

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Jokul Frosti
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Stefan Keller
Illustrazioni: Jeff Freels, William McAusland
Mappe: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2022 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM4 - 1ª Edizione - Dicembre 2022

INDICE

Introduzione	4
La verità dietro la leggenda	4
Le Montagne Boreali	7
Il Reame dei Ghiacci Eterni	13
L'obelisco di ghiaccio	26
Lo scontro finale	30
Spunti per ulteriori avventure	31
Jokul Frosti	31
Nuovi mostri	32
Il corno del gelo	39
Nuovi oggetti magici	40

Mappe

Mappa G – Il passo dei giganti	41
Mappa R – Il Reame dei Ghiacci Eterni	42
Mappa P – Picco Gelido	43
Mappa A – L'accampamento dei guli	43
Mappa O – L'obelisco di ghiaccio	44

Abbreviazioni

½E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
½O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i>	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

Jokul Frosti è un’avventura per un gruppo di 5-8 personaggi dell’11°-14° livello. È ambientata principalmente in un piccolo regno fatato – il Reame dei Ghiacci Eterni – dal quale i PG non possono fuggire se non dopo aver completato la missione che li attende. Per la buona riuscita dell’impresa è raccomandato un buon assortimento di classi all’interno della compagnia.

LA VERITÀ DIETRO LA LEGGENDA

Le leggende che parlano del Vecchio Uomo Inverno – detto anche Nonno Gelo, Padre Inverno o Jack Brina – sono universalmente note e diffuse praticamente presso tutte le culture del mondo. Questa emblematica creatura assume di volta in volta aspetti diversi e valenza positiva o negativa, ma è indubbio che faccia parte integrante del folclore planetario. Che sia descritto come un simpatico spiritello combinaguai oppure un vecchio malmostoso e crudele, la sua figura è sempre uno dei cardini della mitologia invernale. Nell’accezione più classica, è ritenuto responsabile del tempo gelido e dell’arrivo dell’inverno nel mondo. Da più parti è considerato la personificazione del ghiaccio e del freddo, uno spargitore di gelo capace di congelare la natura, gli animali e persino gli uomini.

Nella realtà, che quasi sempre supera la fantasia, questo eminente personaggio esiste davvero! Il suo nome terreno è Jokul Frosti, che nella lingua comune può essere tradotto approssimativamente come Ghiacciolo Gelo. Tuttavia, non ha nulla a che fare con l’avvento dell’inverno e il ciclo eterno delle stagioni. È uno scellerato semidio, figlio del dio dei venti e di una donna mortale delle desolate plaghe del nord. Melwyna – questo il suo nome – era in realtà una strega del caos che aveva alterato il proprio orrido aspetto grazie alle sue abilità innate, riuscendo così a ingannare l’amante celeste. Dopo aver dato alla luce il bambino, ha convinto la divinità a renderla immortale. Essendosi reso conto, soltanto dopo aver acconsentito a questa richiesta, della vera identità della malvagia strega – una creatura vecchia e rugosa, orribile a vedersi – il dio dei venti l’ha punita recludendola per sempre, assieme al frutto della loro breve passione amorosa, in un regno fatato nel cuore stesso del polo: il Reame dei Ghiacci Eterni. Pur trovandosi effettivamente nel mondo del Piano Materiale, è un luogo praticamente inaccessibile e nel quale il semidio e sua madre sono condannati a rimanere in eterno.

Innumerevoli secoli sono passati dagli accadimenti appena narrati. Jokul Frosti e la megera, entrambi imperituri, hanno trascorso anni interminabili in una solitudine di ghiaccio e freddo, ma ancor più gelide sono le loro anime nere. Il figlio è stato plagiato dalla madre, che ne ha assecondato il lato malvagio, assoggettandolo completamente al proprio volere. Dopo aver tramato nell'ombra per un tempo immemorabile, finalmente la maliarda ha elaborato un piano per potersi al contempo vendicare e tenere l'intero pianeta sotto scacco.

Per un paradossale scherzo del destino – un incredibile colpo di fortuna dal punto di vista di Melwyna e dei suoi alleati, o un'assurda coincidenza sciagurata per tutti gli altri – la strega del caos si è casualmente imbattuta in un artefatto di grande potenza, il corno del gelo, creato all'inizio dei tempi dal dio dell'inverno e che si credeva perduto per sempre. Si tratta di una sorta di cornucopia che, invece della proverbiale abbondanza, fa traboccare in continuazione gelo, neve e ghiaccio. Per pura casualità il corno si trovava nascosto, all'insaputa di tutti e disattivato, proprio nelle gelide lande del Reame al cui interno sono confinati Jokul Frosti e sua madre. Una volta venuta in possesso del mirabolante artefatto, la strega ha appreso come farlo funzionare e ha deciso di utilizzarlo per avvolgere il mondo in un inverno perenne, rovinando così l'esistenza di tutte le altre creature viventi proprio come il dio dei venti ha fatto con lei e suo figlio. Tramite alcuni dei suoi emissari, un clan di giganti del ghiaccio, il semidio ha fatto portare il corno ai confini delle terre polari, in mezzo alle montagne. Qui si trova tutt'ora, facendo scaturire i suoi gelidi effetti.

Sono passati alcuni mesi dal ritrovamento e i poteri del corno del gelo cominciano a farsi sentire anche nelle terre civilizzate, espandendo sempre di più il proprio raggio d'azione che inizialmente era circoscritto alla regione polare. Anche nel regno dove si trovano i personaggi, già da diverse settimane il tempo sembra essere impazzito. Pur essendo nel cuore dell'estate, venti gelidi soffiano implacabili, mentre nubi plumbee oscurano il sole scaricando nell'aria chicchi di grandine grossi come noci e persino consistenti nevicate. È come se il clima fosse tornato quello del pieno inverno. La gente è allibita, le piante già fiorite sono avvizzite e le coltivazioni nei campi sono andate distrutte. Gli animali al pascolo sono stati frettolosamente ricondotti al sicuro nelle stalle e lo spettro della fame incombe sulla popolazione, visto che le provviste di cibo sono al minimo e i raccolti non sono giunti alla maturazione. Anche le scorte di legna sono quasi esaurite e la micidiale combinazione di gelo e carestia rischia di decimare la cittadinanza.

Coinvolgere i PG

È a questo punto della storia che entrano in scena i personaggi. Nel seguito viene proposto un approccio legato al fatto che – visto il livello raggiunto – i PG sono ormai famosi per le loro gesta e quindi il re decide di contattarli per chiedere loro di occuparsi della cosa e risolvere il mistero. Se il master non ritiene che un espediente del genere possa funzionare, è ovviamente libero di escogitarne un altro che meglio si adatta alle esigenze del gruppo o della campagna di gioco. L'avventura ha inizio mentre la compagnia si trova nella capitale. Il master deve leggere a voce alta:

È ormai più di un mese che il tempo pare impazzito in tutto il regno. Nonostante sia piena estate, il clima è quello dell'inverno più rigido che possiate ricordare. Un vento freddo sferza implacabile uomini e cose, gelando fin nel midollo delle ossa e strappando via alberi, tegole e altre parti delle costruzioni meno solide. Il cielo plumbeo è costantemente solcato da nubi minacciose, che riversano alternativamente pesanti nevicate e scrosci di grandine, a volte con chicchi di dimensioni tali da devastare tutto quanto e sfondare persino i tetti. La capitale è in ginocchio, fame e freddo mietono quotidianamente vittime e le strade sono invase da cumuli di ghiaccio. Le tempeste di neve sono ormai all'ordine del giorno e la situazione si sta facendo sempre più disperata. I messaggeri inviati nel resto della nazione hanno, purtroppo, riportato notizie simili da tutte le regioni. Dovunque il maltempo la fa da padrone, anche se nei territori più meridionali sembra che le cose vadano leggermente meglio. Qualunque sia la causa che sta provocando questo disastro, pare che la fonte si trovi a nord e si stia spostando – lenta ma inesorabile – sempre più verso sud, stringendo nella sua morsa di ghiaccio una zona sempre più grande.

A corte non sanno che pesci pigliare. Consiglieri, maghi e indovini non sono rimasti con le mani in mano, e hanno fatto ricorso a tutte le loro conoscenze arcane per tentare di fare un po' di luce su questo mistero, ma senza riuscire a ottenere risultati degni di nota. Alla fine, il re ha deciso di prendere in mano la questione. Da stamattina all'alba, gli araldi sono in giro per tutto il regno proclamando un decreto ufficiale. Tutti gli eroi e gli avventurieri della nazione sono caldamente invitati a presentarsi a palazzo con la massima urgenza, per comunicazioni riguardanti la sicurezza dell'intero stato. Data la vostra fama, non avete potuto certo esimervi, anche perché – a dirla tutta – vi siete stancati di vivere in questa sorta di inverno perenne che attanaglia la città. Quindi vi siete equipaggiati in pompa magna e poi, intabarrati nei cappotti e nelle pellicce più pesanti che possedete, avete raggiunto la residenza reale. Senza tanti complimenti, un drappello della guardia ha registrato i vostri nomi e poi vi ha frettolosamente fatto accomodare in un vasto salone, nelle caserme della guarnigione che effettua servizio permanente a palazzo. Lo stanzone di pietra è spoglio, tranne per delle creste araldiche, orifiamme e trofei di guerra appesi alle pareti, e alcune scomode panche di legno sulle quali vi siete seduti in attesa di ulteriori istruzioni. Fortunatamente, il fuoco scoppiettante che arde in un enorme camino vi ha permesso di riscaldarvi un po'. Sembra che, almeno fino a questo momento, siate gli unici ad aver risposto all'appello del re.

