

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

## Il Castello di Kraggenkrest di Ray Reaux



Copertina: Aránzazu Fernández  
Illustrazioni: William McAusland  
Mappe: Ray Reaux  
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.

© 2017 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM1 - 1ª Edizione - Marzo 2017

### INDICE

Introduzione	4
Iniziare l'avventura	4
La locanda della Corona d'Argento e la Palude Tenebrosa	5
Il villaggio di Ovestlanda	7
La foresta intorno a Kraggenkrest	9
Il castello di Kraggenkrest	9
Fantasm.	34
Nuovi mostri	37
Nuovi oggetti magici	39
Nuovi incantesimi	40
Mappa della Palude Tenebrosa	21
Mappa del villaggio di Ovestlanda	21
Mappa del castello di Kraggenkrest – livello uno	22
Mappa del castello di Kraggenkrest – livello due	23
Mappa del castello di Kraggenkrest – sotterraneo e gallerie superiori	24
Mappa del castello di Kraggenkrest – galleria inferiore	24

### 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.

### Ambientazione

Questo modulo è un’escursione nel regno del terrore e dell’inquietudine. I giochi di ruolo spesso rendono il fantastico un luogo comune ed è difficile usarli per replicare la classica atmosfera dell’orrore gotico, per cui è importante che il master crei le condizioni adatte. Spetta a lui il compito di dare il tocco finale per aggiungere un pizzico di suspense, come porte cigolanti, gelide correnti d’aria, ecc. Per lo stile di gioco di alcuni, il modulo potrebbe presentare troppi incontri all’interno del castello per consentire di mantenere il clima di tensione necessario a tenere alto il livello di paura opprimente. In questo caso, è possibile ignorare alcuni degli incontri meno importanti.

Prima di giocare il modulo, il master dovrebbe avere una certa familiarità con i mostri, specialmente quelli principali. A volte, l’avventura è abbastanza esplicita e potrebbe offendere la sensibilità dei lettori più impressionabili. Queste descrizioni servono a migliorare l’atmosfera di orrore, ma è importante che il master riesca a far inorridire i giocatori evitando scene troppo ripugnanti, cosa che spesso non avviene nei film horror più cruenti. Come nota finale, il master deve ricordare che questo modulo può essere mortale per i personaggi e deve essere utilizzato con cautela.

Nel testo, alcuni tesori non hanno indicato il controvalore in mo. Il master è libero di decidere il loro effettivo prezzo di mercato oppure può determinarlo come descritto a p. 108 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

### INIZIARE L’AVVENTURA

Una bella avventura dovrebbe avere un buon inizio. Se il master è a corto di idee, può semplicemente decidere che gli avventurieri si trovino a viaggiare nella zona e prendano alloggio alla locanda della Corona d’Argento, oppure potrebbe far sì che i PG siano assunti o inviati da una qualche organizzazione religiosa. Di recente, uno studioso ecclesiastico che stava rovistando tra una raccolta di vecchie pergamene ne ha trovata una risalente circa a trent’anni fa, che non è stata mai aperta. Il messaggio era una petizione di fratello Ligen, il prete assegnato alla famiglia del barone Kraggen, per richiedere l’invio di un guerriero spirituale, titolo un tempo comune per designare un chierico errante o un paladino. Lo scritto riporta che il castello di Kraggenkrest era teatro di eventi soprannaturali e che una qualche forza

misteriosa stava inducendo negli abitanti un comportamento bizzarro e tendenze omicide.

Se il master desidera iniziare l'avventura in una città o in un villaggio, potrebbe far sì che gli abitanti di Ovestlanda decidano di ingaggiare gli avventurieri per eliminare un troll che si suppone stia uccidendo i viaggiatori sulla strada per il loro paesino. In realtà, i residenti di Ovestlanda sono cultisti dell'Alto in cerca di ignare vittime per il loro prossimo sacrificio. Promettono ai personaggi 500 mo a testa per liberarli del troll fittizio e dicono loro di presentarsi alla locanda della Corona d'Argento al limitare della Palude Tenebrosa, in attesa di essere contattati. La taverna si trova a due giorni di viaggio dalla città principale. Lungo la via, i PG potrebbero incontrare un contadino, un mendicante o un cantastorie che gli narra qualche racconto sul castello di Kraggenkrest.

Il master deve inventare delle dicerie sul maniero e sulla tragedia che è accaduta 30 anni fa al barone Kraggen e a tutta la sua famiglia. Le dicerie di ciò che è avvenuto al castello di Kraggenkrest sono ancora vive tra i contadini che vivono nella zona della Palude Tenebrosa, anche se ormai sono diventate dei racconti da narrare attorno al fuoco nelle fredde notti oscure. Alcuni dicono che Vladiman, il mago personale del barone, ha evocato un demone che ha ucciso chiunque si trovava nel maniero. Altri credono che uno dei molti nemici del barone abbia ingaggiato uno stregone per far impazzire gli abitanti del castello e ucciderli tutti. Qualcuno pensa che gli dèi abbiano maledetto il barone, anche se sono in pochi a crederlo veramente, perché egli era conosciuto come un uomo buono e giusto.

Quello che è accaduto veramente 30 anni fa è che Francis Fuocoscuo, un fantasma di inusuale potenza e malignità, è arrivato al castello di Kraggenkrest. La Fuocoscuo non è soltanto un non morto, ma anche una sacerdotessa e una seguace dell'Alto, uno degli antichi dèi che stanno cercando di tornare nel Piano materiale. I proseliti del culto si sono infiltrati a Ovestlanda, impadronendosi alla fine del villaggio. Gradualmente la Fuocoscuo ha pervertito la gente votandola alla pazzia e all'omicidio, finché in una notte di parossistica distruzione lei e i suoi cultisti hanno devastato la residenza dei Kraggen. Da allora il castello è la dimora della Fuocoscuo ed è evitato da tutti, tranne che dai cultisti.

## LA LOCANDA DELLA CORONA D'ARGENTO E LA PALUDE TENEBROSA

È quasi il tramonto e siete stanchi a causa del lungo viaggio sulla strada polverosa. Davanti a voi, all'incrocio tra la Strada dei Mercanti e quella che si snoda attraverso la Palude Tenebrosa, intravedete un'accogliente locanda di posta. È un solido edificio a due piani. Sopra la porta pende un'insegna su cui è dipinta una corona d'argento. A fianco della taverna c'è un ampio recinto per i cavalli, mentre dietro di essa notate una piccola capanna di tronchi, un affumicatoio, un gabinetto esterno e un grande fienile, accanto al quale si trova un pollaio. In una pozza di fango all'interno di uno steccato sguazzano una grossa scrofa e quattro maialini. Sulla riva del fiume che alimenta la palude, 9 m oltre la locanda, c'è un capanno per le barche.

Quando entrate nell'edificio, siete accolti dal buon odore di pane fresco e anatra arrosto.

All'interno del locale, perfettamente lindo, ci sono sei avventori. Tre siedono allo stesso tavolo e indossano il pratico e robusto abbigliamento dei contadini. Gli altri tre, accomodati a un altro tavolo, sono un venditore ambulante, suo figlio e uno straccione (un menestrello itinerante). Da dietro il bancone vi viene incontro un uomo alto e rubicondo con un sorriso smagliante, che indossa un grembiule. Mentre si avvicina, sentite il tonfo provocato dalla sua gamba di legno, la sinistra, che batte sul pavimento.

"Benvenuti, benvenuti," dice l'uomo con un sorriso caldo e accogliente. Vi accompagna a un tavolo e, con voce baritonale, grida verso la cucina chiamando una certa Marian, perché venga a servire i nuovi clienti. "Benvenuti alla mia locanda. Il mio nome è Reuble. Abbiamo letti caldi, belle canzoni e serviamo i migliori fagottini di mela e crostate di frutta che potrete trovare a est del fiume Milsten. Mia moglie può cucinarvi qualcosa che farebbe invidia persino ai cuochi del duca di Cloh," dice con orgoglio mentre vi indica un tavolo e quindi si allontana per riempire il boccale di uno dei contadini.

Rueble Noon, un tempo sergente della cavalleria imperiale, ha aperto la locanda dopo aver perso la gamba sotto i colpi di una scimitarra kaliliana. È un uomo sulla quarantina, solitamente ciarliero e amichevole. È sposato con Corrayan, una donna ciociottella e gioviale che prepara i migliori fagottini di mela della zona, e ha due figlie vivaci, Stella (18 anni) e Marian (16 anni), che lavorano come cameriere. Suo figlio Ollen (17 anni) e Stammer Simm, un vecchio compagno dei tempi della cavalleria, fungono da stallieri e buttafuori. Il figlio di Stammer, Logan (14 anni), è impiegato come garzone. Stammer e il figlio vivono nella piccola capanna di tronchi dietro la locanda.

La vista di Marian è un piacevole diversivo dall'erba uniforme e polverosa della strada. È una ragazza attraente, che ha ereditato le guance rosse del padre. Un po' grassoccia e con un seno prosperoso, indossa con grazia un vestito rosso. Il suo sorriso è contagioso e disarmante. Vi informa che sua madre è la miglior cuoca di polpette di pollo della contea. Hanno anche prosciutto affumicato, cavoli verdi e pane di mais.

Mentre aspettate che Miriam vi porti quello che avete ordinato, notate una giovane coppia entrare nella taverna e sedersi a un tavolo vicino al focolare. I due sono vestiti con pratici abiti da viaggio. Soltanto l'uomo è armato, con la tipica spada corta dei possidenti terrieri. Entrambi portano dei robusti bastoni, che hanno appoggiato al muro. Notate che Rueble serve i nuovi arrivati con riluttanza.

L'uomo e la donna sono Annenen ed Eleanor, e vengono da Ovestlanda. Se gli avventurieri sono stati assunti dagli abitanti del villaggio, i nuovi arrivati sono i contatti che stanno aspettando. Altrimenti, sono ricognitori del gruppo di cultisti reclutatori alla ricerca di un paio di vittime sacrificali. Il gruppo è composto di altri cinque elementi, uomini e donne, guidati da Carminia e si sta nascondendo nella palude. I cultisti seguono qualsiasi possibile obiettivo che si allontana dalla locanda e provano anche ad aggredire i PG, se sono in tre o meno.

A Rueble non piacciono gli abitanti di Ovestlanda. Anche se non sa nulla a proposito del culto, ha il sospetto che ci sia qualcosa che non va nel villaggio, specialmente perché sta prosperando anche in questi tempi incerti e pericolosi. Non sospetta che la figlia maggiore è una cultista e una spia al soldo del villaggio.

Avete appena terminato la seconda porzione di gnocchi e pollo arrosto quando vedete uno dei contadini alzarsi in piedi e buttarsi sulle spalle il mantello. "Ergas," biascica con voce da ubriaco, "me ne vado a casa. Vieni con me." Gli altri due braccianti balzano immediatamente in piedi. "Siediti, Thern." Risponde Ergas afferrando il fratello per le braccia.

Thern si libera dalla presa e barcolla verso la porta. "Sono solo quattro miglia fino a casa. Ho promesso a Melani che stanotte sarei stato a casa."

"Sei ubriaco, non vorrai che Melani ti veda in questo stato."

"Non importa, sarò sobrio quando arriverò a casa. Non ho mai lasciato Melani da sola di notte da quando ci siamo sposati. Non lascerò che uno spauracchio per marmocchi mi impedisca di tornare dalla mia donna."

"Quello che è successo a Elgron e a suo figlio non è una storia per spaventare i bambini. Sono stati uccisi. Divorati dalla bestia." Continua il terzo contadino.

I due uomini sobri sono palesamente restii ad avventurarsi nell'oscurità. Entrambi, assieme al proprietario, cercano senza successo di convincere Thern a rimanere alla locanda, dicendogli che è troppo pericoloso avventurarsi di notte nella Palude Tenebrosa. Tuttavia, Thern decide lo stesso di andarsene e suo fratello Ergas a malincuore lo accompagna. Cord, il terzo compare, resta alla taverna.

Se gli avventurieri fanno domande a proposito di Elgron e di suo figlio, vengono a sapere da Cord o Rueble che i due sono scomparsi meno di 15 giorni fa. Se i PG chiedono se ci sono state altre sparizioni, scoprono che la Palude Tenebrosa ha inghiottito diverse altre vittime.



Se i personaggi parlano con il proprietario della locanda, Rueble gli rivela che è preoccupato per la diminuzione del numero di persone che passano lungo la via e degli effetti che ciò ha sugli affari. Il recente calo di avventori è dovuto alle inspiegabili scomparse di diversi viaggiatori nella zona. Ha sentito delle voci secondo le quali molti viandanti ormai

preferiscono evitare del tutto quest'area e avverte gli avventurieri che non è sicuro muoversi nell'oscurità. La Palude Tenebrosa è pericolosa per chi non ne conosce le insidie.

#### Le persone alla locanda della Corona d'Argento

Nome	Classe	CA	pf	All	Armi/armature
Rueble	G6	9	37	CN	Pugnale (1d4), randello (1d4)
Noon					
Corrayan	UN	9	4	CB	Coltello da cucina (1d4)
Noon					
Stella Noon	UN	9	5	NM	Boccale (1d3)
Marian	UN	9	5	N	Boccale (1d3)
Noon					
Ollen Noon	G1	9	7	CB	Spada lunga (1d8), pugnale (1d4)
Stammer	G4	7	24	CB	Spada lunga (1d8), pugnale (1d4), armatura di cuoio
Simm					
Logan	UN	9	4	CB	Bastone (1d6)
Simm					
Thern, contadino	UN	9	8	N	Bastone (1d6), pugnale (1d4)
Cord, contadino	UN	9	7	N	Bastone (1d6), pugnale (1d4)
Ergas, contadino	UN	9	5	CB	Bastone (1d6)
Kal, venditore ambulante	G2	7	12	N	Spada corta (1d6), pugnale (1d4), armatura di cuoio
Stom, figlio di Kal	UN	9	4	N	Bastone (1d6)
Ellis, cantastorie	L2	9	9	N	Spada corta (1d6), pugnale (1d4)

Se gli avventurieri scelgono di trascorrere la notte alla locanda e di dirigersi verso Ovestlanda solo il mattino seguente, possono usufruire di ampie stanze da letto. Ci sono sei camere private e una comune al secondo piano. Quattro di quelle private sono disponibili.

Se i personaggi decidono di accompagnare i contadini, Annenen avvisa gli altri membri del gruppo di cultisti. Non sono dei suicidi e non attaccano una comitiva troppo numerosa. I PG possono seguire facilmente Thern e suo fratello, perché i due portano una lanterna. Se li pedinano restando a una certa distanza, almeno 100 m, sentono il rumore di un combattimento davanti a loro. Quando arrivano nel punto da dove proviene il trambusto, il gruppo di cultisti ha già messo fuori combattimento i contadini e li sta trascinando verso la palude. I rapitori sono cinque abitanti del villaggio, comandati da Carminia, e hanno con loro due muli per trasportare le vittime.

Qualsiasi tentativo di inseguire i cultisti presuppone l'utilizzo di una fonte di illuminazione, che mette sul chi vive i rapitori. Pedinare i fuggitivi all'interno della Palude Tenebrosa è pericoloso, perché è una zona di sabbie mobili,

infestata da serpenti mortali e molti altri predatori. In alcuni punti, gli alberi soffocati dai rampicanti oscurano persino la debole luce delle stelle. I rapitori conoscono il terreno e dei sentieri segreti, gli avventurieri no. Seguire le tracce nella palude è difficile e impone una penalità di -6 alle prove di attributo necessarie per riuscire nell'impresa, mentre seguire una lanterna non è complicato. Ogni turno, ciascun PG ha il 10% di possibilità di fare un incontro pericoloso. Tuttavia, la creatura incontrata potrebbe reagire solo se provocata e, in molti casi, è il comportamento del personaggio a determinare se il mostro lo attacca.

## 1d20 Incontro

1-5	Sabbie mobili.
6-8	Lumaca gigante (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 12, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d12 (morso), TS G12, Mor 10, PX 2.000].
9-10	Ragno chelato gigante (1d4+1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].
11-12	Vipera butterata (1d2) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 38].
13-14	Coccodrillo (1d3) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 5, DV 2, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 7, PX 20].
15-16	Scarabeo acquatico gigante (1d12) [All N, Mov 9 m (3 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 3, DV 4, tpcCA0 16, Att 1, Fer 3d6 (morso), TS G2, Mor 8, PX 80].
17	Sanguisuga gigante (3d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 (risucchio di sangue), TS G3, Mor 10, PX 570].
18	Verme delle carcasse (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+1, tpcCA0 16, Att 8, Fer paralisi (aculei), TS G2, Mor 9, PX 135].
19	Alga strangolatrice (3d4) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, tpcCA0 16, Att 1, Fer strangolamento (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].
20	Fuoco fatuo (1) [All CM, Mov volo 54 m (18 m), CA -8, DV 9, tpcCA0 11, Att 1, Fer 2d8 (folgorazione), TS G9, Mor 7, PX 3.100].

Gli avventurieri impiegano sei ore per attraversare gli 8 km di palude. Dopo tre ore di marcia, sentono il rumore di una battaglia provenire da un punto davanti a loro. Attraverso le tenebre e la fitta nebbia, notano la luce di alcune torce. È difficile giudicare a quale distanza, ma sembra circa 18 m davanti a loro. Se i PG corrono per scoprire cosa succede, o se sono impegnati in un inseguimento, la possibilità di imbattersi in un incontro pericoloso sale al 30%, perché non stanno attenti a dove mettono i piedi. Quando arrivano nel punto del combattimento vedono il mulo, che trasporta i due contadini legati, sprofondare nelle sabbie mobili. Un uomo armato di spada sta cercando di colpire un globo di luce fluttuante, un fuoco fatuo. Due cadaveri giacciono al suolo vicino a lui, vittime del mostro. Non appena i personaggi entrano in scena, il fuoco fatuo colpisce con un lampo di elettricità bluastro il petto dell'uomo con la spada, uccidendolo sul colpo.

**Fuoco fatuo (1)** [All CM, Mov volo 54 m (18 m), CA -8, DV 9, pf 46, tpcCA0 11, Att 1, Fer 2d8 (folgorazione), TS G9, Mor 7, PX 3.100].

Può diventare invisibile per 2d4 round, rimanendo poi obbligatoriamente visibile per un tempo analogo. È immune alla maggioranza degli incantesimi, con l'eccezione di *dardo incantato*, *dedalo arcano* e *protezione dal male*. Tuttavia, è vulnerabile agli attacchi normali, benché sia molto difficile da colpire.

Un gruppo eroico potrebbe cercare di salvare la vita dei contadini e affrontare contemporaneamente il fuoco fatuo. Gli avventurieri hanno a disposizione tre round prima che i villici affondino nelle sabbie mobili. Dopo che le vittime sono scomparse alla vista, gli avventurieri hanno 2d3 round addizionali per tentare di recuperarli prima che sia troppo tardi. I personaggi di allineamento buono che, prima di attaccare il fuoco fatuo, non provano a soccorrere i contadini o non si assicurano che qualcun altro lo stia facendo, sono incamminati sulla via della neutralità.

## IL VILLAGGIO DI OVESTLANDA

Una stradina di terra battuta che attraversa per quasi 5 km la Palude Tenebrosa conduce al villaggio di Ovestlanda. L'insediamento è situato al confine orientale della palude. A poco più di 3 km dal paese, le cime del crinale di Kraggenkrest si innalzano per congiungersi con le Montagne della Schiena Spezzata. Ovestlanda è un piccolo borgo di circa 70 capanne, con un emporio e un edificio per le riunioni collettive. La strada attraversa il villaggio e si arrampica tra le colline per un paio di miglia, fino all'oscura torre del castello di Kraggenkrest. Nei giorni di cielo limpido, dal paese si riesce a vedere il maniero. Ovestlanda è un villaggio prospero, con le case in buone condizioni. I campi coltivati intorno all'abitato sono fertili ed eccezionalmente rigogliosi, mentre pecore e mucche ben pasciute pascolano sulle colline. Dato che alcuni residenti si guadagnano da vivere raccogliendo giunchi e cacciando le anatre dal collare, le cui piume sono utilizzate per l'impennaggio delle frecce, ci sono alcune chiatte ancorate ai due moli che si estendono nella Palude Tenebrosa.

Ovestlanda ha una popolazione di 127 adulti e 25 bambini. Tutti sono in buona salute, ben nutriti e ben vestiti. Gli avventurieri più attenti possono notare che le donne, per la maggior parte giovani o non ancora di mezza età, sono più numerose degli uomini e che non ci sono bambini maschi. Di tutti gli adulti, solo 33 sono uomini.

Un osservatore si accorge inoltre che, diversamente da molti villaggi umani, Ovestlanda non ha una chiesa. Nei paesi più piccoli, la sala comune per le riunioni è spesso utilizzata anche come edificio religioso. Se vengono fatte domande in proposito, gli abitanti rispondono che l'ultimo prete è morto di vecchiaia e, anche se ne hanno cercato un altro che lo sostituisse, non sono stati in grado di convincere nessuno a stabilirsi nella loro piccola parrocchia.

Trent'anni fa, Fuocoscuo arrivò al castello di Kraggenkrest e, poco dopo, i cultisti dell'Alto iniziarono a infiltrarsi nel villaggio. Alla fine, tutti gli abitanti tranne uno si

convertirono al culto. Quelli che rifiutavano di farlo erano sacrificati sull'altare del dio o cacciati dal paese. Dato che Fuocoscuo odia particolarmente gli uomini, tutti i bambini maschi sono stati immolati e nel villaggio vivono più donne che uomini.

I rituali in onore dell'Alto richiedono sacrifici umani almeno una volta al mese, nella notte di luna nuova. Dato che gli abitanti del villaggio preferiscono che le vittime siano degli estranei e non dei membri del culto, hanno messo in atto un'efficiente strategia per catturare i viaggiatori. Nell'unico emporio di Ovestlanda, i viveri venduti ai viandanti sono drogati. Se i personaggi non comprano provviste, i paesani offrono loro vino e formaggio in segno di ospitalità. Poi i cultisti seguono gli ignari che hanno consumato il cibo adulterato, pronti a tendergli un'imboscata durante la notte, quando il gruppo è indebolito dalla sostanza. Il master deve ricorrere all'espedito del veleno esclusivamente se gli avventurieri si disinteressano della situazione, per obbligarli a trovarsi comunque all'interno del castello. La droga è quasi insapore e viene mischiata al cibo in modo da non poter essere individuata, tranne dai PG con un'abilità secondaria appropriata che li renda esperti in questo tipo di sostanze o in medicina. Il veleno impiega circa mezz'ora per fare effetto. La vittima cade preda della sonnolenza e poi si addormenta per almeno due ore. Chi consuma una vivanda drogata ha una penalità di -4 al tiro salvezza contro veleno necessario per resistere agli effetti e, se va a dormire meno di mezz'ora dopo aver assunto la sostanza, la penalità sale a -8.

Gli abitanti del villaggio tengono costantemente drogati i viaggiatori che riescono a catturare, in modo che non si risvegliano prima della prossima luna nuova, quando li portano nella sala da ballo del castello di Kraggenkrest. I rapitori spogliano le vittime di tutto il denaro, i gioielli e alcuni oggetti magici, anche se non sottraggono loro altro equipaggiamento come armi, armature, bastoni e bacchette. Infatti, alcuni dei cultisti più ambiziosi vogliono sbarazzarsi di Fuocoscuo. Il master deve offrire ai personaggi, prima della conclusione dell'avventura, la possibilità di recuperare alcuni degli oggetti magici cui tengono di più.

### Cittadini principali di Ovestlanda

**Aleysa, sacerdotessa della Mano Rossa** (umano chierico del 3° livello/guerriero del 6° livello): [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3d8/2+6d10/2, pf 32, tpcCA0 15, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C3/G6, Mor 12].

Incantesimi (2/1): 1° livello: *causa ferite leggere, cura ferite leggere, individuazione della magia*; 2° livello: *blocca persona, malasorte*.

Equipaggiamento: spada lunga (1d8), balestra pesante (1d8), randello (1d4), pugnale (1d4), veleno, armatura di cuoio e scudo.

Aleysa è il capo del villaggio e la sacerdotessa dell'Alto. Sua madre fu la prima sacerdotessa del culto e guidò il massacro del barone Kraggen e della sua famiglia. È una donna che ha passato da poco i trent'anni. È molto temuta, perché ha il potere di decidere che qualunque cultista possa essere scelto come vittima sacrificale.

**Elleanor, moglie del mugnaio** (umano ladro del 5° livello): [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d6, pf 21, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS L5, Mor 12].

