)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 1/2, pf 2, tpcCA0 n/a, Att nessuno, Fer n/a, TS UN, Mor 5, PX 1].

I piccoli non combattono in nessuna situazione. Personaggi di allineamento buono o neutrale che si accaniscono contro di loro dovrebbero subire penalizzazioni da parte del master, che deve invitare i giocatori a ben considerare le azioni e il comportamento morale dei propri PG...

Tra le cianfrusaglie i personaggi possono rinvenire, una volta sconfitti tutti gli hobgoblin, i miseri tesori dei singoli adulti (ognuno equivalente a CT II), nascosti alla meglio tra gli stracci e la sporcizia o in piccoli buchi nel terreno e nelle pareti.

Se i membri del clan sono al corrente dell'arrivo degli intrusi, si prepareranno a lottare in questa stanza e cercheranno di circondare i nemici per impedire loro di fuggire. In nessun caso il re e le sue guardie del corpo interverranno in questo combattimento, preferendo invece attendere gli invasori nell'area 20, adeguatamente protetti dalla trappola che avranno cura di attivare nel frattempo.

Se i PG scelgono di risparmiare i piccoli hobgoblin, lasciandogli la libertà, ogni avventuriero guadagna 75 PX supplementari.

### 20. Caverna di Re Hak-bak

L'attuale re del clan dei Denti Gialli, Hak-bak, vive in questa grotta con la sua scorta personale e sorveglia l'intero tesoro della tribù. Il grosso hobgoblin e le sue due guardie del corpo throgryn attenderanno qui gli avventurieri, attivando una trappola difensiva alle prime avvisaglie di guai nella sala comune (area 19).

Questa caverna è molto sfarzosa rispetto al resto del complesso sotterraneo, visto che tappeti e pellicce

ricoprono di un soffice strato il pavimento. L'odore di escrementi è comunque pronunciato, e immondizia e avanzi di cibo sono sparsi qua e là nella stanza.

Un rozzo trono, ricavato da una sedia di legno imbottito di stoffa damascata e coperta da una pelle di orso grizzly, è appoggiato contro la parete nord, proprio di fronte al tunnel di ingresso. Dietro allo scranno, ricoperto da spessi tappeti e rotoli di stoffe, c'è il tesoro del clan in un vecchio forziere di ferro privo di serratura.

La trappola attivata dal re consiste in una cordicella tesa a pochi centimetri di altezza attraverso il pavimento davanti all'entrata della grotta. Il primo personaggio che tocca la fune fa scattare due carrucole azionate da pesi e bilancieri, posizionate direttamente sopra l'apertura di ingresso, le quali fanno precipitare due robuste reti piene di sassi e altri detriti, sul malcapitato che ha attivato la trappola, infliggendogli 2d4 ferite, dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro soffio.

Re Hak-bak ed i suoi scagnozzi combattono fino alla morte e non concedono pietà agli avversari, lottando con ferocia e crudeltà insolite persino per gli umanoidi.

**Hak-bak, re degli hobgoblin** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 12, PX 200].

Equipaggiamento: indossa una vecchia cotta di maglia troppo grande per lui e porta uno **scudo +1** di legno e ferro. È armato con un'**accetta +2** e, quale simbolo del suo potere, indossa una corona ricavata dal cranio di un orso grizzly.

Il re ha un bonus di +2 alle ferite inflitte.

**Throghrin (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 2, Fer 1d3 + paralisi/1d3 + paralisi (artigli), TS G3, Mor 10, PX 80].

Il loro attacco immobilizza l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con qualsiasi *cura ferite* (che non guarisce pf in questo caso). Hanno la capacità di rigenerare 1 pf all'inizio di ogni round.

Se gli occupanti della caverna vengono uccisi, i PG possono recuperare il tesoro della tribù che si trova nello scrigno di ferro, consistente in:

- 120 mo.
- 1.800 ma.
- Tre topazi del valore di 150 mo l'uno.
- Tre cristalli blu del valore di 120 mo l'uno.
- Due turchesi del valore di 10 mo l'uno.
- **Pozione dell'eroismo.**
- La gemma della spada di Grartz.

## CONCLUDERE L'AVVENTURA

Una volta recuperate le quattro parti che compongono la spada di Grartz, i personaggi devono riconsegnarle a Brentwood, il quale li ricompenserà secondo gli accordi presi all'inizio dell'avventura. Soltanto Raggart conosce l'esatta procedura e la formula arcaica da recitare per ricomporre l'arma senza farle perdere i suoi meravigliosi

poteri, pertanto nelle mani dei PG la magnifica spada si rivelerà soltanto un pezzo di ferro privo di qualsiasi abilità magica.



Se i PG completano con successo la missione affidatagli da Brentwood e riconsegnano la spada come pattuito, ognuno di loro guadagna un bonus extra di 500 PX. In caso contrario, il master dovrebbe ancora una volta penalizzare gli avventurieri legali e invitare i giocatori a riconsiderare il proprio modo di interpretare il personaggio, o quantomeno l'allineamento scelto.

Inoltre, se i PG decidono di fuggire con la spada, Raggart non esiterà ad assoldare qualcuno per dar loro la caccia e recuperare il cimelio di famiglia. Questo potrebbe portare a interessanti avventure, con i personaggi negli insoliti panni di "cattivi", una volta tanto nel ruolo di prede e non di cacciatori. Si raccomanda al master di considerare tutte le ripercussioni di un simile evento, che se da un lato può insegnare molto ai giocatori, specie ai neofiti, dall'altro potrebbe portare alla distruzione completa del gruppo a opera degli inseguitori.

Se tutto si svolge secondo gli accordi presi e i PG hanno subito qualche perdita, Raggart verserà comunque la parte di ricompensa spettante ai caduti e pagherà tutte le spese funebri, offrendosi di seppellire le spoglie nel cimitero di Stornheim.