I PG hanno l'opportunità di fare qualche domanda ai soldati che li hanno scortati fin nella sala, prima che se ne vadano per tornare ai propri doveri di sentinella. Il comandante del drappello è un capitano, cosa piuttosto insolita che rivela quanto il re abbia a cuore la faccenda. Tutti gli uomini, una mezza dozzina in totale, vestono con le uniformi della guardia reale e sono estremamente leali al sovrano. Non sono troppo scortesii, anche se mantengono un portamento militare, ma in realtà non sanno molto di più sulla faccenda. Durante la chiacchierata, rivelano che altre persone si sono

presentate in precedenza, ma molte sono state rimandate a casa, anche se non ne conoscono il motivo. L'intera corte è preoccupatissima per quello che sta succedendo ma sembra che, finalmente, uno dei maghi più anziani abbia scoperto qualcosa di importante che potrebbe aiutare a risolvere il problema, anche se non hanno idea di cosa possa trattarsi. Dopo una mezz'ora di attesa, durante la quale i personaggi possono conversare con i militari oppure rimanere da soli, il master deve leggere a voce alta:

All'improvviso la porta si spalanca, lasciando penetrare nella stanza un refolo gelido. Un funzionario di corte, completamente imbacuccato in un mantello di pelliccia, entra scortato da un quattro guardie. Si inchina verso di voi e, con un sorriso di circostanza, vi invita a seguirlo per presenziare all'udienza che sua maestà si è degnato di concedervi. Imboccate rapidamente l'uscita, preceduti dal messo e scortati dalle sentinelle, che si dispongono a coppie davanti e dietro di voi.

Attraversate velocemente il cortile spazzato dal vento e venite introdotti nel palazzo reale vero e proprio. Superate altre anticamere sorvegliate da soldati, quasi perdendovi nei labirintici corridoi sfarzosi e ben illuminati. Arrivate finalmente in una sala d'attesa con molte porte, dove dei paggi si occupano dei vostri mantelli zuppi di neve. Qualche attimo dopo, un maggiordomo in livrea si affaccia da uno degli usci e vi fa segno di seguirlo.

Entrate in un lussuoso salone delle udienze, ben riscaldato e rischiarato a giorno dalle mille candele accese sopra due grandi lampadari di ferro appesi al soffitto. La stanza è sorvegliata da numerose sentinelle con la livrea della guardia reale e, oltre a voi, ci sono altre decine di persone. Per lo più si tratta di nobili e maggiorenti della città, ma intravedete anche alcuni avventurieri e persino della gente comune. Ci sono un sacco di sedie, quasi tutte occupate, mentre dalla parte opposta della camera siede il re in persona, circondato dai suoi consiglieri più fidati. Dopo qualche minuto, sua maestà batte rumorosamente un paio di volte il suo scettro sul tavolo di quercia che gli sta di fronte e d'improvviso la sala piomba nel silenzio assoluto. Schiarendosi la voce, il sovrano inizia a parlare:

"Signori, i guai che affliggono la nostra nazione sono palesi agli occhi di tutti. Sembra che le forze della natura abbiano deciso di rivoltarsi contro di noi. I miei indovini, la cui abilità è fuori discussione, sono riusciti a scoprire la fonte di queste disgrazie. Sembra che l'epicentro di tutti i nostri guai sia da qualche parte proprio nel mezzo delle Montagne Boreali, lungo i confini settentrionali del regno!"

Il re fa una pausa, mentre un mormorio di sorpresa e preoccupazione attraversa il salone. La reputazione funesta delle Montagne Boreali è ben nota a tutti e nemmeno gli esploratori più valenti si arrischiano a viaggiare nella zona a cuor leggero. Dopo qualche attimo, che sembra durare molto a lungo, il sovrano continua: "Naturalmente, non c'è un secondo da perdere. I nostri eroi e avventurieri più forti e coraggiosi devono prepararsi immediatamente a partire per investigare sul posto. Occorre scoprire chi c'è dietro a questo misfatto e mettere fine una volta per tutte alla faccenda. Vi ringrazio!"

Senza por tempo in mezzo, il re si alza e imbocca una porta, scortato da un codazzo di lacchè e guardie del corpo, lasciando gli astanti stupefatti per le notizie appena comunicate. Mentre fate per alzarvi, uno dei consiglieri riporta il silenzio facendo squillare una campanella, poi intima con voce profonda: "Le persone che nominerò mi seguano senza indugio..."

Oltre a quelli dei PG, il delegato elenca un'altra ventina di nomi. Alcuni dei presenti, in gruppetti, a coppie oppure da soli, si alzano in piedi e si avvicinano all'uomo. Tutti passano in una stanza adiacente, più spartana, dove i convocati vengono suddivisi in diverse squadre. Oltre alla compagnia dei personaggi, ce ne sono altre tre o quattro, composte più o meno dallo stesso numero di elementi. Poi ogni fazione viene affidata a un alto papavero dell'esercito, con l'immane drappello di scorta, e condotta in una saletta privata. Qui l'uomo, dopo essersi presentato, spiega rapidamente la missione ai personaggi e consegna loro una mappa dell'area delle Montagne Boreali che dovranno perlustrare, in cerca della fonte dello sconvolgimento meteorologico. Gli astrologi reali hanno individuato il cuore del problema nella catena montuosa, ma in realtà le loro divinazioni non sono state in grado di rivelare nulla di più preciso né relativamente alla causa, né al luogo esatto dove essa si trova. Dunque, non resta che inviare il maggior numero possibile di squadre per velocizzare la ricerca. Ovviamente la maggior parte di coloro che si sono presentati sono stati scartati, perché l'ambiente ostile e la pericolosità della zona sono tali da sconsigliare l'utilizzo di esploratori inesperti. Per lo stesso motivo, è stato ritenuto inopportuno servirsi dell'esercito regolare. Infatti, soltanto avventurieri temprati e rotti a tutte le esperienze hanno qualche possibilità di riuscire nell'impresa. Ogni gruppo ha ricevuto il compito di setacciare una zona differente, per cui è altamente improbabile che due di essi si incontrino e possano reciprocamente darsi una mano.

I personaggi possono fare ulteriori domande, se vogliono, ma il militare ha ben poco altro da aggiungere. Ha rivelato tutto quello che si conosce sulla faccenda, quindi anche eventuali ricerche di informazioni tramite incantesimi non avranno miglior fortuna. Il re assicura un viaggio tranquillo e confortevole fino ai piedi delle montagne, oltre a fornire tutto l'equipaggiamento necessario per sopravvivere all'aperto in condizioni estreme. In più, i maghi di corte consegnano alla compagnia **due pozioni della guarigione potenziata**. Non ci sono accenni ad altre ricompense materiali ma, se il gruppo si dimostra venale e interessato a guadagnare qualcosa oltre all'effimera gloria, il graduato dà a intendere che il sovrano in persona ha parlato di titoli nobiliari, feudi e altri benefici. Spetta al master decidere esattamente a cosa si riferisce, anche in base all'andamento che desidera dare alla propria campagna di gioco, ma sempre senza largheggiare troppo. In nessun caso, comunque, i personaggi riusciranno a ottenere un'udienza privata con sua maestà. Ovviamente i PG di allineamento legale e/o buono non possono venire meno alla chiamata, mentre gli altri ne hanno tutto il diritto, almeno teoricamente. In caso di rifiuto, infatti, i nostri (presunti) eroi andranno incontro a un repentino crollo di popolarità nel

regno, con tutto ciò che ne consegue. I loro beni saranno oggetto di confisca e verranno dichiarati traditori, e quindi condannati sommariamente all'esilio, alla prigione o peggio...

LE MONTAGNE BOREALI

Questa parte del modulo copre il viaggio fino alle Montagne Boreali e i successivi incontri in quelle plaghe selvagge, fino al momento in cui i PG sono trasportati all'interno del Reame dei Ghiacci Eterni. Quando il gruppo è pronto per la partenza, che avverrà al massimo entro un paio di giorni dall'incontro descritto nella sezione precedente, viene prelevato da una carrozza reale con quattro cavalieri di scorta. Pur con le avverse condizioni atmosferiche che imperversano nella regione, il viaggio procede sicuro e spedito, anche grazie alla rete di stazioni di posta a disposizione degli avventurieri. Man mano che il percorso si avvicina ai confini settentrionali del regno, il clima si fa sempre più rigido e peggiora costantemente. Dopo circa quattro giorni, i personaggi giungono all'ultimo insediamento civilizzato, un fortino militare costruito alle pendici della catena montuosa. Qui possono riposare e trascorrere la notte, prima della partenza vera e propria per la loro missione nelle terre selvagge. Al momento del commiato, il master deve leggere a voce alta:

Le imponenti montagne si stagliano minacciose davanti a voi. Tutti conoscono la terribile reputazione di quei luoghi, che incutono timore a qualsiasi persona sana di mente. Tra i picchi desolati e le spoglie vallate dimorano creature di ogni sorta, mentre i passi innevati si dice siano sorvegliati da terribili giganti mangiatori di uomini. Controllate per l'ennesima volta il vostro equipaggiamento, completo di vestiti pesanti, pellicce e tutto l'armamentario necessario per sopravvivere nell'ambiente gelido e ostile che vi attende. Dovrete spostarvi a piedi, perché gli stretti sentieri sono praticamente inaccessibili alle cavalcature. Rivolgete un ultimo sguardo al forte alle vostre spalle e poi vi incamminate decisi, soffiando nuvolette di fiato che si condensano nell'aria glaciale dell'alba. Soltanto le imnote sentinelle di guardia sui camminamenti osservano i vostri passi, di sicuro liete del fatto che una simile missione non sia toccata a loro.