Equipaggiamento: pugnale (1d4), spada corta (1d6), balestra leggera (1d6).

Elleanor è una donna astuta che usa l'inganno per raggiungere il proprio obiettivo. L'idea di drogare e sacrificare i viaggiatori è sua. Rimane al villaggio solo perché può prendere la sua parte di bottino dalle ignare vittime. All'inizio di ogni mese, si sposta fino alla città più vicina per comprare dei rifornimenti. Suo marito Mitch è terribilmente spaventato da lei, perché sa che intralciarle la strada ha come conseguenza a una morte particolarmente raccapricciante.

**Selene, fornaia** (umano chierico del 2° livello): [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2d8, pf 13, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C2, Mor 12].

Equipaggiamento: mazza (1d6), fionda (1d4), randello (1d4), corazza di cuoio borchiato e scudo.

Incantesimi (2): 1° livello: *causa ferite leggere, individuazione della magia*.

Selene è l'accollita di Aleysa e le dà una mano all'emporio. Ama i liquori forti e diventa chiacchierona quando è ubriaca.

**Ulgi, sceriffo** (umano guerriero del 3° livello): [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3d10+6, pf 31, tpcCA0 18 (17 in mischia), Att 1, Fer arma+1, TS G3, Mor 12].

Equipaggiamento: ascia da battaglia (1d8), lancia (1d6), spada corta (1d6), armatura di cuoio e scudo.

Ulgi è la persona più forte e robusta di Ovestlanda. Anche se non è troppo intelligente, Aleysa se lo tiene accanto per il proprio divertimento. Ulgi ufficialmente è lo sceriffo e il capo della milizia del villaggio. Tuttavia, qualsiasi persona attenta si accorge che non gode di molto rispetto da parte delle donne della comunità.

**Carminia** (umano guerriero del 5° livello): [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5d10, pf 34, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 12].

Equipaggiamento: spada lunga (1d8), arco lungo (1d8), pugnale (1d4), corazza a scaglie e scudo.

Carminia è il vero comandante della milizia di Ovestlanda. È una donna ambiziosa che aspira al potere di Aleysa.

**Annenen, cacciatore** (umano guerriero del 7° livello): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 7d10, pf 42, tpcCA0 14, Att 1, Fer arma, TS G7, Mor 12].

Equipaggiamento: arco lungo (1d8), accetta (1d6), armatura di cuoio.

Annenen è un uomo taciturno che obbedisce ad Aleysa per il proprio tornaconto, non soltanto per paura. È uno dei pochi uomini che la sacerdotessa rispetta.

**Dram, carpentiere** (umano guerriero del 1° livello): [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1d10, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 12].

Equipaggiamento: spada lunga (1d8), randello (1d4), armatura di cuoio e scudo.

Ufficialmente Dram è il comandante in seconda della milizia di Ovestlanda. Ha il vizio del bere e, quando si ubriaca, diventa maleducato e violento. È un codardo, un bullo e uno spaccone. Indossa l'armatura solo se si prospettano dei problemi.

**Theln, anziano** (umano normale): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d8, pf 3, tpcCA0 20, Att nessuno, Fer nessuno, TS UN, Mor 10].

Theln è un vecchio rimbambito che passa il tempo su una sedia a dondolo sotto il portico dell'emporio. È l'unico al villaggio a non essere un cultista e non è stato sacrificato solo perché è il padre di Aleya. La figlia e la sua defunta moglie hanno impedito che fosse immolato al dio. Non sa nulla del culto del demone. È molto ciarlierio e si vanta continuamente di sua figlia. I cultisti lo tengono costantemente d'occhio, conoscendo la sua natura loquace.

**Elonin, ragazzo** (umano normale): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1d8, pf 6, tpcCA0 20, Att 1, Fer arma, TS UN, Mor 9].

Equipaggiamento: accetta (1d6).

Elonin è un ragazzo di 18 anni che vuole disperatamente andarsene dal villaggio. È un membro del culto ma vuole tirarsene fuori e potrebbe aiutare gli avventurieri, se gli promettono di portarlo con loro. Tuttavia, non è troppo intelligente.

#### Altri membri importanti del culto

Nome	Classe	CA	pf	All	Armi/armature
Horbow (donna)	G5	9	33	CM	Spada lunga (1d8), pugnale (1d4), randello (1d4)
Sharene (donna)	G4	9	21	NM	Spada corta (1d6), veleno
Helene (donna)	L4	9	18	LM	Pugnale (1d4)
Elson (donna)	L3	9	4	CM	Spada corta (1d6), pugnale (1d4)
Olus (uomo)	G2	9	9	NM	Spada corta (1d6), pugnale (1d4)
Holly (donna)	G2	9	13	NM	Spada corta (1d6), pugnale (1d4), veleno
Colleen (donna)	G1	9	6	LM	Pugnale (1d4)
Ogdon (uomo)	G2	9	9	NM	Spada corta (1d6), pugnale (1d4)
Shinnel (donna)	M3	9	9	LM	Pugnale (1d4), bastone (1d6)

#### LA FORESTA INTORNO A KRAGGENKREST

Avete percorso 2,5 km dal villaggio di Ovestlanda e siete ai margini di una fitta foresta di querce dall'aspetto malsano. La strada invasa dalla vegetazione che conduce oltre il Passo di Kraggenkrest si inoltra nel bosco per circa 1,5 km. Alla vostra sinistra, più o meno a 1 km dalla strada, c'è un torrente che sbuca dalla foresta e scorre verso la palude. Il vento di tempesta che soffia dalle montagne e attraversa il boschetto porta con sé un forte odore dolciastro di aceto e putredine. Sopra le vostre teste sentite il brontolio dei tuoni.

Sulle montagne, 3 km davanti a voi, sta cadendo una spessa cortina di pioggia e i fulmini rimbalzano tra le nubi temporalesche che oscurano le vette delle alture.

Nella foresta ci sono alcune alghe strangolatrici che Fuocoscuo ha piantato quasi un trentennio fa.

Se gli avventurieri seguono la strada, incontrano 1d8 alghe strangolatrici. Il sentiero invaso dalle erbacce che taglia la selva presenta un'alta concentrazione di queste creature. Se i PG non procedono lungo la via ma attraversano il bosco, si imbattono in 1d6-1 alghe strangolatrici. Se cercano di tornare sui propri passi, potrebbero incappare in altri di questi mostri, a meno che non seguano esattamente lo stesso cammino già percorso. In entrambi i casi, i personaggi arrivano direttamente al cortile del maniero, come descritto nella sezione "Il castello di Kraggenkrest".

Se il gruppo costeggia il torrente, incontra 1d6-1 alghe strangolatrici. Se passano nella zona di buon mattino, i personaggi notano del vapore salire dal ruscello e scoprono che l'acqua è innaturalmente calda, con una temperatura superiore ai 30 °C. Gli avventurieri possono seguire il fiumiciattolo fino alla base del picco sul quale sorge il castello. Il torrente scaturisce dalla montagna attraverso una piccola grotta, il cui ingresso è alto solo 60 cm, perciò i personaggi devono strisciare nell'acqua per accedervi. Di conseguenza, le corde degli archi, le pergamene, le torce, ecc. si bagnano, se non sono adeguatamente protette. Fuocoscuo ha piantato una gigantesca alga strangolatrice a fianco dell'imbocco della caverna. Se il gruppo decide di seguire il ruscello, il master deve fare riferimento alla descrizione della galleria inferiore (area G44).

**Alghe strangolatrici (vari)** [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, tpcCA0 16, Att 1, Fer strangolamento (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].

**Alga strangolatrice gigante (1)** [All N, Mov immobile, CA 6, DV 12+1, pf 105, tpcCA0 10, Att 1, Fer strangolamento (fronda), TS G12, Mor n/a, PX 1.200].

Di solito attendono che una potenziale vittima si avvicini, poi estendere all'improvviso le sue fronde per afferrarla. Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10. Dopo avere afferrato una vittima con la prima fronda, le alghe possono usare le altre per rafforzare la presa nei round successivi, riducendo la probabilità della vittima di liberarsi del 20% per ogni fronda aggiuntiva. Se la probabilità di liberarsi diventa nulla, le alghe iniziano a infliggere alla vittima 1 ferita per DV a round fino alla sua morte. Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

#### IL CASTELLO DI KRAGGENKREST

Avete impiegato oltre due ore per percorrere la distanza tra Ovestlanda e le mura del castello di Kraggenkrest. Più volte siete inciampati e caduti lungo la strada invasa dalla vegetazione, ostacolati dagli arbusti e da una pioggia fredda che vi ha completamente inzuppati.

Trasalite quando un fulmine si schianta contro un albero a meno di 1 km da voi e impreocate mentre i vostri piedi scivolano sui ciottoli bagnati nascosti dall'erba e dalle foglie. In lontananza sentite l'ululato di un lupo che pare, come voi, maledire il diluvio.

Il castello si erge di fronte a voi, oscuro e minaccioso. I suoi merli simili a denti rotti, che si intravedono circa 9 m più in alto, sono ricoperti da osceni viticci violacei. I tralci reggono grandi baccelli a forma di melone che brillano di colore bianco avorio e somigliano in modo inquietante a teschi umani. Le mura si estendono lungo la sporgenza come la lama seghettata di un coltello incastrata nella roccia. Mentre le osservate attraverso la pioggia, vi chiedete meravigliati se siano state erette per difendere il castello dalle minacce esterne oppure per proteggere il mondo da quello che si nasconde nel maniero.

Il cancello è aperto. Le sue fauci alte 6 m paiono invitarvi a entrare e rabbrivite per il freddo. Camminate lentamente all'interno del castello, con tutti i sensi all'erta per percepire qualsiasi segno di pericolo, ma nulla vi si fa incontro. L'edificio principale si trova a circa 25 m dalle mura esterne e svetta verso le nuvole. È una grande costruzione di pietra con un'unica torre che si innalza oltre le cime circostanti. Le file di strette finestre indicano che il castello ha due piani e la torre quattro. La strada di acciottolato, attraverso un giardino incolto e inselvaticito, giunge ai gradini di marmo che conducono alla porta del maniero. All'interno del cortile, da una fontana sprizza un getto di acqua bianca alto 6 m. Alla vostra sinistra vedete la tozza sagoma di una stalla accanto a una fucina. Sulla destra c'è un edificio a un solo piano. Su entrambi i lati del cancello, delle scalinate di pietra conducono alle merlature.

Mentre alzate lo sguardo per osservare il castello, sbattendo le palpebre per togliervi le gocce di pioggia dagli occhi, vi chiedete, come avete già fatto centinaia di volte in passato, se non sarebbe stato meglio dare ascolto a vostra madre, che vi diceva di sposarvi, mettere su famiglia e darle dei nipoti. Allontanate da voi questi pensieri, vi scrollate l'acqua dai capelli e, sorridendo, vi avviate verso l'avventura.

## Esterno del castello

### K1. Caserma (non presente sulla mappa)

Questo semplice edificio di pietra ha cinque stanze. La prima è una cucina con un grosso camino nella parete ovest. Una porta conduce al cortile e un'altra alla mensa, dove ci sono due grandi tavoli con delle panche. Da qui, una porta consente di uscire all'esterno e un'altra immette nel dormitorio delle guardie. Nella camerata ci sono 20 brande, 20 cassapanche e due pentoloni nel mezzo della sala. Delle porte si aprono rispettivamente all'esterno e su altre due piccole stanze da letto, utilizzate dagli ufficiali. Nella prima ci sono tre letti, alcune cassapanche e un armadio, nella seconda c'è un letto singolo, con un armadio, un grosso tavolo e delle sedie.

### K2. Fucina (non presente sulla mappa)

Questo edificio è adiacente alla stalla. Ha una rozza porta a due ante e un paio di grosse finestre.

Ammucchiata lungo la parete esterna c'è una catasta di legna. La porta non ha serratura ma è chiusa dall'esterno con un grosso catenaccio.

Le tavole di legno delle ante sono piegate e incrinare, per cui potete sbirciare dentro la fucina. Le finestre sembrano chiuse dall'interno. Dentro l'officina ci sono degli attrezzi arrugginiti appesi a dei ganci. Vedete anche due grandi incudini e tre fornaci. Una cassa nella parte posteriore della stanza è piena di barre di ferro, mentre un'altra più grande è colma di carbone.

Il corpo di un giovane penzola da una trave, impiccato a una catena. L'uomo è vestito con semplici abiti di cotone marrone scuro e una spada spezzata giace ai suoi piedi sul pavimento, tra la sporcizia. Non sembra che l'uomo si sia suicidato, perché non vi è nulla che avrebbe potuto usare come poggiatesta. Anche se il cadavere è rigido, non puzza e non è decomposto.

Un'ispezione più attenta rivela che ci sono due piccole punture sul collo della vittima e che il corpo è stato completamente dissanguato. Fuocoscuo ha volutamente predisposto questa messinscena per sviare eventuali cacciatori di non morti e convincerli che dovranno affrontare un vampiro.

## K3. Giardino

Se gli avventurieri esplorano il giardino abbandonato, scoprono diverse file di pietre tombali. È stata Fuocoscuo a piazzare queste lapidi, assecondando il suo macabro senso dell'umorismo. All'interno delle tombe ci sono dei guerrieri zombi che attaccano chiunque si avvicina a meno di 6 m dalle fosse. Ci sono in totale 22 zombi, che emergono dal suolo per attaccare i personaggi con delle spade arrugginite. Inoltre, dal terreno sotto le stalle sbucano fuori otto cavalieri zombi armati con lance e mazzafrusti pesanti, in sella a cavalli zombi, che si uniscono al combattimento.

**Zombi (30)** [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G1, Mor 12, PX 29].

**Cavalli zombi (8)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 4, pf 20, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4+1/1d4+1 (zoccoli), TS G2, Mor 12, PX 135].

Gli zombi possono essere feriti dalle armi normali, ma come gli altri non morti sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

## K4. Fontana

Al centro del cortile lastricato di ciottoli c'è una grande fontana di pietra del diametro di 9 m, con la statua di un pesce nel mezzo. Dalla bocca del pesce, un getto cristallino schizza verso l'alto per circa 6 m e ricade nella vasca. Nell'acqua, profonda 90 cm, vedete qualcosa di bianco. Un'occhiata più approfondita rivela che alcune ossa giacciono dentro la fontana.

Non appena un avventuriero guarda nella fonte o cerca di bere l'acqua, viene attaccato da una bizzarria d'acqua (vedi

la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che dimora nella fontana. Il mostro può colpire i bersagli entro 4,5 m dall'acqua.

**Bizzarria d'acqua (1)** [All C, Mov nuoto 18 m (6 m), CA 5, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1 + paralisi (tocco), TS G6, Mor 12, PX 65].

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

Frammiste alle ossa sul fondo della fontana ci sono 13 mo, 27 ma, un ciondolo d'argento con incastonato uno smeraldo (350 mo) e una **perla del potere**. Un incantesimo *individuazione della magia* rivela un bagliore incantato che proviene dal centro della fonte. Ha origine dalla **fiasca dell'acqua illimitata** che è inserita nella bocca della statua e da cui scaturisce lo zampillo.

## Livello uno

### K5. Sala da ballo

Una statua di marmo nero che rappresenta una tigre rannicchiata e un'altra simile, scolpita a somiglianza di una lucertola gigante, si trovano in cima allo scalone che conduce al castello. La scalinata lapidea termina di fronte alla doppia porta di ottone ossidato del maniero. Due grandi finestre di vetro si aprono ai lati della porta e una finestra circolare del diametro di 3 m è situata circa 4 m sopra l'ingresso. Tutte le finestre sono rinforzate con sbarre di ferro e hanno i vetri ricoperti di polvere.

Le porte cigolano aprendosi su un'ampia sala da ballo e per le udienze. Il soffitto è alto due piani e una balconata si affaccia sul locale dal livello superiore del castello. Sul fondo della grande stanza c'è una scalinata di marmo che conduce alla balconata. Oltre all'ingresso principale, ci sono due porte nella parete nord e una ciascuna in quelle est e ovest. Quattro enormi camini si aprono lungo il muro orientale e occidentale, due per ogni versante. La stanza è sommersa dalla polvere. Un lungo tavolo, capace di ospitare oltre 40 persone, è sistemato nella zona nord. Appesi dalle pareti ci sono alcuni arazzi, sudici e mangiati dalle tarme, che rappresentano scene di caccia.

In ogni angolo del salone c'è un braciere. Dal soffitto pendono quattro lampadari di cristallo di squisita fattura. Sopra uno dei camini sono appesi uno scudo rotondo, su cui è scolpita in rilievo una testa di cinghiale, e una spada lunga finemente decorata. Sopra un altro focolare ci sono un secondo scudo rotondo e un mazzafrusto con due palle chiodate.

Un foglio di pergamena è tenuto infilzato sul tavolo da un pugnale con la lama nera. Sulla pagina sono scritte, in elfico, le seguenti parole:

Nel grembo di pietra  
l'acqua circonda il fuoco  
il fuoco contiene la terra  
la terra racchiude l'aria  
l'aria custodisce il cuore tenebroso.

La pergamena è una sfida lasciata da Fuocoscuo a chi vuole affrontarla. Fornisce degli indizi sulla posizione del filatterio spirituale che lega il fantasma al Piano materiale. Non appena qualcuno tocca il pugnale o legge la pergamena, si attiva un incantesimo che informa Fuocoscuo della presenza di intrusi nel castello. La stessa magia mette in azione il **cubo di Caliban** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), sigillando il castello. La porta di ingresso si chiude sbattendo e non può essere riaperta, tranne che dall'incantesimo *scassinare*. Anche le due grandi finestre sono bloccate dalla stessa magia.

Praticamente ogni stanza del castello che si affaccia sull'esterno ha almeno una finestra. Salvo che non sia diversamente specificato, tutte hanno delle spesse grate di ferro e sono troppo piccole e strette per permettere il passaggio di una persona, eccetto che non si tratti di un halfling pelle e ossa, davvero raro da incontrare. In ogni caso, la magia che avvolge il maniero sbarra tutte le finestre e anche ogni altra possibile apertura che conduce fuori. Se gli avventurieri riescono a raggiungere le gallerie, trovano chiusa anche quella inferiore che porta al torrente sotterraneo.

Fuggire dal castello è praticamente impossibile, perché l'edificio si trova ora in uno spazio extradimensionale generato dal cubo di Caliban. Se gli avventurieri riescono ad aprire una porta o una finestra, vedono soltanto una vorticante barriera multicolore che fa venire la nausea. Qualsiasi personaggio che tenta di attraversare questo ostacolo è teletrasportato in una stanza a caso della fortezza. Se più di un PG oltrepassa la barriera, il master deve determinare per ognuno di essi una destinazione differente. Eventuali tentativi di viaggio tra le dimensioni hanno le normali probabilità di successo. Tuttavia, se chi lo effettua non è in grado di stabilire il punto in cui si trova la tasca extradimensionale che contiene il castello, rischia di finire in un punto causale di un qualunque piano d'esistenza.

Il pugnale nero che trapassa la pergamena è magico ma maledetto. Anche se appare come un pugnale +2, in realtà di tratta di un **pugnale maledetto -2**. In ogni combattimento di mischia, si materializza in mano al proprietario, rimpiazzando qualsiasi altra arma che impugna. L'unico modo per sbarazzarsene è un incantesimo *scaccia*

*maledizione*. Le armi appese sopra ai camini sono un **mazzafrusto +1** chiamato “ammacca scudi” e una spada lunga non magica che vale 450 mo. Se i quattro lampadari sono trasportati con attenzione fino a una città e venduti, da ognuno è possibile ricavare 2.350 mo.

Sulla balconata ci sono, appesi al muro, 12 ritratti dei membri della famiglia Kraggen, uno dei quali raffigura il volto di Ashae (vedi la sezione fantasmi per la descrizione completa). I sette dipinti che rappresentano degli uomini sono squarciati, come se un artiglio avesse strappato loro le facce.

Nicole (vedi la sezione fantasmi per la descrizione completa) colpisce l'avventuriero maschio con il Carisma più alto con un'illusione mentale veramente complicata. La magia è così potente da avere effetti visuali, uditivi, olfattivi e tattili. Chi si trova intorno alla vittima la vede rimanere immobile come se fosse intontita. Nessun tipo di sollecitazione fisica è in grado di svegliarla. Se qualcuno cerca di sondare mentalmente il bersaglio con un incantesimo *paragnosi* o simile, è risucchiato all'interno dell'illusione. Tutti quelli che subiscono gli effetti del potere del fantasma vivono la scena seguente:

Improvvisamente il fuoco divampa nei camini e le candele dei lampadari si accendono. Odi il dolce suono della musica da camera, prima sommesso e poi sempre più forte. La melodia sembra provenire dall'angolo nord occidentale della stanza. Senti sulla mano un tocco leggero come seta. Stupito, guardi alla tua destra e vedi una bellissima donna che indossa un abito da sera scollato. Si inchina verso di te e ti porge la mano sinistra. Intorno a voi, molte coppie di nobili danzano con volute aggraziate.

La donna, una ballerina provetta, è Nicole. Se il cavaliere che si è scelta accetta di ballare con lei, volteggia insieme a lui per alcuni round, prima di lasciar cadere l'illusione. Non ferisce il personaggio e non cercherà di farlo neanche in futuro, sempre che non glielo ordini direttamente Fuocoscuoro. Tuttavia, se l'avventuriero rifiuta l'invito, Nicole lo assale con tutta la furia di cui è capace una donna respinta. I 10 ballerini si trasformano in enormi, feline creature simili a cani neri come il carbone, e attaccano.

Il personaggio potrebbe scambiarli per mastini infernali, cani combattenti oppure lupi mannari, e le loro statistiche variano in base alla convinzione del bersaglio. Infatti, Nicole sta usando i pensieri della vittima per fare in modo che i mostri abbiano i poteri che egli si aspetta che possiedano. Perciò, se in passato il master ha fatto scontrare l'avventuriero con qualche essere simile e ancora più potente, come un demone mutaforma, allora le creature che lo attaccano avranno i poteri di quell'avversario.

**Mastini infernali (10)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 5, pf 35, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (morso) o 5d6 (soffio), TS G5, Mor 9, PX 500].

Quando attaccano, i mastini infernali mordono il 70% delle volte, mentre nel 30% dei casi usano il soffio di fuoco (un tiro salvezza contro soffio riduce il danno a metà). Possono

*resistere al fuoco* e hanno una probabilità del 75% di notare le creature invisibili entro 18 m.

**Cani combattenti (10)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2+2, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G2, Mor 11, PX 35].

**Lupi mannari (10)** [All C, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G4, Mor 8, PX 190].

I licanthropi sono immuni a tutti gli attacchi delle armi normali, ma possono essere feriti dagli incantesimi, dall'argento e dalle armi magiche.



#### K6. Sala dei banchetti

In questa grande sala dei banchetti è avvenuta una carneficina. Sparsi nella stanza ci sono sei corpi umani mutilati, colti dalla morte in varie posizioni. Un altro cadavere, quello di un ragazzo, è appoggiato sopra uno dei tre tavoli disposti a ferro di cavallo. Sembra che la vittima, priva delle braccia e di gran parte di una coscia, sia stata macellata. Nel tavolo è conficcata una mannaia. Schizzi di sangue ricoprono mobili e pareti. Ai quattro angoli del locale si trovano dei bracieri di ottone ossidato, decorati con dei serpenti attorno alla base. I muri sono affrescati con scene raffiguranti dei giardini. Ci sono dei camini nelle pareti nord e sud. Oltre alla porta nella parete orientale, ce n'è un'altra in quella settentrionale. Un lampadario di cristallo si è schiantato nel centro della sala.

Se qualcuno entra nella stanza, i sei cadaveri si animano e attaccano. Anche i serpenti sui bracieri prendono vita e si trasformano in anaconda (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) lunghi 6 m, che aggrediscono il gruppo. Quando vengono distrutti, tornano a essere delle semplici decorazioni di ottone.

**Zombi (6)** [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 14, 10, 6, 6, 5, 4, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G1, Mor 12, PX 29].

Gli zombi possono essere feriti dalle armi normali, ma come gli altri non morti sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

**Anaconda (4)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 7, pf 35, 35, 31, 27, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d4 (morso), 2d4 (stritolamento), TS G4, Mor 8, PX 440].

Questi serpenti attaccano dapprima con il morso e, se riescono a colpire, possono stritolare automaticamente la vittima, causando 2d4 ferite addizionali. Lo stritolamento prosegue nei round successivi. Le creature intrappolate possono sfuggire dalle spire se effettuano con successo un tiro come se stessero forzando una porta, con una penalità di -1 al tentativo (come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Chiunque tenta di liberare un prigioniero dalla stretta usando le maniere forti ha il 20% di possibilità di colpire la vittima invece del serpente (si tira il danno normalmente, ma si applica alla vittima).