## PERSONAGGI PRONTI PER L'USO

In questa sezione vengono presentati alcuni avventurieri già pronti per essere impiegati come PG nel corso della missione. Si consiglia l'utilizzo di questi personaggi qualora i giocatori non ne abbiano di propri o nel caso in cui uno (o più) degli esploratori venga ucciso nel corso dell'avventura, in modo da non dover perdere tempo a creare nuovamente un rimpiazzo da zero. I giocatori sono ovviamente liberi di cambiare il sesso dei personaggi, per avere avventurieri sia maschili che femminili.

Se occorrono personaggi del 3° livello, basta aggiornare le schede tirando il dado per aggiungere i punti ferita aggiuntivi (più gli eventuali modificatori per la Costituzione), mentre se i PG necessari sono del 1° livello il master dovrebbe consentire loro di iniziare il gioco col massimo punteggio di pf.



### Salistar Salistarevich, adepto di Stornheim

Umano chierico del 2° livello di allineamento legale buono

Forza 13 (+1)

Destrezza 9

Costituzione 13 (+1)

Intelligenza 12

Saggezza 15 (+1)

Carisma 14 (+1)

Linguaggi: comune, allineamento.

CA: 4 (cotta di maglia, scudo)

pf: 12

tpcCA0: 19 (18 in mischia)

Armi: **mazza +1**, fionda con 30 proiettili.

Equipaggiamento: zaino, 4 sacchi piccoli, simbolo sacro di legno, 2 fiale di acqua sacra, acciarino e pietra focaia, corda di canapa (15 m), borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana, **pozione della guarigione**.

Abilità speciali: incantesimi dei chierici (2 del 1° livello), scacciare i non morti.

Storia: Salistar è un fervente membro della chiesa di Stornheim, la divinità protettrice dell'omonima Valle. Dopo aver trascorso l'infanzia a Suiza, è divenuto un chierico. Seguendo gli ordini dei suoi superiori, raggiunto il rango di adepto, ha lasciato il tempio cittadino avventurandosi per il mondo con la missione di opporsi alla malvagità e all'ingiustizia. Odia i non morti, colpevoli di aver assalito la fattoria della sua famiglia, sterminando tutti i suoi parenti.

### Angrennar IV il Possente

Umano guerriero del 2° livello di allineamento neutrale buono

Forza 17 (+2)

Destrezza 13 (+1)

Costituzione 15 (+1)

Intelligenza 9

Saggezza 10

Carisma 12

Linguaggi: comune, allineamento.

CA: 1 (corazza di piastre, scudo, bonus Des)

pf: 16

tpcCA0: 19 (17 in mischia, 18 a distanza)

Armi: **spada lunga +1**, alabarda, arco lungo con 20 frecce.

Equipaggiamento: zaino, 2 sacchi grandi, 8 torce, 3 fiaschette d'olio combustibile, acciarino e pietra focaia, pertica di legno (3 m), corda di canapa (15 m), borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana, specchio d'acciaio piccolo, **pozione della forza dei giganti**.

Storia: Angrennar è uno dei figli cadetti (il quarto, per la precisione) di una nobile casata della vallata di Stornheim. Sapendo che non gli sarebbe toccato nulla dei beni e dei titoli di famiglia, ha deciso di seguire la via dell'avventura, sfruttando gli insegnamenti sull'arte della guerra e dei duelli impartitigli nella sua adolescenza. Combatte con la spada o col suo unico cimelio ancestrale, una magnifica alabarda che reca inciso alla base della lama lo stemma di famiglia, una torre imponente sovrastata da un falcone ad ali spiegate.

### Zondrio Berrakais

Umano ladro del 2° livello di allineamento neutrale

Forza 11

Destrezza 18 (+3)

Costituzione 15 (+1)

Intelligenza 12

Saggezza 9

Carisma 11

Linguaggi: comune, allineamento.

CA: 4 (armatura di cuoio, bonus Des)

pf: 9

tpcCA0: 19 (16 a distanza)

Armi: spada lunga, arco corto con 10 frecce corte e **10 frecce corte +1**.

Equipaggiamento: zaino, 4 sacchi piccoli, arnesi da scasso, fiori di luparia, 12 chiodi di ferro e martello, corda di seta (15 m), borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana, **pozione dell'invisibilità**, **pozione della forma gassosa**.

Abilità speciali: attacco furtivo (+4 tpc e infligge il doppio delle ferite), scassinare serrature 23%, scoprire/rimuovere trappole 17%, borseggiare 27%, muoversi silenziosamente 27%, scalare pareti 88%, nascondersi nelle ombre 17%, sentire rumori 1-2 su 1d6.

Storia: Zondrio è un giovane ladro della città di Stornheim, un rapinatore di strada e un truffatore di prim'ordine. Dopo aver combinato un grosso guaio ai danni della locale Corporazione dei Ladri (qualcuno dice che abbia tirato un bidone a uno degli alti membri), è stato costretto a cambiare aria per un po' di tempo e ora viaggia in cerca di avventure e guadagno facile, evitando di tornare nella capitale.

### Selintan l'Alto

Umano mago del 2° livello di allineamento neutrale

Forza 8 (-1)

Destrezza 13 (+1)

Costituzione 10

Intelligenza 17 (+2)

Saggezza 14 (+1)

Carisma 14 (+1)

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, gnomico.

CA: 7 (**anello della protezione +1**, bonus Des)

pf: 6

tpcCA0: 19 (20 in mischia, 18 a distanza)

Armi: pugnale, pugnale d'argento.

Equipaggiamento: zaino, sacco grande, lanterna, 2 fiaschette d'olio combustibile, acciarino e pietra focaia, 2 fiori di luparia, borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana, **bacchetta paralizzante** (7 cariche).

Abilità speciali: incantesimi dei maghi (2 del 1° livello).

Libro di magia: 1° livello: *dardo incantato*, *individuazione della magia*, *lettura della magia*, *scudo*, *sonno*.

