

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

Il Flagello di Ecclesias  
di Keven Simmons



Copertina: worldlikeall  
Illustrazioni: Jeff Freels  
Mappe: Keven Simmons  
Traduzione: Chimerae Hobby Group  
Grafica: Chimerae Hobby Group

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

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2025 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDB9 - 1ª Edizione - Settembre 2025

## INDICE

Introduzione	4
Scenario	4
Arriva il gruppo	5
Il viaggio tra i boschi	6
Gestire l'avventura	6
Concludere l'avventura	7
Legenda delle stanze del maniero	7
Personaggi non giocatori	12
Nuovi mostri	12
Nuovi incantesimi	14

## Mappe

Il maniero di Ecclesias	8
-------------------------	---

## Abbreviazioni

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

---

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

### Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

### Avviso per i giocatori

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

### Note per il master

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

## SCENARIO

Ecclesias è, o piuttosto era, un mago solitario che viveva in un grande maniero nel profondo di una foresta silvana. Alcuni anni fa notò che la giovane figlia del suo cuoco pareva avere il potenziale per diventare una maga capace e così la prese come apprendista. Da allora, la ragazza è avanzata fino al 6° livello di esperienza e ha dimostrato di essere alquanto abile nella propria arte.

La vita nel paese natale di Ecclesias era abbastanza soddisfacente fino a un mese prima dell’inizio dell’avventura, quando il mago tentò di lanciare un nuovo incantesimo di evocazione. A un certo punto nel corso del rituale, qualcosa andò storto e un diavolo maggiore di nome Maeloch – un cornugon – fu richiamato dal Piano della Legge. Egli rimase sconvolto, per usare un eufemismo, dal repentino trasferimento e sfogò la propria ira attaccando immediatamente l’uomo che l’aveva evocato. Ecclesias, colto alla sprovvista, non ebbe il tempo di difendersi e venne rapidamente distrutto dalla malvagia creatura.

Quando si fu un po’ calmato, Maeloch esplorò la zona in cui si era venuto a trovare e scoprì che c’erano altri umani che vivevano nel castello. Ancora alquanto irritato per la situazione, li torturò e li uccise tutti, tranne due. Uno era Henric il cuoco e l’altra sua figlia, Lucinda. Stava per ammazzare anche loro ma, prima di riuscire a escogitare una morte abbastanza dolorosa, individuò la grande libreria di Ecclesias. Il cornugon non era in grado di comprendere le parole, ma scoprì che Lucinda sapeva farlo e così la tenne in vita, in modo che potesse leggere per lui. La sua speranza è di acquisire una qualche conoscenza del modo in cui funziona la magia, così da poter tornare agli Inferi dai quali proviene con un potere che possa garantirgli un vantaggio sugli altri della sua stirpe. Ha costretto Lucinda a piegarsi ai suoi desideri minacciando di uccidere suo padre e allo stesso modo, tenendo la ragazza in ostaggio, impedisce a Henric di interferire o andare a chiedere aiuto.

Oltre alla morte e alla distruzione che Maeloch ha portato nel maniero di Ecclesias, le azioni del diavolo hanno scatenato una serie di altri eventi. Il mago aveva ammalato due garguglie, che gli facevano da guardie e cacciatori. Tuttavia, dopo la morte dell’incantatore, lo *charme* si è dissolto e i mostri sono tornati al loro naturale temperamento malvagio. Hanno liberato diverse delle creature del serraglio di Ecclesias, che ora girovagano nell’edificio in cerca di cibo.

Le garguglie temono Maeloch, così svolgono alcuni servizi per lui, ma in generale sono lasciate libere di fare ciò che vogliono. Nell'ultima settimana hanno terrorizzato il vicino villaggio di Campoverde. Hanno ucciso diverse pecore e capre, e ferito seriamente un contadino, oltre a causare un danno considerevole ai tetti di paglia di molti edifici.

## ARRIVA IL GRUPPO

State viaggiando lungo la strada, pensando a dove fermarvi per pranzo, quando vedete i segni di un villaggio davanti a voi. Mentre vi avvicinate, vi si presenta come una tipica comunità contadina. Non paiono esserci negozi, ma notate una locanda con una vivace insegna che dondola leggermente nella brezza, sulla quale è scritto "Alla Capra Grigia". Il rumore di un martello che picchia su un'incudine sembrerebbe indicare che sul retro dell'edificio potrebbe trovarsi un fabbro. L'aroma allettante di carne speziata arrosto è sufficiente a farvi decidere che un buon pasto caldo sarebbe una gradevole alternativa alle solite razioni da viaggio, fredde ed essiccate, che avete mangiato negli ultimi giorni.

La taverna è assai più pulita della maggior parte di quelle che avete visitato, con un logoro pavimento di assi di legno e diversi massicci tavoli con delle sedie. Nel grande camino sta cuocendo un agnello allo spiedo, che viene lentamente girato e insaporito da un ragazzino. Il proprietario, un uomo di mezza età palesemente di buon umore, vi accoglie nella sua bottega...

"Buongiorno a voi, stranieri! Il mio nome è Omobono Smythe e vi do il benvenuto alla Capra. Sembra che la fortuna stia viaggiando insieme a voi, perché avete scelto un giorno molto favorevole per onorare la mia umile taverna con la vostra presenza. Come piatto speciale abbiamo del montone freschissimo, ed è davvero un affare per due sole monete d'argento a porzione. Per favore sedetevi, rilassatevi e lasciate che il mio ragazzo, Jonas, vi riempia i boccali."

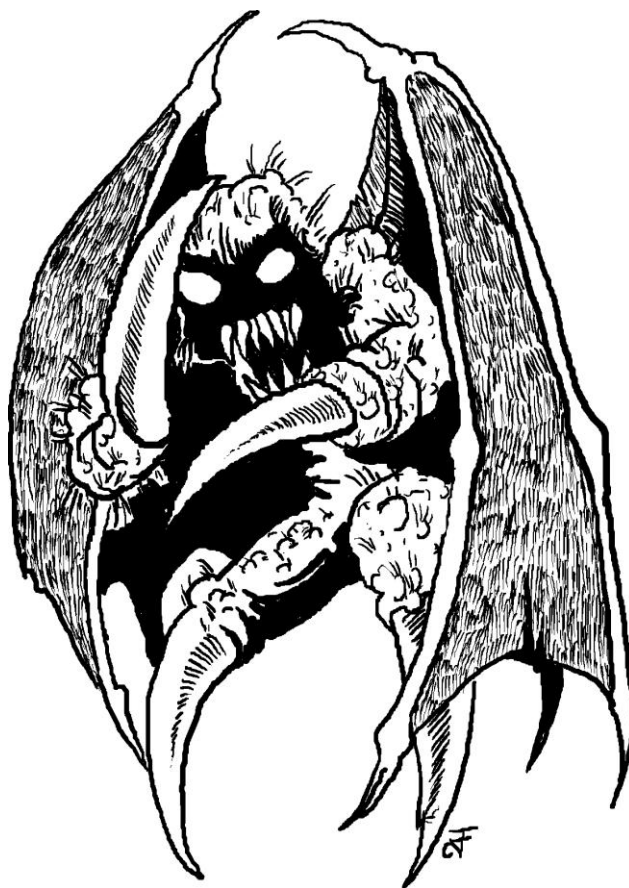
Jonas servirà al gruppo un giro di birra e poi comincerà a tagliare alcuni tranci di carne, mettendoli su un vassoio con alcune piccole fette di pane e del formaggio stagionato. Se i PG fanno domande a proposito del prezzo così basso oppure sul perché sia così insolito trovare della carne fresca, l'oste dirà che normalmente serve carne appena cucinata soltanto la sera e usa gli avanzi per preparare una zuppa per il pranzo del giorno dopo. Ma diversi capi del gregge di uno dei contadini del luogo sono stati uccisi la notte scorsa da un paio di bestie volanti. Se chiedono ulteriori informazioni riguardo alle "bestie", Omobono Smythe può soltanto ripetere ciò che gli ha detto l'agricoltore, cioè che avevano la taglia di un uomo, erano grigiastre e volavano grazie a coriacee ali simili a quelle di un pipistrello. Mentre il gruppo si sta godendo il pasto, il master deve leggere quanto segue:

Siete nel bel mezzo di un pranzo eccellente quando dalla strada sentite lo schiamazzo di urla e grida d'allarme. Alcune persone entrano precipitosamente nella taverna strillando: "Sono tornate, sono tornate. Quelle cose che hanno ucciso le pecore del vecchio Gergin sono qui fuori e stanno facendo a pezzi il tetto di Hawkin!".

Dall'esterno proviene l'inumana cacofonia di versi bestiali e il suono di travi che si spezzano. Omobono Smythe inizia a correre per chiudere le persiane e grida a Jonas di andare in cantina, giù nel seminterrato. Due degli uomini che si sono rifugiati nella taverna cominciano a spingere un tavolo contro la porta.