Il tragitto fino alle montagne vere e proprie richiede quasi una giornata di cammino ed è ostacolato sia dal tempo inclemente che dalle pessime condizioni dei sentieri. Non è possibile addentrarsi tra i rilievi con nessun tipo di cavalcatura. Anche viaggiare con mezzi aerei, come per esempio un tappeto volante, un paio di ali del volo, un destriero alato o l'incantesimo *volo*, è estremamente pericoloso a causa del forte vento. Per ogni turno trascorso in aria, c'è una probabilità del 30% che qualcosa vada storto. In questo caso, il malcapitato viene ributtato a terra – per fortuna non in maniera repentina ma graduale – e ruzzola malamente subendo 1d3 ferite. Anche se ciò non accade, il movimento in volo è sempre dimezzato rispetto al normale ed è totalmente erratico a causa dei continui e imprevedibili mutamenti della direzione del vento.

Per questa parte dell'avventura non sono previsti incontri con i mostri erranti, bensì una serie di eventi prestabiliti che il master può accomodare per meglio adattarli alla situazione.

Effetti del clima

Per tutto il periodo che personaggi trascorrono sulle montagne, il clima si rivela costantemente rigido e con fenomeni tanto estremi quanto imprevedibili. Il master deve tirare 1d6 ogni 6 ore e con un risultato di 1 si verifica un'anomalia climatica, da determinare casualmente lanciando il dado sulla tabella che segue:

1d6	Evento	Conseguenze
1	Slavina	Una piccola slavina investe il gruppo. Ogni PG deve riuscire in un tiro salvezza contro bacchette per evitare di essere travolto e subire 3d6 ferite.
2	Fulmine globulare	2d4 fulmini globulari colpiscono repentinamente i PG. I bersagli vanno determinati casualmente. Ogni attacco infligge 2d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Le vittime che indossano armature metalliche hanno una penalità di -4 al TS.
3	Tromba d'aria	Una piccola tromba d'aria si forma a 1d4x100 m dal gruppo e si sposta (Mov 18 m per round) verso i PG. Chiunque vi entra in contatto subisce 2d6 ferite e deve riuscire in un tiro salvezza contro morte oppure viene sbalzato via di 1d4x3 m in una direzione casuale.
4	"Neve calda"	La neve che riflette i raggi del sole crea un effetto abbagliante, che acceca parzialmente tutti i PG che falliscono un tiro salvezza contro paralisi con una penalità di -4. Le vittime della "neve calda" avranno una visione sfocata e sdoppiata per 1d6 giorni. Durante questo periodo incorrono in una penalità di 8 punti a tiri per colpire, ferite inflitte e CA. Inoltre non possono utilizzare armi da lancio o effettuare altri attacchi a distanza (per esempio con una bacchetta magica) e, ogni volta che lanciano un qualsiasi incantesimo su un altro soggetto, a meno che non lo tocchino c'è l'80% di possibilità che la magia non riesca e vada sprecata. <i>Cura cecità</i> o <i>guarigione</i> riportano immediatamente la vista alla normalità.
5	Gelicidio	Uno scroscio di pioggia si solidifica istantaneamente a contatto col suolo gelato, formando uno strato di ghiaccio molto scivoloso nel tratto

di terreno attraversato dal gruppo. Ogni PG deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi per evitare di cadere malamente e subire 1d8 ferite.

- 6 Grandinata La zona in cui si trova il gruppo viene investita da una violenta grandinata, con chicchi grossi come noci. L'effetto dura 2d4 round e causa a tutti i PG 1d4+1 ferite per round. L'unico modo per evitare di subire danni è quello di trovare in fretta un riparo.

La fattoria abbandonata

Due giorni dopo aver lasciato il forte, i personaggi si imbattono in una fattoria solitaria costruita in una stretta valle relativamente riparata e quindi più feconda rispetto al territorio circostante. L'incontro inizia quasi al tramonto, proprio in concomitanza dell'ennesima recrudescenza del maltempo. Il master deve leggere a voce alta:

Un altro lungo e stancante giorno di cammino è quasi interamente trascorso. Il sole è tramontato dietro alle vette montuose, seghettate come i denti rotti d'un mastodontico drago, e l'oscurità comincia a stendere il suo manto sulle terre brulle intorno a voi.

Anche il tempo sembra volgere al peggio. Il vento ulula selvaggio e il suo freddo alito penetra fra i vostri abiti più pesanti, facendovi rabbrivire. A complicare ulteriormente le cose, un nevischio sempre più insistente sta cadendo dal cielo nero. All'improvviso un lampo squarcia la notte e vi permette di notare, qualche centinaio di metri davanti a voi, lungo una diramazione del sentiero che state seguendo, una stretta forra che sembra meno desolata rispetto al resto del paesaggio. Una sequenza di folgori, intervallate dagli immancabili tuoni che paiono scuotere l'ossatura stessa della terra e rimbombano a lungo tra i picchi, vi consente di intravedere il profilo di una casupola proprio all'estremità della piccola valle. Non potrebbe esserci un rifugio migliore per la notte da tregenda che si va delineando e quindi, con tutte le cautele del caso, vi incamminate verso la costruzione.

La fattoria, perché di questo si tratta, è stata abbandonata da poco più di un mese, ossia da quando il costante peggioramento delle condizioni atmosferiche ha costretto i suoi abitanti a riparare verso sud, in cerca di un posto più ospitale per vivere. Le finestre e le porte sono tutte sbarrate dall'esterno con delle assi, così come il grande portone di accesso alla costruzione adiacente. Attorno agli edifici ci sono i miseri resti di un vasto orto. Gli occupanti del posto hanno raccolto tutto quello che potevano prima di andarsene, e le piante e le verdure rimaste sono state rovinare dal gelo.



Sia la casa che l'altro fabbricato – che fungeva da stalla e granaio – sono di legno, coi tetti di ardesia. Molte tegole sono state strappate via dai venti implacabili, ma non ci sono danni strutturali importanti. Gli edifici sono praticamente vuoti, tranne che per il mobilio troppo ingombrante per essere traslocato sui carri dagli espropriari. Tutto il resto è stato portato via, ma lo sgombero sembra essere avvenuto in maniera ordinata e non ci sono segni di lotta. È palese che gli inquilini se ne sono andati di propria volontà, prendendo con loro quello che hanno potuto. Si tratta di un posto perfetto per accamparsi. È asciutto e c'è un grosso camino di pietra con un'abbondante provvista di legna, sufficiente ad alimentarlo a pieno regime per due o tre giorni.

Dopo aver passato una notte tranquilla, i PG non possono ripartire a causa del tempo che è peggiorato ancora. Il mattino seguente la bufera di neve infuria ancora selvaggia e proseguire equivarrebbe a un suicidio, anche perché non si vede a un passo e il rischio di smarrirsi oppure precipitare in un burrone è altissimo. Tuttavia, se i personaggi decidono di sfidare il maltempo, devono essere lasciati liberi di farlo, con tutte le conseguenze che ciò comporta. In ogni caso, i troll delle nevi (vedi sotto) li attaccano comunque mentre si trovano all'aperto, quindi non c'è modo di evitare il combattimento. Se invece i nostri scelgono saggiamente di restarsene al calduccio in attesa che la tempesta passi, la giornata trascorre placida e nell'ozio forzato. Al tramonto, però, una banda di dieci troll delle nevi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) si avvicina alla fattoria, attirata dalla presenza degli umani, con l'intento di procurarsi un buon pasto. Anche se il gruppo ha messo delle sentinelle, accorgersi della presenza dei pericolosi intrusi è praticamente impossibile, visto che la bufera azzerà la visibilità e il soffio del vento copre qualsiasi rumore. Indipendentemente dal luogo preciso – casa o stalla – in cui i PG hanno montato il campo, i mostri provano a coglierli alla sprovvista (e li sorprendono con un risultato di 1-4 su 1d6), poi balzano loro addosso sfondando senza difficoltà porte, finestre e persino le pareti. Due dei mostri saltano dentro attraverso il tetto, dopo aver rimosso le tegole, e godono di un bonus di +2 al tpc con tutti gli attacchi sferrati nel primo round.

Troll delle nevi (10) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 7, pf 50, 49, 46, 46, 45, 45, 44, 38, 35, 32, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d8+2/1d8+2 (artigli), TS G7, Mor 8, PX 790].

Tre round dopo essere stati colpiti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne quelli causati dal fuoco e dall'acido. Se perdono un arto, esso cerca di strisciare verso il corpo e il troll può riattaccarlo immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf). Sono anche estremamente resistenti al freddo: gli attacchi basati su questo elemento non gli causano alcuna ferita se riescono in un tiro salvezza contro incantesimi, mentre se lo falliscono dimezzano comunque il danno subito. Tuttavia, sono particolarmente

vulnerabili al fuoco, che infligge loro il doppio delle normali ferite.

Lo stagno delle libellule dragone

A circa un giorno di cammino dalla fattoria abbandonata, il gruppo si trova a passare per una piccola gola ben riparata. La temperatura è sensibilmente più alta rispetto alla zona circostante, spazzata dal vento freddo, tanto che una stentata vegetazione riesce a vivere in questo luogo. C'è persino un laghetto di acque limpide, alimentato da alcuni ruscelletti che scorrono giù dalle alture circostanti. È l'habitat ideale per uno sciame di libellule dragone bianche (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Se i personaggi tirano diritto, vengono infastiditi dai mostri soltanto con un risultato di 1 su 1d4. In caso contrario, se si attardano per qualsiasi motivo oppure decidono di esplorare la zona, le creature li attaccano automaticamente per scacciare gli intrusi dal proprio territorio, salvo sospendere l'assalto se i PG optano per una ritirata strategica.