#### K7. Cucina

La cucina ha quattro porte, una in ogni parete. Nella stanza ci sono quattro fornelli, ognuno con una canna fumaria. I muri est e ovest sono pieni di scaffali. Vicino alla parete sud si trova un grosso tavolo, sul quale sono poggiate varie posate arrugginite. Anche se la sala sembra abbandonata da molto tempo, l'aria è impregnata da un forte odore di carne cotta. Sopra uno dei fornelli, che è spento, c'è un calderone pieno di stufato di carne.

La porta nella parete occidentale conduce a una rampa di scalini di legno che scende in cantina (area S35), nel sotterraneo. Se qualcuno maneggia il liquido nel calderone, affiora in superficie un teschio. È una zuppa di carne umana! Se i personaggi disturbano le canne fumarie, quattro ragni giganti escono dai condotti per attaccarli.

**Ragni chelati giganti (4)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 11, 5, 5, 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 2d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].

Il loro morso velenoso è letale nel giro di 1d4 turni se la vittima non riesce in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2.

Se Nicole (o un altro fantasma) ha seguito gli avventurieri in questa stanza, usa i suoi poteri telecinetici per scagliare la posateria che è sugli scaffali. Ogni PG viene colpito da 1d4 coltelli, ognuno dei quali causa 1d3 ferite.

Anche se il fantasma solitamente segue i personaggi dal Piano eterico, una piccola parte del suo ectoplasma si trova sul Piano materiale, consentendogli di osservare e manipolare gli oggetti con la telecinesi. Il master deve considerare questa apparizione sul Piano materiale come se fosse invisibile, anche se le creature molto intelligenti potrebbero talvolta percepire delle discrepanze che consentono di svelare la presenza dello spettro.

Se il fantasma sa che gli avventurieri sono potenti, si tiene a debita distanza dal gruppo, per esempio rimanendo nelle

zone più buie o all'interno delle pareti, per ridurre al minimo la possibilità di essere scoperto.

In una delle canne fumarie è infilato uno zaino di cuoio ormai ammuffito. All'interno ci sono una fiaschetta d'argento piena di brandy invecchiato, una mappa di cuoio (che raffigura una regione del mondo appropriata alla campagna) e un sacchetto con sette gemme.

#### K8. Piccola sala da pranzo

La stanza ha una porta nella parete sud e un'altra in quella est. Il camino è nel muro ovest. Un grande tavolo da pranzo con otto sedie si trova nel centro della sala. Lungo il muro occidentale c'è una grossa credenza chiusa a chiave e un lampadario di cristallo pende dal soffitto.

Sul tavolo c'è un vassoio con la testa mozzata di un uomo, guarnita con della lattuga e con una mela in bocca. Gli occhi sembrano osservare il punto in cui vi trovate.

Se un personaggio entra nella stanza, la testa gli sputa contro la mela e inizia a gridare. La testa attacca come una creatura da 2 DV (tpcCA0 18). Se il bersaglio è colpito dalla mela, deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure viene maledetto, come per l'incantesimo *scaglia maledizione* (con effetti a discrezione del master). Dopo aver tirato la mela, la testa viene avvolta e consumata dalle fiamme, che poi si spengono repentinamente così come sono apparse, senza lasciare alcuna traccia di bruciatura. Sul tavolo rimane soltanto il vassoio d'argento.

Nella credenza ci sono posate, vassoi e piatti di argento ossidato. In totale pesano circa 25 kg, ma sono talmente tanti che occorrono quattro sacchi grandi per trasportarli.

#### K9. Camera della servitù n. 1

Questa stanza ha una porta nella parete est e un camino in quella nord. È arredata con quattro letti, due sedie di legno e un tavolo. A fianco di ogni giaciglio c'è una cassapanca. Sul fondo di una di esse, avvolta in degli stracci, intravedete una spilla di argento e giada.

Se qualcuno osserva il soffitto, nota un'intricata rete di ragnatele. È la tana tre ragni giganti, che si calano dal soffitto per attaccare chiunque entra nella stanza senza avere una torcia.

**Vedove nere giganti (3)** [All N, Mov 18 m (6 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 21, 17, 10, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d6 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 80].

La tela di questi ragni giganti, per chi ci finisce dentro, ha gli stessi effetti dell'incantesimo *ragnatela*. Un personaggio morso da una vedova nera gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo un turno.

#### K10. Camera della servitù n. 2

Questa stanza ha una porta nella parete est e un camino in quella sud. All'interno ci sono sei letti, sei cassapanche e quattro sedie. Su una delle brande c'è lo scheletro di un guerriero vestito con abiti laceri, che stringe in mano un pugnale d'argento.

Ha una gamba rotta, che è stata sommariamente bendata e steccata. Sul pavimento a fianco del letto ci sono uno zaino, uno scudo ammaccato e una spada. Udite dei tonfi sordi provenire dall'interno di uno dei bauli.

Se qualcuno apre la cassapanca, un cobra sputatore sferra il suo attacco. L'animale schizza il proprio veleno accecante contro chiunque guarda all'interno del baule. Il bersaglio si considera avere CA 9, ma gode degli eventuali bonus per la Destrezza e la magia (ma non di quelli dovuti all'armatura).

**Cobra sputatore (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + veleno (morso) o accecamento (sputo), TS G1, Mor 7, PX 13].

Un personaggio colpito dalla saliva velenosa rimane accecato fino a che la luce del sole non gli arriva direttamente sugli occhi. Un incantesimo *cura cecità*, *neutralizza veleno* o *guarigione* ripristina immediatamente la vista. Il morso del cobra è velenoso e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore nel giro di 1d10 turni.

Quando viene distrutto, il cobra si dissolve in uno sbuffo di fumo.

In un borsello dentro lo zaino ci sono 2 mo, 13 ma e un ciondolo dorato a forma di scarabeo.

Lo scheletro si alza e attacca l'ultimo personaggio che lascia la stanza. Se ha ancora il pugnale d'argento (1d4) lo usa come arma, altrimenti sfodera la sua spada rugginosa (1d8). Il bersaglio prescelto viene colto di sorpresa solo con un risultato di 1 su 1d6, visto che la gamba spezzata e le ossa scricchiolano parecchio.

**Scheletro (1)** [All C, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 8, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 12, PX 13].

### K11. Stanza dell'addestramento e della strategia

Questa enorme stanza è chiaramente una sala della guerra. Le pareti sono affrescate con scene di battaglia. Su quella nord è raffigurata una carica di cavalleria. A est c'è uno scontro navale. A ovest è dipinto un assedio e a sud è raffigurato un uomo che si scaglia contro un enorme gigante. Quattro immense colonne reggono il soffitto. Ci sono due camini, rispettivamente nei muri orientale e occidentale della sala. La doppia porta che si apre sul corridoio è nella parete sud. Una scalinata nell'angolo sud-est scende fino a un'altra porta.

Lungo la parete nord c'è una rastrelliera con spade smussate da allenamento, lance e mazze di legno, claymore e scudi. La stanza è arredata con un grosso tavolo di quercia, sei sedie, un divano e dei bersagli oscillanti posizionati vicino al muro. Aperta sul tavolo c'è una mappa di cuoio. Nel mezzo della sala c'è un grosso tappeto di paglia usato per i combattimenti simulati, con una macchia scura nel mezzo. Proprio sopra la chiazza c'è una spada dorata. Dodici corazze di piastre sono disposte su dei sostegni in giro per la stanza.

La spada dorata è una **spada +1** che serve da esca. Per raggiungerla, una persona deve per forza camminare sul tappeto. Se qualcuno esamina la macchia, sembra che sia sangue ancora fresco. Chiunque tocca la spada mette in allarme Nicole, che immediatamente lo bersaglia con una potente illusione mentale. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -3 oppure vive questa esperienza:

Vieni colto dalle vertigini e senti un martellamento incessante. Il rumore è distante, ma diventa sempre più forte. La vista ti si appanna e all'improvviso si confonde in una miriade di colori abbaglianti. Quando la scena si schiarisce, ti trovi su un assolato campo di battaglia. Intorno a te sono sparsi diversi cadaveri. Il fetore dei corpi che marciscono al sole ti assale le narici e un grosso moscone rigonfio ronzia attorno alla tua testa. Senti la terra tremare e un rombo incalzante alle tue spalle. Ti volti per guardare e resti accecato dalla luce del sole che si riflette sulle corazze lucide. Dei cavalieri in armatura in sella a dei cavalli da guerra pesanti stanno caricando dritto verso di te. Odi distintamente una risata femminile. Una bellissima donna dai capelli neri si trova a una decina di metri alla tua destra. La sua ilarità svanisce non appena si rende conto di dove si trova. Con un grido, si volta e cerca di sfuggire alla carica dei cavalieri, ma inciampa in un cadavere e cade a terra.

L'illusione è così potente da avere effetti visivi, uditivi, olfattivi e tattili. Tutti gli altri personaggi vedono la vittima crollare sul tappeto. Non è possibile svegliarla finché l'illusione non è terminata, a meno che qualcuno non usi l'incantesimo *paragnosi* o uno simile per entrare nella mente del compagno. In questo caso, anche il lanciatore sperimenta l'inganno di Nicole, ma sia lui sia la vittima originale possono tentare un altro tiro salvezza, stavolta con una penalità di -1. Tutti quelli che credono di trovarsi veramente sul campo di battaglia sono attaccati da sei soldati a cavallo.

Salvo che la vittima non riesca a scrollarsi di dosso l'illusione, deve sopravvivere alle lance pesanti di sei cavalieri in armatura completa. Tre sferrano il loro attacco, mentre gli altri passano oltre, si voltano e si preparano per un'altra carica nel round seguente.

**Cavaliere (6)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5, pf 30, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 (lancia), TS G5, Mor 12, PX 200].

L'impeto della carica raddoppia le ferite inflitte dai cavalieri.

**Destrieri (6)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 24, tpcCA0 17, Att 2, Fer 1d6/1d6 (zoccoli), TS G2, Mor 9, PX 50].

Nicole recita la parte della damigella in pericolo finché l'avventuriero o tutti i cavalieri sono eliminati. Se il personaggio riesce a sconfiggere i nemici, Nicole si volta verso di lui, fa una riverenza e poi scompare nel nulla con un sorriso. Se il PG diventa sospettoso, prende l'iniziativa e cerca di attaccare la donna, non è comunque in grado di

ferirla. Infatti, Nicole non rimane a combattere e sparisce, lasciando la vittima da sola a fronteggiare le conseguenze della battaglia immaginaria. Se l'avventuriero è di allineamento buono, dovrebbe avere un'ottima ragione o dei forti sospetti per minacciare quella che appare a tutti gli effetti una ragazza in pericolo. Se ciò accade, Nicole perseguita il PG con propositi di vendetta.

Se il primo personaggio riesce nel tiro salvezza contro l'illusione, Nicole d'ora in avanti lo tratta con disprezzo. Poi rivolge la sua attenzione verso un altro bersaglio e cerca di farlo cadere nel suo tranello. Se anche lui riesce nel tiro salvezza, il fantasma si ritira per escogitare una nuova tattica.

Tra le varie armature nella stanza ci sono una **corazza di piastre +2, libertà di azione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e una **corazza di piastre +3**. Su entrambe è dipinta una catena spezzata su sfondo blu.

Le scale nell'angolo sud-est conducono a una porta che dà accesso alla sala delle torture (area S38), nel sotterraneo.

### K12. Corridoio n. 1

Un ratto ancora vivo e squittente è inchiodato all'entrata della cappella. Dei graffiti osceni, realizzati con escrementi umani e sangue, deturpano la porta chiusa.

### K13. Cappella

La porta di accesso alla cappella è protetta da un *glifo di interdizione* contro il male che si attiva ogni volta che un personaggio di allineamento malvagio tocca la maniglia, infliggendogli 18 ferite da elettricità. Diversamente dal solito, questo glifo non perde efficacia dopo aver sprigionato il suo potere. È, infatti, mantenuto permanentemente attivo dalla fede del sant'uomo che è morto nella stanza del cappellano (area K14).

La stanza ha delle porte nelle pareti sud e ovest, e una sola piccola finestra coperta da una tenda su quella nord. I muri della cappella sono riccamente decorati con rappresentazioni di scene religiose. Diverse statuette d'argento di divinità buone sono poste su un tavolo d'ebano. Anche se la cappella è consacrata a Mithrandir, qui si venerano tutti gli dèi buoni.

Lo scheletro di un uomo che indossa un'armatura di cuoio a brandelli è poggiato contro un altare, nella zona settentrionale. In mano tiene un calice d'oro. Vicino a lui ci sono una spada arrugginita, una borraccia e un sacco.

Se si recita una preghiera a Mithrandir, si lascia un'offerta di almeno 500 mo e si rimette sull'altare il calice, questo si colma di un liquido chiaro che ha le stesse proprietà dell'acqua sacra oppure, se viene bevuto, funziona come una **pozione della guarigione migliorata**.

Nel sacco ci sono alcuni attrezzi da scasso arrugginiti, un piede di porco, un grimaldello, dei martelli, ecc.

Dato che la cappella è l'unico luogo in cui gli spiriti maligni non possono entrare, è un posto sicuro. La stessa magia divina che impedisce a Fuocoscuoro di entrare nella chiesetta tiene questa stanza ancorata al Piano materiale. Se qualcuno apre le tende e le persiane della finestra, nota l'assenza della

barriera di colori. Al suo posto, può vedere l'oscurità assoluta di una notte senza stelle, interrotta saltuariamente dalla sagoma di un lampo. Una volta che il castello è sigillato dal cubo di Caliban, il solo modo per andarsene è proprio attraverso la finestra della cappella. Tuttavia, è necessario allargare l'apertura per permettere di sgusciare fuori a chiunque sia più grande di un halfling. Tutti quelli che danno un'occhiata oltre i vetri scorgono questa scena:

La pioggia vi martella incessantemente mentre guardate fuori. I lampi della tempesta che infuria illuminano uno strapiombo che sprofonda fino alla base del picco. La torre in realtà poggia su uno sperone di roccia e il baratro sotto di voi è davvero impressionante. Sentite l'ululato sibilante del vento, che soffia quasi come se ci fosse un uragano. Quel che è peggio, le sue raffiche gonfiano i vostri abiti infradiciati. Toccate la fredda roccia bagnata della parete esterna della torre e vi rendete conto che tentare una discesa è praticamente impossibile.

Arrampicarsi su questa parete è davvero molto difficile. Le forti raffiche di vento e la pioggia battente rendono la roccia estremamente scivolosa (penalità di -50% all'abilità scalare pareti dei ladri o di -10 alla prova di Destrezza). Se qualcuno cerca di lasciare il castello per questa via, deve discendere per 54 m prima di raggiungere la base del picco su cui è costruito l'edificio, e deve effettuare un tiro ogni 18 m. Comunque, non appena qualcuno inizia la discesa, ecco quello che accade:

Non appena ti afferri alla parete, ti senti freddo, bagnato e infelice. I muscoli sono già doloranti per lo sforzo e le tue mani sembrano essersi trasformate in artigli rattappiti che scivolano in continuazione mentre graffiano la roccia alla ricerca di un appiglio. Il vento ti scuote con le sue dita inesorabili. Attraverso i lampi, riesci a vedere le rocce e gli alberi alla base del dirupo, ma è una lunga strada per arrivare fin laggiù.

C'è qualcosa che non va. Avverti puntato su di te lo sguardo di occhi malvagi e, sopra la tua testa, senti lo scricchiolio della roccia che si piega e un sibilo improvviso. Il rumore deve essere davvero forte, se riesce a sovrastare l'ululato del vento. Pieno di orrore, guardi verso l'alto e vedi alcune forme che si gettano in picchiata. Un fulmine si schianta al suolo poco distante, abbagliandoti momentaneamente con la sua luce. Mentre i tuoi occhi pulsano di dolore, ti rendi conto che quelle che hai visto sono quattro grosse creature, grandi una volta e mezzo un uomo, con enormi ali spiegate da pipistrello, dirette a capofitto verso di te.

Le quattro garguglie che stanno sulle mura del castello attaccano chiunque si trova sulla parete. Un avventuriero in scalata è virtualmente indifeso (si considera avere CA 9 anche se indossa un'armatura e non gode dei bonus dovuti alla Destrezza). Inoltre, chi viene colpito da una garguglia deve fare una prova di Forza con una penalità di -6 per evitare di precipitare incontro alla morte.

Se un PG impegnato nella discesa tenta di contrattaccare ha una penalità di -2 all'iniziativa e ai tiri per colpire, e ogni volta deve effettuare una prova di Destrezza con una

penalità di -4 per non sfracellarsi al suolo. Lanciare incantesimi che richiedono dei gesti rituali è impossibile. Se il personaggio riesce a eludere le garguglie, deve vedersela con il fantasma di Nicole, che può passare attraverso la roccia per cercare di ostacolare il fuggitivo.

**Garguglie (4)** [All C, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 4+4, pf 27, 23, 22, 19, tpcCA0 15, Att 4, Fer 2d3/2d3 (artigli), 1d6 (morso), 1d4 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 765].

Le garguglie possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

#### K14. Stanza del cappellano

Sia la porta che il camino si trovano lungo la parete nord. Lo scheletro di un uomo che indossa dei paramenti clericali ormai a brandelli è accasciato su un giaciglio vicino al muro orientale. In una mano impugna una mazza arrugginita e nell'altra tiene stretta una pergamena. Vicino allo scheletro c'è un simbolo sacro della chiesa di Mithrandir. Sia le lacere vesti che il pavimento attorno al corpo sono imbrattati di feci. A fianco del letto ci sono una cassapanca e un piccolo tavolino da scrittura. Sopra di esso vedete alcuni fogli di carta e una lettera.

Un *glifo di interdizione* contro il male ancora attivo è posto sulla porta di ingresso e infligge 12 ferite da elettricità al primo personaggio di allineamento malvagio che tocca la maniglia. Lo scheletro è tutto ciò che rimane di fratello Ligen. Stringe in mano una **pergamena con gli incantesimi dei chierici** *protezione dal male e blocca persona*.

Nel baule ci sono dei vestiti sbrindellati, un libro che descrive alcuni dei riti della chiesa di Mithrandir e un altro che spiega brevemente la liturgia degli altri culti degli dèi buoni. Sullo scrittoio c'è tutto il necessario per scrivere, oltre a una lettera lasciata a metà indirizzata al tempio di Mithrandir a Sharne, con l'ennesima richiesta di inviare un guerriero spirituale.

#### K15. Corridoio n. 2

Il cadavere mummificato di un uomo è seduto di fronte alla porta. I suoi vestiti laceri consistono in una semplice camicia e dei pantaloni. Sul pavimento vicino al corpo ci sono un pugnale e una borsa di tela. Ha le gambe spezzate e sembra avere i polsi tagliati. Il terrore e la sofferenza ne contorcono il viso in una maschera grottesca.

Il cadavere è quello di un contadino che si è avventurato nel castello per rubare. È stato indotto al suicidio da Fuocoscura. Attorno al collo porta una catenina d'argento con un'ametista (190 mo). Nella sacca ci sono due candelabri, un vassoio e diverse posate, tutti d'argento.

#### K16. Biblioteca

L'unica porta è nella parete ovest, il camino in quella sud e due finestre si aprono nel muro orientale. La stanza è arredata con un divano, due poltrone, uno scrittoio con una sedia e due tavolini. Sullo scrittoio è poggiato un libro aperto che si intitola "La fondazione di Romboon".

Ci sono inoltre un tagliacarte d'argento e un pesante sigillo, anch'esso d'argento. Lungo le pareti si trovano degli scaffali pieni di libri.

Fuocoscura utilizza il suo potere di telecinesi per scagliare il sigillo come un proiettile. Il pesante oggetto causa 1d3 ferite. Nella libreria lungo la parete ovest c'è un **tomo della conoscenza guerresca**. I libri sugli scaffali valgono in media 15 mo l'uno. Per uno storico o uno studioso, il volume su Romboon ha un valore di 120 mo.

#### K17. Anticamera e laboratorio del guaritore

La porta di questa stanza è nella parete ovest e il camino in quella sud. La sala è illuminata dalla *luce persistente* che proviene da una candela spenta infilata in un candeliere. Un piccolo laboratorio da farmacista si trova sopra un bancone adiacente al muro est. Alcuni vasi di medicamenti sono poggiati su una mensola. Nel centro del locale c'è un tavolo operatorio con diversi bisturi d'acciaio, forcipi e seghe. Varie librerie, con volumi che trattano di medicina, sono allineate lungo le pareti nord e ovest. Appeso al muro sud c'è un grosso dipinto, realizzato su una stuoia di pelle, che raffigura l'anatomia umana. Appeso a un gancio c'è uno scheletro umano, con le ossa tenute insieme con dei lacci.

Lo scheletro afferra un bisturi dal tavolo e attacca il primo personaggio che gli volta le spalle. Tra i vasi ce n'è uno che contiene una **pozione della guarigione migliorata**.

**Scheletro (1)** [All C, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (bisturi), TS G1, Mor 12, PX 13].

#### K18. Camera del guaritore

L'unica porta e il focolare sono nella parete nord. La stanza è arredata con un letto, un tavolo, una sedia e un baule. In un angolo ci sono una spada riposta nel fodero e un bastone da passeggio. Un uomo di bell'aspetto è seduto sul letto. Quando aprite la porta, lo vedete tirarsi le coperte sopra la testa e infilarsi sotto le lenzuola. Non apre bocca finché non gli rivolgete la parola.

Questa è la camera di Gilgan, che un tempo era un guaritore e adesso è un ghoull, l'animaletto domestico di Fuocoscura. Il fantasma lo tiene in vita gettandogli ogni tanto dei pezzi di carne umana. Durante il massacro al castello, Gilgan si è rifugiato in questa stanza in preda al panico. Non ha mai trovato il coraggio di uscire e lentamente è impazzito per la paura e la fame. Per questo motivo, quando Fuocoscura gli ha gettato della carne, l'uomo era già troppo prostrato per chiedersi cosa stesse mangiando. Il fantasma ha anche condizionato Gilgan ad attaccare le creature viventi, per cui assale chiunque entra nella camera. Tuttavia, egli non lascia questo locale, non importa ciò che potrebbe accadere. Intorno al collo porta ancora il suo catalizzatore magico, anche se il contatto con esso gli provoca un'agonia costante.

Non appena entrate nella camera, vedere il viso di Gilgan trasformarsi in un orribile ghigno.

Comincia a farfugliare e gridare con una voce acuta da pazzo. Il contorto discorso dell'uomo è ancora più terribile quando riuscite a capirne le parole. Mentre vi aggredisce, urla frasi del tipo “costolette d'agnello, selvaggina, carne, succulenta carne”. Sta sbavando e il suo alito rancido puzza di carne marcia e decomposizione. I suoi occhi brillano di un rosso malaticcio, accesi dalla luce della follia, e le sue mani sono contorte come artigiani diretti verso i vostri occhi e le vostre gole.

Nel baule, chiuso a chiave, c'è un sacchetto con 5 mo, 35 ma, un'ametista e un rubino. Il forziere contiene anche una **pergamena con gli incantesimi dei chierici cura ferite leggere, luce, cura ferite gravi, individuazione dei veleni e sterilizzare** (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa di queste ultime due formule magiche), appartenuta a Gilgan.

Un guaritore è una sottoclasse che può lanciare un numero molto limitato di incantesimi, che hanno principalmente a che fare con la cura. Il suo controllo della magia non è basato sulla memorizzazione degli incantesimi, bensì sull'utilizzo di un catalizzatore attraverso il quale incanala e modella la magia grezza. Il catalizzatore di Gilgan è un ciondolo di platino in cui è incastonato un rubino.

#### K19. Torre del mago (livello inferiore)

La porta di accesso alla torre del mago è chiusa con un *chiavistello magico*. Fuocoscuo usa il salone per custodire i suoi possedimenti terreni e come luogo di svago. Anche se passa qui la maggior parte del tempo, il suo filatterio spirituale e il cubo di Caliban, i suoi tesori più preziosi, sono nascosti altrove (nella caverna degli elementi, area G43).