Se i personaggi sono abbastanza veloci, possono uscire dalla porta prima che gli abitanti del villaggio, terrorizzati, si barrichino all'interno della taverna. Se invece aspettano finché l'ingresso non è stato sbarrato, potrebbero impiegare un po' di tempo per convincere i paesani a spostare il tavolo, almeno di quel tanto che basta per far uscire i PG uno alla volta. Quando saranno all'esterno, il master deve leggere quanto segue:

Dopo esservi fatti largo tra gli abitanti del villaggio in preda al panico, siete testimoni di una strana scena. La casa dall'altro lato della strada ha un grosso foro nel tetto, attraverso il quale stanno volando fuori ogni tipo di oggetti domestici. Pentole, padelle, pezzi di mobili, ciocchi di legna da ardere, una zangola per fare il burro e un sacco di altri arnesi non riconoscibili. Mentre osservate, una grande casseruola di ferro schizza verso di voi, costringendovi a gettarvi a terra per evitare di essere colpiti. Quando tornate a guardare nuovamente in su, vedete una garguglia librarsi in alto, uscendo dal buco, portando un tizzone acceso che scaglia sul tetto di una casa adiacente, appiccando il fuoco alla paglia.



Se il gruppo si concentra nello spegnere le fiamme, la garguglia lo ignorerà per qualche round, preferendo lanciare altre rudimentali torce sui tetti di paglia delle abitazioni vicine. Gli occupanti scapperanno dagli edifici e correranno via in cerca di un rifugio. Il mostro poi rivolgerà la propria attenzione verso chiunque si trovi in strada, siano essi i PG o i paesani in fuga dalle abitazioni in fiamme.

Se i PG non fanno nulla per ostacolare o ferire fisicamente la garguglia, essa volerà immediatamente nella casa, afferrerà una bracciata di legna da ardere e comincerà a bersagliare i personaggi con i ciocchi. Se l'incontro è sbilanciato a favore del gruppo, allora la seconda garguglia farà la sua comparsa. I mostri non combatteranno fino alla morte e si ritireranno se perderanno più della metà dei punti ferita. Le creature ferite torneranno in volo al maniero di Ecclesias per riposarsi e guarire. (Il master deve tenere nota dei pf che restano loro, perché probabilmente i PG le incontreranno ancora nel giro di pochi giorni.)

Spegnere i tetti in fiamme potrebbe essere difficile senza incantesimi appropriati. Se nessuno interviene, le case bruceranno completamente in 2 turni. Se le garguglie vengono uccise o messe in fuga, gli abitanti del villaggio cominceranno a gettare secchi d'acqua contro l'incendio, ma con scarsi risultati.

**Garguglie (2)** [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 5, DV 4, pf 24, 21, tpcCA0 15, Att 4, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), 1d4 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 500].

Possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

Se il gruppo uccide una o entrambe le garguglie, scoprirà che le creature indossano degli spessi collari di cuoio sui quali è impressa a fuoco una "E" stilizzata. Se nessuno dei mostri viene eliminato, allora uno di essi perderà il collare durante la lotta. Gli abitanti riconosceranno il simbolo come quello di un mago solitario di nome Ecclesias e salteranno alla conclusione che deve essere stato lui a mandare quegli esseri. Il villaggio finora non ha mai avuto problemi con lo stregone e, in effetti, soltanto uno o due dei residenti più anziani possono dire di averlo visto di persona. La maggior parte delle volte erano i suoi servitori a venire in paese per comprare degli approvvigionamenti. Se gli vengono fatte ulteriori domande su questi domestici, i cittadini diranno che sono passati quasi tre mesi dall'ultima volta che qualcuno del maniero si è recato fin qui a fare acquisti. Alcuni pensano che le garguglie siano state inviate per rubare le vettovglie, ma altri non sono d'accordo e obiettano che le creature non hanno mai portato via nulla, ma si sono limitate a distruggere tutto quello che gli capitava a tiro.

Quale che sia la conclusione dell'incontro, i paesani saranno molto spaventati dai continui attacchi di Ecclesias e imploreranno i PG di andare a trattare col mago in loro vece. Non possono offrire alcuna ricompensa monetaria, ma Omobono Smythe prometterà cibo e alloggio gratuiti a tutti coloro che accetteranno di intraprendere la missione.

Quando il gruppo infine acconsentirà a recarsi a parlamentare con l'incantatore, gli sarà indicato un piccolo

sentiero nella foresta e gli verrà detto che sono due giorni di facile marcia attraverso i boschi. È possibile percorrere la via a cavallo, perché la mulattiera è abbastanza larga da consentire il passaggio del piccolo carro che i servitori di Ecclesias usano per trasportare le scorte dalla cittadina fino al castello.

## IL VIAGGIO TRA I BOSCHI

I boschi all'interno dei quali state viaggiando paiono veramente splendidi. Sono luminosi, accoglienti e brulicanti di vita selvaggia. Gli scoiattoli corrono tra i rami sopra le vostre teste e i conigli attraversano velocemente il sentiero di fronte a voi. Mentre il sole del pomeriggio comincia a tramontare, vi imbattete in un piccolo capanno fatto di tronchi e col tetto di zolle. All'interno c'è un caminetto e alcune pentole di ferro sono appese alle pareti. A fianco della baracca si trova un pozzo con un secchio. Tutto considerato, sembra un luogo perfetto dove trascorrere la notte.

Questa piccola struttura è stata costruita da Ecclesias per essere utilizzata dai servitori del maniero quando viaggiano da e verso il villaggio. Il pozzo è stato scavato da un elementale evocato dal mago. I PG potrebbero pensare di ispezionare la zona in cerca di segni di utilizzo recente dell'abitazione, ma sono passati diversi mesi dall'ultima volta che il capanno è stato usato. Il soggiorno nella baracca si rivelerà privo di eventi e, dopo una colazione leggera, il gruppo potrà continuare il viaggio.

Il giorno successivo, il tempo è buono come in quello appena trascorso. I raggi di sole vi riscaldano passando attraverso le fronde più alte. Nel primo pomeriggio, mentre già cominciate a pensare di avere forse preso una direzione sbagliata a qualche svolta, vedete davanti a voi un'ampia radura e una piccola torre di pietra. Quando vi avvicinate, notate di fronte a essa anche un piccolo edificio a un solo piano. La costruzione è abbastanza grande, molto più di una tipica fattoria. La base delle pareti, fino a circa 90 cm di altezza, è di pietra, mentre la parte superiore è costruita in legno. Ci sono delle finestre a intervalli regolari lungo il muro, ma tutte hanno le imposte chiuse. Dietro al fabbricato si eleva una torre a tre piani col tetto piatto, con delle finestre soltanto nella sezione più alta. Un vialetto lastricato in pietra conduce dal sentiero fino al portone principale, mentre uno stradello fangoso fa il giro della casa passando sulla destra. Nonostante non ci siano segni o rumori di attività, l'abitazione sembra in condizioni eccellenti.

## GESTIRE L'AVVENTURA

Quando il gruppo arriva al maniero, Henric – il padre di Lucinda – è fuori nei boschi a raccogliere legna. A meno che i personaggi non impieghino un ammontare di tempo eccessivo per completare l'avventura, egli non comparirà finché non sarà finito tutto. Maeloch si trova nella torre con Lucinda. I due stanno esaminando un nuovo incantesimo. Il diavolo è impegnato nella sua attività e dà le spalle alla finestra, per cui non noterà i PG avvicinarsi, tranne che non facciano un rumore davvero considerevole.

La ragazza, che sta guardando fuori, vedrà sicuramente chiunque si avvicina, con l'eccezione di chi sia nascosto oppure invisibile, ma è molto intelligente e non tradirà la presenza di possibili soccorritori. Cercherà di tenere occupato Maeloch, dando al gruppo abbastanza tempo per esplorare l'edificio e, sperabilmente, scoprire alcuni indizi su ciò che sta accadendo.

Se Lucinda scorge qualcuno avvicinarsi al maniero, gli manderà un *messaggio* tramite incantesimo, dicendo di non entrare nella torre e di incontrarla in cucina tra un'ora.

Sia che riesca o no a mettersi in contatto col gruppo, trascorso questo lasso di tempo convincerà Maeloch che ha bisogno di scendere a casa per prendere un libro e, una volta là, cercherà di trovare i PG e racconterà loro i suoi problemi. Da questo incontro potrebbe scaturire un piano per sgominare il diavolo.

Se per qualsiasi ragione i personaggi si imbattono in Maeloch in un momento precedente dell'avventura e lo sconfiggono, ma non esplorano il maniero, Lucinda chiederà il loro aiuto per uccidere le garguglie che dimorano ancora nell'edificio e per radunare gli "animali domestici" di Ecclesias che si aggirano lì intorno dopo che i mostri li hanno lasciati liberi. La ragazza sa esattamente quali e quante creature sono fuggite, ma non ha idea di dove potrebbero essere. È anche a conoscenza del fatto che il "gatto" che sorveglia il libro di magia di Ecclesias è un essere magico e ha bisogno di assistenza per eliminarlo, in modo da poter accedere al forziere.