Libellule dragone bianche (15) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 72 m (24 m), CA 2, DV 3, pf 22, 20, 18, 16, 15, 15, 15, 15, 14, 13, 10, 10, 8, 7, tpcCA0 17, Att 2, Fer 1d6+3 (morso), 3 (soffio), TS G3, Mor 8, PX 50].

Il soffio di freddo è lungo soltanto 90 cm e può colpire un singolo bersaglio, infliggendogli un numero di ferite pari ai dadi vita del mostro, ma senza alcuna possibilità di tiro salvezza per dimezzare il danno. Tuttavia, non ci sono limiti al numero di utilizzi giornalieri.

Sul fondo dello stagno, a circa 8 m di profondità, invisibile a un'occhiata superficiale ma individuabile se il gruppo dichiara espressamente di ispezionare lo specchio d'acqua con attenzione, c'è lo scheletro di un gigante dei ghiacci avviluppato dalla fanghiglia e dalla vegetazione. Addosso ha ancora una sacca di pelle impermeabile contenente 167 mo, 130 me, 329 ma, due gemme (valore 500 e 250 mo) e una **corda magica**. Riuscire a recuperare il bottino senza immergersi nell'acqua gelida e rischiare il congelamento rappresenta un problema che spetta ai PG risolvere.

Il passo dei giganti (mappa G)

Dopo un altro paio di giorni di cammino, durante i quali la via continua a salire sempre più su tra le vette desolate, i personaggi arrivano finalmente in vista di un passo montano difeso da un alto muro, che appare chiaramente costruito da qualcuno. Non c'è modo di aggirare questa barriera difensiva, eretta dai giganti dei ghiacci per bloccare l'accesso alla valle dove si trova il corno del gelo. I PG che cercano di oltrepassarla volando si trovano ben presto in balia del vento, con le conseguenze già descritte in precedenza.

Statistiche degli occupanti

Visto che gli yeti e i giganti del ghiaccio possono essere incontrati in svariate zone del complesso, nella descrizione delle singole aree vengono riportati soltanto i pf individuali e altre peculiarità, mentre le statistiche generali sono indicate di seguito.

Giganti del ghiaccio (19) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (ascia gigante), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

Sono completamente immuni agli effetti negativi del gelo, incluso il soffio dei draghi bianchi. Possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Yeti (27) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+4, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d6/1d6 (artigli), TS G4, Mor 8, PX 570].

Se ottengono un 20 naturale quando attaccano con gli artigli, avvinghiano l'avversario e lo premono contro il loro corpo gelido, il che infligge 2d8 ferite da freddo aggiuntive. Chiunque si trova entro 9 m da uno yeti e ne incontra lo sguardo deve fare un tiro salvezza contro paralisi o è immobilizzato dalla paura per 3 round. Gli yeti subiscono il 50% di ferite in più dagli attacchi basati sul fuoco.

G1. Muraglia

Quando i personaggi arrivano in vista della barriera, il master deve leggere a voce alta:

La strada di fronte a voi si allarga in uno spiazzo molto ampio, che spiana improvvisamente. Il passo vero e proprio si apre tra vette ammantate di nevi eterne, che paiono inaccessibili. Il varco è sbarrato da un colossale muro costruito con enormi macigni, alto circa 9 m. Neve, blocchi di gelo e ghiaccioli aderiscono alla superficie esterna, che si affaccia a strapiombo verso di voi. Tra la bufera di nevischio, intravedete nel mezzo della muraglia un grosso portone di ferro dall'aspetto massiccio, alto quasi 6 m. Alzando lo sguardo ancora di più, notate che la sommità di questo baluardo è punteggiata da molte statue grottesche, le quali si affacciano malevole come a scrutare quelli che osano avvicinarsi. Queste sculture sono immobili, ma invece scorgete delle grosse creature ricoperte di pelo bianco – alte almeno 2,5 m – che si muovono frenetiche come se fossero di ronda.

Sul camminamento esterno, che si estende per l'intera lunghezza della muraglia, ci sono in totale 13 statue, una ogni 6 m. Hanno l'aspetto di garguglie, ma si tratta di normalissime e innocue sculture. Ci sono, però, anche una dozzina di yeti di sentinella (pf 26, 26, 26, 25, 23, 23, 23, 22, 22, 19, 18, 18). Viste le pessime condizioni atmosferiche, hanno soltanto 1 possibilità su 6 di individuare i personaggi, se questi sono abbastanza cauti. Tuttavia, una volta che i PG raggiungono la cima dello sbarramento oppure riescono ad aprire il portone, i difensori si accorgono automaticamente di loro, a meno che non siano tutti invisibili oppure celati in qualche altro modo. Anche un tentativo di arrampicarsi sulle mura mette immediatamente in allarme i mostri, ma un ladro che usa con successo e contemporaneamente entrambe le sue abilità di scalare pareti e muoversi silenziosamente riuscirà a passare inosservato. Il master deve vagliare attentamente i piani messi in atto dal gruppo per penetrare all'interno del fortilizio e decidere di conseguenza quel che avviene. Appena gli yeti percepiscono la presenza di intrusi, si

mettono subito in assetto da guerra. Uno di loro sventola un drappo rosso verso la sentinella dell'area G7, mettendo sul chi va là i giganti. Altri due corrono ad avvisare gli yeti non in servizio, che si trovano nella sala comune (area G2) e nel dormitorio (area G3). Questi ultimi arrivano rispettivamente nel giro di 1d4 e 2d4 round, per unirsi alla difesa della piazzaforte.

G2. Sala comune

Una grande stanza col soffitto alto circa 9 m. Qui si apre il portone principale e da questa zona si ha accesso a tutte le altre aree della roccaforte. Le due scale negli angoli sud-est e sud-ovest portano al camminamento esterno, dove si trovano le vedette descritte nell'area G1. La stanza è spoglia e sudicia. Ci sono escrementi e resti di cibo dappertutto, ma niente di interessante o prezioso. Qui si trovano costantemente altri sette yeti (pf 28, 25, 21, 19, 19, 16, 16), pronti a respingere qualsiasi intruso.

Uno di loro si posiziona a fianco della gabbia dei gorilla albin (area G5), pronto a liberarli al primo segno di pericolo, mentre altri due corrono ad avvisare del pericolo i compagni sulla muraglia (area G1) e nel dormitorio (area G3). I primi arrivano nel giro di 1d4 round, gli altri in 2d4 round, per unirsi alla battaglia.

G3. Dormitorio

Questa stanza sudicia ha il pavimento ricoperto di immondizia. Ci sono feci, ossa rosicchiate e avanzi di cibo marcio, stracci e mucchi di neve che i mostri usano come giacigli. In qualsiasi momento qui si trovano otto yeti (pf 30, 26, 24, 22, 22, 22, 20, 18), pronti a entrare in azione nel giro di 2d4 round se viene dato l'allarme oppure se sentono rumori di battaglia.

G4. Magazzino

La porta della stanza è chiusa a chiave. All'interno ci sono casse e barili, frutto di alcune scorribande effettuate in passato dai giganti. Il cibo è ormai immangiabile e anche il vino è inacidito. Tuttavia, dopo 1d4 turni di ricerche è possibile recuperare tre botticelle di autentico brandy nanico di ottima qualità, ognuna delle quali ne contiene 5 litri e vale 75 mo. Tra l'altro, si tratta di un ottimo corroborante per combattere il freddo, anche se berne troppo potrebbe causare una sbornia, la cui durata e conseguenze devono essere stabilite dal master.

G5. Gabbia dei gorilla albin

Si tratta di una stanza chiusa da una robusta grata di ferro rinforzata, invece che da una comune porta di legno. La saracinesca è sbarrata dall'esterno con un grosso chiavistello, che gli occupanti della gabbia non possono raggiungere. Le grida belluine e il puzzo tremendo che provengono da qui sovrastano persino gli strepiti e il fetore degli yeti. All'interno, infatti, ci sono quattro gorilla albin, pronti ad avventarsi contro tutti quelli che gli capitano a tiro. Nella frenesia del combattimento, si scagliano indifferentemente contro i PG oppure gli yeti (il master deve determinare casualmente l'avversario scelto da ogni gorilla).

Gorilla albin (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 25, 25, 18, 15, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d6/1d6 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 80].

G6. Lupi d'inverno

A questa zona all'aperto si accede esclusivamente attraverso la porta nord dell'area G2. Ci sono cinque lupi d'inverno, che pattugliano il territorio subito dietro la muraglia della piazzaforte. Sono gli animali domestici dei giganti e gli obbediscono ciecamente. Attaccano soltanto gli intrusi, mai i loro padroni né gli yeti – anche se non disdegnano di affondare le zanne nella carne dei gorilla albin, se gliene capita l'occasione – e combattono in maniera coordinata coi giganti.

Lupi d'inverno (5) [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 6, pf 38, 31, 30, 26, 21, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G6, Mor 10, PX 820].

Oltre a mordere, possono usare un soffio gelido che infligge 6d4 ferite a un avversario entro 3 m, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Subiscono 1 ferita aggiuntiva per dado dagli attacchi basati sul fuoco, ma sono completamente immuni alle ferite da freddo.