Storia: Selintan deve il soprannome alla sua statura, all'eccelsa intelligenza e soprattutto all'alta considerazione che ha di sé. Dopo essere stato per molti anni un semplice apprendista, ha superato brillantemente l'esame della Corporazione dei Maghi di Stornheim e ora è un mago a pieno titolo. Viaggia in cerca di incantesimi perduti da tempo immemorabile e potentissimi artefatti magici.

### Turquoise Freccia-alata

Elfo guerriero del 2° livello/mago del 2° livello di allineamento neutrale buono

Forza 13 (+1)

Destrezza 16 (+2)

Costituzione 10

Intelligenza 15 (+1)

Saggezza 8 (-1)

Carisma 14 (+1)

Linguaggi: elfico, comune, allineamento, gnoll, hobgoblin, orchesco.

CA: 2 (cotta di maglia, scudo, bonus Des)

pf: 10

THAC0: 19 (18 in mischia, 17 a distanza)

Armi: **spada lunga +1**, arco lungo con 20 frecce lunghe.

Equipaggiamento: zaino, sacco grande, corda di seta (15 m), fiori di luparia, borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana, specchietto d'acciaio, **pozione della guarigione**.

Abilità speciali: incantesimi dei maghi (2 del 1° livello), infravisione entro 18 m, scoprire porte nascoste e segrete con 1-2 su 1d6, immune alla paralisi dei ghouls e agli incantesimi *sonno* e *charme*.

Libro di magia: 1° livello: *charme*, *individuazione della magia*, *lettura della magia*, *luce*.

Storia: Turquoise è nato nelle foreste attorno al Lago delle Ombre, nella vallata di Stornheim. Dopo essere vissuto a lungo tra i boschi natii, ha deciso di seguire la via dell'avventura assieme a suo fratello maggiore. Quando questi è stato ucciso da una banda di hobgoblin, ha giurato di vendicarlo e di non ritornare a casa finché non avrà trovato il suo assassino.

### Ugo Bosconovo di Vignalta

Halfling guerriero del 2° livello di allineamento caotico buono

Forza 13 (+1)

Destrezza 16 (+2)

Costituzione 14 (+1)

Intelligenza 12

Saggezza 9

Carisma 11

Linguaggi: comune, allineamento.

CA: 3 (**armatura di cuoio +1**, scudo, bonus Des)

pf: 12

tpcCA0: 19 (18 in mischia, 16 a distanza)

Armi: spada corta, pugnale d'argento, arco corto con 10 frecce corte e 10 frecce corte con la punta d'argento.

Equipaggiamento: zaino, 4 sacchi piccoli, 8 torce, 2 fiaschette d'olio combustibile, acciarino e pietra focaia, fiori di luparia, 12 chiodi e martello, corda di canapa (15 m), borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana, specchio d'acciaio piccolo, **pozione della levitazione**.

Abilità speciali: nascondersi nella vegetazione al 90% di probabilità, nascondersi nei labirinti e nelle caverne con 1-2 su 1d6, bonus di +1 ai tiri d'iniziativa individuale, bonus di +1 al tpc con le armi da lancio, -2 alla CA quando è attaccato da creature più grandi di un essere umano, bonus ai tiri salvezza (+2 contro soffio, +3 contro bacchette, +4 contro veleno, paralisi o pietrificazione, incantesimi od oggetti magici).

Storia: Ugo è nato nel piccolo villaggio di Vignalta nelle Verdi Contee, la nazione degli halfling, e precisamente nel Decumano Est, al confine con la vallata di Stornheim. Raggiunta la maggiore età ha sentito il richiamo dell'ignoto e, dopo aver salutato parenti e amici con una luculliana cena, si è diretto verso le terre selvagge fino a Stornheim, dove ha incontrato un gruppo di esploratori al quale si è unito per assaporare il brivido dell'avventura.



### Grimfast Asciaforte del clan Drekken

Nano guerriero del 2° livello di allineamento legale neutrale

Forza 17 (+2)

Destrezza 9

Costituzione 18 (+3)

Intelligenza 10

Saggezza 10

Carisma 7 (-1)

Linguaggi: nanico, comune, allineamento, goblin, gnomico, coboldo.

CA: 3 (corazza di piastre)

pf: 20

tpcCA0: 19 (17 in mischia)

Armi: **ascia da battaglia +1, +2 contro goblin, coboldi e orchetti**, balestra leggera con 20 quadrelli leggeri.

Equipaggiamento: zaino, 2 sacchi grandi, 3 fiaschette d'olio combustibile, acciarino e pietra focaia, corda di canapa (15 m), borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana.

Abilità speciali: infravisione fino a 18 m, scoprire trappole, falsi muri, pareti mobili, strutture nascoste e pendenze insolite nella pietra con 1-2 su 1d6, bonus ai tiri salvezza (+2 contro soffio, +3 contro bacchette, +4 contro veleno, paralisi o pietrificazione, incantesimi od oggetti magici), bonus di +1 al tiro per colpire contro coboldi, goblin, orchetti, morlocchi, orchi e giganti.

Storia: Grimfast è originario del reame nanico del Grembo di Roccia, a nord della Valle, ed è un veterano di numerose battaglie contro orchi e altri umanoidi sulle vette montagnose della propria nazione. Dopo aver ereditato dal padre ucciso in battaglia la sua ascia da guerra, ha deciso di partire all'avventura al seguito di un gruppo di suoi consanguinei. Giunti a Stornheim si sono divisi, con la promessa di ritrovarsi in città dopo dieci anni per raccontarsi delle loro nuove e gloriose imprese.



### Gendrio Nasoaguzzo

Gnomo illusionista del 2° livello di allineamento caotico neutrale

Forza 9

Destrezza 16 (+2)

Costituzione 13 (+1)

Intelligenza 15 (+1)

Saggezza 12

Carisma 10

Linguaggi: gnomico, comune, allineamento, nanico, orchesco, goblin, coboldo, hobgoblin, gnoll.