## CONCLUDERE L'AVVENTURA

Qualsiasi soluzione che comporta la morte di Maeloch è considerata un successo. Se Lucinda sopravvive all'avventura, reclamerà il possesso del maniero e di tutto ciò che si trova all'interno. Potrebbe ricompensare i personaggi per gli sforzi fatti donandogli uno o più degli oggetti magici minori di Ecclesias (pozioni, pergamene), ma non rinuncerà al libro di magia del suo mentore. Potrebbe venire convinta a concedere a uno dei maghi del gruppo la possibilità di dare un'occhiata al tomo e copiare gli incantesimi, a patto che ciò sia fatto mentre i PG si trovano nella dimora.

## LEGENDA DELLE STANZE DEL MANIERO

A meno che non sia specificato diversamente, i muri interni della costruzione sono realizzati con tronchi coperti da robuste assi. Quelli esterni sono di pietra fino a un'altezza di circa 90 cm da terra, poi di legno fino in cima. I soffitti, anch'essi fatti con travi di legno, sono alti 2,4 m e in ogni stanza e corridoio ci sono lampade a olio appese a delle staffe lungo le pareti. Tranne che in cucina, nella camera di Henric e nella torre, tutti questi lumi sono spenti. Le finestre del maniero normalmente hanno le imposte chiuse dall'interno e delle semplici tende pesanti. Anche i pavimenti sono realizzati con tavole di legno.

### 1. Ingresso

Le porte principali del maniero sono aperte (per permettere alle garguglie di volare dentro e fuori senza bisogno di fermarsi). La stanza dietro di loro è decorata con quattro arazzi, un paio sulla parete settentrionale e altrettanti su

quella sud. Quelli appesi al muro meridionale raffigurano rispettivamente un drago rosso e un grifone. Gli altri, a nord, rappresentano un unicorno e una galloserpe. Ci sono tre armature complete nella posizione sull'attenti, due adiacenti alla parete ovest e l'altra vicino a quella est. La porta a due ante che dà accesso all'interno del guardaroba è aperta, così come quella che conduce verso destra. Ci sono degli spioncini nella parete occidentale che permettono a chiunque si trovi nel passaggio segreto di osservare le due stanze d'ingresso. Al momento tutti i fori sono tappati, ma è possibile individuarli come se si trattasse di una porta segreta, se qualcuno si prende il tempo di esaminare con attenzione la sala.

### 2. Guardaroba

Contro le pareti est e ovest di questa stanza ci sono due grandi guardaroba indipendenti che contengono un assortimento di mantelli e stivali. Nessuno sembra essere stato utilizzato di recente.

### 3. Corridoio grande

Questo ampio corridoio ha dei tappeti di giunchi che corrono per la sua intera lunghezza. Al momento tutte le finestre sono chiuse, ma possono essere aperte senza difficoltà. Si affacciano su un giardino in ordine e ben curato.

### 4. Teatro

Questa stanza una volta era usata come teatro, anche se non viene utilizzata da diversi anni. Spesso Ecclesias invitava dei menestrelli a esibirsi per lui e i suoi servitori. La sala è stata anche adoperata dai preti erranti di Sarmat come luogo di culto per officiare i propri riti quando si trovavano al maniero.

Dato che la camera è una delle più grandi dell'edificio, le garguglie l'hanno eletta a propria dimora. Se una o entrambe sono ancora vive, e se hanno subito delle ferite nell'incontro iniziale col gruppo, saranno qui a ristabilirsi.

**Garguglie (2)** [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 5, DV 4, pf 24, 21 (meno l'eventuale danno subito in precedenza), tpcCA0 15, Att 4, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), 1d4 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 500].

Possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

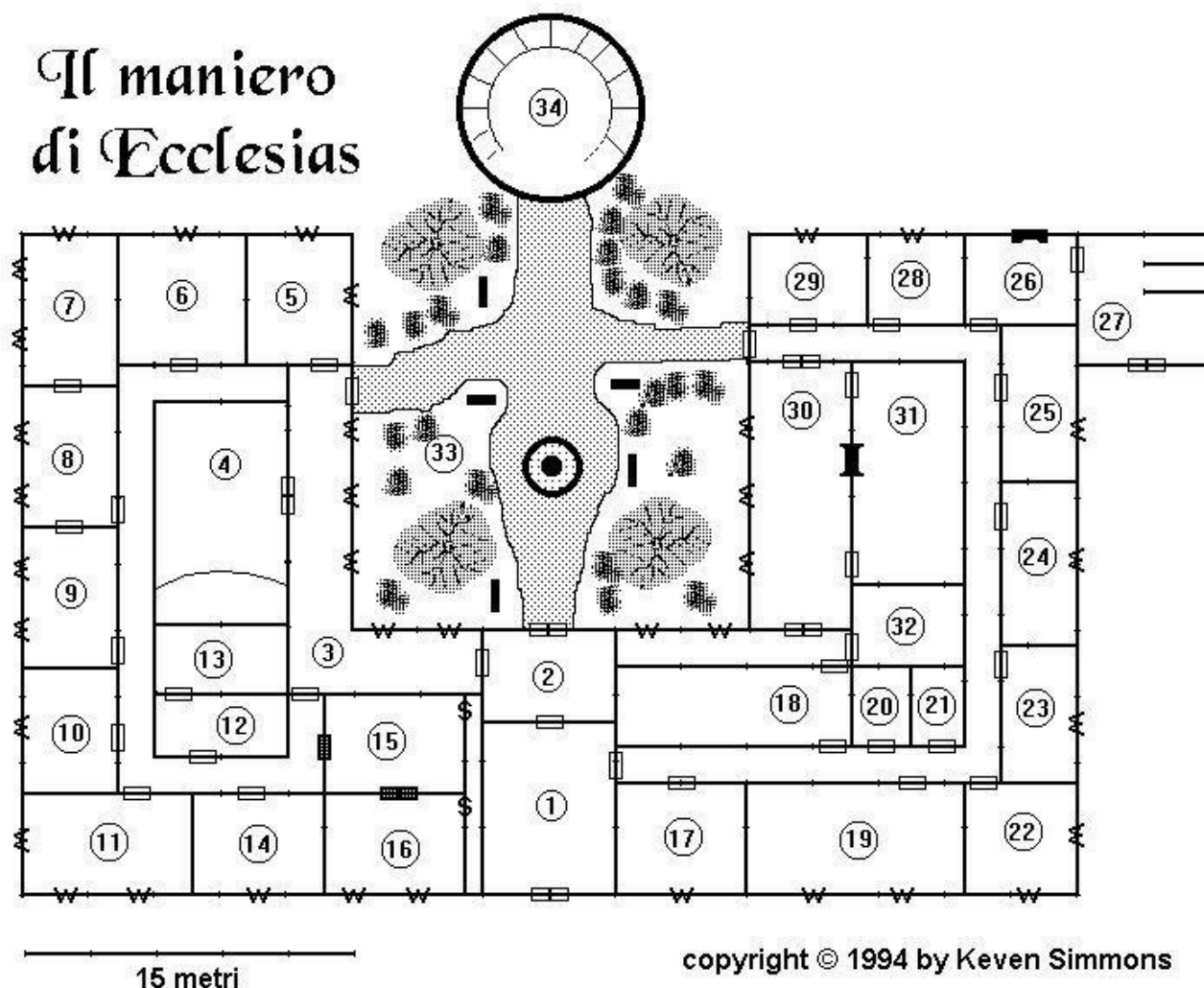
### 5. Salotto

Questa piccola stanza è arredata con un tavolo e alcune lussuose sedie, e una bassa libreria nell'angolo sud-ovest. Ci sono soltanto una mezza dozzina di volumi, molti dei quali di racconti. Le finestre sono chiuse.

### 6. Sala studio

Questa stanza veniva utilizzata da Ecclesias e Lucinda come sala studio. Le librerie contengono qualche "libro di testo" sui rudimenti teorici e pratici della magia. Sugli scaffali sono accatastati anche rotoli di vellum e alcune bottiglie d'inchiostro. Le pergamene sono state usate molte volte e grattate per ripulirle dalla scrittura.

# Il maniero di Ecclesias



## 7. Salotto di Ecclesias

La porta di questa stanza è spalancata e dal corridoio è possibile vedere un salotto arredato con molto gusto. All'interno ci sono un sofà e una sedia imbottita disposti attorno a un tavolo quadrato. Un arazzo appeso alla parete occidentale raffigura un cervo che salta un albero caduto a terra e sullo sfondo si intravede una muta di cani da caccia.