State osservando una grossa stanza irregolare, col lato più lungo di 12 m e il soffitto alto 6 m. Nelle pareti est, sud e ovest ci sono delle grandi finestre. Nel mezzo della camera c'è una scala a chiocciola di ferro che sale fino a una botola nel soffitto. Due globi di *luce persistente* posti sopra un braciere spento illuminano la stanza. L'aria è permeata da un forte profumo di gelsomino e dall'odore di sostanze chimiche. La sala è gelida e potete vedere il vostro respiro che si condensa, come se vi trovaste all'aperto in una fredda giornata invernale. Un uomo imponente che indossa un'armatura imbottita giace addormentato su una sedia. Scaffali con centinaia di tomi dividono la sala in due sezioni disuguali. Un divano, una poltrona e un tavolino si trovano nella parte di destra, quella più piccola. Una caraffa e due bicchieri di cristallo sono poggiati sul deschetto. Vicino a una delle finestre c'è un telescopio montato su un treppiede. Due grossi tavoli da lavoro e un grande armadio arredano la sezione più grande del locale. I banconi sono ingombri di equipaggiamento alchemico come mortai, pestelli, bagni di acido, ecc. Anche la scala circolare si trova in questa parte della stanza.

Se qualcuno entra nella torre, la creatura “addormentata” si alza dalla sedia e attacca. Mentre si avvicina, gli avventurieri percepiscono un tanfo di terra smossa di fresco e di carne decomposta. La creatura è un golem di carne, che Fuocoscuo ha trovato durante le sue peregrinazioni. Per

qualche strano motivo, il fantasma ha paura di un golem di pietra chiamato Nungazee e spera che il golem di carne sia in grado di fornirle una qualche protezione.

**Golem di carne (1)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 9, DV 9, pf 52, tpcCA0 12, Att 2, Fer 2d8/2d8 (pugni), TS G9, Mor 12, PX 2.400].

È immune alle armi non magiche. Inoltre, non ha un animo sensibile, il che lo rende immune agli incantesimi *blocca mostri, charme* e *sonno*. Siccome non ha le normali funzioni vitali, è immune agli effetti del veleno e dei gas. Gli incantesimi di fuoco e di freddo che richiedono un tiro salvezza funzionano come *lentezza* per 2d6 round qualora il golem di carne ne subisca l'effetto pieno. Gli attacchi magici basati sull'elettricità lo rigenerano, facendogli recuperare 1 pf per ogni dado di ferite che subirebbe altrimenti.

L'*individuazione della magia* in questa stanza funziona in maniera irregolare perché molti dei materiali alchemici emettono magia e i globi di *luce persistente* coprono qualsiasi altra irradiazione magica. Una delle finestre, protetta da una *trappola di fuoco* che infligge 12d4+12 ferite, è un portale che conduce al semipiano dove dimora l'Alto. Chiunque vi entra si troverà in grossi guai. Il master potrebbe voler progettare un'apposita avventura per questa evenienza oppure decidere semplicemente che i PG non hanno i mezzi necessari per penetrare nel rifugio della divinità. Le altre finestre si affacciano sulla barriera di colori che circonda il resto del castello. La botola in cima alla scala a chiocciola è incantata con una *trappola di gelo* che infligge 12d4+12 ferite da freddo e porta alla stanza di Fuocoscuo (area K34) al livello superiore.

Se qualcuno esamina con attenzione il soffitto, alto 6 m, nota che non è puntellato da travi. Il secondo piano è sostenuto da una **gemma del potere** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) nascosta sotto una pietra nel centro della stanza, che proietta un sottile fascio di forza invisibile che regge il solaio. Un incantesimo *dispersione della magia* lanciato con successo (gli effetti generati dalla gemma si considerano essere del 9° livello) fa precipitare il secondo piano della torre. Il crollo causa 10d6 ferite a tutti coloro che si trovano in questa stanza e inoltre, se c'è qualcuno al piano superiore, precipita subendo 4d6 ferite, dimezzabili se riesce in un tiro salvezza contro bacchette.

I libri sugli scaffali formano un'impressionante biblioteca di riferimento sugli studi arcani, che un mago o uno studioso possono valutare dalle 12.000 alle 15.000 mo. La sala più piccola dietro le librerie è zeppa di casse piene di oggetti e strumenti per l'alchimia. Nascosta sotto un paio di grandi casse, ce n'è una più piccola che contiene una **pietra magica** di colore grigio opaco, che ha perso per sempre il suo potere. Il telescopio vicino alla finestra è lungo oltre 1,2 m, pesa 14 kg e ha un ingrandimento massimo di 25 volte. L'armadio è pieno di equipaggiamento alchemico e strani materiali, come occhi di lucertola e ali di pipistrello. Una bottiglietta per l'inchiostro contiene polvere di diamante. C'è anche un cubo di vetro di 60 cm di lato, che irradia magia. All'interno del cubo c'è una sfera fluttuante di luce

verde che sembra un fuoco fatuo. L'oggetto è la prigione della creatura, originaria del Piano elementale dell'aria. Se viene liberata, potrebbe essere amichevole nei confronti del suo salvatore (il master deve tirare normalmente per le sue reazioni come descritto a p. 51 del manuale di *Labyrinth Lord™*).

**Creatura del Piano elementale dell'aria (1)** [All N, Mov volo 36 m (12 m), CA 0, DV 2, pf 12, tpcCA0 n/a, Att nessuno, Fer nessuno, TS G2, Mor 9, PX 20].

La creatura ha un'intelligenza di livello animale. È immune alle armi non magiche e non attacca fisicamente. Tuttavia, può generare tre volte al giorno un intenso lampo di luce, che acceca per 3d4 round tutti coloro che falliscono un tiro salvezza contro pietrificazione. Comunque, può usare questa capacità soltanto quando è inquieta o percepisce che il suo padrone è nervoso. La creatura può aumentare l'intensità del suo bagliore fino all'equivalente di quello generato da un incantesimo *luce* oppure diminuirla fino a un tenue barlume. Non può, in nessun caso, annullare del tutto il chiarore che emette. Se viene a trovarsi all'interno dell'area di effetto di un incantesimo di *oscurità* (oppure *oscurità persistente*), è uccisa all'istante se non riesce in un tiro salvezza contro incantesimi.

I due libri di magia di Vladiman, il mago personale del barone (che era del 12° livello) sono nascosti in una nicchia foderata di piombo dietro una delle librerie. Per aprirla, bisogna togliere dallo scaffale il volume intitolato "Le teorie di Eliman". Entrambi i libri di magia sono protetti da una *trappola di gelo* che infligge 9d4+9 ferite da freddo. Il master deve decidere gli incantesimi contenuti nei tomi e includere anche una nuova formula magica, *trappola di gelo* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa), una variante dell'incantesimo *trappola di fuoco* inventata da Vladiman.

## Livello due

### K20. Camera degli ospiti n. 1

Questa stanza ha un grosso camino nel muro nord. È arredata con un letto a baldacchino, un comodino, un divano, uno scrittoio e una sedia. Dei vestiti sono sparpagliati sul pavimento.

Sul tavolino ci sono un portagioie di ottone decorato, un pettine di tartaruga e un piccolo specchio d'argento. All'interno del cofanetto si trovano un ciondolo d'oro, due braccialetti d'argento, un filo di perle e un anello d'oro con incastonato un rubino. Sotto il letto ci sono due bauli da viaggio che i topi utilizzano da tempo come tane. Le cassapanche sono piene di abiti da donna mangiati dalle tarme. Su una camicetta è appuntata una spilla d'oro e in un piccolo sacchetto di raso è custodito un medaglione d'oro che contiene una ciocca di capelli.

### K21. Camera degli ospiti n. 2

Questa stanza è estremamente fredda e potete vedere il vostro alito condensarsi. C'è un camino nella parete nord e la camera è arredata modestamente con un letto, una sedia,

un comodino, un divano e una grande vasca da bagno di rame. La tinozza è piena di sangue. Sul letto ci sono degli abiti da cameriera. Buttati qua e là negli angoli notate dei vestiti strappati. Sul comodino ci sono un catino di porcellana pieno di ghiaccio, una brocca, un pettine di conchiglia, un anello d'argento e onice, e un ciondolo d'oro e smeraldi.

La camera è il rifugio di Nicole. In questa stanza è stata violentata e uccisa dal barone Kraggen, reso folle da Fuocoscuoro. Il pendente sul comodino è il suo filatterio spirituale. Se viene toccato o spostato, Nicole si mette immediatamente in allarme e arriva nella stanza in 1d3 round. Prende di mira con i suoi poteri la persona che ha disturbato il ciondolo. Se ha tempo e il filatterio spirituale non corre pericoli, inizia gradualmente l'illusione. La vittima ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 per resistere all'inganno. Se qualcuno tenta di distruggere il suo filatterio, Nicole lo attacca fisicamente.

### K22. Camera degli ospiti n. 3

L'unica porta della stanza è nella parete est e un camino si trova in quella sud. La camera è arredata solamente con un letto, un comodino, una sedia, un divano e uno scrittoio. Sul comodino ci sono una brocca e un catino di porcellana.

### K23. Anticamera padronale

Ci sono tre porte in quest'atrio, una nella parete est e due in quella ovest. Vedete dei camini lungo i muri nord e sud. La stanza è arredata con due divani, una poltrona, una scrivania e una sedia.

Gettati con noncuranza in un angolo dietro a un divano ci sono dei vestiti laceri, equipaggiamento da avventuriero, 521 mo, 120 ma, sei gemme, un **pugnale +1** chiamato Linguaccia e una **pergamena con gli incantesimi dei chierici cura malattia e colpo infuocato**.

### K24. Camera del patriarca

C'è un camino nel muro a nord. La camera è arredata con un letto a baldacchino, un comodino e una sedia. Sul comodino ci sono una brocca e un catino d'argento, oltre a un candeliere.

### K25. Camera della matriarca

C'è un camino nel muro a sud. La camera è arredata con un letto a baldacchino, un comodino, un grande specchio d'argento a persona intera e una sedia. Sul comodino ci sono una brocca, un catino d'argento e un candeliere.

### K26. Camera dei bambini

Il vostro fiato si gela non appena respirate. La stanza è innaturalmente fredda e la temperatura è prossima agli 0 °C. Nella parete est ci sono sia la porta di ingresso che un camino.

Come molti altri locali del castello, anche questo è sommerso dalla polvere. L'ambiente è sfarzosamente arredato con un letto a baldacchino di legno pregiato, un tavolo di mogano e una poltrona imbottita.

Sul letto c'è una bella bambina di 10 anni che sta giocando con una bambola. Vi sorride e vi porge il suo pupazzo.

Su un lato del letto, il pavimento è coperto da una pelliccia d'orso divorata dalle tarme. Vicino a un secondo camino nella parete ovest c'è una cassapanca di cedro. Accanto a questa si trova uno specchio a persona intera con la cornice d'argento. Sul tavolo ci sono una brocca e un catino d'argento ossidato.

Se viene lanciato un incantesimo *individuazione del male*, la stanza irradia decisamente più malignità del resto del castello, anche se non è possibile individuare con esattezza la fonte da cui proviene. La bambina è il fantasma di Ashae, la figlia del barone Kraggen che è stata uccisa da Fuocoscuoro. Se gli avventurieri tentano di parlarle, scuote la testa e inizia a cantare, causando *paura arcana*. Se un personaggio la aggredisce senza essere stato provocato, diventa immediatamente malvagio. Se viene attaccata, Ashae tenta di fuggire dalla camera per proteggere la bambola, che è il suo filatterio spirituale. Se riesce a scappare, si dirige nella stanza da cucito (area K31) per nascondersela, poi torna ad affrontare i "cattivi".

Ashae non può rendere eterea la sua bambola. Se non riesce a ritirarsi portandola con sé e si trova in grave pericolo, si fonde con essa, facendola crescere fino all'altezza di 2,1 m, per poter combattere.

**Bambola animata (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 7+2, pf 38, tpcCAO 12, Att 1, Fer paralisi (tocco), TS G8, Mor 12, PX 1.490].

La bambola può essere ferita solo da armi con bonus +2 o superiore. Chi viene colpito deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure subisce dei dolorosi spasmi muscolari che, di fatto, lo paralizzano per 2d4 giorni. Inoltre, il mostro canta, costringendo gli avventurieri a riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi per resistere alla disperazione. Le vittime hanno una penalità di -2 ai tiri per colpire e in ogni round devono riuscire in una prova di Saggezza oppure iniziano a battibeccare con gli altri, diventano frustrati e interrompono ciò che stanno facendo, ecc. La bambola è immune a tutti gli incantesimi che normalmente non avrebbero effetto su Ashae (vedi la sezione fantasmi per la descrizione completa), ma è vulnerabile a quelli basati sul fuoco.

Il baule di cedro accanto al letto è chiuso con un semplice catenaccio. Se gli avventurieri lo aprono, trovano un portagioie laccato di nero con intarsi di madreperla, delle lenzuola di seta, due gonne di seta da bambina, dei vestitini di velluto per la bambola e un cuscino di velluto con un pavone ricamato in filo d'oro. All'interno del cofanetto ci sono un medaglione d'oro che si apre per mostrare il ritratto in miniatura di una donna, un pettine d'oro, un filo di perle con una grossa perla nera al centro e una spilla per mantello a forma di foglia d'argento e diamanti.

#### K27. Stanza dei giochi

Oltre alla porta che dà sul corridoio, ce ne sono altre due nelle pareti est e ovest. Ci sono anche due camini.

La sala è arredata con un divano, una scrivania di mogano, due bracieri di ottone e una culla. La stanza brulica di mosche, soprattutto in prossimità della culla, al cui interno c'è il corpicino di un bambino di un anno. Nel cadavere è conficcato un piccolo pugnale ingioiellato.

Se il pugnale viene estratto dal corpo, la lama comincia a gocciolare sangue e continuerà a farlo perennemente. Il personaggio che si impossessa dell'arma viene bersagliato dal nugolo di mosche, che ha gli stessi effetti dell'incantesimo *sciame d'insetti*.

Il coltello è un **pugnale +1, velenifero** (descritto a p. 108 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). Il veleno è il sangue che scorre dalla lama e non si esaurisce mai, in quanto è prodotto continuamente da un effetto magico.

Il bambino è Edentine, il fratellino di Ashae. È stato assassinato dalla sua bambinaia durante la notte del massacro, quando Fuocoscuoro ha fatto impazzire gli abitanti del castello.

#### K28. Camera della bambinaia

Nella parete ovest c'è un camino. La stanza è arredata modestamente con un letto, una sedia, un tavolo e una cassapanca. Sopra le coperte giace lo scheletro di una donna. Nella mano ossuta tiene un pugnale.

Lo scheletro è ciò che resta della bambinaia di Edentine e Ashae. La donna si è suicidata poco dopo aver assassinato il piccolo. Nel baule ci sono dei vestiti e un borsellino con 10 ma e 15 mr.

#### K29. Anticamera del signore del castello

Le porte sono nelle pareti est, sud e nord, i camini in quelle nord e sud. Ai lati del camino a nord sono appese, come trofei di caccia, le teste impagliate di una tigre e di un ghiottone gigante. Una lancia da cinghiali, una spada per la caccia al cinghiale, una testa di cinghiale e un palco di corna di cervo sono fissati sopra il camino. Sulla parete est ci sono tre grandi dipinti che raffigurano scene di battaglia. Una pelliccia d'orso mangiata dalle tarme copre il pavimento. La stanza è arredata con un divano, due poltrone, due tavolinetti, uno scrittoio di mogano con una sedia e due bracieri di ottone.

Sul tavolo ci sono due bicchieri di cristallo e una caraffa ancora piena di buon brandy, un candelabro d'argento, un portapipe d'avorio con cinque pipe, una tabacchiera d'oro e una piccola scatola per il tabacco di legno pregiato.

#### K30. Camera del signore del castello

La stanza è maleodorante a causa del puzzo dolciastro dell'urina e del sangue. Nella parete nord ci sono una porta e un camino, mentre un altro focolare si trova nel muro sud. La camera è riccamente arredata con un letto a baldacchino, un comodino, un divano, una poltrona e due grossi bauli.

Sul pavimento giace il cadavere di un uomo, parzialmente vestito, con la spada stretta in una mano e un pugnale nell'altra. Il corpo è orrendamente mutilato da segni di artigli che gli attraversano il petto.

Poggiata sullo schienale della poltrona c'è una cotta di maglia. È finemente lavorata e luccica come argento lucidato.

Chiunque disturba il corpo viene attaccato dal cadavere rianimato. Il mostro combatte come uno zombi potenziato, usando la spada e il pugnale. La **spada +3** ha il suo nome, Luminosa, inciso in lettere elfiche sulla lama. Il **pugnale +3** è di fattura simile ed è stato forgiato per abbinarsi alla spada. Il suo nome, Repentino, è inciso in elfico sulla lama. Sul cadavere è possibile rinvenire un anello d'oro con sigillo.

**Zombi (1)** [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 4, pf 25, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d8+3 (spada), 1d4+3 (pugnale), TS G2, Mor 12, PX 135].

Può essere ferito dalle armi normali, ma come gli altri non morti è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. È lento e maldestro, quindi perde sempre l'iniziativa.

Sul comodino ci sono un catino, una brocca e un candelabro, tutti d'argento. Appeso a un gancio sulla testiera del letto c'è un fodero ingioiellato per la spada. L'armatura sulla poltrona è una **cotta di maglia elfica** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) ed è decorata con il simbolo del sole che identifica la casata degli elfi Selhassini.

Uno dei bauli non è chiuso a chiave e contiene vestiti ormai laceri e un piccolo cofanetto di legno. Questo è protetto da una **trappola di fuoco** (9d4+9 ferite) e racchiude **due pozioni della guarigione** e un **filtro velenoso**. Tutte e tre le fiale sono etichettate come elisir curativi prodotti dalla chiesa di una divinità della guarigione. Un attento esame delle boccette rivela che quella contenente il veleno ha il sigillo che è stato rotto.

L'altra cassapanca è chiusa a chiave ed è piena di vestiti. Dentro c'è anche una scatola che custodisce una spada e un pugnale, entrambi con la lama d'argento, di fattura squisita. Nel pavimento sotto il letto si trova una cavità segreta. Può essere aperta azionando una leva nascosta nella parte inferiore della struttura del letto. All'interno della nicchia ci sono una piccola borsa con 37 mp, due sacchi di denaro (150 mo e 66 mo), 15 sacchetti di monete d'argento (5.265 ma in totale) e un piccolo cofanetto chiuso a chiave. La serratura è protetta da una trappola ad ago avvelenato. Il veleno è mortale ma vecchio, per cui la vittima ha un bonus di +2 al tiro salvezza. La scatola custodisce una pesante catenina d'oro massiccio, quattro braccialetti d'oro e un sacchetto contenente tre diamanti lavorati.

### K31. Stanza da cucito

La sala ha un camino e una porta sia nella parete nord che in quella sud. C'è anche un'altra porta, nel muro a ovest, che dà sul corridoio. Il locale è arredato con tre confortevoli sedie, un divano, due tavolini di legno pregiato, un grande baule di cedro, un telaio e un'arpa.

Anche se nessuno la sta suonando, una musica melanconica echeggia nella stanza. La melodia è immensamente triste ma stupenda. Ai lati dell'unica finestra, nel muro a nord, ci sono due arazzi rovinati dalle tarme che raffigurano dei pavoni in un giardino.

Su un tavolo ci sono un fazzoletto parzialmente ricamato, un ditale d'argento ossidato, un paio di forbici d'argento e un ago, anch'esso d'argento. Lì vicino c'è anche una lanterna a olio fatta di rame. Sul secondo tavolino sono poggiati una brocca con due bicchieri di cristallo e un liuto.

Suonare l'arpa è uno dei pochi piaceri di Asheia. Lo sta facendo in maniera così malinconica che tutti quelli in un raggio di 30 m che ascoltano la musica per più di tre round devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 oppure cadono preda della disperazione. Le vittime hanno una penalità di -2 ai tiri per colpire e in ogni round devono riuscire in una prova di Saggezza oppure iniziano a battibeccare con gli altri, diventano frustrati e interrompono ciò che stanno facendo, ecc. Chiunque tocca l'arpa senza essere in grado di suonarla, cioè qualsiasi personaggio che non sia un musicista, viene preso di mira da Asheia. Il fantasma odia essere interrotto mentre si dedica all'unica attività che ama.

All'interno del baule di legno di cedro ci sono due pezze di seta, una di raso e una di tessuto elfico, più una scatola da sartoria che contiene altri sette aghi, un secondo paio di forbici, una coppia di ditali e altri utensili per il cucito.

### K32. Camera della padrona

La porta è chiusa da una serratura e due chiavistelli, per cui siete costretti a forzarla. C'è un camino nella parete sud. La stanza è arredata con un letto a baldacchino, un comodino, un divano, uno specchio d'argento a figura intera e due grossi bauli.

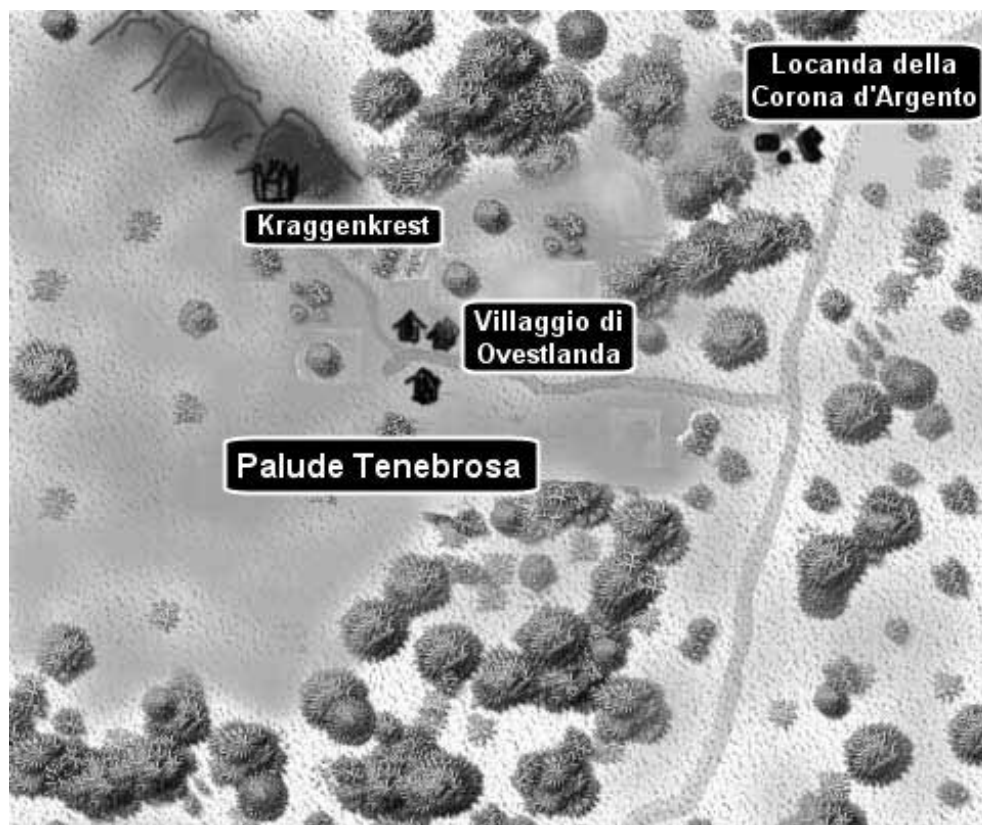
Chi guarda nello specchio vede Fuocoscuo che lo osserva con un sorriso beffardo. L'immagine è una proiezione del fantasma dal Piano eterico.

Sul comodino ci sono un pettine d'argento, delle spazzole e un cofanetto per gioielli. Nel portagioie sono custoditi due collane di perle, un anello con diamante, un ciondolo d'argento, due spille e cinque braccialetti d'argento. Se qualcuno si mette una delle collane, Fuocoscuo può attivare un potere magico per trasformarla in una vipera, che subito attacca la vittima. A meno che la collana non sia stata indossata sopra un'armatura pesante, il bersaglio si considera avere CA 9. Fuocoscuo aspetta fino al momento dello scontro finale per usare quest'asso nella manica. Se la vipera viene uccisa, si trasforma di nuovo in una collana di perle, anche se probabilmente sarà danneggiata.