G7. Posto di guardia

In questa strettoia è costantemente di guardia, giorno e notte, un gigante del ghiaccio (pf 44). Tiene a portata di mano 1d4+1 pietre, che può scagliare contro il nemico. In caso di allarme, è il primo a essere avvisato dagli yeti, se possibile tramite la segnalazione dall'alto della muraglia (come spiegato nell'area G1). A quel punto, si reca a comunicare la notizia al resto del clan nell'area G9, ma prima libera la crioidra (area G8). L'intera tribù si mobilita nel giro di 1 turno (60 round) e, a quel punto, è pronta a ricevere gli intrusi come meritano.

G8. Gabbia della crioidra

In questa enorme gabbia è intrappolata una crioidra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) con nove

teste. La creatura è stata catturata dai giganti, che la scateneranno contro gli intrusi per tentare di ostacolarli. Il mostro ha imparato a proprie spese che i giganti sono immuni al suo soffio di gelo, perciò preferisce attaccare per primi altri bersagli. Tuttavia, la sua priorità è quella di riguadagnare la libertà, e proverà a farlo se gliene viene data l'occasione, preferendo sguagliarsela piuttosto che continuare a combattere e rischiare di essere uccisa o nuovamente imprigionata.

Crioidra (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 9, pf 72, tpcCA0 12, Att 9, Fer 1d10 (morso) o 8 (soffio), TS G9, Mor 9, PX 1.700].

Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round o, in alternativa, invece di mordere può soffiare un getto di freddo largo 3 m e lungo 6 m che infligge 8 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Dopo aver subito 8 ferite, la crioidra non può più usare una testa; dopo averne subite 16, non può più utilizzarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa viene incapacitata, la crioidra muore.

G9. Grotta dei giganti

In questa enorme grotta dimora la tribù di giganti del ghiaccio alleata di Jokul Frosti. I mostri hanno l'incarico di difendere il passo, oltre il quale si trova il corno del gelo. Il clan è formato da 12 maschi e cinque femmine, più il capotribù e uno sciamano.

La caverna è alta tra i 18 e i 24 m, ed è stata interamente riempita di ghiaccio e neve portati dentro dai giganti per ricreare un ambiente ancora più confortevole per loro. Ci sono dei mucchi di erba secca, fieno e pelli di animali sparpagliati qua e là, che i mostri adoperano come giacigli. Ognuno nasconde gli averi personali del proprietario, equivalenti a un tesoro di classe VII. Nella parte più riparata sono ammonticchiate le scorte di cibo, consistenti principalmente in carne cruda macellata da carcasse di vari animali. Ce n'è una piccola montagnola a ridosso della parete ovest.

Oltre alla sentinella che si trova nell'area G7, ci sono altri 16 giganti del ghiaccio (pf 59, 55, 52, 51, 49, 47, 46, 46, 45, 43, 42, 40, 39, 37, 36, 31) qui dentro, che cercano di ammazzare il tempo come meglio possono. Durante il giorno, c'è il 40% di probabilità che 1d4+2 di loro siano fuori, lontani dalla tana, impegnati in una battuta di caccia. I mostri tengono le armi, delle colossali asce bipenni, sempre a portata di mano e, se vengono messi in allarme, sono pronti a intervenire entro 1 turno per dare man forte agli yeti nella difesa della muraglia. Se lo scontro avviene in qualsiasi punto del passo vero e proprio (aree G6-G13), si presume che i giganti abbiano sempre a disposizione dei massi da poter scagliare contro i nemici.

G10. Sentinella sputatrice

Questo stretto passaggio di pietra divide la sala comune dalle grotte del capoclan e dello sciamano. C'è un arco naturale di roccia alto circa 9 m, sul quale è appollaiata una grottesca statua simile a quelle che si trovano alla sommità

della muraglia (area G1). Stavolta, però, è una creatura vivente che ha il compito di impedire il passaggio a chiunque non conosca il segno che serve come salvacondotto. Soltanto gli occupanti delle aree G11 e G12 sono a parte di questo segreto. La sentinella è una garguglia sputatrice (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), sempre all'erta contro eventuali intrusi. Non si unisce al combattimento generale neanche se viene dato l'allarme, ma rimane di vedetta e continua a eseguire l'incarico che le è stato assegnato.

Garguglia sputatrice (1) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5+3, pf 33, tpcCA0 14, Att 2 o 1, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli) o 2d20 (sputo), TS G10, Mor 11, PX 1.060].

Può essere ferita solamente da armi magiche o incantesimi ed è completamente immune all'acido. Lo sputo acido può essere utilizzato una volta ogni 4 round e ha una gittata massima di 1,5 m, ma se viene diretto contro un bersaglio che si trova direttamente sotto il mostro, lo colpisce automaticamente (nessun tpc necessario) e non ha limiti di distanza. Uno sputo andato a segno infligge 2d20 ferite da acido, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio.

G11. Grotta dello sciamano

In questa piccola caverna dimora lo sciamano (C5, pf 42, incantesimi dei chierici (3/2/1): 1° livello: *comando*, *cura ferite leggere*, *scaccia paura*; 2° livello: *blocca persone*, *silenzio*; 3° livello: *crescita animale*) della tribù. È un vecchio gigante sdentato che gode però di grande prestigio tra i suoi simili ed è secondo per importanza soltanto al capoclan. Sulle pareti di nuda roccia sono tracciati con del carboncino alcuni simboli mistici, di nessun significato particolare. Un grosso blocco di ghiaccio serve da altare. Sopra di esso ci sono piccoli feticci e altre offerte prive di valore venale. Il giaciglio dello sciamano occupa quasi metà della grotta. È un mucchio di erba secca frammista a balle di stracci e iuta. Dentro una di queste è nascosto il tesoro del mostro (CT VIIx2), mentre sepolti in un buco sotto il pagliericcio (è necessario rimuoverlo interamente per trovarli) ci sono **1d4 vasetti di unguento rinvigorente**.

G12. Grotta del capoclan

Qui vive il capoclan (pf 72) dei giganti del ghiaccio. È un bruto enorme, altro più di 6 m e con una barba giallastra che gli arriva fino alla vita. È crudele, spietato e si diletta nell'infliggere ai nemici le umiliazioni più atroci che riesce a escogitare. È meglio non cadere prigionieri di questo sadico individuo, che non conosce il significato della parola pietà. In combattimento è feroce e sanguinario, ed esige lo stesso dai suoi sottoposti. Comunque, non si tira mai indietro e quando c'è da menare le mani è sempre in prima linea, quindi è ammirato da tutti all'interno della tribù. La grotta in sé è spoglia come il resto del complesso. L'unico lusso che il gigante si concede è un enorme trono fatto di tronchi di legno e ossa di mastodonte, e ricoperto di pellicce, sul quale siede quando concede udienza.

Qui vivono anche due orsi bianchi, gli animali "domestici" del capo, che gli obbediscono fedelmente e combattono al suo fianco.

Orsi bianchi (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 32, 29, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G3, Mor 8, PX 320].

Sepolto in un angolo della caverna (può essere scoperto come se fosse un passaggio segreto) c'è un grosso forziere che contiene il tesoro della tribù: 9.122 mo, 2.038 me, 4.873 ma, quattro gemme (valore 750, 250, 75 e 10 mo), una **pozione dell'invisibilità** e una **pergamena protettiva contro i non morti**. Gli averi personali del capoclan, che egli porta sempre addosso, ammontano invece a un tesoro di classe VII e gemme per complessive 820 mo, più la sua inestimabile **ascia +3, mutilatrice**. Viste le dimensioni dell'arma, per poterla brandire occorre essere grandi e forti come un gigante!

G13. Passo montano

Se i PG raggiungono questo punto, si presuppone che abbiano sconfitto o comunque messo in fuga gli avversari. Il master deve leggere a voce alta:

Dopo una cruenta battaglia contro i difensori del passo, raggiungete finalmente il sentiero che scende lungo il versante opposto della montagna. Nonostante il tempo inclemente riduca la visibilità, notate che la via non prosegue troppo lontano. Infatti, dopo qualche centinaio di metri giù per il pendio, termina in uno spiazzo completamente esposto ai venti e avvolto dalla tormenta. Sembra quasi che il tremendo clima glaciale provenga da laggiù, almeno a giudicare dalla violenza delle manifestazioni che si scatenano sul piccolo altopiano. Aguzzando la vista, riuscite per un attimo a scorgere delle grosse rocce – forse un circolo di megaliti – nel mezzo dell'acrocoro, ma è soltanto una fugace impressione perché la neve riprende a cadere ancora più fitta. Nel breve volgere di pochi attimi si scatena una vera e propria bufera, che nasconde completamente il luogo ai vostri sguardi indagatori. Non vi resta che proseguire e cercare di svelare il mistero.

I personaggi hanno avuto una repentina visione dell'altopiano dove si trova il corno del gelo. Quelle che dalla distanza sembrano grandi pietre sono in realtà dei mostri, di varie dimensioni, tramutati in statue di ghiaccio dal potere dell'artefatto. Per scoprirne di più, però, il gruppo dovrà scendere fino al pianoro.

Considerazioni conclusive

Questo incontro può dipanarsi in svariati modi, anche se è probabile che alla fine i PG dovranno combattere per riuscire a raggiungere l'altopiano oltre il passo (area G13). Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per aiutare il master a gestire al meglio questa parte dell'avventura.