## 8. Camera di Ecclesias

Questa era la camera di Ecclesias. Un imponente letto a baldacchino con delle pesanti coltri domina la stanza. Un tappeto di pelle d'orso è posato subito dietro la porta d'ingresso. Diversi armadi contengono vari articoli di vestiario alquanto pratici, ma nessuno sembra essere di qualità superiore. In una grande scrivania ci sono il necessario per scrivere, libri mastri pieni di conti relativi alle spese del maniero, un grosso sigillo d'ottone con la lettera "E" e due custodie di cuoio. Ognuna di esse racchiude una **pergamena con incantesimi** dei maghi creata da Ecclesias: *evoca elementale e teletrasporto* nella prima, *raggio dell'indebolimento, armatura e dardo acido* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione di questi ultimi due) nell'altra. Sopra una delle cassettiere ci sono un catino e un piccolo specchio d'argento. Una delle assi del pavimento sul

lato nord, sotto il letto, è allentata e nasconde una piccola **borsa conservante**. Al suo interno ci sono 300 mp e una manciata di gemme di qualità eccellente del valore complessivo di 3.400 mo.

Inoltre nella camera c'è un grosso e pesante baule di legno decorato con intagli di simboli arcani e strani geroglifici. Sopra il forziere è addormentato quello che sembra un piccolo gatto soriano, ma in realtà si tratta di un guardiano dalle sette vite (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). All'interno del forziere ci sono il libro di magia di Ecclesias e i suoi appunti di ricerche magiche (compresi quelli che illustrano il modo per evocare un guardiano dalle sette vite). Il libro di magia è quello di un mago dell'11° livello e include (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione di quelli indicati con l'asterisco): 1° livello: *armatura\**, *aura magica*, *evoca cavalcatura\**, *evoca famiglia*, *grasso\**, *individuazione dei non morti\**, *individuazione della magia*, *lettura della magia*, *servitore invisibile*, *stretta raggelante\**, *ventriloquo*; 2° livello: *cavalcare il vento\**, *dardo acido\**, *individuazione dell'invisibilità*, *localizza oggetto*, *oro degli sciocchi*, *polvere scintillante\**, *protezione dalla paralisi\**, *raggio dell'indebolimento*, *scassinare*; 3° livello: *blocca persone*, *destriero fantasma\**, *doppione liquido\**, *evoca mostri I*,

*freccia infuocata, infravisione, protezione dalle armi da lancio, sigillo serpentino\*, stretta risucchiante\*, tentacoli oscuri\*, velocità, volo; 4° livello: estensione della magia I, evoca licanthropo\*, evoca mostri II, globo di invulnerabilità minore, incantare armi, infoltimento vegetale, sasso in masso\*; 5° livello: cane fedele, cassa segreta, distorcere la distanza, evoca elementale, evoca mostri III, fabbricare\*, passa parete, teletrasporto; 6° livello: respingere.*

**Guardiano dalle sette vite (1)** [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso), TS M1, Mor 12, PX 1.140].

Questa peculiare creatura possiede le proverbiali “sette vite” dei gatti. Quindi ogni volta che viene uccisa non muore definitivamente, ma torna immediatamente a rivivere, con statistiche accresciute e maggiore pericolosità. Per ogni “vita” successiva alla prima, sua la CA migliora di un punto, guadagna 1 DV addizionale e un bonus di +1 alle ferite inflitte. (Per esempio, un guardiano alla sua quinta incarnazione avrà CA 4, 5 DV e +4 alle ferite inflitte.) Inoltre le sue dimensioni aumenteranno, passando da quelle di un gattino (prima vita) a quelle di una grossa lince lunga 1,25 m e del peso di circa 20 kg (alla settima incarnazione). Ha anche una resistenza alla magia del 14% per DV. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 14% di probabilità per DV che non abbia alcun effetto su di essa. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte. Il guardiano morirà definitivamente solo dopo che sarà stato “ucciso” (ridotto a 0 pf) per la settima volta.

## 9. Laboratorio alchimistico

La porta del laboratorio è leggermente dischiusa. I due basilischi minori (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) del mago si sono spostati in questa stanza quando la gabbia in cui erano rinchiusi nell'area 11 si è aperta dopo che le garguglie l'hanno fatta cadere dal ripiano sul quale si trovava. Una delle creature è distesa sopra un banco da lavoro vicino alla porta. Chiunque entra nella sala senza muoversi silenziosamente la spaventerà, facendole guardare direttamente in direzione dell'uscio. L'altro basilisco minore sta schiacciando un pisolino su uno degli scaffali a sinistra della porta e si sveglierà se viene disturbato. Entrambi sono molto affamati e si dirigeranno verso le vittime paralizzate con l'intenzione di divorarle. Se subiscono delle ferite, si ritireranno sotto i mobili.

Due lunghi tavoli occupano quasi tutta la camera. Tranne che per la presenza dei basilischi, sembra essere tutto in ordine. I numerosi vasi e bottiglie allineati sulle scansie sono etichettati con diligenza, e alambicchi e altri strumenti di laboratorio in buone condizioni sono disposti ordinatamente sui banconi. Una sezione delle scaffalature è utilizzata per riporre componenti magici, molti dei quali risulteranno sconosciuti a qualsiasi mago che si prenderà il tempo di studiarli. In un armadio a muro, che non è chiuso a chiave, ci sono alcune pozioni magiche: **tre pozioni della**

**guarigione**, una **pozione della resistenza al fuoco** e un'acqua purificatrice.

**Basilischi minori (2)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+2, pf 6, 5, tpcCA0 18, Att 1 + vedi sotto, Fer 1d3 (morso) o vedi sotto, TS G1, Mor 9, PX 21].

Qualsiasi creatura vivente che li guarda negli occhi deve fare un tiro salvezza contro paralisi o rimane immobilizzato per 3d4 turni. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del basilisco mentre lo affronta è guardare altrove (-4 al tpc) o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio (-2 al tpc). Un basilisco minore è immune al proprio sguardo e a quello dei suoi simili.

## 10. Stanza delle evocazioni

La porta di questa stanza pende sghebbata dai gangheri, come se fosse stata scardinata con la forza. In questa sala Ecclesias è andato incontro alla sua sfortunata dipartita e c'è una gran confusione. Le tende sono strappate, un piccolo leggio di legno è distrutto e i resti di un tomo sono sparpagliati sul pavimento. Se un mago esamina attentamente i frammenti di carta, sarà in grado di dire che si trattava di un libro di magia, ormai talmente danneggiato che è impossibile persino stabilire quali incantesimi contenesse. Ci sono schizzi di sangue secco sulle pareti e tracce di una macchia rossa più grande sul pavimento. Diversamente dal resto del maniero, il pavimento di questo locale è fatto di pietra. Inciso sulla sua superficie c'è un pentacolo d'argento con dei simboli arcani tracciati tutto intorno. Un incantatore o qualcuno con un'abilità secondaria relativa alla magia lo identificherà come una figura utilizzata nelle cerimonie di evocazione.

## 11. Zoo

Questa stanza ospitava le creature viventi che Ecclesias occasionalmente catturava. I suoi “animaletti” solitamente venivano usati nella ricerca magica o come componenti per le sue pozioni. Degli scaffali lungo le pareti ospitano un vasto assortimento di gabbie vuote di metallo e legno. Alcune di esse sono cadute o sono state scagliate sul pavimento e i pezzi sono sparpagliati dappertutto. Al centro della sala c'è una grossa cassa di legno il cui coperchio è stato sollevato e gettato da parte. Ci sono estesi segni di bruciatura sui muri, provocati da un rospo del fuoco (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Questo mostruoso animale, che era rinchiuso nella cassa, ha attaccato le garguglie che l'hanno disturbato sfondando il coperchio del suo rifugio. Normalmente il rospo non attacca, a meno che non sia fisicamente provocato o incontri una creatura che fa movimenti bruschi o troppo rumore, che esso interpreterà come azioni ostili.

**Rospo del fuoco (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 9, DV 4+1, pf 18, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d8 (soffio), TS G4, Mor 7, PX 215].

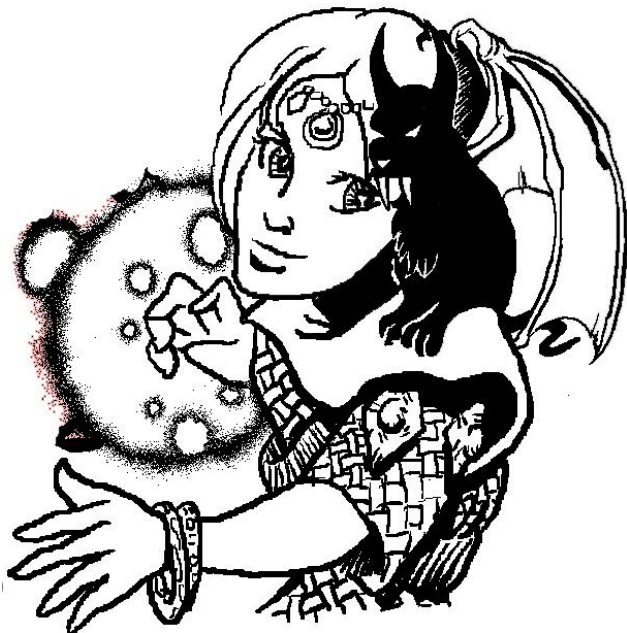
Attacca con un soffio infuocato lineare, largo 1,5 m per tutta la lunghezza di 9 m. Le creature colpite possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che



subiscono solo la metà delle ferite. Ha la capacità innata di *resistere al fuoco*, ma subisce 1 ferita addizionale dagli attacchi basati su acqua e freddo.