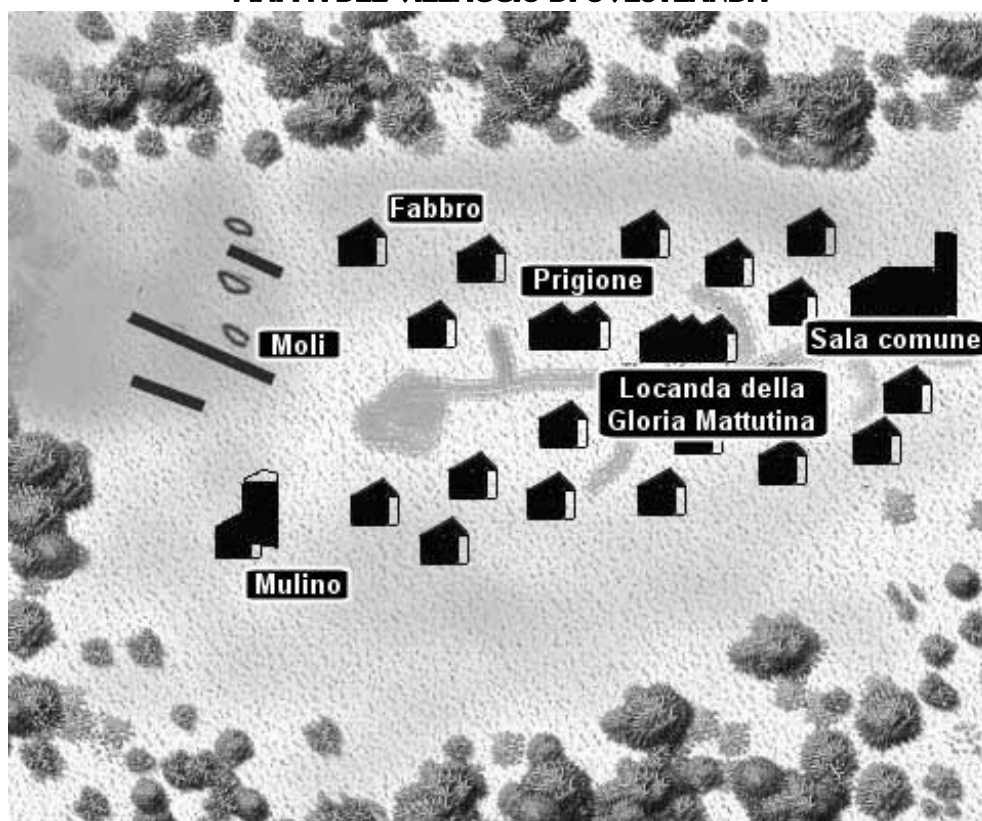
**Vipera butterata (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 4, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 38].

La vipera è molto rapida e vince l'iniziativa in ogni round. Il morso provoca la morte in caso di fallimento del tiro salvezza contro veleno.

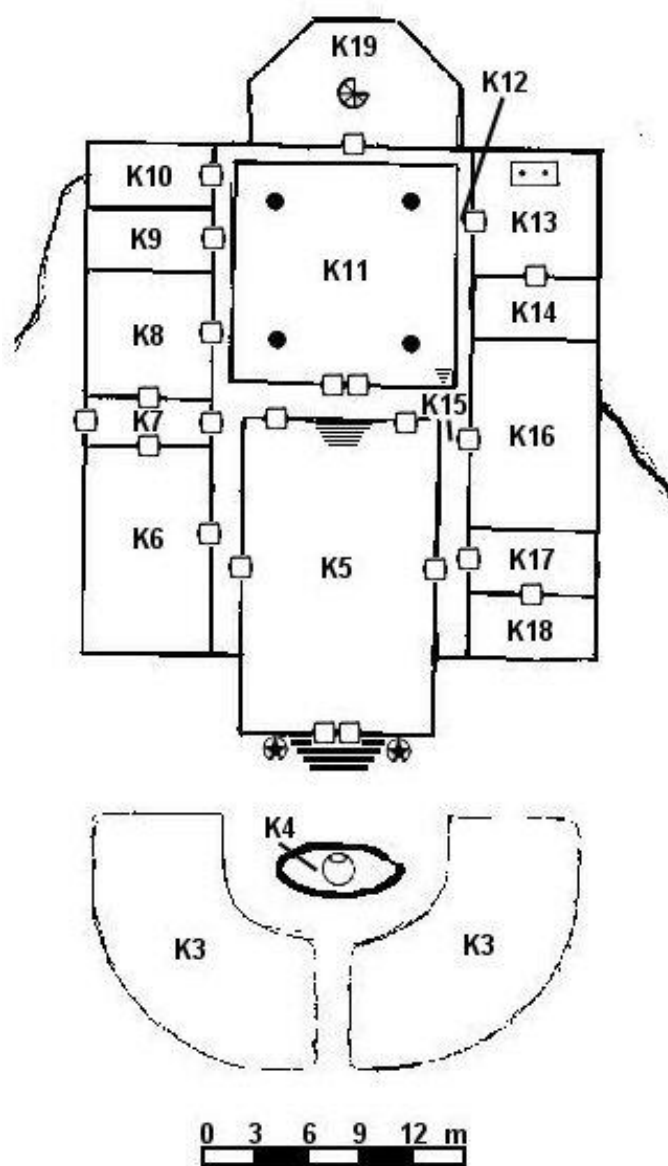
MAPPA DELLA PALUDE TENEBROSA



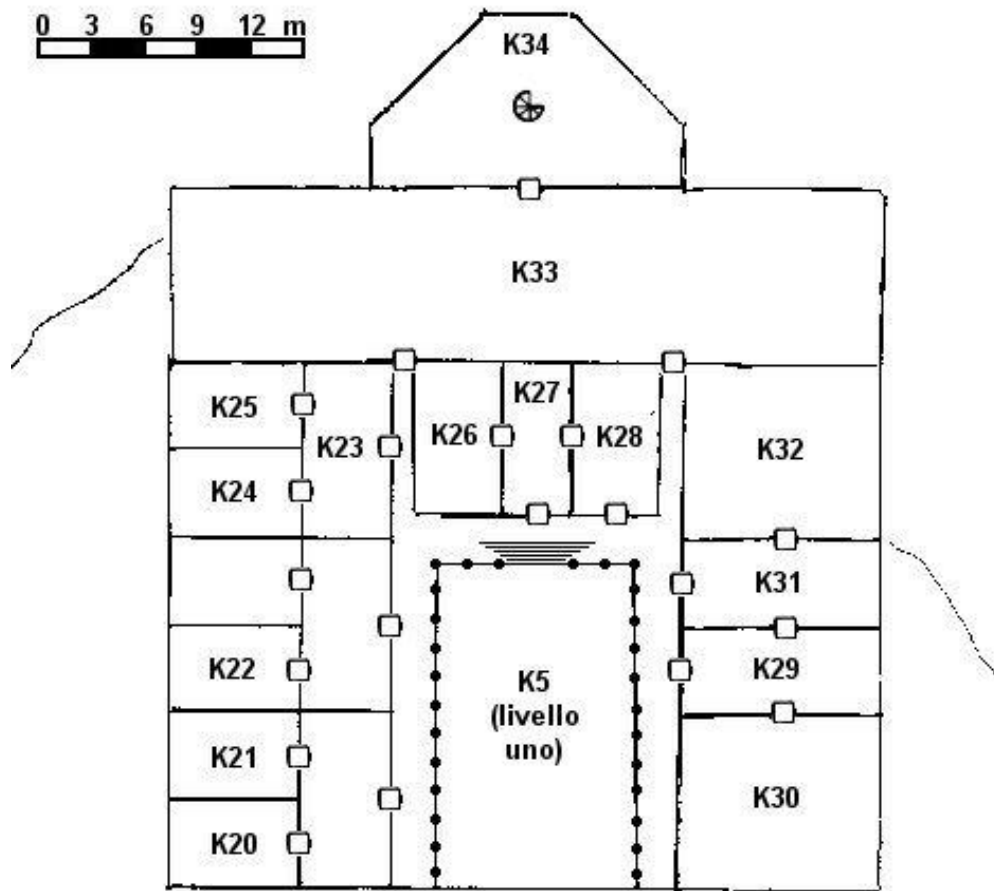
MAPPA DEL VILLAGGIO DI OVESTLANDA



MAPPA DEL CASTELLO DI KRAGGENKREST - LIVELLO UNO



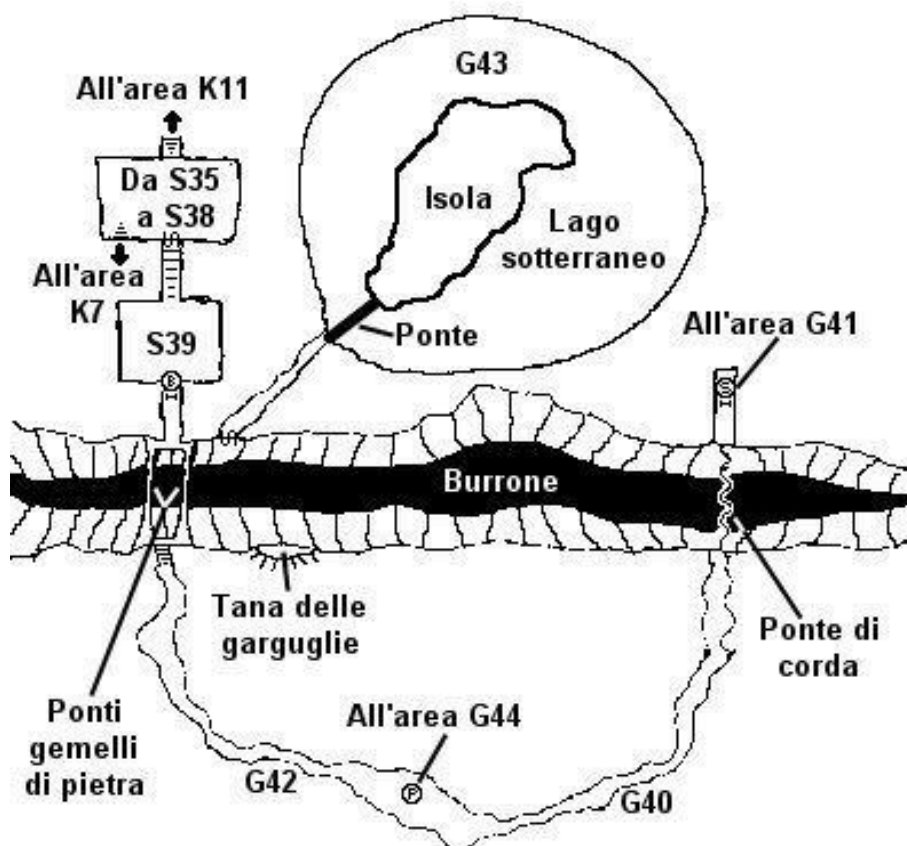
# MAPPA DEL CASTELLO DI KRAGGENKREST – LIVELLO DUE



## LEGENDA:

	Porta		Botola sul soffitto		Scale		Statua
	Porta a due ante		Botola sul pavimento		Scale a chiocciola		Pilastro
	Porta o passaggio segreto		Botola		Scala a pioli		Fontana
	Crepaccio		Cornice rialzata		Ringhiera		Altare

## MAPPA DEL CASTELLO DI KRAGGENKREST – SOTTERRANEO E GALLERIE SUPERIORI



## MAPPA DEL CASTELLO DI KRAGGENKREST – GALLERIA INFERIORE



Nei bauli ci sono degli sfarzosi abiti da donna (420 mo). Una delle cassapanche ha anche un doppiofondo. All'interno è nascosto un libro di magia con i seguenti incantesimi: *charme*, *fascino*, *scudo*, *servitore invisibile* e *sonno*. Nel nascondiglio ci sono anche **due candele del sonno** avvolte in un panno di seta, che funzionano esattamente come un briciere del sonno maledetto ma possono essere utilizzate soltanto una volta ciascuna.

### K33. Terrazza

Le porte della terrazza si aprono abbastanza facilmente. Questa zona è in realtà un giardino incantato traboccante di piccoli arbusti e alberi nani. La vegetazione è così fitta da formare una giungla in miniatura. La terrazza è coperta da una cupola di vetro, oltre la quale turbinava la nauseante barriera multicolore della tasca dimensionale.

I lati del giardino, nei punti in cui le mura esterne sono accessibili, non possono essere visti dalle porte di ingresso. Fuocoscuo ha popolato la terrazza con piante carnivore e altre creature mortali. Chiunque attraversa questa piccola foresta deve affrontare 2d4 incontri, determinati sulla tabella seguente.

#### 1d12 Incontro nel giardino

1-3	Alga strangolatrice gigante (1) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 12+4, tpcCA0 10, Att 1, Fer strangolamento (fronda), TS G12, Mor n/a, PX 1.200].
4-5	Alga strangolatrice (3d4) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, tpcCA0 16, Att 1, Fer strangolamento (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].
6-7	Rospo velenoso (1d6) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 59].
8	Arbusto arciere (1) [All C, Mov 9 m (3 m), CA 7, DV 2, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (getto di spine), TS G1, Mor 12, PX 20]. (Vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa.)
9	Ragno chelato gigante (1d12) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].
10	Cumulo strisciante (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 0, DV 8, tpcCA0 12, Att 2, Fer 2d8/2d8 (pugni), TS G8, Mor 12, PX 1.820].
11	Vespa gigante (1d20) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 63 m (21 m), CA 4, DV 4, tpcCA0 16, Att 2, Fer 2d4 (morso), 1d4 + paralisi (aculeo), TS G4, Mor 10, PX 135].
12	Scorpione gigante (1) [All C, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 4, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d10/1d10 (pinze), 1d4 + veleno (pungiglione), TS G2, Mor 11, PX 190].

Un passaggio conduce dal giardino alle mura merlate, che si trovano dalla parte opposta dell'ingresso. Tuttavia, chiunque cerca di arrampicarsi lungo le pareti esterne viene teletrasportato in un altro punto del castello determinato a caso.

### K34. Torre del mago (livello superiore)

C'è una singola porta, chiusa con un *chiavistello magico*, nella parete sud. Il fuoco è acceso nel camino. Sopra le fiamme, dell'acqua sta bollendo in una pentola. La stanza è arredata con un letto, un comodino, una sedia, un baule e una vasca da bagno di legno. Una botticella di vino vuota, due bicchieri e un candelabro ricavato dal teschio di un orco sono appoggiati sopra il comodino. La sala profuma vagamente di gelsomino e di lillà.

Il baule è chiuso, protetto da un trabocchetto e da una *trappola di fuoco*. Aprire la serratura senza prima ruotare in senso orario la maniglia sinistra innesca il rilascio di uno spunzone lungo 60 cm che infilza lo scassinatore, causandogli 1d6 ferite. Il veleno di cui è cosparso infligge ulteriori 1d6 ferite per i successivi 1d4 round. Dentro il baule c'è una scatola di legno che contiene una **pozione della forza dei giganti** e **due pozioni della guarigione**.

Dietro una pietra del camino, uno scomparto segreto foderato di piombo (che impedisce l'*individuazione della magia*) nasconde una cassaforte. Se viene aperta compare un diavoleto, un famiglio guardiano che ne protegge il contenuto. All'interno ci sono un sacchetto con 300 mo, sei gemme, una chiave che apre la porta segreta nella galleria superiore sinistra (area G42) e una **pergamena con gli incantesimi dei maghi** cono di freddo e tempesta di ghiaccio.



**Diavoleto (1)** [All LM, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 2, DV 2+2, pf 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + veleno (coda), TS G2, Mor 8, PX 83].

Attacca con la coda avvelenata, che infligge 1d4 pf di danno e inietta un veleno mortale. Può lanciare *autometamorfosi* per assumere le seguenti forme: ragno gigante, corvo, ratto gigante, cinghiale. È vulnerabile solo alle armi magiche o d'argento, rigenera 1 pf ogni round e fa i tiri salvezza contro qualsiasi effetto magico come se avesse 7 DV. Possiede le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Una volta al giorno può usare *suggestione*.

## Sotterraneo

### S35. Cantina

La porta della cucina si apre su una rampa di scalini di legno che conduce in una cantina. Il locale è palesemente adibito alla conservazione del vino e l'odore persistente di aceto e formaggio andato a male vi appesta le narici. Su uno scaffale di legno alla vostra destra c'è una candela spenta. Le scale scricchiolano sotto di voi mentre le scendete. Nelle travi di rovere sono piantati dei ganci che, una volta, servivano per appendere prosciutti e formaggi. C'è un'unica porta nella parete ovest. Una scaffalatura lungo il muro est regge parecchie bottiglie di vino. Ammucchiate lungo il muro sud ci sono alcune grandi botti di 1,5 m di diametro.

Se i fantasmi stanno ancora molestando i personaggi con i loro attacchi, uno di essi usa la telecinesi per sollevare una botte di vino e farla schiantare contro il gruppo. Ogni barile attacca come un mostro da 6 DV (tpcCA0 14) e se colpisce causa 2d6 ferite. Le botti contengono olio o vino.

Sotto le scale c'è una porta segreta nascosta in un enorme falso barile, che dà accesso a una piccola cappella (area S37). Ruotare la spina della botte non causa la fuoriuscita di alcun liquido, ma sblocca invece il meccanismo di apertura. L'intera parte frontale del contenitore può essere fatta scorrere lungo delle rotaie interne, rivelando un passaggio largo 60 cm. Sul fondo c'è una porta di legno. Appesi a dei pioli di legno nella parete interna pendono un mantello da donna, un grembiule sudicio e una spada corta nel fodero.

### S36. Ghiacciaia

La porta della cantina si apre nella ghiacciaia. Vedete dei blocchi di ghiaccio, carne e salsicce congelate, e sacchi di farina. Diversi ratti morti giacciono sul pavimento.

Se gli avventurieri esaminano da vicino i ratti, notano delle minuscole palline gialle simili a polline che escono dalla bocca degli animali. Dentro uno dei sacchi di farina c'è un fungoide lurido, che rilascia le sue spore tossiche se viene disturbato.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 8, 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, causando 1d6 ferite alla pelle scoperta. Quando viene toccato, c'è una probabilità del 50% che emetta una nube di spore. Ogni creatura all'interno della ghiacciaia deve effettuare un tiro salvezza contro veleno: il fallimento indica la morte per soffocamento in sei round. Il fungoide lurido è immune a qualunque attacco tranne che al fuoco (una torcia può infliggergli 1d4 ferite per colpo).

### S37. Cappella segreta

La porta di legno scricchiola mentre azionate il semplice chiavistello e la aprite. La vostra fonte di luce rivela una piccola stanza senza mobili, eccezion fatta per un altare di legno e una panca.

Sopra l'altare c'è una statuetta d'oro rozzamente lavorata che raffigura un uomo con la mano sinistra sproporzionatamente grande. Una veste color rosso sangue decorata con delle rune pende dal muro nord.

La porta all'interno del barile si apre nella cappella privata di Aleya. È un luogo malvagio e tutti i personaggi buoni subiscono una penalità di -1 ai tiri salvezza mentre sono qui dentro. Il primitivo idolo d'oro raffigura l'Alto. Se viene toccato, Fuocoscuo ne è immediatamente informata. Il fantasma è in grado di percepire la posizione della statuetta, tranne se viene portata all'interno di un luogo sacro. Spingere il gancio cui è appesa la veste fa aprire una porta segreta che conduce al passaggio che unisce la sala delle torture (area S38) con la sala delle ossa (area S39).

### S38. Sala delle torture e celle

La scalinata di pietra scende fino a una sala delle torture di forma circolare. La stanza contiene un cavalletto, due vergini di ferro e un tavolo con altri strumenti di tortura. Appeso al muro a fianco della vergine di ferro di sinistra c'è un grosso anello di ferro con sei chiavi. Vicino al cavalletto ci sono due bracieri con dei ferri e degli attizzatoi. Un uomo è legato, con le braccia e le gambe divaricate, a una croce a forma di X. Cinque porte conducono fuori dalla stanza. Un ratto è seduto su una grande grata di ferro, intento a rosicchiare un pezzo di carne putrida.

Quando i PG scendono i gradini e passano accanto alle torce, queste si accendono da sole. Appena mettono piede nella sala, le quattro torce sulle pareti e i due bracieri nel centro della camera divampano anch'essi. Gli attizzatoi diventano incandescenti, come se fossero stati arroventati per ore. L'uomo sulla croce inizia a gridare e contorcersi in preda all'agonia, mentre il ratto sfreccia via nella sua tana.

Se qualcuno dei personaggi è morto, il master ha l'opportunità di introdurre dei nuovi PG nell'avventura, facendoli trovare incarcerati nelle cinque celle della segreta. Tuttavia, i nuovi arrivati non hanno alcun equipaggiamento. Dopotutto, si tratta di prigionieri. I lanciatori di incantesimi non hanno libri o ingredienti magici, mentre i guerrieri sono senza armi e armature. I PG arruolati in questa circostanza devono ricevere tutto il necessario dai loro liberatori.

L'uomo sulla croce è Clinnen, il flagello di Atica e l'eroe di Cless. Gli avventurieri avranno senz'altro sentito i bardi cantare le sue gesta di uccisore di draghi. Alcuni potrebbero persino averlo incontrato in qualche taverna fumosa. Ora è un uomo molto diverso. Un tempo era coraggioso e un po' presuntuoso, ma adesso è completamente a pezzi. Quando riprende conoscenza, si comporta come un codardo piagnucoloso che non riesce a guardare nessuno negli occhi. Al primo segno della presenza di Fuocoscuo o di qualsiasi altro fantasma, scappa in preda al panico.

**Clinnen** (umano guerriero del 9° livello): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 9d10+9, pf 62 (attualmente 19), tpcCA0 13 (11 in mischia, 12 a distanza), Att 1, Fer arma+2, TS G9, Mor 3, For 16, Int 10, Sag 8, Des 13, Cos 15, Car 13].

Abilità secondaria: vinaio.

Dentro la quarta cella c'è una giovane completamente nuda, eccetto che per una sudicia coperta a brandelli. Andian è una viaggiatrice che Aleysa ha deciso di reclamare per il proprio piacere. La ragazza faceva parte di un gruppo di avventurieri che si è fermato a Ovestlanda per riposare ed è stato catturato dagli abitanti del villaggio. È rimasta in cella per due settimane ed è l'unica sopravvissuta della compagnia, perché tutti i suoi amici sono stati già sacrificati. Se viene liberata ed equipaggiata si unisce al gruppo, principalmente per avere la possibilità di vendicarsi di Aleysa. Anche se normalmente ha 19 punti ferita, al momento gliene restano solo 6, a causa della malnutrizione e delle pessime condizioni in cui è reclusa.

**Andian, avventuriera** (umano ladro del 6° livello): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6d6+6, pf 19 (attualmente 6), tpcCA0 17 (16 in mischia, 15 a distanza), Att 1, Fer arma+1, TS L6, Mor 9, For 13, Int 11, Sag 7, Des 16, Cos 15, Car 14].

Abilità secondaria: carpentiere.

Una seconda ragazza (UN, 2 pf) si trova in un'altra cella. Dato che è stata prigioniera nel castello più a lungo di Andian, è in stato catatonico a causa delle torture subite e non risponde a nessuna domanda. Se qualcuno è in grado di curare la sua pazzia, riferisce di essere una delle figlie di Elgron che è stata rapita mesi fa. Per guarirla si può fare ricorso a incantesimi curativi oppure usare la telepatia. Questa è, tuttavia, un'operazione pericolosa perché chi cerca di penetrare nella mente della giovane per scuoterla dal suo stato rischia di restare a sua volta vittima della catatonìa. Il personaggio deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi, applicando al risultato il suo modificatore di Saggezza, per avere successo nel tentativo. Cinque delle chiavi infilate nell'anello sono quelle delle celle. La sesta è più piccola e si adatta perfettamente alla serratura della vergine di ferro di destra. Serve anche per aprire una porta segreta all'interno dello strumento di tortura. Per azionarla, un personaggio deve entrare nella vergine di ferro, infilare la chiave in una serratura che si trova sulla parte alta, girare la chiave verso sinistra e quindi richiudere lo sportello. Le punte all'interno della vergine di ferro si ritirano e il fondo si apre, rivelando una galleria con una scalinata scavata nella roccia. La rampa conduce giù alla sala delle ossa (area S39). Subito prima di arrivare nella stanza in basso, gli avventurieri notano una porta nel muro alla loro sinistra. Il passaggio sbuca su un'altra scalinata e arriva a una porta nascosta che dà accesso alla cappella segreta (area S37).

La grata di ferro sulla quale stava il ratto chiude uno scivolo che sfocia nella stanza delle melme (area G43), nelle gallerie sotto il castello. La griglia è incernierata e può essere sollevata con facilità, anche se stride rumorosamente. Il passaggio, in forte pendenza, è lungo un centinaio di metri. Fuocoscuo lo utilizza per disfarsi dei cadaveri delle vittime, una volta che ha finito di tormentarle.