La strega del caos ha consegnato il corno del gelo a un gruppo di spiritelli della neve. A loro volta, gli emissari l'hanno affidato ai giganti del ghiaccio i quali, dopo averlo ricevuto, hanno accettato di posizionarlo in un punto tra le montagne che fosse ben difendibile. Sono al corrente del piano di Jokul Frosti, ma credono che sia "soltanto" uno spirito potentissimo – come narrato dalle leggende – e non

sanno che in realtà è un semidio. Non sospettano invece nemmeno lontanamente dell'esistenza di Melwyna, né del Reame dei Ghiacci Eterni in cui è confinata. Sono ben felici di spalleggiare questo progetto e hanno accettato di sorvegliare il corno. In cambio è stato promesso loro il dominio su un vasto territorio, una volta che il mondo sarà diventato una landa avvolta in un'eterna era glaciale. Qualsiasi gigante che viene catturato e interrogato può essere persuaso a rivelare tali informazioni, perché i mostri sono convinti che i personaggi non potranno mai sconfiggere Jokul Frosti.

Gli yeti e le altre creature sono sottomessi al clan dei giganti del ghiaccio, principalmente a causa del terrore che questi incutono loro. Sanno che ribellarsi sarebbe inutile, quindi preferiscono affrontare avversari che ritengono più abbordabili – come i PG – piuttosto che i loro malvagi padroni. È impossibile indurli a tradire i giganti oppure a collaborare in qualche modo con gli avventurieri. Non sanno niente di quello che c'è dietro a tutta la faccenda, obbediscono soltanto agli ordini ricevuti.

Il master deve consentire ai personaggi di affrontare questo incontro come ritengono più opportuno. Uno scontro diretto rappresenta una bella sfida anche per PG di alto livello, ma un piccolo gruppo di incursori può riuscire a intrufolarsi all'interno della muraglia e ottenere maggiori informazioni oppure compiere qualche sabotaggio prima della battaglia, semplificando così le cose. In ogni caso, sia i giganti che i loro alleati non sono degli sprovveduti e non è facile ingannarli. Sono organizzati in maniera quasi militare e hanno predisposto un sistema difensivo di prim'ordine. Molte direttive in tal senso sono riportate nella descrizione delle singole aree elencate in precedenza, ma il master può prendere ulteriori precauzioni se lo ritiene opportuno, anche in base alle risorse a disposizione dei PG.

Un'ultima annotazione... se i personaggi hanno necessità di riposarsi per qualche giorno e curarsi le ferite dopo aver sbaragliato il caposaldo dei giganti, possono sostare nella roccaforte senza alcun pericolo. Il luogo è sicuro, relativamente riparato ed evitato da tutte le altre creature. Insomma, il posto ideale per recuperare le forze prima di affrontare la fase successiva della missione. Tuttavia, se il master pensa che il gruppo se la sta prendendo troppo comoda, può movimentare le cose e spronare i PG all'azione magari facendo comparire qualche mostro errante oppure altri giganti che ritornano da una battuta di caccia. L'importante è dare agli avventurieri la possibilità di rimettersi in sesto prima di entrare nel Reame dei Ghiacci Eterni, ma senza concedere loro il tempo di divagare troppo.

L'altopiano del corno del gelo

Questo pianoro è raggiungibile esclusivamente attraversando il passo dei giganti. Qui si trova il corno del gelo, responsabile dell'ondata glaciale che sta lentamente avvolgendo il mondo. Nella zona il tempo è veramente terribile, perché da qui scaturiscono gli effetti climatici dell'artefatto. Quando i personaggi arrivano alla fine del sentiero, il master deve leggere a voce alta:

Vi è bastata una mezz'ora di cammino a passo veloce per percorrere la via che dal passo dei giganti scende fino all'altopiano che avevate intravisto dall'alto. Le condizioni del tempo sono, se possibile, ulteriormente peggiorate man mano che vi siete avvicinati alla vostra meta. Mentre in una mano impugnate la vostra fida arma, con l'altra vi stringete ancor più addosso i pesanti abiti, cercando inutilmente una futile protezione dal freddo glaciale.

Quando siete ormai sul pianoro, quelli che avevate scambiato per massi megalitici vi appaiono per ciò che sono veramente, ossia delle statue di ghiaccio a grandezza naturale di svariati mostri. Riconoscete alcuni animali selvaggi, degli orchi e altri umanoidi più piccoli, un gigante a due teste ma soprattutto un drago, lungo almeno una ventina di metri. Sono tutte disposte più o meno in cerchio intorno a un enorme corno che sembra fatto di ghiaccio ialino, con le volute della superficie esterna che ricordano una gigantesca conchiglia a spirale. Dalla sua bocca – del diametro di circa 1,5 m – scaturiscono incessantemente venti gelidi, ghiaccio e neve. Non dubitate nemmeno per un attimo di aver scoperto l'origine di tutti i guai del regno!

Il master deve ricordare gli effetti del corno del gelo (vedi la sezione relativa per la descrizione completa). Tutti gli esseri viventi che si avvicinano entro 24 m da esso (cosa che accade se i personaggi decidono di esaminare le statue con attenzione) devono fare un tiro salvezza contro pietrificazione per evitare di essere trasformati in ghiaccio (abiti ed equipaggiamento compresi). Il TS va ripetuto ogni round finché si rimane nell'area sopra indicata. Se qualcuno dei PG tocca l'artefatto – che è indistruttibile – o semplicemente guarda all'interno della sua bocca, viene immediatamente risucchiato attraverso l'apertura e finisce nel Reame dei Ghiacci Eterni, senza possibilità di tiro salvezza. Ai personaggi non resta che varcare la soglia verso questo luogo incantato per proseguire nell'avventura.

IL REAME DEI GHIACCI ETERNI (mappa R)

Caratteristiche generali

Nel Reame dei Ghiacci Eterni, la temperatura media si aggira costantemente sui -10 °C. Il giorno e la notte sono indistinguibili perché la zona è immersa in un perenne crepuscolo polare. La luce diffusa è quella di un normale tramonto e il cielo quasi buio mostra uno spettacolo formidabile – soltanto le stelle più luminose punteggiano fioche la volta celeste, mentre il sole e la luna compiono il loro percorso emanando un bagliore quasi impercettibile. Il modificatore al movimento per il terreno è di -1/3.

Questo territorio è nel Piano materiale, ma è praticamente inaccessibile con mezzi normali, visto che si trova nel cuore della calotta polare, in un'area assolutamente inesplorata e ben lontana da qualsiasi vestigia di civilizzazione. Tuttavia, a volte alcune creature ci entrano involontariamente e restano imprigionate, non avendo più modo di andarsene, come per esempio nel caso del drago bianco (area R4) o della tribù di gula (area R6). È una landa desolata, completamente ricoperta di ghiaccio e neve, con sparuti agglomerati di rocce che sorgono dal nudo terreno. Soltanto tre picchi montuosi sventano in tutta la zona, ed è facile individuarli praticamente da qualsiasi punto in cui ci si trova. Un tratto

di mare artico si spinge all'interno di questo regno fatato. La vegetazione è del tutto assente, tranne per delle piccole macchie di licheni neri e magri, noti come "trippa (o zuppa) di roccia", perché i pochi abitanti delle altre zone artiche del pianeta li adoperano per cucinarsi una specie di brodaglia calda. In questa regione particolare non ci sono umani, ma soltanto creature selvagge. Jokul Frosti e la strega del caos sono condannati a rimanere qui per l'eternità, visto che sono immortali, perché non possono lasciare in nessun modo il Reame a causa della maledizione del dio dei venti. Tuttavia, sono i signori indiscussi del luogo e tutti riconoscono tale autorità, obbedendogli ciecamente.

A causa della natura peculiare del posto, non è possibile usare forme di teletrasporto per una distanza superiore ai 30 m. Ciò include sia gli incantesimi (es. *teletrasporto*, *porta dimensionale*, *parola del ritorno*, ecc.) che gli effetti generati da oggetti magici o abilità di altro tipo. Questa limitazione è talmente potente da estendersi anche alla magia di movimento (es. *volo*, *levitazione*, *velocità*), la quale ha una probabilità cumulativa del 10% per round di utilizzo di essere cancellata, come se venisse colpita da *dispersione della magia*. Il volo naturale, come quello degli uccelli, non viene tuttavia influenzato in alcun modo. Alla stessa maniera, è impossibile usare magie, abilità o effetti di qualsiasi genere che consentono di raggiungere e contattare altri piani d'esistenza oppure di evocare delle creature che provengono da essi (es. *evoca elementale*), anche se la convocazione di quelle del Piano materiale è sempre possibile (es. *evoca mostri*), così come l'uso di oggetti magici che hanno imprigionato al loro interno l'essere richiamato (es. una bottiglia dell'efreeti). Nel dubbio, l'ultima parola spetta comunque al master.

Le creature viventi – eccetto Jokul Frosti e Melwyna, che non possono mai abbandonare questo luogo – hanno un unico modo per lasciare il Reame, cioè attraversando il cancello dimensionale, creato a suo tempo dal dio dei venti, che si trova sul Picco Gelido. Un portale simile, sorvegliato dal drago, consente invece di aggirare la zona sorvegliata dagli spiritelli di neve e accedere direttamente all'obelisco di ghiaccio. Le modalità di utilizzo e attivazione di ogni singolo portale sono riportate nella descrizione delle rispettive aree. Tuttavia, questa interdizione non si applica agli spiritelli della neve che, per qualche strano motivo tuttora ignoto, possono entrare e uscire a piacimento da questo gelido regno. È per tale motivo che il semidio e la strega del caos se ne sono serviti come tramite per consegnare il corno incantato ai giganti. Quando i personaggi raggiungono i limiti della mappa, semplicemente non riescono a procedere oltre, non importa quali sforzi compiono o gli stratagemmi che mettono in atto. Oltre i confini vedono soltanto una monotona distesa di ghiaccio, come quella sulla quale si trovano, sferzata dai venti polari. Tuttavia, il ciclo di giorno e notte al di fuori del Reame mantiene la sua normale alternanza, quindi i PG possono accorgersi dell'incongruenza e dedurre che qualcosa non va come dovrebbe all'interno della regione nella quale si trovano.