### 12. Alloggio di Lucinda

La porta di questo salotto è chiusa e Lucinda ha la chiave con sé. La stanza è arredata con un tavolo e delle sedie. In una piccola libreria ci sono una mezza dozzina di custodie per pergamene e, se un mago le esamina, scoprirà che contengono note di ricerca scritte da un incantatore (Lucinda) riguardo a qualche nuovo tipo di incantesimo protettivo.



### 13. Camera di Lucinda

Una stanza da letto buia ma ordinata, arredata con un giaciglio dal materasso di paglia e un armadio con alcuni abiti da donna. Su un piedistallo di legno accanto a una delle pareti c'è un piccolo tempio dedicato al dio Sarmat. In una cassapanca ai piedi del letto, non chiusa a chiave, ci sono due paia di stivali pesanti e una logora armatura di cuoio. Su un tavolino sono poggiati un catino e una brocca per l'acqua. Lucinda dorme qui, perciò la camera dà l'impressione di essere vissuta (per esempio, c'è un asciugamano umido vicino alla bacinella, dell'acqua fresca nella brocca, ecc.).

### 14. Biblioteca

La biblioteca di Ecclesias non è particolarmente grande e la maggior parte dei volumi riguardano le arti arcane, anche se non ci sono libri di magia veri e propri. Vi si possono trovare diversi trattati sui rituali di evocazione scritti dallo stesso Ecclesias, anche se molte delle teorie che propone non sono mai state sperimentate e, in effetti, alcune di esse sono sbagliate. Qualsiasi PG mago che cerchi di studiare questi testi per creare dei nuovi incantesimi vedrà aumentare la possibilità di fallimento.

### 15. Sala dei trofei

Le porte di questa stanza (diversamente da quelle di molte delle altre) sono chiuse a chiave. Qui dentro sono custoditi i cimeli risalenti alla carriera di avventuriero di Ecclesias. Una testa imbalsamata di drago nero è appesa a una parete e un basilisco impagliato (che potrebbe mettere in allarme chiunque sia in grado di riconoscerlo come tale) rivolge invano il proprio sguardo verso l'ingresso. In un angolo c'è la statua di una donna con abiti fluenti e sopra alcuni scaffali è esposta una bizzarra raccolta di gingilli ordinari ed esotici, tra i quali un boccale rotto, i resti strappati di una borsa conservante, un pugnale ingioiellato (che vale 250 mo), un secchio che una volta era pieno di pece o catrame, un barattolino di piume di gallina, un paio di stivali mangiati dall'acido, alcuni splendidi gioielli (valore 6.700 mo), una custodia per pergamene vuota, un paio di manette arrugginite, un pezzo di carbone, l'impugnatura di un batocchio, un paio di occhiali con attaccato un naso finto, delle posate di platino e diversi altri oggetti tra i più svariati. La sala è anche la dimora temporanea di un crismallo (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che Ecclesias ha evocato da un sottopiano del Piano elementale della Terra. La creatura ha l'aspetto di un cumulo di cristallo rosa alto 90 cm e non mostra segni di vita. Il mago l'ha messo in questo locale perché il pavimento e le pareti di legno impediscono al mostro di immergersi nella pietra e fuggire. È tenuto qui contro la sua volontà e attaccherà se qualcuno entra nella sua "prigione". Lucinda è al corrente della presenza della creatura e avvertirà il gruppo di non entrare nella camera senza essere pronto a difendersi. Le piacerebbe molto che il crismallo venisse buttato fuori dal maniero, ma non sa come riuscirci senza esporsi ai suoi attacchi furiosi.

**Crismallo (1)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 0, DV 6+6, pf 36, tpcCA0 13, Att 1, Fer 3d4 (appendice), TS G4, Mor 10, PX 1.280].

È completamente immune agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, al veleno e ai gas. Subisce solo metà ferite dalle armi taglienti e perforanti, e dall'elettricità (o nessuna se riesce nel tiro salvezza). L'incantesimo *pietra in fango* lo ammorbidisce e indebolisce, dandogli CA 6 per 1 round, mentre *frantumare* gli infligge 3d6 ferite. Dopo 1 round di preparazione, può immergersi nella pietra o nella terra senza alcuna penalità al movimento. Una *porta in fase* lanciata nell'area in cui è sprofondata nel suolo lo uccide immediatamente.

### 16. Salotto

Questa stanza è arredata con grosse sedie imbottite e un piccolo tavolo, sul quale sono poggiati una bottiglia di vino, tre bicchieri e una scatola ornamentale di legno. Al suo interno c'è un sacchetto di feltro contenente un mazzo di carte da gioco di buona qualità.

### 17. Stanza dei giochi

Questo locale è in un disordine terribile. I mobili sono stati distrutti e dappertutto ci sono macchie di sangue secco. Un'ispezione accurata del contenuto svelerà che era la



---

stanza dei giochi per i bambini, perché ci sono una quantità di giocattoli e un paio di culle rotte. Si tratta del primo luogo del maniero in cui Maeloch s'è imbattuto mentre era in preda alla furia devastatrice. Da allora, Lucinda e suo padre hanno rimosso e seppellito i corpi, ma non hanno ancora avuto il coraggio di ripulire.

### **18. Salone dei giochi**

Questa lunga stanza viene usata per giochi e svaghi. All'estremità più lontana dagli ingressi ci sono un gruppo di birilli di legno e due palle, anch'esse di legno. Sul muro dietro di essi è stato dipinto un drago e vi sono infilate diverse freccette. Sulla parete fra le due porte è appeso un pezzo di lavagna con un sacchetto di gessetti.

### **19. Sala comune dei servitori**

Questa stanza è stata devastata e il sangue che la imbratta sembra indicare che vi è stata combattuta una battaglia. Sparpagliati all'interno, in mezzo ai mobili capovolti, ci sono una zangola per fare il burro col contenuto rovesciato sul pavimento, una borsa piena di abiti strappati, una scatola per il cucito, un telaio a mano con un pezzo di tessuto ancora in via di completamento e altri utensili domestici. La maggior parte dei servitori erano qui dentro quando Maeloch ha attaccato i bambini. Gli uomini accorsi per fermarlo sono stati rapidamente uccisi, così come poco dopo è toccato alle donne. Tutti i cadaveri sono stati sepolti al confine coi boschi dietro la casa.

### **20. Alloggio degli scapoli**

Questa stanzetta veniva usata dai due uomini non sposati che lavoravano la terra. I letti sono a una piazza e sotto ci sono delle casse di legno che contengono degli effetti personali.

### **21. Alloggio delle nubi**

Molto simile a quello degli uomini celibi.

### **22. Alloggio della matrona**

Originariamente era una stanza per gli ospiti, utilizzata dalla donna a capo della servitù e dai suoi tre bambini. La camera è stata saccheggiata e dovunque sono disseminati brandelli di abiti e pezzi di mobili. Ci sono un letto matrimoniale e due a castello, uno dei quali privo di materasso.

### **23. Alloggio dei servitori**

Questa stanza serviva come residenza per altri due membri del personale del maniero. È pulita, ma non immacolata. In un piccolo armadio e nei bauli di legno in fondo ai letti ci sono vestiti e altri effetti personali.

### **24. Alloggio dei servitori**

È simile nell'aspetto alla stanza 21, eccetto per una pesante tenda che divide il locale a metà. Accanto a uno dei letti c'è anche una culla. Questa camera era usata da una coppia sposata e dai loro bambini.

### **25. Camera di Henric**

Questa è la stanza di Henric, che divideva con sua moglie e il loro figlio più piccolo (il fratello di Lucinda). Sia la donna che il bambino sono stati uccisi da Maeloch.

### **26. Cucina**

Una tipica cucina che mostra segni di utilizzo recente. I fornelli sono ancora caldi dopo la preparazione del pranzo e sopra c'è un vassoio con i resti di un pasto (quello di Lucinda). Una rampa di scale scende in una cantina.

### **27. Stalla**

Nella stalla una volta c'erano un paio di pony e un carretto a due ruote che i servitori utilizzavano per recarsi al villaggio. Gli animali sono stati uccisi e divorati, incluse le ossa, dalle garguglie non appena i mostri hanno scoperto di non essere più sotto il controllo di Ecclesias. Le pareti sono ricoperte di sangue ormai secco, versato durante l'attacco.