### S39. Sala delle ossa

Avete sceso le scale per 9 m, arrivando dal sotterraneo in una stanza quadrata di 12 m di lato, con il soffitto alto 6 m.

Il pavimento è coperto da uno strato di ossa. Molte sembrano umane, anche se ogni tanto notate il teschio delicato di un elfo o il femore massiccio di un nano. Diverse centinaia di persone devono essere state uccise per ammassare una simile quantità di ossa. Non ci sono porte, oltre a quella da cui siete entrati, che conducono fuori dalla stanza.

Fuocoscuo ha costruito questa sala per il demone delle ossa guardiano. Il mostro non attacca i fantasmi, ma aggredisce chiunque altro accede alla stanza senza indossare la veste rosso sangue che si trova nella cappella segreta (area S37) o nella galleria superiore sinistra (area G42). Appena gli avventurieri entrano, il master deve leggere il testo seguente:

Mentre camminate, sentite cedere le ossa sotto i vostri piedi, come se calpestate del bambù. Siete quasi al centro della sala quando avvertite dei rumori attorno a voi. Con orrore, vedete le ossa che crepitano e stridono mentre si riuniscono assieme per formare un enorme scheletro di rettile. Questa creatura bipede incombe su di voi e cerca di raggiungervi con degli artigli formati da costole umane. I suoi occhi brillano di un verde putrido e vi rendete conto che, per un macabro senso dell'umorismo, sono formati da dadi d'avorio.

Il demone delle ossa (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) è un demone di basso rango proveniente dai gironi infernali dell'Abisso, nel Piano del Caos, che ha il potere di animare le ossa. Il mostro è incorporeo, ma può riunire assieme le ossa per formare un enorme scheletro, che utilizza per combattere. Anche se in questa occasione ha assunto l'aspetto di un gigantesco rettile, può rimodellare il suo corpo in qualsiasi forma desidera. Può anche creare armi e strumenti rudimentali fatti di ossa.

**Demone delle ossa (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 12+6, pf 100, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d6 (artiglio), TS G12, Mor 10, PX 1.200].

Il mostro non è influenzato dagli incantesimi, eccetto quelli specifici contro i demoni. Quando attacca, colpisce come una creatura da 3 DV. Se un personaggio è difeso dall'incantesimo *protezione dal male*, il demone non può toccarlo e indietreggia come se si fosse scottato. Gli attacchi fisici sferrati con armi da taglio e da punta gli causano solo metà danno.

Una volta che la carneficina e lo scontro sono terminati, gli avventurieri si ritrovano con un mucchio di ossa. I personaggi si accorgono che il pavimento della stanza non è di pietra, ma è fatto di ossa, incantate in modo tale da essere più dure e resistenti dell'acciaio, per cui non sono in grado di romperle o spostarle in alcun modo.

In un angolo della sala c'è una botola, che ha nel mezzo una cavità concava formata dalla calotta rovesciata di un teschio. Per aprirla occorre gettare nell'incavatura i dadi d'avorio che formavano gli occhi del demone. Se l'avventuriero che tira i dadi ottiene un risultato di 1 su entrambi, fino al termine

dell'avventura subisce una penalità di -1 a tutti i tiri salvezza, tiri per colpire e alle ferite inflitte. Il passaggio conduce alla galleria superiore sinistra (area G42).

### Gallerie superiori

L'arrampicata attraverso il buco nella volta della caverna della cascata (area G44) vi ha lasciato senza fiato e doloranti. Impiegate alcuni minuti per riprendervi, con i muscoli scossi dal freddo e dallo sforzo. Vi rendete conto che la scalata ha richiesto più energie del previsto, perché vi tremano le mani mentre accendete torce e lanterne. La luce rischiarava una larga galleria, abbastanza alta da permettervi di stare in piedi comodamente. Verso est, il tunnel sale bruscamente facendosi strada tra le rocce irregolari. A ovest il passaggio scende verso il basso, con una pendenza più dolce.

Se Fuocoscuoro è stata avvisata della presenza di intrusi che stanno penetrando nel suo dominio, approfitta dell'occasione per metterne alla prova le capacità. Non si rivela, ma rimane incorporea e utilizza il suo potere di telecinesi per spingere un avventuriero, preferibilmente con indosso un'armatura pesante, giù per il buco. Anche se la vittima subisce solo 1d6 ferite dalla caduta nello specchio d'acqua sottostante, corre il rischio di annegare e deve sbrigarsela con i piranha e il fustigatore (vedi area G44).

### G40. Galleria superiore destra

Se gli avventurieri percorrono il passaggio orientale, devono farsi strada scavalcando molti grossi macigni. Il tunnel curva e cambia pendenza in continuazione, a intervalli irregolari. Dopo un'arrampicata di 90 m, il primo personaggio si trova nella situazione seguente:

Afferri la cima del masso per tirarti su ma le tue dita smuovono del terriccio e qualche rametto secco. Senti il compagno dietro di te imprecare quando quei detriti polverosi lo centrano in un occhio. Con la mano afferri una fronda, che cede facendoti perdere l'equilibrio. Mentre cadi all'indietro, ti aggrappi freneticamente a un ramo sporgente. Per un attimo riesce a reggere il tuo peso, ma all'improvviso ti accorgi che quello cui ti sei attaccato è un braccio mummificato. Lo senti spezzarsi con un colpo secco e ruzzoli addosso alla persona sotto di te.

Sopra il macigno c'è il cadavere di un avventuriero che è riuscito ad arrivare sin qui. Le gambe sembrano spezzate e la pelle mummificata del viso è distorta in una smorfia di orrore. I suoi vestiti si disintegrano al tatto, anche se l'armatura di cuoio pare in buono stato. Il corpo stringe in una mano un pugnale arrugginito, mentre nell'altra tiene una bottiglia di cristallo vuota. Una spilla di rubini, intagliata come uno scarabeo, rotola giù dalle ossa.

La bottiglia è un contenitore per l'acqua sacra benedetto dal dio Camber. Se si recita una preghiera a Camber, si colma nuovamente di acqua sacra. La corazza è incantata, si tratta di un'armatura di cuoio +1 che è flessibile come se si trattasse di un comodo abito. Il gioiello è uno **scarabeo della morte**. Fuocoscuoro ha posto sulla spilla un incantesimo che la informa immediatamente non appena una persona

vivente la tocca, in modo da essere subito messa a conoscenza della presenza di intrusi. Quando il gruppo prosegue, il master deve leggere il testo seguente:

Vi arrampicate per altri 60 m poi, improvvisamente, la galleria torna in piano. Davanti a voi vedete un'abbagliante luce multicolore. La seguite finché il passaggio sbuca all'estremità di un burrone largo 15 m e profondo 30 m. Lo strapiombo brilla di luci policrome che cambiano continuamente tonalità. Sul lato opposto c'è l'imbocco oscuro di un altro tunnel. Un ponte di corda dall'aspetto insicuro attraversa il baratro. L'intrico di corde scricchiola sinistramente quando lo saggiate per provare se può reggere il vostro peso.

Sul fondo del dirupo ci sono degli enormi cristalli che riflettono la luce. Tra le gemme ci sono sei cristallici (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), i quali emettono la luce che viene rifratta e amplificata dagli altri minerali.

**Cristallici (6)** [All N, Mov immobile, CA 2, DV 8, pf 40, tpcCA0 n/a, Att speciale, Fer speciale, TS G8, Mor n/a, PX 560].

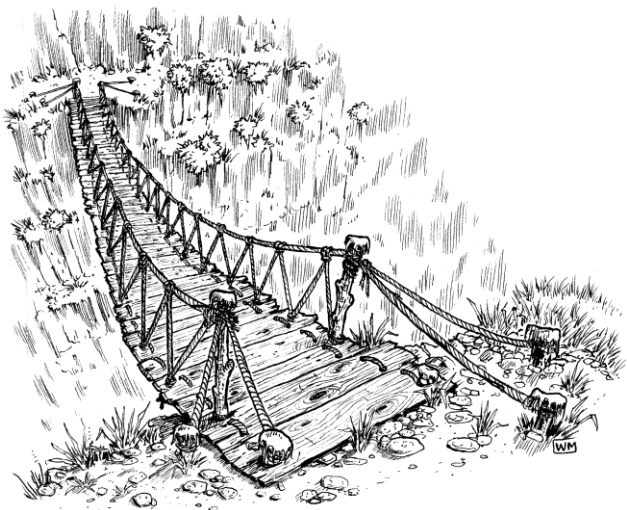
Questi esseri non intelligenti hanno l'aspetto di frammenti di zaffiro blu lunghi circa 2,1 m. Di solito rimangono dormienti finché non vengono disturbati, per esempio se qualcuno scaglia loro addosso un oggetto pesante o tenta di danneggiarli.

I cristallici sono immuni agli incantesimi, tranne a quelli che influenzano la terra o hanno effetti fisici. Se vengono infastiditi, emettono un lampo di luce e un fischio ad alta frequenza che colpiscono tutti quelli entro 18 m, ma non hanno effetto sugli altri cristallici.

Le vittime del bagliore devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure sono frastornate dal fulgore accecante. I bersagli di livello (o DV) inferiore ai DV del cristallico perdono conoscenza per 2d4 round, quelli di livello (o DV) uguale ai DV del cristallico sono accecati per 1d4 round, mentre quelli di livello (o DV) superiore ai DV del cristallico sono storditi per un round.

Il sibilo ad alta frequenza fa staccare dal corpo del mostro una miriade di minuscole schegge affilate, che causano un numero di ferite variabile secondo la CA dei bersagli. Per ogni punto di CA superiore a 3, subiscono 1d4 ferite. Per esempio, un personaggio che indossa una cotta di maglia (CA 5) perde 2d4 ferite mentre uno che porta un'armatura imbottita (CA 8) patisce 5d4 ferite. Creature con CA 3 o migliore non subiscono nessun danno da questo attacco.

Dopo aver sferrato la loro offensiva, i cristallici scavano una galleria per rifugiarsi sottoterra, usando delle vibrazioni che disintegrano il terreno. Chiunque tocca un cristallico mentre sta compiendo questa operazione deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione o rimane vittima della *disintegrazione*. La creatura scava al ritmo di 6 m per round e lascia dietro di sé una galleria perfettamente liscia e coperta di polvere.



Il ponte di corda può reggere fino a 90 kg. Per ogni 0,5 kg oltre questo limite, c'è un 1% (cumulativo) di possibilità che le corde si spezzino, facendo precipitare i personaggi sul fondo della voragine. Il master deve tenere a mente che il peso da considerare non è soltanto quello del PG, ma deve includere anche tutto l'equipaggiamento che trasporta. Il tunnel oltre l'ingresso della grotta dall'altra parte del burrone nasconde una trappola. Quando gli avventurieri lo percorrono, il master deve leggere il testo seguente:

La galleria è larga 1,8 m all'imboccatura, ma si allarga fino a 2,4 m di altezza e di ampiezza nei 12 m successivi, quando comincia a salire con una pendenza piuttosto ripida. I vostri piedi scivolano sul pavimento e vi rendete conto che il terreno è più liscio di quello su cui avete camminato finora. È anche coperto da uno spesso strato di sabbia e sporcizia. Approssimativamente 8 m più avanti, scoprite dei pioli arrugginiti di ferro saldamente piantati nella parete alla vostra sinistra, che salgono fino a un portello circolare del diametro di 90 cm. Nel mezzo della botola, assicurata al soffitto di pietra da robusti rivetti metallici, c'è una ruota di ferro. L'intero meccanismo odora di olio, come se fosse perfettamente lubrificato. Sul pavimento, proprio sotto di esso, c'è una piccola chiazza di olio rancido.

Un'attenta ispezione del portello rivela che la ruggine nasconde un'iscrizione incisa sulla superficie di ferro. Per leggerla, occorre grattare via la patina che la ricopre. Il messaggio, scritto nel complesso linguaggio degli elfi, dice: "La ruota dell'esistenza gira e la vita ritorna al suo inizio, nel caos primordiale da cui ebbe origine." L'iscrizione è un patetico tentativo di Fuocoscuoro di scrivere una massima filosofica. Il fantasma pensa che sia davvero ironico che delle creature unicellulari come le melme (area G41) siano in grado di consumare una vittima e riportarla al suo stato primordiale. La ruota si muove abbastanza facilmente e può essere girata in entrambe le direzioni.

Se viene ruotata in senso orario, il portello si apre liberando una gigantesca macina di pietra che sfonda il muro di gesso, camuffato in modo da sembrare roccia, in fondo alla galleria. Gli avventurieri hanno un round per reagire, prima

che la pietra di cinque tonnellate prenda abbastanza abbrivio da diventare inarrestabile per chiunque abbia una forza inferiore a quella di un gigante. Quando colpisce, il masso causa 5d10 ferite da schiacciamento. Se il personaggio sopravvive all'impatto, è trascinato all'indietro lungo il tunnel e precipita nel burrone, a meno che non riesca in qualche modo a spostarsi dalla traiettoria della macina. La pietra rotola fino in fondo al passaggio, ma non può cadere nella voragine perché si ferma all'imboccatura della grotta, che è più stretta del resto del cunicolo. Il macigno blocca definitivamente l'accesso al castello attraverso questa via.

#### G41. Stanza delle melme

Se la ruota sul portello (area G40) viene girata in senso antiorario, la botola si sblocca facilmente. Una melma cristallina (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) precipita direttamente addosso al personaggio che apre il portello, ricoprendolo interamente. Le altre melme viscosi che Fuocoscuoro ha confinato qui escono una per round. Il fantasma si è procurato una singola melma e, grazie a una dieta particolare, è riuscita a farla riprodurre per formare questa colonia. Il portello è costruito con perizia e l'interno è ricoperto da una spessa lastra di vetro, per impedire che i mostri riescano a dissolverlo.

**Melma cristallina (1)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 4, pf 22, tpcCA0 16, Att 1, Fer 4d4 + paralisi (schianto), TS G4, Mor 12, PX 190].

Un colpo riuscito infligge 4d4 ferite per la mucosa acida che ricopre il mostro e, se la vittima non riesce in un tiro salvezza contro veleno, resta paralizzata e viene divorata in breve tempo. La melma cristallina non corrode il metallo ma il legno, il tessuto e la carne. È immune agli attacchi basati sul fuoco, sul freddo e sull'acido, ma subisce danno normale dall'elettricità e dal *dardo incantato*. Le armi le causano solo 1 ferita per colpo andato a segno, ma quelle di legno vengono corrose nel giro di 10 minuti dopo il colpo riuscito contro il mostro.

**Melme viscosi (8)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 18, 17, 16, 16, 16, 15, 15, 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 + corrosione (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 dopo il colpo riuscito del mostro. In ogni caso, la melma viscosa si aggrappa all'avversario. Una volta dissolta l'armatura, il suo acido infligge 2d8 ferite a ogni round finché il mostro non viene ucciso. La melma viscosa è immune agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, ma subisce danno normale dall'elettricità e dalle armi.

Questa trappola è particolarmente pericolosa per i guerrieri, dato che le proprietà corrosive dei mostri possono privare un personaggio dell'armatura e delle armi. Una melma che cade addosso a un avventuriero può anche tentare di colpire chiunque si trova entro 1,5 m dal bersaglio principale.

La stanza dietro la botola è un quadrato di 6 m di lato. Un condotto lungo 100 m arriva fino alla sala delle torture (area S38), nel sotterraneo. Fuocoscuo getta i resti delle sue vittime alle melme attraverso la grata che si trova nella sala delle torture. Le melme viscosi sono appiccicate alle pareti della camera. Arrampicarsi lungo lo scivolo in pendenza non è particolarmente complicato, perché i personaggi possono appoggiarsi alle pareti. Tuttavia, per arrivare al passaggio un avventuriero deve prima arrampicarsi fino al soffitto, alto 9 m, con una penalità del 40% all'abilità scalare pareti dei ladri o di -8 alla prova di Destrezza.

#### G42. Galleria superiore sinistra

Se gli avventurieri percorrono il passaggio occidentale, trovano un cammino agevole. Il tunnel sale dolcemente e, dopo aver percorso circa 120 m, il primo personaggio osserva questa scena:

La galleria si apre su una voragine sotterranea. La tua luce ti consente di vedere che il precipizio è largo 18 m e profondo circa 40 m. Alla tua destra vedi un insolito scintillio di colori. Due strette passerelle gemelle di pietra, ognuna larga poco più di 1 m, distanziate tra loro di circa 2 m, formano una coppia di archi fino all'altra sponda del baratro. I ponti hanno dei parapetti alti 60 cm, che potrebbero servire come corrimano per un halfling ma sono completamente inutili per un umano. Stranamente, entrambi terminano di fronte alla parete di roccia e non alla grotta che si apre in mezzo a loro. Per raggiungerli, devi salire una breve scalinata. Scolpita nella pietra di fronte a te c'è un'iscrizione che dice: "L'Alto percorre la via di destra, il virtuoso percorre la via di sinistra."

La luce in fondo alla voragine è quella emessa dai cristallini che si trovano vicino al ponte di corda (area G40). Il passaggio sicuro è quello di destra, infatti "l'Alto" è un riferimento ai seguaci del dio in esilio. L'altro ponte nasconde due insidie. Nel mezzo c'è una botola che si apre quando viene calpestata. Un ladro può individuarla e disinnescarla normalmente. Questo trabocchetto ne cela un secondo, più letale, innescato dalle incisioni magiche poste su entrambi i parapetti di pietra. Le rune sono invisibili e chiunque passa tra di esse attiva la trappola. Quando ciò accade, il master deve leggere il testo seguente:

Mentre camminate sul ponte, sentite lo scricchiolio di un macchinario straziato e un rombo profondo. La pietra vibra e geme sotto un peso prodigioso, e vedete un enorme masso che avanza rotolando lungo la campata. Vi voltate per fuggire nella direzione da cui provenite, ma c'è un altro macigno che viene verso di voi, e vi rendete conto di essere in trappola.

Le incisioni incantate liberano le due gigantesche sfere di pietra da nicchie segrete nascoste nelle pareti di roccia. I massi rotolano lungo il ponte da direzioni opposte e collidono nel mezzo della passerella, infliggendo a tutti quelli che si trovano sul loro percorso 12d6 ferite. Se qualcuno decide di buttarsi di sotto, subisce il normale danno da caduta. Se un personaggio cerca di aggrapparsi ai parapetti

per lasciarsi penzolare all'esterno, le sfere gli schiacciano le dita causandogli 3d6 ferite e facendogli perdere la presa, precipitandolo nel vuoto. Se invece un avventuriero si appiattisce sul pavimento del ponte, non subisce alcun danno perché i macigni passano sopra i parapetti e lo sfiorano soltanto, lasciandolo incolume. I pietroni si scontrano a metà del ponte con un rumore rimbombante e causando una pioggia di schegge. L'urto li spacca in grossi blocchi che potrebbero cadere addosso a chi si trova sul fondo della voragine. Ogni personaggio che si è buttato (o è caduto) nello strapiombo viene colpito da 1d4-1 frammenti, ognuno dei quali causa 6d6 ferite.

I PG devono anche vedersela con le garguglie che si annidano tra le rocce sopra il burrone. In totale, ci sono sette di questi mostri nascosti tra le ombre dei picchi. Le creature attaccano i sopravvissuti alla trappola finché questi sono ancora disorientati dall'accaduto. Se gli avventurieri prendono il ponte sicuro per attraversare il precipizio, le garguglie li affrontano quando raggiungono la metà del cammino.

I mostri cominciano il loro assalto con una picchiata, cercando di far precipitare gli avversari giù dal ponte. Se viene colpito da questo attacco, un personaggio deve riuscire in una prova di Forza oppure viene buttato di sotto. Nei round seguenti, le garguglie continuano a lottare cercando di afferrare gli avventurieri e scagliarli nel vuoto. Le creature combattono finché non vengono uccise tutte tranne una. L'ultima garguglia sopravvissuta cerca di barattare le informazioni riguardanti la porta segreta (vedi sotto) in cambio della salvezza, iniziando a gridare la parola "porta" in un linguaggio comune a malapena comprensibile. Se gli avventurieri interrompono i loro attacchi, il mostro indica un punto nella parete di roccia sotto il ponte, poi vola via nella tana.

Nascosti nel covo delle garguglie ci sono tre zaini ammassati che contengono 230 mo, cinque gemme, un **anello della protezione +1** e una **scimitarra +4, lama della difesa**.

**Garguglie (7)** [All C, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 4+4, pf 28, 23, 21, 21, 19, 17, 16, tpcCA0 15, Att 4, Fer 2d3/2d3 (artigli), 1d6 (morso), 1d4 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 765].

Le garguglie possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

Sotto il ponte, a 6 m dall'imboccatura della galleria che sale verso il castello, c'è una porta nella parete rocciosa. Degli appigli scavati nella pietra e ingegnosamente nascosti permettono di raggiungerla. Dalla cengia di roccia, un PG che sta attivamente cercando una porta segreta può trovarla se ottiene un risultato di 1 (1-2 per elfi, mezzelfi e nani) su 1d8, invece che su 1d6. Un ladro può notarla se riesce in una prova di scoprire trappole con una penalità del 15%. Una volta individuata la porta, va aperta utilizzando la chiave che si trova nel nascondiglio segreto del livello superiore della torre del mago (area K34) oppure scassinandola. Anche un incantesimo *pietra in fango* permette di oltrepassare l'ostacolo. Il passaggio conduce alla caverna degli elementi (area G43).

Se gli avventurieri riescono ad arrivare dall'altra parte del ponte, risalendo la galleria per 6 m scoprono delle ossa incastonate nel soffitto del passaggio. Altre ossa conficcate nella parete formano una scala a pioli. Appesa a un gancio d'osso c'è una tunica color rosso sangue.

Nel centro della botola c'è una mano scheletrica che sporge verso il basso. Le ossa sono dure come l'acciaio e praticamente indistruttibili. Incisa su uno stinco c'è questa frase: "Per aprire la botola, devi ungere la mano." Fuocoscuo ha usato un gioco di parole, perché per far sbloccare il portello bisogna "ungere" la mano scheletrica mettendole una moneta d'oro nel palmo. Questo è un classico esempio del contorto senso dell'umorismo del fantasma. Il passaggio conduce alla sala delle ossa (area S39).

#### G43. Caverna degli elementi

Davanti a voi sentite un fischio acuto e irregolare. La galleria è scavata grossolanamente e gli scalini sono corti ma ben progettati. Ogni 12 m c'è una nicchia nella roccia in cui è posto un teschio con all'interno una candela spenta. Mentre scendete maggiormente in profondità, il sibilo diventa sempre più forte, fino a trasformarsi in un ululato stridulo. Più avanti, vedete la fine del tunnel e una strana luce arancione che danza sulle pareti del passaggio.

Le scale sbucano in un lago sotterraneo all'interno di una caverna circolare del diametro di 85 m e alta 12 m. Nello specchio d'acqua c'è un'isola lunga 60 m, con la spiaggia rocciosa circondata da una cortina di fiamme. Il suono proviene da laggiù e il fuoco illumina la grotta. Uno stretto ponte di pietra connette i gradini all'isola. Forma una striscia nera ampia solo 90 cm, circa 2 m sopra la chiara superficie della pozza. Pur realizzata con perizia, questa passerella sembra troppo delicata persino per sopportare il proprio peso, per non parlare di quello di un uomo.

Alcuni anni fa, quando un gruppo di avventurieri è riuscito ad arrivare troppo vicino al suo filatterio spirituale, Fuocoscuo ha fatto ingaggiare da Aleysa degli ingegneri nani per realizzare la galleria che conduce alla caverna. Avendo una particolare avversione per i nani, e per mantenere la segretezza riguardo al passaggio, il fantasma li ha poi uccisi e dai loro crani ha ricavato le macabre lampade che adornano il tunnel. Poi ha fatto assumere da Aleysa un potente mago per creare i sigilli ed evocare gli elementali che sorvegliano il suo filatterio e il cubo di Caliban. Dopo che lo stregone ha terminato il suo compito, Fuocoscuo ha eliminato anche lui.