CA: 6 (**bracciali dell'armatura CA 8**, bonus Des)

pf: 8

tpcCA0: 19 (17 a distanza)

Armi: randello, pugnale d'argento, 5 dardi.

Equipaggiamento: zaino, 2 sacchi piccoli, fiori di luparia, borraccia d'acqua, razioni da viaggio per una settimana, custodia per pergamene con 10 fogli, penna d'oca, inchiostro (0.25 l), specchio d'acciaio piccolo, bottiglia di vetro, **bacchetta del freddo** (6 cariche).

Abilità speciali: incantesimi degli illusionisti (2 del 1° livello), infravisione entro 18 m, scoprire strutture decrepite o insidiose (muri, pavimenti, soffitti, ecc.) sopra e sotto terra, capire a che profondità si trova, la direzione sotterranea o notare se i passaggi sono inclinati con 1-2 su 1d6, bonus ai tiri salvezza (+2 contro soffio, incantesimi od oggetti magici, +3 contro bacchette, +4 contro veleno, paralisi o pietrificazione), bonus di -2 alla CA quando viene attaccato da creature di taglia più grande di quella umana.

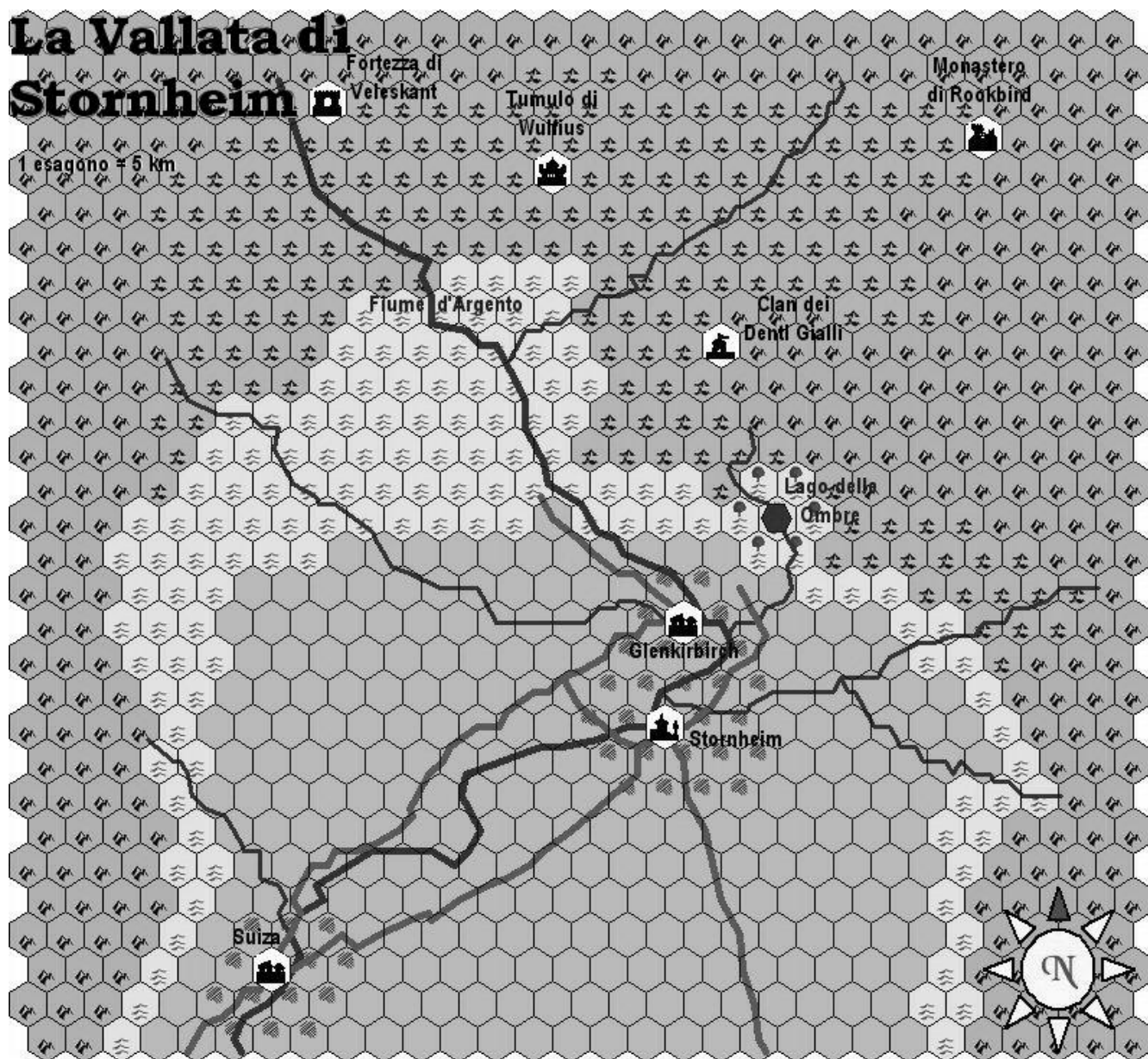
Libro di magia: 1° livello: *illusione uditiva*, *luci danzanti*, *muro di vapore*, *potere illusorio*, *spruzzo colorato*.

Storia: Gendrio proviene dalla comunità di gnomi sotto le catene montuose a nord della vallata di Stornheim. Ha studiato per anni presso un rinomato illusionista del suo clan, poi all'improvviso ha deciso di andarsene in cerca di fortuna dopo aver subito un aspro rimprovero – a suo dire del tutto immeritato – per aver quasi ucciso il suo mentore nel corso di un esperimento magico, durante il quale ha sbadatamente scambiato alcuni ingredienti. Nel corso dei suoi vagabondaggi nella Valle, si è unito a un gruppo di avventurieri e ora viaggia assieme a loro.