### **28. Magazzino**

Il magazzino è pieno di cibi secchi e scorte, come farina, granoturco, spezie, tende di ricambio, coperte, barilotti di olio combustibile, stoppini, scatole di lenzuola, stoviglie e pentole, scope e strofinacci, e via dicendo.

### **29. Soggiorno**

Questa luminosa stanza è arredata con un tavolo e delle sedie. Sopra uno scaffale c'è un piccolo braciere che veniva usato per bruciare incenso.

### **30. Sala da pranzo**

Questa grande sala da pranzo non è stata più usata dall'apparizione del diavolo. Normalmente qui si riuniva la famiglia per il pasto di mezzogiorno e quello serale. Il grosso camino è aperto su entrambi i lati, cosicché la stanza dall'altra parte è visibile, anche se buia.

### **31. Sala dei ricevimenti**

Qui è dove Ecclesias riceveva i visitatori. La stanza non viene usata da molti anni. È arredata con un gran numero di sedie imbottite, che sono state coperte con dei panni per proteggerle dalla polvere, e tavoli decorati. Alle pareti sono appesi vari dipinti raffiguranti dei paesaggi.

### **32. Ripostiglio delle stoviglie**

Questa stanza è piena di mensole sulle quali c'è un servizio da tavola in argento per 30 persone, completo di coltelli, forchette, stoviglie, ciotole, calici, sei candelabri, tovaglioli di lino pregiato e un vasto assortimento di piatti da portata (valore totale 12.000 mo).

### **33. Giardino**

Il giardino è abbastanza grazioso e sembra ben tenuto, tranne per alcune erbacce che sono spuntate dopo l'arrivo di Maeloch. Sulla superficie del laghetto galleggiano svariate foglie e rametti.

### **34. Torre**

La torre è costruita in maniera alquanto semplice. C'è una scalinata che sale lungo la parete fino a una singola stanza

in cima all'edificio. Nel locale ci sono diversi armadi pieni di custodie per pergamene che contengono vari diagrammi astrologici. Sopra una scrivania si trovano il necessario per scrivere e degli strumenti usati per registrare la posizione degli astri. Una scala a pioli conduce a una botola nel soffitto, che dà accesso al tetto. Ecclesias utilizzava la torre per elevarsi al di sopra degli alberi in modo da avere una vista più chiara del cielo notturno.

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

**Maeloch, diavolo maggiore** (cornugon mago del 1° livello) [All LM, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA -3, DV 5+5, pf 30, tpcCA0 14, Att 4 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4+1 (morso), 1d3 (coda) o incantesimo, TS G5, Mor 9, PX 1.260].

Incantesimi dei maghi (1): 1° livello: *stretta raggelante* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa).

Maeloch è un cornugon, un diavolo alto 3 m, scaglioso e alato. Se è disarmato attacca contemporaneamente con artigli, morso e coda nello stesso round. Può essere ferito solo da armi magiche o d'argento. La sua coda infligge 1d3 ferite e causa un sanguinamento incessante (1 ferita a round), che può essere fermato solo con *scaccia maledizione* o *guarigione*. Dimezza le ferite da freddo e da gas, ed è immune agli attacchi da fuoco (magici e non). Possiede l'infravisione (30 m) e la telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi). Ha le seguenti abilità magiche usabili a volontà (utilizzabili una a round e che funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *teletrasporto infallibile*, *individuazione della magia*, *paragnosi*, *paura arcana*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno può lanciare *muro di fuoco* (che infligge il triplo delle ferite) e creare un *portale* (55% di probabilità di successo) per richiamare un altro cornugon, ma non lo userà nel corso dell'avventura perché non vuole altri della sua specie tra i piedi.

Maeloch è molto intelligente e altrettanto ambizioso. Spera di tornare nel suo piano di esistenza natio dopo aver imparato abbastanza magia da ottenere un vantaggio sui propri nemici (al momento è considerato un mago del 1° livello). È sul Piano materiale soltanto da poche settimane e non sa nulla del resto del mondo che sta al di fuori del maniero di Ecclesias. Lucinda è stata attenta a non rivelargli troppe cose, confidando di poter sfruttare la sua ignoranza per sconfiggerlo.

**Lucinda** (umana maga del 6° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 6d4, pf 15, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M6, Mor 9, PX 570, For 10, Int 15, Sag 14, Des 11, Cos 12, Car 11].

Incantesimi dei maghi (2/2/2): 1° livello: *armatura*, *messaggio*; 2° livello: *dardo acido*, *polvere scintillante*; 3° livello: *freccia infuocata*, *protezione dalle armi da lancio*.

Equipaggiamento: pugnale, libro di magia (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione di quelli indicati con l'asterisco): 1° livello: *armatura\**, *aura magica*, *evoca*

*cavalcatura\**, *evoca famiglia*, *grasso\**, *messaggio*, *servitore invisibile*, *stretta raggelante\**, *ventriloquo*; 2° livello: *cavalcare il vento\**, *dardo acido\**, *localizza oggetto*, *oro degli sciocchi*, *polvere scintillante\**, *protezione dalla paralisi\**, *scassinare*; 3° livello: *destriero fantasma\**, *doppione liquido\**, *evoca mostri I*, *freccia infuocata*, *infravisione*, *protezione dalle armi da lancio*, *sigillo serpentino\**.

## NUOVI MOSTRI

### Basilisco minore

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	1+2
Attacchi:	1 (morso), vedi sotto
Ferite:	1d3, paralisi
Tiri salvezza:	G1
Morale:	9
Classe tesoro:	VIII
Punti esperienza:	1.140

I basilischi minori sono i cugini più piccoli e assai meno pericolosi di quelli normali. Questi rettili bizzarri e mostruosi paralizzano le creature viventi con un semplice sguardo, invece di pietrificarle. Sono copie in miniatura dei loro parenti più grandi: hanno in genere un tozzo corpo marrone con un ventre giallastro e tre o quattro paia di zampe. Gli esemplari adulti sono lunghi circa 60 cm.

Qualsiasi creatura vivente che venga morsa da un basilisco minore o lo guardi negli occhi deve fare un tiro salvezza contro paralisi o rimane immobilizzata per 3d4 turni. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del mostro mentre lo affronta è guardare altrove (-4 al tiro per colpire) o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio (-2 al tpc). Un basilisco minore è immune al proprio sguardo e a quello dei suoi simili.

### Crismallo

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	6+6
Attacchi:	1 (appendice)
Ferite:	3d4
Tiri salvezza:	G7
Morale:	10
Classe tesoro:	XI
Punti esperienza:	1.280

Queste creature, native del Piano elementale della terra, hanno l'aspetto di cumuli di cristallo sfaccettato e trasparente dell'altezza di circa 1 m. Possiedono svariate appendici, che usano per spostarsi e attaccare, infliggendo 3d4 ferite per colpo andato a segno. Quando si trovano sul Piano materiale, dimorano in gallerie profonde, dove si nutrono di gemme.

I crismalli aggrediscono gli esseri viventi solo per difendere sé stessi o il proprio territorio, poiché non possono digerire la carne. Di solito sono indifferenti alle creature del Piano materiale, con l'unica eccezione di chi trasporti quantità

rilevanti delle gemme di cui questi esseri si cibano. Odiano invece gli xorn, dato che questi ultimi si nutrono di loro.

I crismalli sono completamente immuni agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, al veleno e ai gas. Subiscono solo metà ferite dalle armi taglienti e perforanti, e dall'elettricità (o nessuna ferita con un tiro salvezza riuscito). L'incantesimo *pietra in fango* li ammorbidisce e indebolisce, dandogli CA 6 per 1 round, mentre *frantumare* gli infligge 3d6 ferite.

Dopo 1 round di preparazione, un crismallo può immergersi nella pietra o nella terra senza alcuna penalità al movimento. Una *porta in fase* lanciata nell'area in cui la creatura è sprofondata nel suolo la uccide immediatamente.

### Guardiano dalle sette vite

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	legale (buono, neutrale o malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	1
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d6
Tiri salvezza:	M1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.140

Questo guardiano ha l'aspetto di un comune gatto e può essere evocato da un incantatore per sorvegliare i suoi averi, ma il rituale per farlo è alquanto raro da trovare. L'essere è invariabilmente legale, ma è buono, neutrale o malvagio come colui che lo ha richiamato. Si piazza sopra uno scrigno o un forziere, al cui interno il mago pone i suoi tesori più preziosi, e non lo lascia mai per alcun motivo. Attacca soltanto se qualcuno che non sia il suo padrone cerca di prendere gli oggetti sotto la sua custodia. In combattimento, colpisce con entrambi gli artigli (1d4 ferite ognuno) e morde con i denti acuminati (1d6 ferite). Se i saccheggiatori desistono e si ritirano dal combattimento, il guardiano non li insegue ma continuerà la sua instancabile sorveglianza.