Avventure polari

Questa parte del modulo si svolge in un ambiente climatico polare, destinato a mettere a dura prova tanto i PG, quanto

i mostri e gli altri antagonisti. Un personaggio che non è adeguatamente equipaggiato deve effettuare ogni ora una prova di Costituzione. In caso di fallimento, subisce 1d4 ferite da congelamento e perde temporaneamente 1d4 punti di Costituzione. Se i danni da congelamento causano la perdita della metà o più dei punti ferita totali del PG, le parti del corpo più piccole – come le orecchie, il naso, le dita dei piedi e delle mani, ecc. – possono congelarsi del tutto e richiedere l'amputazione. A discrezione del master, questi effetti possono far perdere permanentemente punti di Costituzione, di Destrezza (dita congelate) e/o di Carisma (pelle annerita, altri sfregi). Inoltre, se la Cos è ridotta alla metà o meno del punteggio originale, il personaggio deve dimezzare il movimento e subisce una penalità di -4 a tiri per colpire, ferite inflitte, tiri salvezza e prove di attributo. Se arriva a zero, muore assiderato. I punti ferita subiti a causa del congelamento possono essere curati normalmente con la magia o il riposo (con l'eccezione degli eventuali danni permanenti), mentre i punti di Costituzione perduti vengono recuperati, al ritmo di uno al giorno, soltanto con la convalescenza al caldo e in un luogo adeguato.

Inoltre, viste le condizioni estreme, il master può legittimamente stabilire che i PG così avventati da restare troppo lungo all'addiaccio sono destinati a morte certa, se non hanno l'attrezzatura necessaria per la sopravvivenza. Tuttavia, deve sempre ricordare che l'ambientazione glaciale va considerata più che altro come un allestimento scenico e non una scorciatoia per far fuori i personaggi, che comunque non meritano pietà se si rivelano talmente stolti da ignorare i pericoli del freddo intenso. Ovviamente, eventuali oggetti o incantesimi che conferiscono la capacità di *resistere al freddo* sono di grande importanza nel corso dell'avventura.

Incontri casuali

Il master deve tirare il dado due volte al giorno per determinare se i personaggi si imbattono in qualche mostro errante mentre si trovano all'interno del Reame dei Ghiacci Eterni. Visto che non c'è praticamente differenza tra il giorno e la notte, la probabilità che ciò accada sono sempre le stesse: un risultato di 1-2 su 1d6.

Solitamente, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 4d6x9 m nelle terre selvagge. Per stabilire l'esatto tipo di creatura nella quale i PG si imbattono, occorre lanciare nuovamente il dado e consultare la tabella qui sotto:

1d12 Mostro errante

1*	Felino, lince delle nevi (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso), TS G2, Mor 9, PX 50]. Sorprendono le vittime con 1-4 su 1d6.
2	Gorilla albino (2d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 20, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4/1d4 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 80]. Oltre a colpire con gli artigli, possono lanciare pietre che infliggono 1d6 ferite.
3	Yeti (2d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+4, pf 24, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d6/1d6 (artigli), TS G4, Mor 8, PX 570]. Se ottengono un

	20 naturale quando attaccano con gli artigli, avvinghiano l'avversario e lo premono contro il loro corpo gelido, il che infligge 2d8 ferite da freddo aggiuntive. Chiunque si trova entro 9 m da uno yeti e ne incontra lo sguardo deve fare un tiro salvezza contro paralisi o è immobilizzato dalla paura per 3 round. Gli yeti subiscono il 50% di ferite in più dagli attacchi basati sul fuoco.	1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G3, Mor 9, PX 380]. Colgono di sorpresa gli avversari con 1-4 su 1d6.
4	Rospo mostruoso dei ghiacci (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 3d4 (morso), TS G5, Mor 7, PX 500]. Colpiscono con la lingua lunga 6 m, che con un attacco riuscito può appiccicarsi alla vittima e attrarla verso la bocca del rospo. Possono inghiottire una preda di dimensioni umane o minori. I personaggi ingoiati subiscono 1d6 ferite per round finché si trovano nella pancia del rospo, a meno che questo non venga ucciso. Ogni 2 round i rospi possono emettere un'ondata di freddo contro tutti i nemici in un raggio di 2 m, infliggendo loro 3d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro paralisi).	9* Troll delle nevi (1d2) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 7, pf 35, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d8+2/1d8+2 (artigli), TS G7, Mor 8, PX 790]. Tre round dopo essere stati colpiti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne quelli causati dal fuoco e dall'acido. Se perdono un arto, esso cerca di strisciare verso il corpo e il troll può riattaccarlo immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf). Sono anche estremamente resistenti al freddo: gli attacchi basati su questo elemento non gli causano alcuna ferita se riescono in un tiro salvezza contro incantesimi, mentre se lo falliscono dimezzano comunque il danno subito. Tuttavia, sono particolarmente vulnerabili al fuoco, che infligge loro il doppio delle normali ferite.
5	Orso bianco (1d2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 30, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G3, Mor 8, PX 320]. Se colpiscono con entrambi gli artigli nello stesso round, stritolano la preda infliggendo 2d8 ferite supplementari.	10 Rinoceronte lanoso (1d8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 8, pf 40, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 (corno) o 2d12 (travolgimento), TS G4, Mor 6, PX 1.060]. Se caricano, infliggono il doppio delle ferite con il corno.
6	Lupo d'inverno (2d4) [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 6, pf 30, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G6, Mor 10, PX 820]. Oltre a mordere, possono usare un soffio gelido che infligge 6d4 ferite a un avversario entro 3 m, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Subiscono 1 ferita aggiuntiva per dado dagli attacchi basati sul fuoco, ma sono completamente immuni alle ferite da freddo.	11 Remorhaz (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, ventre 4, testa 2, DV 11, pf 55, tpcCA0 11, Att 1, Fer 6d6 (morso), TS G11, Mor 10, PX 2.800]. Al momento di attaccare sbuca all'improvviso, possibilmente sorprendendo gli avversari. Una volta emerso in superficie, deve inarcarsi per colpire, esponendo il ventre agli avversari che vincono l'iniziativa su di lui (o la testa agli altri). In fuga, la sua schiena corazzata gli conferisce CA 0. Può inghiottire un avversario con un 20 naturale, uccidendolo immediatamente con il calore interno del suo corpo. Se una creatura tocca il corpo di un remorhaz subisce 1d10 ferite da fuoco e, quando il mostro si infuria, diventa talmente caldo da fondere o incendiare le armi che lo colpiscono a meno che chi le impugna non riesca in un tiro salvezza contro paralisi (con eventuale bonus delle armi magiche).
7*	Zanna polare (1d3) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 4, DV 6, pf 30, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d6 + veleno (morso), 2d6 (codata), TS G6, Mor 10, PX 820]. La loro temperatura corporea è talmente bassa che l'infravisione ha una probabilità dell'80% di fallire nell'individuare questi mostri. Inoltre, si mimetizzano con l'ambiente circostante e sorprendono i nemici con 1-4 su 1d6. Possiedono anche l'infravisione fino a 36 m di distanza e riescono a percepire le creature a sangue caldo che si trovano entro 9 m. Il loro morso inietta un veleno che fa letteralmente gelare il sangue nelle vene. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro veleno, rimane paralizzata e inizia a congelare dall'interno. La sua pelle diventa di colore bluastrò e subisce automaticamente 1d8 ferite per round, finché non muore. Anche se il TS ha successo, il bersaglio ha una penalità di -2 a For e Des per 2d6 round, a causa del freddo intenso che lo agghiaccia. Eventuali inoculazioni successive di veleno prolungano la durata della penalità di ulteriori 2d6 round, ma non ne peggiorano gli effetti.	12 Mastodonte (2d8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 15, pf 75, tpcCA0 9, Att 2 o 1, Fer 2d6/2d6 (zanne) o 4d8 (travolgimento), TS G8, Mor 8, PX 3.300]. Se sono sufficientemente distanti da un nemico, effettuano una carica per infliggere danno doppio con le zanne. Quando sono in combattimento ravvicinato, possono tentare di attaccare con le zanne o di travolgere il nemico, cosa che ha successo con un risultato di 1-3 su 1d4. I mastodonti hanno un bonus di +4 al tiro per colpire quando cercano di travolgere un avversario della taglia di un uomo o più piccolo.
8*	Felino, tigre delle nevi (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 6+3, pf 33, tpcCA0 13, Att 3, Fer	* Vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa.

R1. Un gelido benvenuto

Una volta che tutti i personaggi sono stati risucchiati attraverso la bocca del corno del gelo, si ritrovano trasportati nel Reame dei Ghiacci Eterni. Il master deve leggere a voce alta:

Quando la tempesta di neve che vi ha avvolto cessa, vi sentite per qualche attimo indolenziti e disorientati. Dell'altopiano con le statue di gelo e il grande corno non c'è più alcuna traccia! Guardandovi intorno, scoprite di essere in un territorio artico e desolato, totalmente ricoperto dai ghiacci. Il cielo grigio sopra le vostre teste ha un qualcosa di innaturale. La monotonia del paesaggio che vi circonda è interrotta soltanto da tre montagne solitarie, che si ergono come altrettanti pinnacoli in una landa altrimenti pianeggiante.