*Annotazioni sui luoghi più importanti della vallata di Stornheim, a cura di Raggart Brentwood*

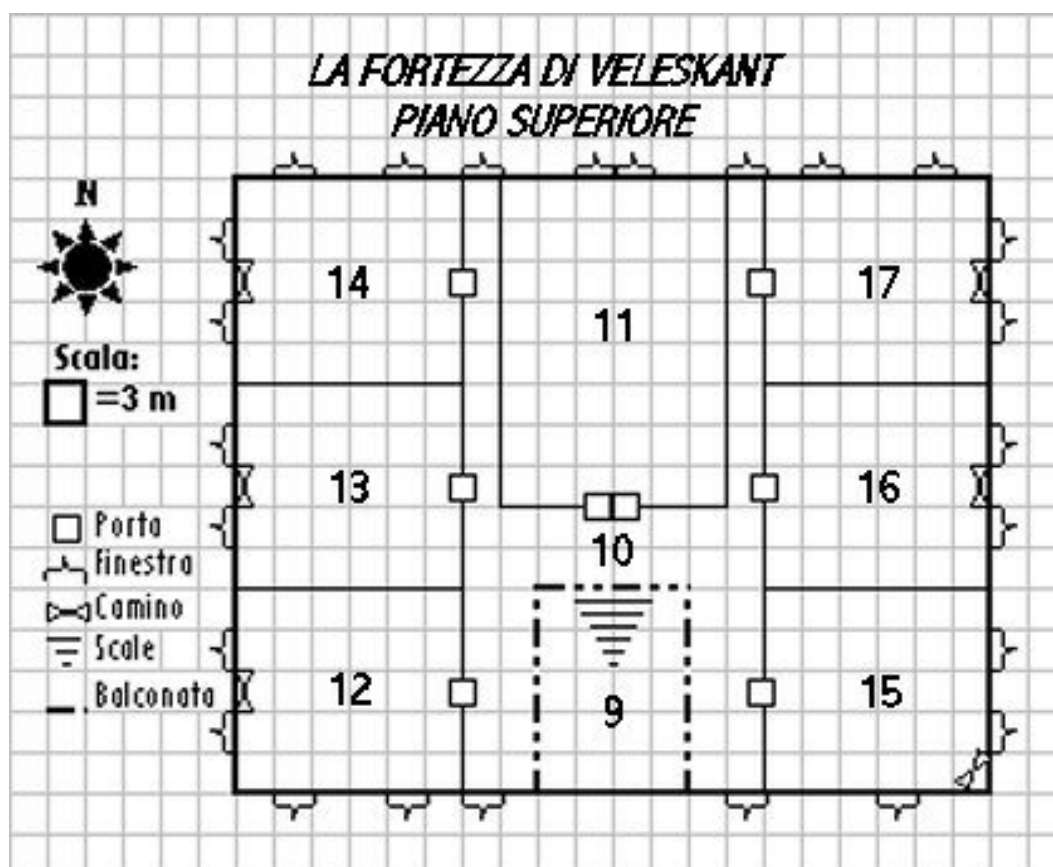
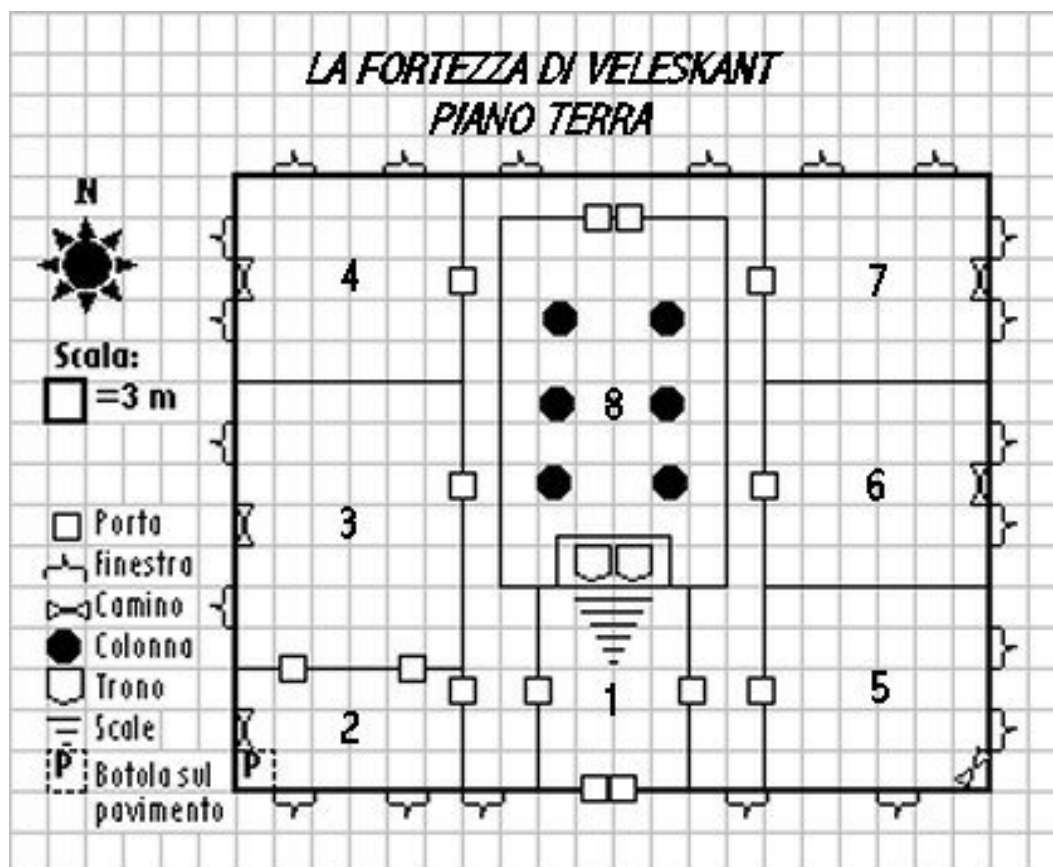
La fortezza di Veleskant è ormai in rovina; qui giace l'incorrrotta lama della spada di Grartz. Attenzione perché l'oggetto della vostra ricerca potrebbe essere ovunque, nei sotterranei così come in uno dei due piani del vecchio maniero. Non credo che nulla disturberà le vostre indagini qui, dato che il castello è disabitato ed in rovina da anni. Nel monastero di Rookbird troverete l'elsa e l'impugnatura della gloriosa arma. Questo luogo di culto è abbandonato da secoli, ma le sue mura dovrebbero essere solide, a quel che mi è dato di sapere. Non profanate questi luoghi sacri al dio della guerra e della battaglia e riportate veloci le due parti della spada. L'ingresso del complesso sotterraneo delle caverne del clan hobgoblin dei Denti Gialli si trova da qualche parte nella zona che vi ho segnato sulla mappa, poco a sud di Rookbird. Non ho altre indicazioni, salvo che vi si trova la gemma che ornava l'impugnatura della spada. A voi il compito di scovare l'ingresso e la pietra. Attenti ai malvagi hobgoblin, le cui orde ancora infestano le buie sale sotterranee; anche se non più numerosi come un tempo, sono comunque molto pericolosi, almeno secondo i soldati della milizia! Il tumulo sepolcrale di Wulfius Grartz è desolatamente vuoto. Non so nemmeno se sia davvero lì, né comunque se sia la vera tomba. Le notizie sono troppo scarse, ma forse vale da pena darci un'occhiata prima di proseguire. Portatemi qualsiasi cimelio del mio glorioso avo potreste trovare in questo luogo. Infine, evitate il Lago delle Ombre, perché si dice che una strana malia gravi sulle acque e al di sotto di esse, capace di stregare gli incauti che osano disturbarle.