Questa peculiare creatura possiede le proverbiali "sette vite" dei gatti. Quindi ogni volta che viene uccisa non muore definitivamente, ma torna immediatamente a rivivere con statistiche accresciute e maggiore pericolosità. Per ogni "vita" successiva alla prima, la CA del guardiano migliora di un punto, guadagna 1 DV aggiuntiva e un bonus di +1 alle ferite inflitte. I suoi tiri salvezza sono quelli di un mago di livello pari ai suoi DV. (Per esempio, un guardiano alla sua quinta incarnazione avrà CA 4, 5 DV, +4 alle ferite inflitte e i TS di un mago del 5° livello.) Inoltre le sue dimensioni aumenteranno, passando da quelle di un gattino (prima vita) a quelle di una grossa lince lunga 1,25 m e del peso di circa 20 kg (alla settima incarnazione). Il guardiano ha anche una resistenza alla magia del 14% per DV. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 14% di probabilità per DV che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte. Il guardiano morirà definitivamente solo dopo che sarà stato "ucciso" (ridotto a 0 pf) per la settima volta.

### Rospo mostruoso

	<i>Rospo del fuoco</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	4+1
Attacchi:	1 (soffio)
Ferite:	2d8
Tiri salvezza:	G4
Morale:	7
Classe tesoro:	XIV
Punti esperienza:	215

Questi rospi mostruosi sono imparentati con quello gigante descritto nel manuale base di *Labyrinth Lord™*. Sono lunghi 1,2 m e hanno la pelle ricoperta di verruche scarlatte. Detestano l'acqua e l'umidità, e preferiscono vivere in climi secchi. Devono il loro nome alla peculiare capacità di soffiare fuoco. Questa abilità è la loro unica forma di attacco. Il soffio è lineare, largo 1,5 m per tutta la lunghezza di 9 m, e infligge 2d8 ferite. Le creature colpite possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite.

I rospi del fuoco sono animali pacifici, che attaccano raramente a meno che non siano minacciati, disturbati o stiano difendendo la propria tana. Hanno la capacità innata di *resistere al fuoco*, ma subiscono 1 ferita aggiuntiva dagli attacchi basati su acqua e freddo. Se gli viene tirato addosso un qualsiasi liquido, anche della semplice acqua, devono fare immediatamente una prova di morale per evitare di ritirarsi in fretta e furia. Tuttavia, se sono costretti a scappare in questo modo, prima di fuggire esaleranno un ultimo soffio che infligge danno raddoppiato (4d8 ferite).

## NUOVI INCANTESIMI

### Incantesimi dei maghi

#### Armatura

Livello: 1°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

L'incantesimo crea un campo di forza invisibile che protegge come una corazza a scaglie (CA 6). Dura finché il soggetto non subisce 8 ferite, più 1 pf supplementare per livello dell'incantatore. (Per esempio, un'armatura lanciata da un mago del 2° livello si disperderà dopo che il bersaglio avrà subito 10 ferite.)

#### Cavalcare il vento

Livello: 2°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo permette ai bersagli di divenire virtualmente privi di peso ed essere sollevati dal vento. Possono salire o scendere di quota alla velocità di 12 m a round, ma sono alla mercé delle correnti d'aria per quanto concerne la direzione e la rapidità di movimento. Possono fermarsi soltanto ancorandosi a qualche oggetto pesante.

*Cavalcare il vento* ha effetto su un numero massimo di soggetti pari al livello dell'incantatore, ognuno dei quali deve pesare (considerando anche ciò che trasporta) meno di 45 kg per livello. (Per esempio, un mago del 5° livello potrebbe colpire fino a cinque creature, ognuna del peso massimo di 225 kg.) La magia ha effetto soltanto sugli esseri viventi e, se questi non sono consenzienti, possono resistere effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

#### Dardo acido

Livello: 2°

Durata: istantaneo

Gittata: 45 m

Un dardo di acido scaturisce dal dito dell'incantatore verso un bersaglio entro 45 m, infliggendo 1d4 ferite da acido per ogni tre livelli del lanciatore (1d4 ferite al 3° livello, 2d4 al 6°, 3d4 al 9° e così via). Per andare a segno, l'attacco richiede un tiro per colpire con un bonus di +4. Non è possibile usare questo incantesimo per mirare a specifiche parti del corpo.

#### Destriero fantasma

Livello: 3°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: tocco

L'incantesimo crea un destriero semi-reale con sella, briglie e finimenti, che può essere cavalcato soltanto dall'incantatore o dalla persona per cui egli l'ha specificamente realizzato. Il *destriero fantasma* ha le seguenti statistiche: [All N, Mov 72 m (24 m) più 3 m (1 m) per livello dell'incantatore, CA 7, DV 2, pf pari al livello dell'incantatore (anche se ciò gli fa superare il limite massimo permesso dai DV), tpcCA0 18, Att 2, Fer 1d4/1d4 (zoccoli), TS G1, Mor 12]. Può portare fino a 150 kg a piena velocità o fino a 300 kg a movimento dimezzato, più 5 kg supplementari per livello dell'incantatore. Ignora le

penalità al movimento dovute al terreno e può percorrere anche suoli che un normale cavallo non potrebbe attraversare – per esempio paludi profonde, sabbie mobili, tratti instabili o scoscesi, persino fiumi e specchi d'acqua – come se si trattasse di superfici solide. È persino in grado di percorrere brevi tratti spostandosi nel vuoto per 1 round, ma non può cambiare altitudine né volare.

La creatura mostra chiaramente il suo aspetto soprannaturale, tanto che gli altri animali la temono e la eviteranno per quanto possibile. Obbedisce soltanto agli ordini della persona per la quale è stata creata e scompare immediatamente se i suoi punti ferita vengono ridotti a zero.

#### Doppione liquido

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo deve essere lanciato su una superficie liquida di qualsiasi tipo (es. acqua dolce o salata, vino, birra, sangue, ecc.) e dimensione, e resta attivo indefinitamente finché qualcuno non vi si specchia, innescando la magia. A quel punto il fluido forma un esatto duplicato della creatura riflessa, con le stesse identiche statistiche ma privo dell'equipaggiamento e delle abilità speciali dell'originale. Il doppione non si crea se non c'è liquido sufficiente per riprodurre l'essere rispecchiato e non può in nessun caso essere più grande dell'originale (semplicemente, il fluido in eccesso non viene animato).

Il *doppione liquido* ha CA 6, gli stessi DV, pf e tpcCA0 dell'originale, ma può spostarsi al doppio del movimento. Data la sua natura, è in grado di passare in ogni crepa o fessura dove potrebbe infiltrarsi la sostanza che lo compone. Può sferrare un attacco per round, ma soltanto contro il suo sosia, e se va a segno lo avvolge in un abbraccio asfissiante. La vittima deve fare immediatamente un tiro salvezza contro incantesimi: se ha successo, il duplicato “muore” e torna a essere normale liquido, altrimenti la vittima perde 1d8 ferite e il soffocamento prosegue automaticamente nei round successivi (ferimento continuo).

Una volta creato, il doppione rimane in essere per un numero di round pari al livello dell'incantatore (arrotondata per eccesso) o finché non viene ridotto a zero pf, dopodiché si dissipa ridiventando un normale liquido. Mentre è avvinghiato alla vittima, tutte le ferite che gli vengono inflitte causano un pari ammontare di danno anche alla vittima stessa. *Abbassare le acque* o *spartire le acque* uccidono all'istante la copia.

La superficie incantata brilla se viene esaminata con *individuazione della magia* e la creazione del duplicato è scongiurata se *doppione liquido* viene cancellato con *dispersione della magia* mentre è ancora in forma latente.

#### Evoca cavalcatura

Livello: 1°

Durata: 12 turni più 1 turno per livello

Gittata: 12 m per livello

L'incantatore può evocare un animale normale con un massimo di 4 DV che si trovi nelle vicinanze, per usarlo come cavalcatura. Il master stabilirà la probabilità che una determinata specie di animale sia presente, quindi

l'incantatore potrà tentare con un massimo di tre diversi tipi prima che la magia si concluda con un fallimento. La creatura evocata rimarrà al fedele servizio del suo padrone fino al termine dell'incantesimo, ma potrà venire congedata in qualsiasi momento.

La cavalcatura ha le normali statistiche per un animale del suo tipo e non è fornita di alcun equipaggiamento, a meno che non lo abbia già addosso quando viene chiamata.

#### **Evoca licanthropo**

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 3 m

Questo complicato incantesimo può essere lanciato soltanto nelle notti di luna piena, dopo aver realizzato sul terreno un cerchio protettivo del diametro di 9 m – delimitato con segni magici e polvere d'argento – per imprigionare un mannaro. L'incantatore può evocare un licanthropo di un tipo specifico (es. ratto, lupo, cinghiale, orso o tigre) a sua scelta. La cerimonia richiede un turno per DV della creatura e il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per resistere al richiamo.