I sigilli elementali, che si estendono anche nel Piano etereo e nel Piano astrale, impediscono a qualsiasi attacco o incantesimo basato sugli elementi, come una *palla di fuoco*, di oltrepassarli. Nei piani esterni a quello materiale, hanno l'aspetto di una sfera di energia viola che circonda l'intera grotta. Questa barriera oppone una certa resistenza ma, se viene spinta con abbastanza forza, può essere piegata e oltrepassata. Tuttavia, qualsiasi personaggio che passa attraverso i sigilli mentre ha attivi su di sé gli effetti di un incantesimo elementale, come *scudo di fuoco*, deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure subisce gli effetti della *disintegrazione*. Non appena il gruppo si avvia

per il passaggio che conduce all'isola, il master deve leggere il testo seguente:

Quando mettete piede sul ponte, sentite un leggero formicolio attraversarvi il corpo e vedete un lampo di luce blu. Il camminamento non ha parapetti o mura, ed è scivoloso e bagnato. Delle rune di potere argentee sono scolpite nel marmo scuro. L'acqua è pulita e rischiarata dai riflessi del fuoco.

L'elementale dell'acqua è il primo dei quattro che proteggono il filatterio spirituale di Fuocoscuo. La creatura attacca quando il primo PG raggiunge la metà della passerella. Nell'acqua è completamente invisibile e comincia il suo assalto creando un muro d'acqua largo 9 m per spazzare via gli avventurieri dal ponte. Questo impatto causa 2d6 ferite e tutti quelli che vengono colpiti devono riuscire in un tiro salvezza contro paralisi per evitare di essere travolti e gettati nella pozza, profonda 6 m. Poi l'elementale assume una forma vagamente umanoide e attacca i personaggi che si trovano ancora all'asciutto.

La creatura può colpire con i pugni, causando il normale danno, oppure può cercare di inglobare al suo interno un bersaglio di taglia umana o più piccola. In quest'ultimo caso, per determinare la CA della vittima bisogna ignorare l'armatura, perché il mostro non ha bisogno di penetrarla per andare a segno. Se l'attacco ha successo, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi con una penalità di -2 (la pietra del ponte è molto scivolosa), altrimenti viene trascinata sott'acqua. Con questa tattica, l'elementale tenta di eliminare per primi i PG che indossano armature pesanti o portano molto equipaggiamento, perché sa che gli avventurieri gravati da un ingombro eccessivo sono più soggetti a inabissarsi e affogare. La creatura cerca di trascinare in acqua il maggior numero di avversari possibile. Mentre si trova nel suo elemento, il mostro ha il vantaggio di vincere automaticamente l'iniziativa, a meno che un personaggio non indossi un anello del cammino sull'acqua o simili. Inoltre, si muove costantemente per attaccare i nemici alle spalle, ottenendo un bonus di +2 ai tiri per colpire.

**Elementale dell'acqua (1)** [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 54 m (18 m), CA 2, DV 12, pf 59, tpcCA0 10, Att 1, Fer 2d8 (schianto) o speciale (stretta), TS G12, Mor 10, PX 2.800].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire l'elementale, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite aggiuntive da questo elementale.

Se gli avventurieri sopravvivono al combattimento con l'elementale dell'acqua, il master deve leggere quanto segue:

Arrivate di fronte alla cortina di fiamme. Siete completamente bagnati e gocciate copiosamente. La barriera di fuoco, che inizia 3 m all'interno della spiaggia dell'isola, crepita e scoppietta, mandando lingue blu, rosse e

arancioni che arrivano al soffitto della caverna. La roccia dell'isolotto è bruciata, sgretolata e pulsa di una bianca luce incandescente. Anche se siete vicini al muro di fiamme, alto 12 m, non percepite nessun calore. Tuttavia, non appena mettete piede sull'isola, avvertite di nuovo un formicolio e vedete un lampo di luce blu. Una vampata quasi solida vi colpisce, trasformando in vapore l'acqua che vi impregna.

I sigilli formano un anello largo 6 m intorno all'isola. Non appena gli avventurieri li oltrepassano, iniziano a rendersi conto del calore emanato dall'elementale. Tuttavia, per il primo round, non subiscono nessuna ferita perché il caldo è mitigato dall'acqua di cui sono impregnati. L'elementale del fuoco ha la forma di un muro di fiamme. Infligge 3d4 ferite a chiunque lo attraversa, 2d4 ferite a chi si trova entro 3 m e 1d4 ferite a quelli entro 6 m. Poi, con un ruggito di esultanza, la creatura assume il suo normale aspetto di una colonna di fuoco e attacca.

Il tocco dell'elementale può incendiare i materiali infiammabili, come i vestiti, se il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Se gli abiti di un personaggio prendono fuoco, egli subisce 1d6 ferite per 1d4 round, o finché non riesce a spegnere le fiamme. Per farlo, deve rotolarsi a terra per un intero round. Qualsiasi arma che colpisce l'elementale deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi o viene distrutta. Le armi con dei "più" ottengono un bonus analogo nel tiro salvezza. Per esempio, un oggetto +1 riceve un bonus di +1. Chiunque si avvicina al mostro abbastanza da poterlo ingaggiare in mischia subisce 2d6 ferite per round, come se stesse attraversando un *muro di fuoco*.

**Elementale del fuoco (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 87, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire l'elementale, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Se gli avventurieri uccidono l'elementale del fuoco, spengono la principale fonte di luce nella caverna. Il master deve leggere il testo che segue:

Di fronte a voi, le bianche rocce incandescenti e bruciacchiate ritornano improvvisamente marroni e nere, come se riprendessero il loro colore originario. Il terreno è irregolare, con macigni, frastagliati affioramenti sassosi e massi cristallini sparpagliati dappertutto. Alcune delle pietre pulsano di un bagliore che dà al suolo un aspetto ultraterreno.

Quando gli avventurieri attraversano il sigillo protettivo, sentono la superficie dell'isola tremare e percepiscono una leggera scarica elettrica. Dato che l'elementale della terra è fuso con il suolo, sorprende il gruppo con un risultato di 1-4 su 1d6. Può spostarsi attraverso la solida roccia, per cui può

essere individuato solo tramite *individuazione dell'invisibilità* o *visione del vero*. Può generare una scossa tellurica una volta per turno e utilizza questa abilità per cominciare il suo attacco. Il sisma fa cadere per terra tutti gli avventurieri che falliscono un tiro salvezza contro paralisi e causa 2d6 ferite a ogni PG entro 18 m. Comunque, il sigillo fa sì che i poteri dell'elementale non si estendano oltre questo limite.

Il mostro poi si sposta attraverso la roccia per circondare il guerriero più corazzato del gruppo, cioè quello con l'armatura migliore. Una volta per turno, può creare una gabbia di pietra per imprigionare un personaggio. Per liberarsi, la vittima deve spezzare le sbarre, effettuando con successo una prova per aprire porte con una penalità di -2 (come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) oppure infliggendogli 45 punti di danno. La gabbia ha CA 4. Dopo aver imprigionato il primo nemico, l'elementale assume forma umanoide e attacca per primo chi ha l'aspetto di un mago, dato odia profondamente gli incantatori.

**Elementale della terra (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 69, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire l'elementale, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario con i piedi appoggiati a terra subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Una volta che gli avventurieri hanno distrutto l'elementale della terra, devono affrontare quello dell'aria. Il suo dominio è limitato a un anello del diametro di 12 m che circonda l'avvallamento al centro dell'isola. Il master deve leggere a voce alta questa descrizione:

Il terreno affonda e forma una depressione larga 24 m e profonda 15 m. Una sottile striscia di pietra nera, identica a quella che sormonta il lago, attraversa l'avvallamento. Sospesa 3 m sopra il ponte, nel centro esatto della fossa, c'è una sfera di metallo. Il globo, del diametro di 60 cm, è ricoperto di rune arcane.

Un vortice d'aria turbina nella buca con la forza di un uragano. Fa mulinare la polvere ed è l'origine del fischio che avete sentito mentre vi avvicinavate alla caverna. Nonostante tutto, la sfera rimane perfettamente immobile, come se non fosse investita dal vento. Non appena mettete piede sul ponte e vi inoltrate nel ciclone, sentite il familiare formicolio e vedete il lampo blu. Il frastuono vi circonda e parlare è quasi impossibile. La sabbia vi fa lacrimare gli occhi e a contatto della pelle sembra carta vetrata. Avanzate precariamente, lottando per mantenere l'equilibrio.

All'interno del vortice, gli avventurieri sono decisamente in svantaggio, mentre l'elementale dell'aria è libero di muoversi nel proprio elemento. Tutti i personaggi devono riuscire in un tiro salvezza contro paralisi oppure vengono accecati dalla sabbia. Inoltre, ogni volta che vuole lanciare un incantesimo mentre si trova nell'area del turbine, un PG deve prima riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi.

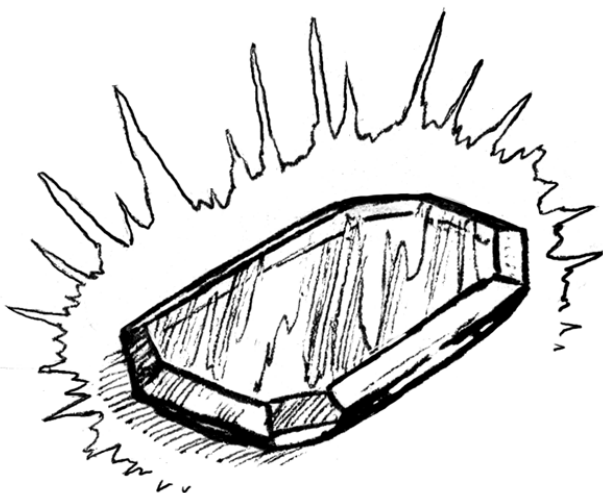
Infine, per poter avanzare nonostante il vento, ogni avventuriero deve riuscire in una prova di Forza.

L'elementale attacca prima che il gruppo abbia il tempo di adattarsi alle condizioni ambientali. Nella zona dell'uragano, la creatura è completamente invisibile e sorprende gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. Se colpisce con successo, il bersaglio deve riuscire in una prova di Forza oppure perde l'equilibrio e viene scagliato giù dal ponte. Il master dovrebbe assegnare delle penalità alla prova dei personaggi con una massa corporea piccola e leggera. La caduta causa 10d6 ferite. Un avventuriero che sta precipitando non può attaccare.

**Elementale dell'aria (1)** [All N, Mov volo 108 m (36 m), CA 2, DV 12, pf 49, tpcCA0 10, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G12, Mor 10, PX 2.800].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire l'elementale, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario in volo subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

La sfera metallica che contiene il filatterio spirituale di Fuocoscura e il cubo di Caliban è ricoperta di iscrizioni magiche che impediscono agli elementali di toccarla. Il globo è tenuto sospeso da una **gemma del potere** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) incastonata nel ponte.



Se gli avventurieri riescono a impossessarsi del pugnale sacrificale che è il suo filatterio spirituale, Fuocoscura si trova in serio svantaggio. Infatti, può essere annientata definitivamente solo colpendola con quest'arma. Versare dell'acqua sacra sul pugnale o cercare di distruggerlo in qualsiasi altro modo non ha alcun effetto e fa solo infuriare il fantasma. L'acqua sacra, tuttavia, costringe Fuocoscura a rifugiarsi nel Piano etereo per un intero giorno. Una volta recuperato il filatterio, i personaggi devono trovare il fantasma e sbarazzarsene per sempre.

Durante i suoi viaggi, Fuocoscura si è impadronita del cubo di Caliban, un potente artefatto che le conferisce gran parte

del suo potere. Questo oggetto è l'artefice della creazione dello spazio extradimensionale in cui si trova attualmente il castello di Kraggenkrest. Ha l'aspetto di un cubo di cristallo con all'interno una versione in miniatura del maniero. In realtà, il cubo contiene il castello e il castello contiene il cubo.

### Galleria inferiore

Il torrente ha scavato una galleria naturale sotto il castello di Kraggenkrest, che fornisce un ingresso secondario al maniero. Comunque, Fuocoscura è a conoscenza di questa entrata e ha predisposto delle trappole e delle guardie lungo il tunnel. È molto difficile lanciare incantesimi nello stretto spazio di questo passaggio. Per farlo un personaggio deve prima riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione. Qualsiasi lanterna o torcia portata all'interno del cunicolo viene subito spenta e inzuppata dall'acqua.

### G44. Caverna della cascata

Il ruscello ha scavato un tunnel naturale attraverso la montagna, ma è una via difficile da percorrere, che vi obbliga più a strisciare che a camminare, e lanciare incantesimi nella stretta galleria pare quasi impossibile. Approssimativamente 300 m davanti a voi, nei meandri del passaggio serpeggiante, vedete una debole luminescenza verdastra. Mentre avanzate a fatica lungo il percorso, vi accorgete che il torrente scorre fuori da una grande caverna, al cui interno c'è uno specchio d'acqua del diametro di 18 m. Alla luce fosforescente dei licheni che crescono sulle rocce, riuscite a vedere una cascata che precipita da una cengia circa 12 m sopra la pozza. Arrampicarsi fin lassù in cima sembra pericoloso a causa degli spruzzi d'acqua che rendono scivoloso ogni appiglio. Le rive scoscese formano intorno al laghetto una passerella di pietra larga appena 1,5 m e il soffitto a volta della grotta si innalza 18 m più su.

Se gli avventurieri hanno una fonte di luce, riescono a vedere un buco nella volta della caverna, 18 m sopra il lago. Questo foro, del diametro di 1,8 m, conduce alle gallerie superiori. Tuttavia, a meno che i personaggi non siano in grado di volare oppure di arrampicarsi fino al soffitto, non hanno modo di raggiungere questa apertura. Un ladro può usare la sua abilità di scalare pareti con una penalità del 40%. Sono necessarie tre prove per portare a termine con successo l'arrampicata e, se lo scalatore fallisce il secondo o il terzo tiro, precipita nella pozza.

Il laghetto sembra profondo, anche se i PG possono vedere delle striature di luce balenare sotto la superficie. Se guardano più attentamente, notano che i lampi vengono dai pesci che guizzano. Si tratta di piranha, che Fuocoscura ha gettato nella pozza. I mostri sciamano su chiunque resta nell'acqua per più di tre round o che sta sanguinando a causa delle ferite subite.

**Piranha giganti (8)** [All N, Mov nuoto 45 m (15 m), CA 6, DV 3+3, pf 16, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G2, Mor 7, PX 65].

Oltre ai piranha, nel lago c'è anche un fustigatore. Il mostro si sposta lentamente sul fondo della pozza per attaccare

l'avventuriero più vulnerabile o più isolato dal resto del gruppo. Chiunque osserva l'acqua può notare le reazioni dei pesci al suo passaggio. Individuare il fustigatore è estremamente difficile, date le sue abilità di camuffamento e visto che il poco calore che emana è parzialmente assorbito dall'acqua, il che impedisce l'uso efficace dell'infravisione. La creatura cerca di afferrare un nemico e trascinarlo nel lago, dove la sua capacità di indebolirlo dovrebbe essere sufficiente a far annegare il malcapitato. Un personaggio tirato sott'acqua ha 2d4 round di tempo per tornare in superficie, prima di affogare.

**Fustigatore (1)** [All CM, Mov 9 m (3 m), CA 0, DV 11, pf 56, tpcCA0 11, Att 1, Fer 5d4 (morso), TS G11, Mor 8, PX 2.400].

Il fustigatore si mimetizza imitando una grossa stalagmite e può spesso sorprendere gli avversari, estendendo all'improvviso uno dei suoi sei tentacoli, simili a spesse corde, fino a una distanza di 15 m. Un tentacolo che colpisce una vittima si avvolge intorno al suo corpo senza infliggere ferite, ma al round successivo comincia a tirarla verso la bocca del mostro a una velocità di 3 m per round. Le secrezioni del tentacolo, inoltre, provocano debolezza come un *raggio dell'indebolimento* per 1d4 round. Per liberarsi dal tentacolo occorre riuscire in una prova per aprire porte (come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Il mostro subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sull'elettricità, ma teme il fuoco al punto da subire una penalità di -4 ai tiri salvezza contro gli attacchi che ne fanno uso.

Arrampicarsi fino in cima alla cascata è difficile a causa dei licheni scivolosi e degli spruzzi d'acqua. I ladri hanno una penalità di -20% all'abilità scalare pareti, mentre gli altri personaggi devono riuscire in una prova di Destrezza con una penalità di -4. Chi fallisce la prova perde la presa e precipita nella pozza, dopo aver subito 1d6 ferite a causa dell'impatto con le rocce.

#### G45. Galleria del torrente

In cima alla cascata, scoprite che il torrente proviene da un'altra galleria. Il tunnel è stretto come quello precedente e vi obbliga ad avanzare uno alla volta, gattonando sulle mani e sulle ginocchia.

Avete strisciato per una trentina di metri su per il tortuoso passaggio quando vedete, attraverso l'acqua trasparente, il luccichio familiare dell'oro. Notate anche le ossa di un uomo incastrate contro uno sperone di roccia. Il riflesso proviene da un pesante medaglione stretto nella mano dello scheletro.

Fuocoscuoro ha preparato un semplice tranello nel torrente. Lo scheletro è quello dell'uomo che ha progettato e costruito la trappola. Il fantasma ha ucciso lui e i suoi aiutanti per essere sicuro che non avrebbero rivelato questo segreto a nessuno. Il medaglione d'oro è l'esca che fa scattare il trabocchetto. Se un avventuriero cerca di prenderlo, aziona una leva dorata che spalanca una botola nascosta nella volta del tunnel. Un macigno cade e sigilla il

passaggio dietro al gruppo, mentre una grata di pietra scende davanti ai personaggi.

Dato che la galleria è molto stretta, solo il primo e l'ultimo avventuriero possono tentare di gettarsi oltre gli ostacoli prima di essere intrappolati. Si tira normalmente l'iniziativa. Se il personaggio la vince, deve riuscire in una prova di Destrezza. In caso di fallimento, scivola mentre tenta di oltrepassare il macigno o la grata e viene colpito, subendo 4d6 ferite. Se il PG vince l'iniziativa di due o più punti e riesce a sgusciare via con successo, anche chi gli sta immediatamente dietro può cercare di mettersi in salvo. Le armature causano una penalità di -1 al tiro di iniziativa per ogni due punti di protezione. Per esempio, un PG che indossa un'armatura di cuoio (CA 7) ha una penalità di -1 all'iniziativa, mentre uno che porta una corazza a strisce (CA 4) ha una penalità di -3.

Il macigno interrompe il flusso del ruscello, causando l'innalzamento del livello dell'acqua e il potenziale annegamento del gruppo. Il blocco non è a tenuta stagna, per cui un personaggio che può rimpicciolirsi o mutare forma, per esempio con un'*autometamorfosi*, è in grado di scivolare intorno al masso o tra le sbarre. I PG hanno a disposizione 10 round per evitare di affogare, dopodiché l'acqua raggiunge il soffitto. Dei piccoli canali di scolo sono scavati nella roccia per alleggerire la pressione dell'acqua.

Lanciare incantesimi negli angusti confini della galleria e con il livello del torrente che si innalza è estremamente difficile. Per farlo, un avventuriero deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione. Il personaggio più vicino alla grata può cercare di sollevarla o di piegare le sbarre, ma per avere successo deve effettuare con successo una prova per aprire porte con una penalità di -2 (come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). I PG possono scambiarsi di posto tra loro, per far provare i più forti, ma ogni inversione di posizione tra due avventurieri vicini richiede un round.

Se i personaggi recuperano il medaglione, scoprono un'iscrizione in elfico incisa sulla sua superficie, che dice: "L'avidità uccide, l'avidità è buona." Fuocoscuoro ha anche lanciato sul ciondolo un incantesimo che le permette di sapere immediatamente se un qualsiasi essere vivente se ne impossessa, informandola così della presenza di intrusi.

La galleria del torrente alla fine diventa troppo stretta per consentire di percorrerla. Se qualcuno insiste nel proseguire, 300 m più avanti lungo il tunnel scopre un tubo di ceramica del diametro di 30 cm che incanala l'acqua verso le cucine del castello.

#### FANTASMI

**Francis Fuocoscuoro** (mago del 9° livello/chierico del 4° livello): [All CM, Mov volo 27 m (9 m), CA 2, DV 10, pf 61, tpcCA0 11, Att 1, Fer vedi sotto, TS G10, Mor 12, PX 14.500].

Incantesimi dei maghi (3/3/3/2/1): 1° livello: *dardo incantato*, *individuazione della magia*, *scudo*; 2° livello: *immagini speculari*, *nube maleodorante*, *ragnatela*; 3° livello: *fulmine magico*, *palla di fuoco* (x2); 4° livello: *muro di ghiaccio*, *tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *muro di ferro*.

Incantesimi dei chierici (3/2): 1° livello: *comando*, *incuti paura*, *oscurità*; 2° livello: *malasorte*, *silenzio*.

In vita, Fuocoscura era una donna vanesia e vendicativa che odiava gli uomini. Era una maga proveniente da una cultura di amazzoni, che adorava lanciare incantesimi distruttivi dagli effetti spettacolari, come *palla di fuoco* o *fulmine magico*. Nella maggior parte dei casi, non stava particolarmente attenta a chi veniva a trovarsi nell'area di effetto delle sue magie e l'utilizzo indiscriminato degli incantesimi le è costato l'esilio da molte città.

Faceva parte di un gruppo composto da potenti avventurieri e, durante un disastroso tentativo di salvare uno dei suoi compagni, rimase intrappolata nel Piano eterico. Per breve tempo fu fatta schiava da alcune creature di quella dimensione e quando riuscì a fuggire si imbatté nell'Alto, una divinità esiliata e dimenticata che cercava di ritornare nel Piano materiale. Fuocoscura fece un patto con il dio. Accettò di vendergli la sua anima e di servirlo, diffondendo il suo culto nel Piano materiale, e in cambio l'Alto le diede la Mano Rossa. È un marchio a forma di mano, simile a un tatuaggio, che porta impresso sul petto. Funziona come un catalizzatore che le permette di usare gli incantesimi senza l'ausilio di un libro di magia. Quando Fuocoscura lancia un incantesimo, la Mano Rossa pulsa di un bagliore malsano. Anche se Francis non lo sa, il marchio è una parte dell'essenza dell'Alto e ha un'intelligenza limitata.

L'Alto la rimandò nel Piano materiale per preparare il suo ritorno. Non molto dopo, Fuocoscura morì sotto la lama del pugnale sacrificale di una sacerdotessa degli elfi oscuri. Tuttavia, l'elfa non riuscì a impossessarsi della sua anima, perché apparteneva già all'Alto. Il dio fece ritornare Fuocoscura nel mondo dei viventi ma, per punirla del suo fallimento, non la riportò in vita bensì la condannò alla maledizione della non morte. Legò lo spirito della donna al pugnale sacrificale, l'oggetto che l'aveva uccisa, facendola diventare un fantasma.

Diversamente da molti altri nella sua condizione, Fuocoscura sa benissimo di essere morta, ma non se ne cura. Ciò la rende estremamente pericolosa, le consente di sfruttare appieno i suoi poteri e di conoscere le sue debolezze. La consapevolezza di essere un fantasma ne riduce di molto la vulnerabilità, perché la spinge a proteggere il filatterio spirituale cui è legata.

Per 200 anni, Fuocoscura ha infestato il mondo dei viventi. Ha ucciso la sacerdotessa che l'aveva sacrificata e ha dominato un elfo oscuro guerriero/mago per costringerlo a riportare in superficie il suo filatterio dalle profondità del mondo sotterraneo. Ha vagato in lungo e in largo diffondendo il male, finché la sua strada non l'ha condotta a Ovestlanda e al castello di Kraggenkrest.

Fuocoscura brama il potere ed è motivata da un odio inestinguibile. È assolutamente nemica dei vivi e le piace giocare con le prede. All'inizio si limita a infastidire il gruppo, ma le sue azioni diventano via via più minacciose, finché alla fine scatena tutta la propria potenza. La sua tattica preferita è quella di cercare di separare i personaggi, in modo da poterli attaccare più facilmente.

Durante la sua esistenza mortale, Fuocoscura aveva un odio viscerale per un druido suo compagno di avventure. Per questo motivo, è particolarmente ostile verso i chierici maschi e li attacca per primi. Disprezza i guerrieri uomini e cerca di ucciderli nel modo più veloce ed efficace. Se nel

gruppo ci sono delle donne, tenta di renderle inoffensive per poi sacrificarle all'Alto. Qualsiasi personaggio immolato con il pugnale degli elfi oscuri risorge come un fantasma asservito a Fuocoscura. Grazie a un'abilità concessale dell'Alto, può anche comandare i non morti di minor potere.

Francis Fuocoscura è uno spirito maligno di grande potere. Dato che si trova contemporaneamente sul Piano materiale e su quello eterico, è in grado di controllare le proprie manifestazioni su entrambi i piani. Può diventare invisibile a volere. Può rendere qualsiasi parte del suo essere corporea, semicorporea o incorporea, in modo da riuscire a passare attraverso le pareti. Tuttavia, una trasformazione completa richiede tre round. Sfruttando questa sua capacità, riesce a sorprendere gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. Non cammina sul pavimento ma si sposta fluttuando, per cui è in grado di volare.