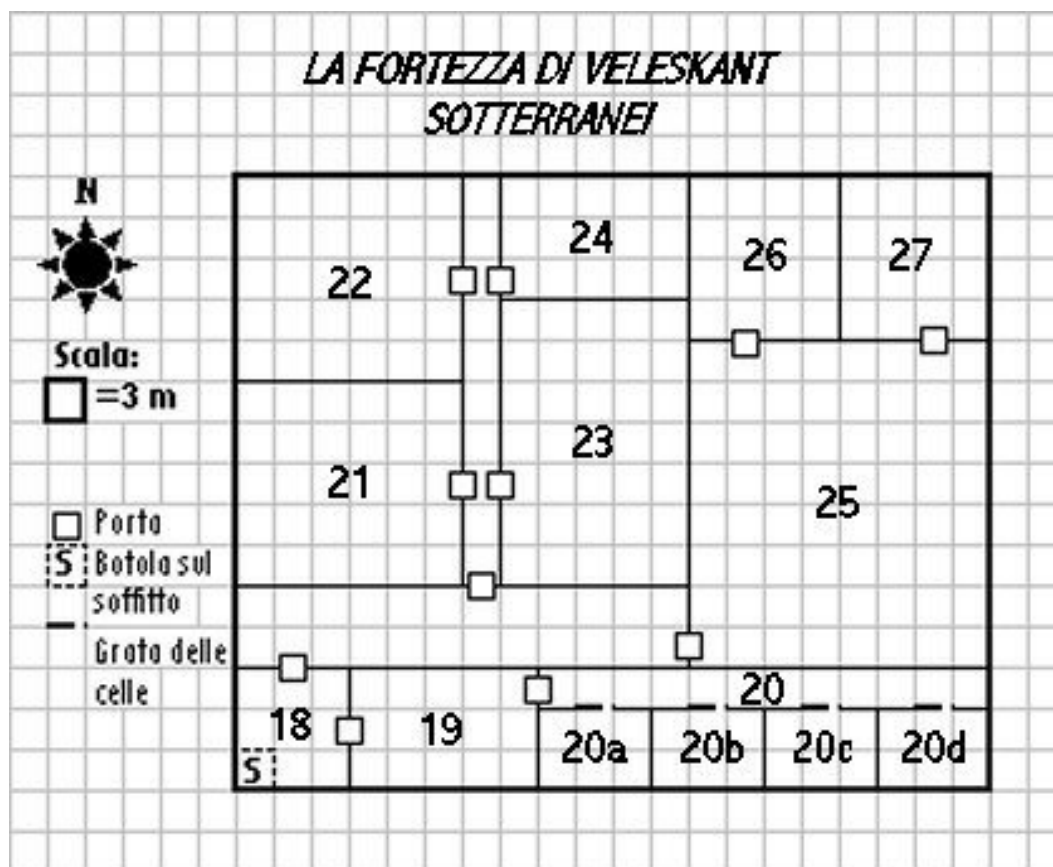




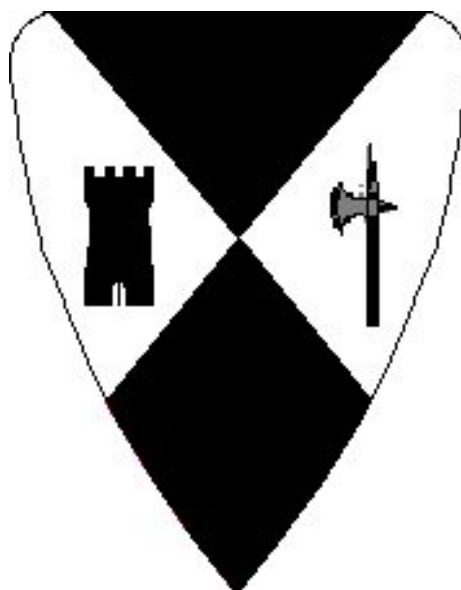
## Legenda

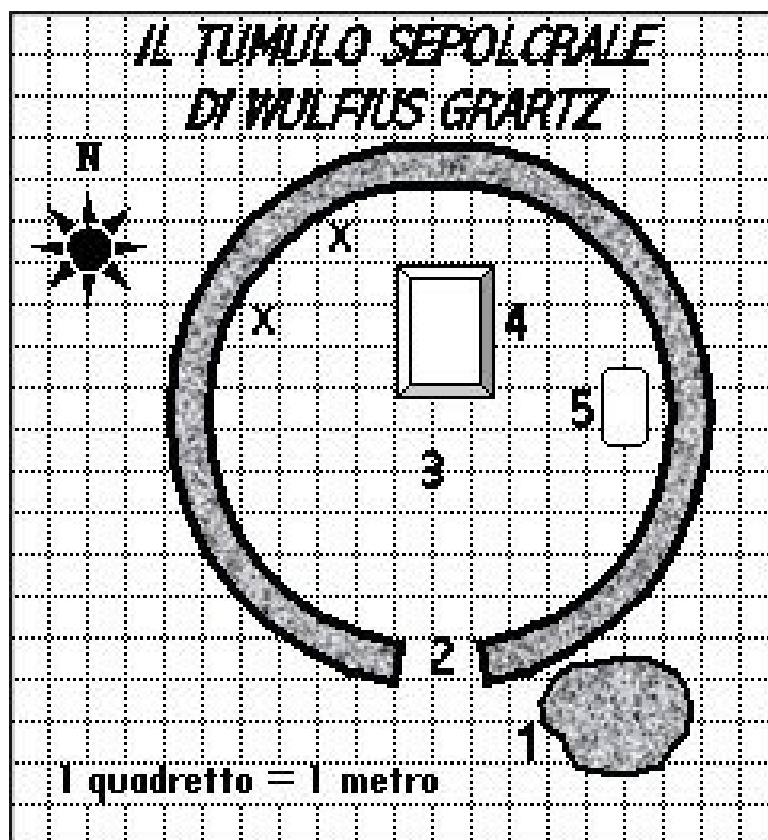
Montagne	Bosco	Strada	Città	Fortezza
Terre brulle	Pianura	Fiume	Villaggio	Monastero
Colline	Campi coltivati		Tumulo	Clan umanoide