La magia crea un patto che, se accettato dal mannaro, lo vincola a compiere le azioni concordate, purché tale servizio non duri oltre il tramonto della luna o il sorgere del sole (quale dei due si verifica prima). In alternativa, l'incantatore può cercare di corrompere il licanthropo offrendogli un qualche tipo di ricompensa. Dopo che il mostro ha completato i servizi richiesti, viene rimandato nel luogo da cui proveniva. Esiste una probabilità del 5% che durante l'evocazione venga commesso un qualche errore, cosa che consente al licanthropo di attaccare subito l'incantatore o di vendicarsi in seguito. Questa possibilità si riduce dell'1% per ogni livello oltre il 15°.



#### **Fabbricare**

Livello: 5°

Durata: permanente

Gittata: 9 m

Consente di creare oggetti a partire da un singolo tipo di materiale grezzo. Per esempio, l'incantatore potrebbe realizzare un ponte di legno da un gruppetto d'alberi, una corda da delle pezze di canapa, un vestito da una matassa di lana grezza e così via. La magia non ha effetto su sostanze incantate o esseri viventi.

La qualità e le dimensioni massime dell'oggetto ottenuto sono commisurate a quelle del materiale disponibile, e non possono comunque eccedere 0,75 metri cubi per livello dell'incantatore. Non è possibile *fabbricare* qualcosa che richiede una lavorazione particolarmente specializzata (es. gioielli, spade, vetro, ecc.), a meno che l'incantatore non abbia un'abilità secondaria appropriata.

#### **Grasso**

Livello: 1°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 3 m

Questo incantesimo ricopre una superficie di 3x3 m con uno strato untuoso estremamente viscido. Qualsiasi creatura in questa zona deve fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di scivolare e cadere. In caso di successo, riesce a uscire dall'area di effetto, altrimenti può riprovare nel round successivo. Se la magia viene lanciata su un oggetto, chi cerca di usarlo deve effettuare il tiro salvezza a ogni round, altrimenti perderà la presa.

#### **Individuazione dei non morti**

Livello: 1°

Durata: 2 turni

Gittata: 18 m

L'incantatore percepisce la presenza di non morti che si trovino nel raggio di 36 m. Questa magia non consente di determinare il numero o il tipo di creature, ma rivela solo la loro esistenza.

#### **Polvere scintillante**

Livello: 2°

Durata: 1d4+1 round

Gittata: 6 m

Questo incantesimo crea una nube di particelle di pulviscolo luccicante in un'area di 6x6x6 m. Tutte le creature che si trovano al suo interno o vi entrano devono fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere accecate (penalità di -4 al tiro per colpire) per tutta la durata della magia. La polvere rivela inoltre la presenza di esseri invisibili.

#### **Protezione dalla paralisi**

Livello: 2°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: tocco

Il bersaglio diviene totalmente immune alla paralisi, di qualsiasi tipo. È efficace sia contro gli incantesimi (es. *blocca persone*) e oggetti magici (es. bacchetta paralizzante) che contro le abilità speciali dei mostri (es. tocco dei ghouls). Non

conferisce alcuna protezione dalle altre ferite inflitte dagli attacchi in questione.

### **Sasso in massa**

Livello: 4° (invertibile)

Durata: 3d6 giorni

Gittata: 36 m

Mentre pronuncia le parole magiche, il mago lancia una o più brecce, che si trasformano in altrettanti macigni delle dimensioni massime di 0,3 metri cubi per livello dell'incantatore e infliggono 3d6+8 ferite ognuno. È possibile trasformare un singolo sassolino al 7° livello, più uno addizionale per ogni tre livelli: due al 10°, 3 al 13° e così via. Ogni massa ha gittata corta fino a 20 m, media fino a 40 m e lunga fino a 60 m. Se si riesce a scagliare più di una pietra, tutti gli attacchi avvengono contemporaneamente e possono essere diretti contro una o più creature differenti. Ciascun proiettile può centrare un unico bersaglio ed è necessario effettuare un tiro per colpire. Non è possibile mirare a specifiche parti del corpo. L'inverso di questo incantesimo, *masso in sasso*, riduce un macigno alle dimensioni di una pietruzza. Ha effetto soltanto sulla roccia naturale e non può essere usato su materiali lavorati, come statue o gemme. Il numero di pietroni che possono essere influenzati è uguale al livello dell'incantatore, ognuno delle dimensioni massime di 0,3 metri cubi per livello. (Per esempio, un mago del 10° livello potrebbe rimpicciolire fino a 10 rocce, ciascuna non più grande di 3 metri cubi.)

### **Sigillo serpentino**

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

L'incantatore traccia un simbolo mistico su di un libro, una mappa, una pergamena o un oggetto simile, purché presenti delle iscrizioni. Il sigillo resterà attivo indefinitamente e farà apparire un serpente che tenterà di mordere il lettore, attaccando come se fosse un mostro con DV pari al livello dell'incantatore. Se il colpo va a segno, la vittima viene racchiusa in un campo di forza scintillante e rimane in stato di animazione sospesa finché non viene liberata, cosa che può avvenire dietro semplice comando dell'incantatore, grazie a *dispersione della magia* o dopo che saranno trascorsi 1d4 giorni, più uno per livello del lanciatore. Durante questo periodo la vittima non si accorge di ciò che avviene intorno a lei, non ha bisogno di respirare, bere o mangiare e non può essere contattata o liberata in alcun modo. Se l'attacco fallisce, il serpente e il sigillo svaniscono in una nube di fumo. In entrambi i casi, l'oggetto su cui era inscritto il simbolo non subisce alcun danno. L'incantatore e altri esseri da lui designati al momento del lancio della magia possono leggere liberamente il testo protetto senza far scattare la protezione. Il creatore può rimuovere il sigillo quando vuole, ma chiunque altro deve usare *dispersione della magia*. Un mago ha una probabilità del 5% per livello di individuare il simbolo, mentre un ladro ha soltanto una possibilità dell'1% per livello.

### **Stretta raggelante**

Livello: 1°

Durata: 1 round per livello

Gittata: tocco

Per tutta la durata della magia, ogni volta che l'incantatore riesce a mettere a segno un attacco a mani nude, la vittima subisce 1d4 ferite da freddo e deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi o la sua Forza viene temporaneamente ridotta di un punto. (Le creature che non hanno un attributo di Forza subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire.) La For perduta è recuperata al ritmo di un punto ogni 6 turni.

I non morti colpiti dal *tocco raggelante* non perdono pf né punti di Forza, ma devono immediatamente effettuare un tiro salvezza contro incantesimi oppure fuggiranno per 1d4 round, più 1 per livello dell'incantatore.

### **Stretta risucchiante**

Livello: 3°

Durata: istantanea

Gittata: tocco

L'incantatore deve colpire un avversario per infliggergli 1d4 ferite per livello del mago.

I pf inflitti alla vittima possono essere "assorbiti" dal lanciatore, ma soltanto per curare eventuali ferite (non possono far salire i pf sopra il punteggio massimo). L'incantesimo causa danno solo se l'incantatore tocca il nemico, ma non se è quest'ultimo a toccare il mago.

### **Tentacoli oscuri**

Livello: 4°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: 3 m

Crea 1d4 tentacoli, più uno per livello dell'incantatore, che spuntano dal terreno entro la gittata. Ognuno di essi è lungo 3 m, ha CA 4, un numero di pf pari al livello di chi li ha evocati e tpcCA0 come quello dell'incantatore. I tentacoli attaccano automaticamente qualsiasi creatura intorno a essi, tranne l'evocatore, senza fare distinzione tra alleati e nemici del mago. Gli attacchi vengono suddivisi il più equamente possibile tra i possibili bersagli, a discrezione del master.

Ogni attacco andato a segno impone alla vittima di fare immediatamente un tiro salvezza contro incantesimi. Se ha successo, il tentacolo svanisce senza ulteriori conseguenze. In caso di fallimento, invece, il bersaglio rimane avvinghiato e subisce automaticamente 3d4 ferite in ogni round successivo (ferimento continuo). La creatura avviluppata non può allontanarsi, ma può attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire (con un'ulteriore penalità cumulativa di -2 al tpc per ogni tentacolo oltre il primo). La stretta del tentacolo si elimina solo distruggendolo fisicamente, altrimenti è necessario attendere che l'incantesimo termini i suoi effetti.

## 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 Gyax.

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

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

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

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 Gyax.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Basilisk is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

Crysmal from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Giant Toad is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

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 worldlikeall. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-devil-library-ancient-9120735/>.

Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission.

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

CHDDB9 Il Flagello di Ecclesias, copyright 2025 Chimerae Hobby Group. Author Keven Simmons.

\* \* \*

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](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)