Essendo uno spirito non morto, Fuocoscura si nutre del calore e dell'energia vitale, cosa che provoca negli esseri viventi che le sono vicini la sensazione di rabbrivire. Gli attacchi basati su fuoco o calore non le infliggono alcuna ferita e anzi le consentono di rigenerare 1 pf per ogni dado, fino a un massimo di 8 pf. Tuttavia, se l'attacco causa più di 8 dadi di danno, quelli in eccesso oltre questo limite sovraccaricano le sue capacità di assorbimento e la feriscono normalmente. Il tocco di Fuocoscura causa 1d8 ferite da freddo. Ogni volta che colpisce una vittima con successo, recupera 1 pf. Inoltre, se la vittima non riesce in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 subisce dei dolorosi spasmi muscolari che, di fatto, la paralizzano per 2d4 giorni. Diversamente dai fantasmi descritti nel manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*, non fa invecchiare le vittime.

Fuocoscura ha anche dei poteri telecinetici, che le permettono di spostare fino a 20 kg di peso. Può usare la *telecinesi* per effettuare manipolazioni di precisione oppure per generare una forza d'urto che infligge 9 ferite. Questa abilità può essere utilizzata una volta per turno.

Può anche usare la *suggestione* su qualsiasi creatura che è addormentata o debilitata. Per evitare conseguenze, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Se Fuocoscura riesce a influenzare un personaggio, gli effetti durano per un'intera settimana.

Fuocoscura può usare la magia come se fosse un mago del 9° livello e un chierico del 4° livello. Lancia gli incantesimi tramite il marchio della Mano Rossa che ha sul petto. Questo catalizzatore, un dono dell'Alto, le permette di usare gli incantesimi senza bisogno di un libro di magia.

Dato che è stata uccisa da un pugnale sacrificale degli elfi oscuri, Fuocoscura può essere colpita solo dalle armi magiche forgiate dagli elfi. Le altre armi non le causano alcuna ferita. Come gli altri non morti, è immune ai veleni, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. L'acqua sacra le provoca soltanto 1d4 ferite. L'acido le causa invece il normale danno se è in forma corporea o semicorporea.

In vita, Fuocoscura era una donna vanitosa. Una volta fu orribilmente sfregiata dall'acido, per cui si infuria se qualcuno lo usa di nuovo contro di lei. In questo caso, concentra i suoi attacchi sul malcapitato finché non riesce a ucciderlo. Come detto in precedenza, gli attacchi basati sul

fuoco le permettono di recuperare punti ferita, perciò non ha problemi a scagliare una *palla di fuoco* anche se si viene a trovare nell'area di effetto dell'esplosione. Se è gravemente ferita, Fuocoscuo si ritira dal combattimento per due turni e utilizza il suo potere di ricostituzione, che le consente di tornare al massimo dei punti ferita. Se la sua forma corporea viene completamente distrutta (cioè ridotta a 0 pf), le occorrono 24 ore per raccogliere abbastanza forza da crearne un'altra. Il solo modo di annientare definitivamente Fuocoscuo è pugnalarla con la lama sacrificale degli elfi oscuri che è stata usata per ucciderla 200 anni fa.



**Nicole:** [All CM, Mov volo 27 m (9 m), CA 2, DV 9+2, pf 47, tpcCA0 11, Att 1, Fer vedi sotto, TS G10, Mor 12, PX 9.000].

Nicole era ospite al castello quando venne assaltato. Presuntuosa e ambiziosa in vita, lo è ancora di più dopo essere divenuta un non morto. È uno spirito maligno al servizio di Fuocoscuo. Dato che si trova contemporaneamente sul Piano materiale e su quello eterico, è in grado di controllare le proprie manifestazioni su entrambi i piani. Può diventare invisibile a volere. Può rendere qualsiasi parte del suo essere corporea, semicorporea o incorporea, in modo da riuscire a passare attraverso le pareti. Tuttavia, una trasformazione completa richiede tre round. Sfruttando questa sua capacità, riesce a sorprendere gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. Non cammina sul pavimento ma si sposta fluttuando, per cui è in grado di volare.

Come molti fantasmi, Nicole ha anche dei poteri telecinetici, che le permettono di spostare fino a 4,5 kg di peso. Può usare la *telecinesi* per effettuare manipolazioni di precisione oppure per generare una forza d'urto che infligge 2 ferite. Questa abilità può essere utilizzata una volta per turno. Diversamente dai fantasmi descritti nel manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*, non fa invecchiare le vittime.

Nicole si nutre del calore e dell'energia vitale, cosa che provoca negli esseri viventi che le sono vicini la sensazione di rabbrivire. Gli attacchi basati su fuoco o calore non le infliggono alcuna ferita e anzi le consentono di rigenerare 1 pf per ogni dado, fino a un massimo di 8 pf. Tuttavia, se l'attacco causa più di 8 dadi di danno, quelli in eccesso oltre questo limite sovraccaricano le sue capacità di assorbimento e la feriscono normalmente.

Nicole ha due abilità speciali che la rendono unica: può risucchiare la memoria e creare delle illusioni mentali. Il suo tocco causa 1d8 ferite da freddo e il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti il fantasma assorbe le ultime 1d10x10 settimane di ricordi della vittima. Questo effetto non solo cancella la memoria del personaggio, ma gli fa anche dimenticare gli incantesimi che

ha memorizzato e perdere i punti esperienza che ha accumulato nel frattempo. Inoltre, se il PG sta combattendo, resta disorientato e perde automaticamente l'iniziativa nel round successivo.

Nicole può invadere la mente di un'altra persona. Il bersaglio del suo attacco mentale ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -3, anche se in qualche circostanza le tattiche del fantasma sono così subdole che la vittima potrebbe non rendersi conto di essere manipolata. Può instillare un'illusione mentale che ha effetti visivi, uditivi, olfattivi e tattili. Può creare qualsiasi situazione desidera, ambigua oppure drammatica. Di solito comincia con un inganno verosimile e gradualmente ne aumenta la portata. Per esempio, potrebbe far sentire a un personaggio dei rumori indistinti e successivamente convincerlo che un altro membro del gruppo si sta comportando in modo sospetto. Sfrutta questo potere per suscitare o incrementare la paranoia tra gli avventurieri. Durante lo scontro finale, usa le illusioni al massimo della potenza. Se in qualsiasi momento la vittima cerca di convincersi dell'irrealtà della scena, ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per liberarsi dagli effetti dell'allucinazione. Se ha successo, il PG ha un bonus di +2 a tutti i successivi tiri salvezza per resistere agli attacchi mentali di Nicole.

Essendo un fantasma, Nicole può essere colpita solo dalle armi magiche +2. Le altre armi non le causano alcuna ferita. Come gli altri non morti, è immune ai veleni, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. L'acqua sacra le provoca le normali ferite. Se viene ridotta 0 pf o meno, impiega un intero giorno per riformare il suo corpo ectoplasmatico. Il solo modo di annientarla definitivamente è quello di distruggere il suo filatterio spirituale, il ciondolo che si trova nella camera degli ospiti n. 2 (area K21).

**Ashae:** [All CM, Mov volo 27 m (9 m), CA 2, DV 7+2, pf 38, tpcCA0 12, Att 1, Fer vedi sotto, TS G10, Mor 12, PX 6.500].

Ashae era la figlia del barone Kraggen. Ora è uno spirito maligno asservito a Fuocoscuo. Come tutti i fantasmi, dato che si trova contemporaneamente sul Piano materiale e su quello eterico, è in grado di controllare le proprie manifestazioni su entrambi i piani. Può diventare invisibile a volere. Può rendere qualsiasi parte del suo essere corporea, semicorporea o incorporea, in modo da riuscire a passare attraverso le pareti. Tuttavia, una trasformazione completa richiede tre round. Sfruttando questa sua capacità, riesce a sorprendere gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. Non cammina sul pavimento, ma si sposta fluttuando, per cui è in grado di volare.

Ashae si nutre del calore e dell'energia vitale, cosa che provoca negli esseri viventi che le sono vicini la sensazione di rabbrivire. Gli attacchi basati su fuoco o calore non le infliggono alcuna ferita e anzi le consentono di rigenerare 1 pf per ogni dado, fino a un massimo di 8 pf. Tuttavia, se l'attacco causa più di 8 dadi di danno, quelli in eccesso oltre questo limite sovraccaricano le sue capacità di assorbimento e la feriscono normalmente. Il tocco di Ashae causa 1d8 ferite da freddo. Ogni volta che colpisce con successo, se la vittima non riesce in un tiro salvezza contro incantesimi con

una penalità di -2 subisce dei dolorosi spasmi muscolari che, di fatto, la paralizzano per 2d4 giorni. Inoltre, ogni attacco messo a segno permette ad Ashae di recuperare 1 pf.

Ha anche dei poteri telecinetici, che le permettono di spostare fino a 20 kg di peso. Può usare la *telecinesi* per effettuare manipolazioni di precisione oppure per generare una forza d'urto che infligge 9 ferite. Questa abilità può essere utilizzata una volta per turno. Diversamente dai fantasmi descritti nel manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*, non fa invecchiare le vittime.

Ashae ha una peculiare abilità speciale. La melodia che suona con l'arpa e le canzoni che canta sono così malinconiche che tutti quelli in un raggio di 30 m che ascoltano la musica per più di tre round devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 oppure cadono preda della disperazione. Le vittime hanno una penalità di -2 ai tiri per colpire e in ogni round devono riuscire in una prova di Saggezza oppure iniziano a battibeccare con gli altri, diventano frustrati e interrompono ciò che stanno facendo, ecc.

Ashae può essere colpita solo dalle armi magiche +2. Le altre armi non le causano alcuna ferita. Come gli altri non morti, è immune ai veleni, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. L'acqua sacra le provoca le normali ferite. Se viene ridotta 0 pf o meno, impiega un intero giorno per riformare il suo corpo ectoplasmatico. Il solo modo di annientarla definitivamente è quello di distruggere il suo filatterio spirituale, la bambola che si trova nella camera dei bambini (area K27).

## NUOVI MOSTRI

### Arbusto arciere

Num. mostri:	0 (1d20)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (getto di spine)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	VII
Punti esperienza:	20

Gli arbusti arcieri hanno foglie verdi dall'aspetto malaticcio, fusti rachitici, e rami contorti e irti di spine. Questi mostri sono carnivori e attaccano il bersaglio scagliandogli contro un getto formato da parecchie piccole spine, con una gittata massima di 6 m.

Gli arbusti possono svelle le radici e muoversi verso le vittime per divorarle. Il fusto, infatti, somiglia a un grosso mucchio di foglie e nasconde una grande bocca piena di spine molto resistenti, che vengono utilizzate come denti per masticare la preda una volta che è stata uccisa.

### Bizzarria d'acqua

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

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

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

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

### Creatura del Piano elementale dell'aria

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	volo 36 m (12 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	2
Attacchi:	nessuno
Ferite:	nessuno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	20

Queste creature hanno l'aspetto di sfere fluttuanti di luce verde e sembrano dei fuochi fatui. Hanno un'intelligenza di livello animale.

Sono immuni alle armi non magiche e non attaccano fisicamente. Tuttavia, possono generare tre volte al giorno un intenso lampo di luce, che acceca per 3d4 round tutti

coloro che falliscono un tiro salvezza contro pietrificazione. Comunque, possono usare questa capacità soltanto quando sono inquiete o percepiscono che il loro padrone è nervoso. Le creature possono aumentare l'intensità del proprio bagliore fino all'equivalente di quello generato da un incantesimo *luce* oppure diminuirla fino a un tenue barlume. Non possono, in nessun caso, annullare del tutto il chiarore che emettono.

Se vengono a trovarsi all'interno dell'area di effetto di un incantesimo di *oscurità* (oppure *oscurità persistente*), sono uccise all'istante se non riescono in un tiro salvezza contro incantesimi.

### Cristallico

Num. mostri:	2d6 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	2
Dadi vita:	8
Attacchi:	speciale
Ferite:	speciale
Tiri salvezza:	G8
Morale:	non applicabile
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	560

Questi esseri non intelligenti hanno l'aspetto di lunghi frammenti di zaffiro blu lunghi circa 2,1 m. Di solito rimangono dormienti finché non vengono disturbati, per esempio se qualcuno scaglia loro addosso un oggetto pesante o tenta di danneggiarli.

I cristallici sono immuni agli incantesimi, tranne a quelli che influenzano la terra o hanno effetti fisici. Se vengono infastiditi, emettono un lampo di luce e un fischio ad alta frequenza che colpiscono tutti quelli entro 18 m, ma non hanno effetto sugli altri cristallici.

Le vittime del bagliore devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure sono frastornate dal fulgore accecante. I bersagli di livello (o DV) inferiore ai DV del cristallico perdono conoscenza per 2d4 round, quelli di livello (o DV) uguale ai DV del cristallico sono accecati per 1d4 round, mentre quelli di livello (o DV) superiore ai DV del cristallico sono storditi per un round.

Il sibilo ad alta frequenza fa staccare dal corpo del mostro una miriade di minuscole schegge affilate, che causano un numero di ferite variabile secondo la CA dei bersagli. Per ogni punto di CA superiore a 3, subiscono 1d4 ferite. Per esempio, un personaggio che indossa una cotta di maglia (CA 5) perde 2d4 ferite mentre uno che porta un'armatura imbottita (CA 8) patisce 5d4 ferite. Creature con CA 3 o migliore non subiscono nessun danno da questo attacco.

Dopo aver sferrato la loro offensiva, i cristallici scavano una galleria per rifugiarsi sottoterra, usando delle vibrazioni che disintegrano il terreno. Chiunque tocca un cristallico mentre sta compiendo questa operazione deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione o rimane vittima della *disintegrazione*. La creatura scava al ritmo di 6 m per round e lascia dietro di sé una galleria perfettamente liscia e coperta di polvere.

### Demone delle ossa (demone di basso rango)

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	12+6
Attacchi:	1 (artiglio)
Ferite:	2d6
Tiri salvezza:	G12
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.200

Questi demoni di basso rango provengono dai gironi infernali dell'Abisso, nel Piano del Caos, e hanno il potere di animare le ossa. Sono incorporei, ma possono riunire assieme le ossa per formare un enorme scheletro, che utilizzano per combattere e che sono in grado di modellare in qualsiasi forma desiderano. Possono anche creare armi e strumenti rudimentali fatti di ossa.

I demoni delle ossa non sono influenzati dagli incantesimi, eccetto quelli specifici contro i demoni. Quando attaccano, colpiscono come una creatura da 3 DV (tpcCA0 17). Se un bersaglio è difeso dall'incantesimo *protezione dal male*, non possono toccarlo e indietreggiano come se si fossero scottati.

Gli attacchi fisici sferrati con armi da taglio e da punta gli causano solo metà danno.

### Melma cristallina

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	4d4 + paralisi
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	190

La melma cristallina è una varietà di melma viscosa che si è adattata a vivere nell'acqua. Può crescere fino a un diametro di oltre 3 m, con uno spessore di circa 15 centimetri. È quasi completamente invisibile quando è immersa nel suo elemento naturale. È trasparente come il vetro, eccetto per delle piccole chiazze bianche qua e là.

Una melma cristallina colpisce come un serpente, scagliandosi contro gli avversari con il suo corpo. Un colpo riuscito infligge 4d4 ferite per la mucosa acida che ricopre il mostro. Inoltre, se la vittima non riesce in un tiro salvezza contro veleno, resta paralizzata e viene divorata dalla melma in breve tempo.

Diversamente da quella viscosa, la melma cristallina non corrode il metallo ma il legno, il tessuto e la carne.

La melma cristallina è immune agli attacchi basati sul fuoco, sul freddo e sull'acido, ma subisce danno normale dall'elettricità e dal *dardo incantato*. Le armi le causano solo 1 ferita per colpo andato a segno, ma quelle di legno vengono corrose nel giro di 10 minuti dopo il colpo riuscito contro il mostro.

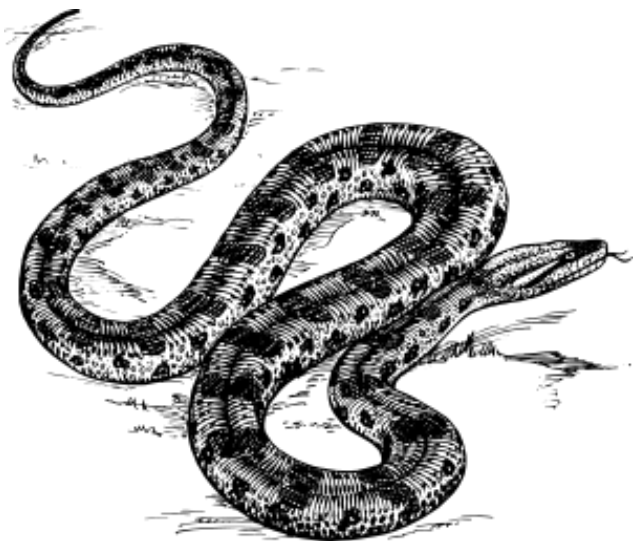
### Scarabeo acquatico gigante

Num. mostri:	1d12 (2d10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) nuoto 27 m (9 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	3d6
Tiri salvezza:	G2
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	80

Gli scarabei acquatici giganti vivono solo nell'acqua dolce, preferibilmente profonda. Sono divoratori voraci che si nutrono di qualsiasi preda che riescono a catturare. Sulla terraferma sono lenti e goffi, ma in acqua si muovono molto velocemente.

Le loro mandibole possenti sono in grado di provocare seri danni agli scafi delle imbarcazioni e spesso le colonie di scarabei che vivono lungo le rive dei fiumi e dei laghi assaltano le barche per affondarle e divorare gli occupanti.

Questi animali respirano esclusivamente aria ma, quando devono rimanere sommersi per un lungo periodo di tempo, catturano sotto le grandi ali una bolla d'aria e la trasportano sott'acqua in una grotta o in un anfratto, in modo da garantirsi una riserva di ossigeno.



### Serpente, anaconda

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 (morso, stritolamento)
Ferite:	1d4/2d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	440

Questi serpenti sono lunghi fino a 9 m. Attaccano dapprima con il morso e, se riescono a colpire, possono stritolare automaticamente la vittima, causando 2d4 ferite aggiuntive. Lo stritolamento prosegue nei round successivi.

Le creature intrappolate possono sfuggire dalle spire se effettuano con successo un tiro come se stessero forzando una porta, con una penalità di -1 al tentativo (come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord*<sup>TM</sup>).

Chiunque tenta di liberare un prigioniero dalla stretta usando le maniere forti ha il 20% di possibilità di colpire la vittima invece del serpente (si tira il danno normalmente, ma si applica alla vittima).

### NUOVI OGGETTI MAGICI

#### Corazza di piastre +2, libertà di azione

Questa armatura, oltre a essere una corazza di piastre +2, permette all'indossatore di muoversi e attaccare senza alcuna limitazione persino quando è vittima di una *ragnatela*, un *blocca persone* oppure *lentezza*, o addirittura se si trova sott'acqua. Questi incantesimi semplicemente non hanno alcun effetto su di lui. Sott'acqua, il personaggio si muove alla normale velocità di superficie e causa le normali ferite anche con armi da taglio (come asce e scimitarre) e da botte (come mazzafrusti, martelli e mazze), fintantoché l'arma è brandita e non lanciata. Questo potere non consente tuttavia di respirare sott'acqua senza un appropriato aiuto magico.

#### Cotta di maglia elfica

Questa armatura magica è così leggera e sottile che può essere indossata sotto i normali vestiti senza mostrare alcun segno della sua presenza. Date le sue caratteristiche, può essere utilizzata anche dai ladri.

Soltanto il 20% di queste armature è di taglia abbastanza grande da poter essere indossata anche da un umano, mentre nel restante 80% dei casi può essere portata soltanto da una creatura di taglia elfica (o più piccola).

#### Cubo di Caliban (artefatto)

Ha il potere di trasportare in uno spazio extradimensionale tutta l'area intorno a sé, fino a un massimo di 800 m di diametro. L'artefatto ha l'aspetto di un cubo di cristallo con all'interno una versione in miniatura del territorio che si trova nella tasca dimensionale.

L'effetto può essere invertito mettendo il cubo sottosopra. Rompere l'artefatto fa collassare la tasca dimensionale e causa la distruzione di tutto ciò che si trova al suo interno nel giro di cinque round. Le creature che non sono in grado di viaggiare tra le dimensioni vengono anch'esse annientate. Il cubo di Caliban può ricreare gli effetti di una **fortezza istantanea** due volte al giorno, quelli di un **cubo di forza** una volta alla settimana e quelli dell'incantesimo *proiezione astrale* una volta al mese.

L'artefatto non può essere definitivamente distrutto semplicemente rompendolo. Se ciò accade, si verificano gli effetti descritti in precedenza, ma il cubo si riforma nel giro di un mese e ricompare in un'altra parte del multiverso.

Come molti artefatti, il cubo di Caliban ha degli effetti secondari insoliti e spiacevoli. Il suo possessore sviluppa,

---

infatti, una grave megalomania e diventa gradualmente caotico malvagio.

### **Gemma del potere**

Questa pietra preziosa è lavorata come una gemma del valore di 2.000 mo. Può essere utilizzata per ottenere tre effetti differenti.

Il primo crea un sottile fascio di forza invisibile, lungo fino a 18 m, che può sostenere oggetti o strutture.

Il secondo evoca un *muro di forza*, come l'omonimo incantesimo dei maghi.

Il terzo intrappola uno o più bersagli che si trovano entro 21 m in una gabbia di forza magica che copre un'area quadrata con il lato di 6 m. Le creature imprigionate possono fuggire soltanto se riescono a passare attraverso le sbarre, se la gabbia viene dissolta con un incantesimo *dispersione della magia* (gli effetti generati dalla gemma si considerano essere del 9° livello) oppure al termine dell'effetto magico, che dura per 6 turni.

## **NUOVI INCANTESIMI**

### **Incantesimi dei maghi**

#### **Trappola di gelo**

Livello: 4°

Durata: 2 round più 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

Una *trappola di gelo* può essere collocata su qualunque oggetto che può essere aperto e chiuso. Quando qualcuno che non sia l'incantatore apre l'oggetto protetto dalla *trappola di gelo*, essa crea un'esplosione congelante in un raggio di 1,5 m intorno all'oggetto. Il gelo infligge 1d4 ferite più 1 per livello del mago; è consentito un tiro salvezza per dimezzare il danno.

L'oggetto protetto non viene danneggiato dall'esplosione. Un oggetto protetto da questo incantesimo non può essere ulteriormente difeso con *chiavistello magico*, *rune esplosive* o simili. Un incantesimo *scassinare* non può eliminare la *trappola di gelo*, inoltre essa è difficile da individuare e rimuovere: tutti i tentativi hanno una probabilità di successo dimezzata e, in caso di fallimento, la trappola scatta immediatamente.

### **Incantesimi dei chierici**

#### **Individuazione dei veleni**

Livello: 1°

Durata: 1 turno più 1 round per livello

Gittata: tocco

Questo incantesimo permette di scoprire se un oggetto è stato avvelenato o è velenoso. Ogni round è possibile esaminare un singolo oggetto oppure un'area quadrata con il lato di 1,5 m. Il lanciatore ha il 5% di possibilità per livello di determinare l'esatto tipo di veleno.

#### **Sterilizzare**

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: 3 m

Questo incantesimo sterilizza gli oggetti dai microbi portatori di malattie in un'area quadrata con il lato di 1,5 m per livello del lanciatore. È efficace anche contro mostri come muffe, funghi e cubi gelatinosi, che hanno però diritto a un tiro salvezza. Per ogni tre livelli, è possibile colpire una creatura entro l'area di effetto. Se è lanciato direttamente su una persona ammalata, non è in grado di curarla, ma rallenta l'insorgere della malattia o ne fa regredire temporaneamente gli effetti per un giorno per livello.

## 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.

Archer Bush from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

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.

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

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 Gyax.

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.

Ooze, Crystal 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.

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

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.

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 copyright Aránzazu Fernández, used with permission: [www.aranzazufernandez.deviantart.com](http://www.aranzazufernandez.deviantart.com), [aranfc@gmail.com](mailto:aranfc@gmail.com).

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

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

CHDDCM1 Il Castello di Kraggenkrest, copyright 2017 Chimerae Hobby Group. Author Ray Reaux.

## 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)