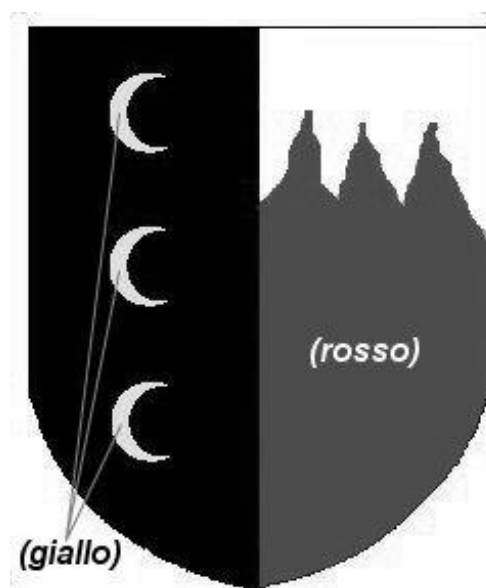


LO STEMMA DEI CAVALIERI DI  
VELESKANT

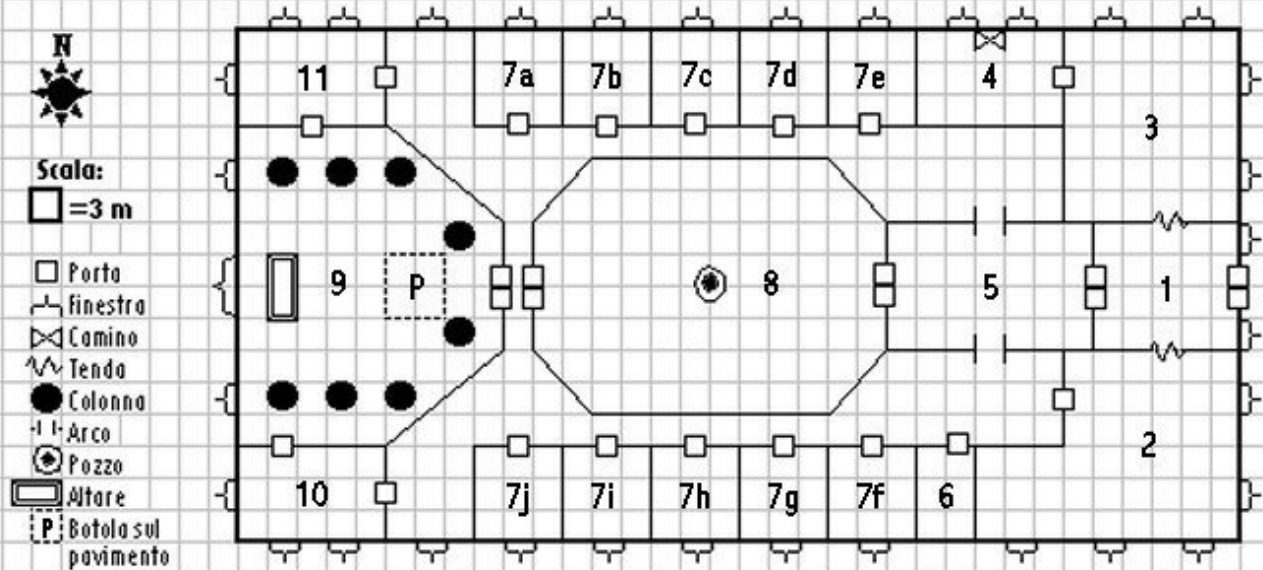




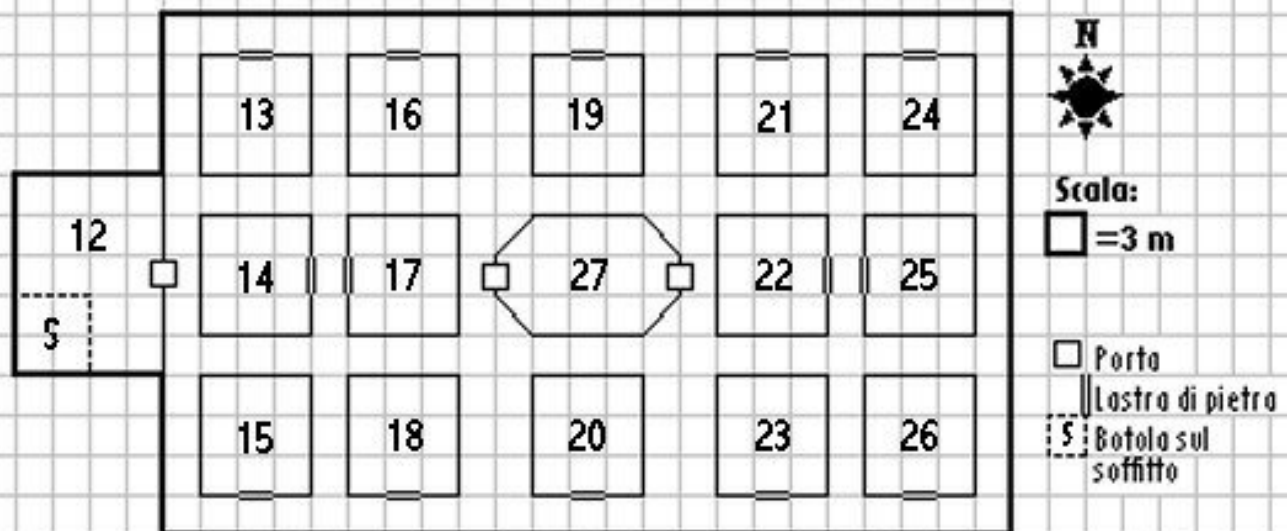
LO STEMMA DELLA  
CASATA GRARTZ



# *IL MONASTERO DI ROOKBIRD - PIANO PRINCIPALE*

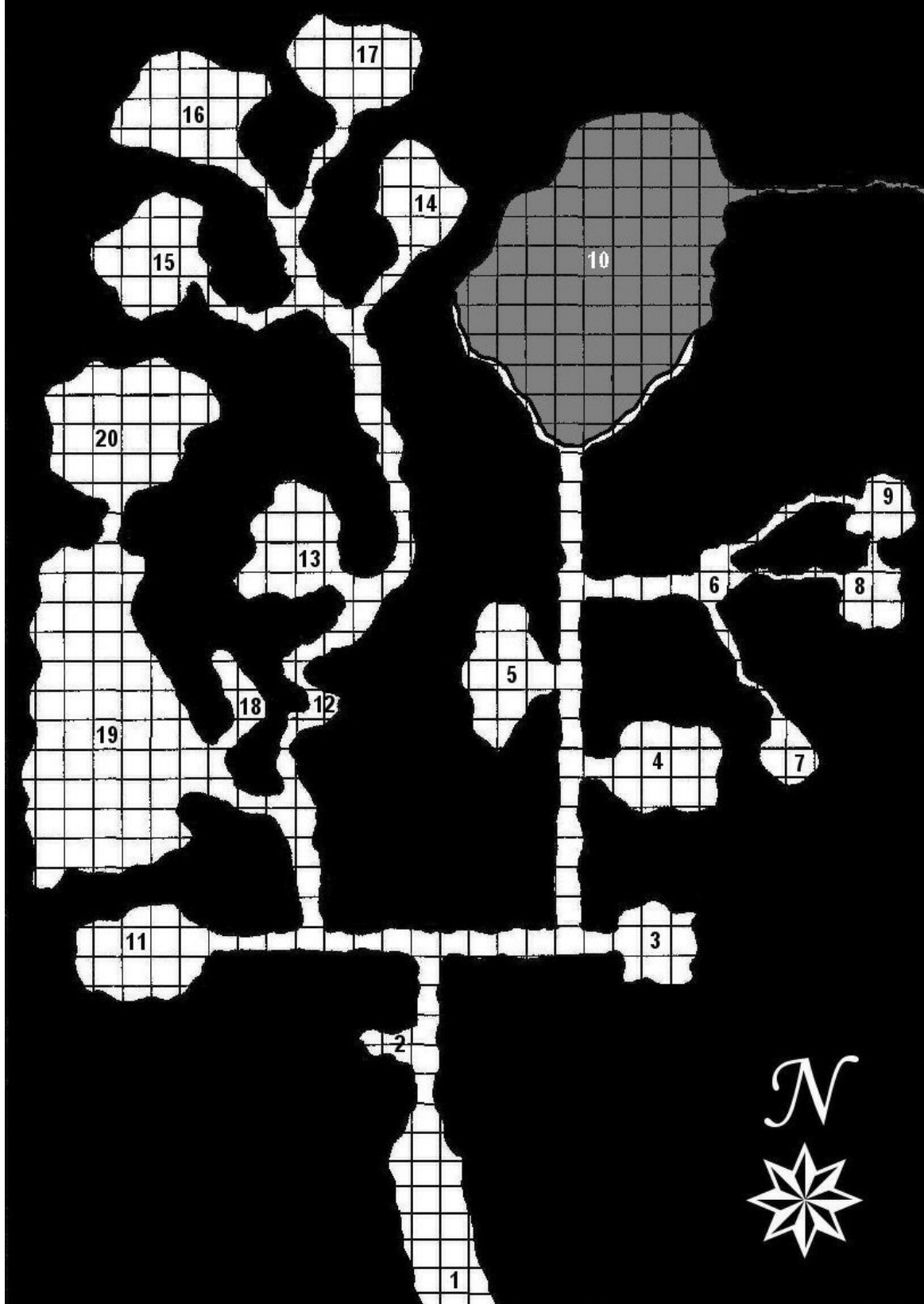


# *IL MONASTERO DI ROOKBIRD - CATAcombe*



# LE CAVERNE DI FAGLIA PROFONDA

SCALA: 1 quadretto = 3 metri



## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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

## END OF LICENSE

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

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

Cover art by Dieter\_G. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/excalibur-knight-middle-ages-battle-1962506/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Billiam Babble / Inked Adventures (original art) © 2011.

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

CHDDB7 La Spada di Grartz, copyright 2023 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](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)