R2. Piana delle ossa

Le ossa che caratterizzano l'area sono visibili anche dal punto in cui i personaggi accedono al Reame (area R1). Ovviamente, da quella distanza, appaiono come dei semplici puntini indefiniti che spiccano nel piatto panorama circostante. L'intera zona è il territorio di caccia di un gruppo di remorhaz guardiani, che hanno il compito specifico di eliminare chiunque giunga qui attraverso il corno. Il master deve leggere a voce alta:

Quelle che da lontano vi erano sembrate rocce e blocchi di ghiaccio sono in realtà carcasse congelate e ossa spolpate di mastodonti, rinoceronti lanosi e altre creature più piccole. Ce ne sono in gran numero, tanto che avete l'impressione di essere entrati in una sorta di cimitero degli elefanti.

Un esame ravvicinato degli scheletri richiede una prova di Saggezza per avere successo. In tal caso, i PG scoprono che la maggior parte delle ossa presentano lesioni e fratture, segno che la morte è stata violenta. Un druido è in grado di scoprire automaticamente la cosa.



Se qualcuno ispeziona la superficie del terreno con maggiore attenzione, deve fare una prova di Intelligenza (un ramingo può usare la sua abilità di seguire le tracce). Se riesce, nota che essa è costellata di grossi buchi del diametro di circa 1,5 m, nelle cui vicinanze sembra che il ghiaccio sia stato sciolto e poi ricongelato. Sono le prove del passaggio dei remorhaz, anche se i personaggi potrebbero non essere in grado di identificare quale creatura li ha scavati.

Quando il master lo ritiene opportuno, ma comunque prima che il gruppo possa abbandonare la zona, i mostri passano all'attacco. Sbukano dal ghiaccio all'improvviso e sorprendono i personaggi con un risultato di 1-2 su 1d6. Tuttavia, se i PG hanno capito esattamente quale pericolo li

minaccia, i remorhaz non hanno possibilità di coglierli alla sprovvista. Queste creature normalmente sono solitarie, ma agiscono eccezionalmente in gruppo per controllare meglio la zona, come da istruzioni ricevute. In giro ce ne sono diversi branchi, quindi è possibile che i personaggi ci si imbattano nuovamente se si attardano troppo nei paraggi oppure ritornano successivamente in questo territorio.

Remorhaz (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, ventre 4, testa 2, DV 13, pf 62, tpcCA0 10, Att 1, Fer 6d6 (morso), TS G14, Mor 10, PX 3.300].

Remorhaz (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, ventre 4, testa 2, DV 8, pf 41, tpcCA0 12, Att 1, Fer 6d6 (morso), TS G14, Mor 10, PX 1.560].

Remorhaz (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, ventre 4, testa 2, DV 7, pf 38, tpcCA0 13, Att 1, Fer 6d6 (morso), TS G14, Mor 10, PX 1.140].

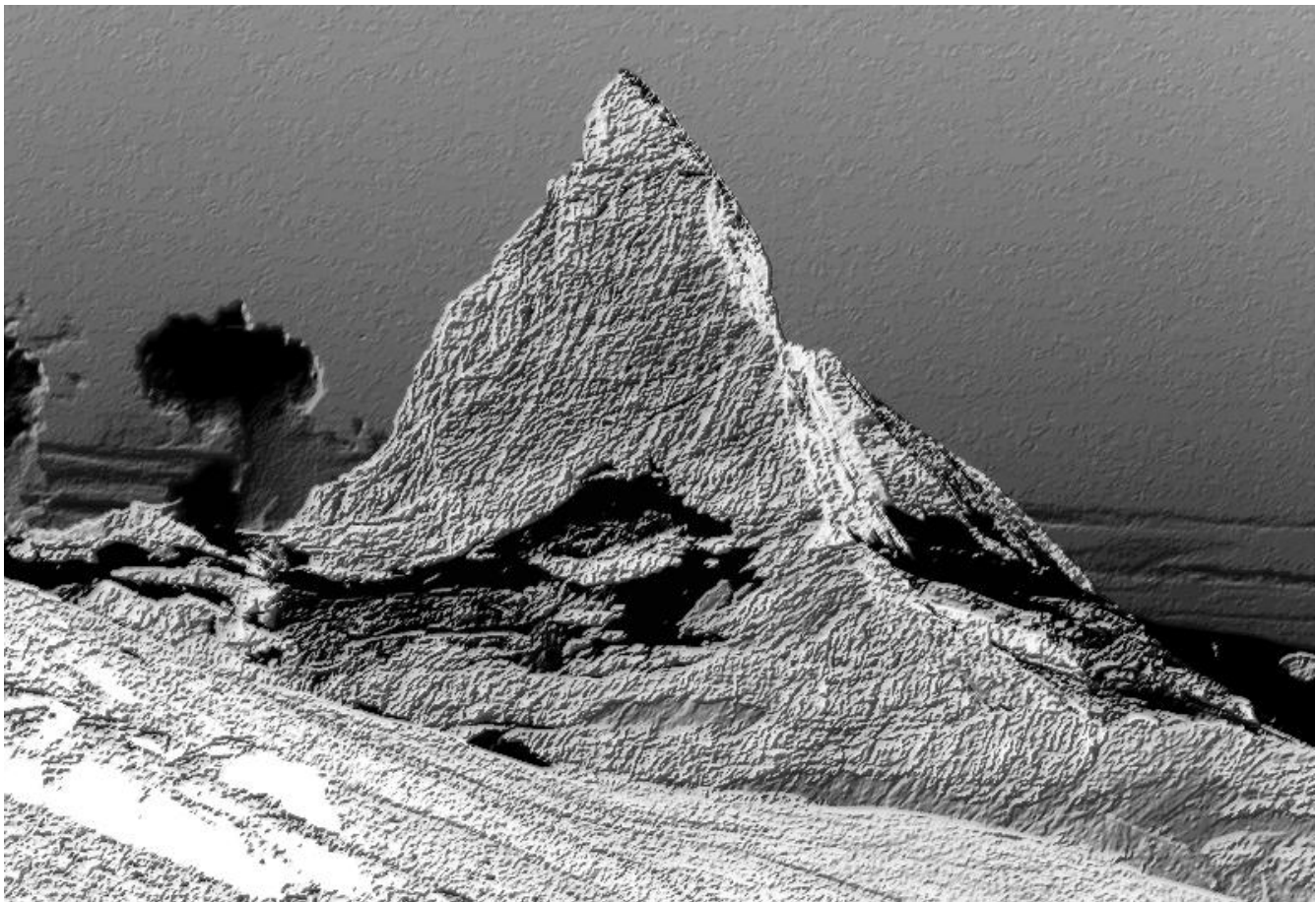
Una volta emersi in superficie, devono inarcarsi per colpire, esponendo il ventre agli avversari che vincono l'iniziativa su di loro (o la testa agli altri). In fuga, la loro schiena corazzata gli conferisce CA 0. Possono inghiottire un avversario con un 20 naturale, uccidendolo immediatamente con il calore interno del loro corpo. Se una creatura tocca il corpo di un remorhaz subisce 1d10 ferite da fuoco e, quando il mostro si infuria, diventa talmente caldo da fondere o incendiare le armi che lo colpiscono a meno che chi le impugna non riesca in un tiro salvezza contro paralisi (con eventuale bonus delle armi magiche).

R3. Territorio dei labatut

Questa striscia di territorio è infestata dai labatut (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), orribili creature artiche che hanno un solo occhio in mezzo alla fronte, due zanne come quelle degli elefanti e sono completamente ricoperte di peli simili agli aculei di un porcospino. Divorano gli uomini e hanno una fame insaziabile. Ogni 1d4 ore trascorse nell'area, i personaggi si imbattono in un gruppo composto da 2d8 di questi famelici antropofagi, desiderosi di banchettare con le gustose carni degli avventurieri. La gestione precisa dell'incontro è lasciata alla discrezione del master, il quale deve ricordare che questa è una zona estremamente pericolosa da esplorare.

Labatut (2d8) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5+2, pf 27, tpcCA0 14, Att 3 o 1, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d8 (morso) o 2d8 (zannata), TS G5, Mor 11, PX 460].

Quando attaccano con le zanne possono scegliere di caricare se iniziano il loro movimento ad almeno 18 m dal nemico. L'impeto della carica raddoppia le ferite inflitte e butta la vittima a terra, se questa non riesce in un tiro salvezza contro paralisi. Ogni volta che vengono colpiti da un attacco in mischia, i labatut feriscono l'attaccante con i loro aculei, infliggendogli 2d6 ferite (dimezzabili se questi riesce in un tiro salvezza contro bacchette). Inoltre, data la loro resistenza innata, godono di un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.



Se i PG si recano alla montagna che svetta nel mezzo della regione dove vivono i labatut, invece di un gruppo di questi mostri incontrano un individuo solitario e selvaggio.

Labatut solitario (1) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5+2, pf 42, tpcCA0 10, Att 3 o 1, Fer 1d6+4/1d6+4 (artigli), 1d8+4 (morso) o 2d8+4 (zannata), TS G5, Mor 12, PX 860].

Quando attacca con le zanne può scegliere di caricare se inizia il movimento ad almeno 18 m dal nemico. L'impeto della carica raddoppia le ferite inflitte e butta la vittima a terra, se questa non riesce in un tiro salvezza contro paralisi. Ogni volta che viene colpito da un attacco in mischia, il labatut ferisce l'attaccante con i suoi aculei, infliggendogli 2d6 ferite (dimezzabili se questi riesce in un tiro salvezza contro bacchette). Inoltre, data la sua resistenza innata, gode di un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza. Il solo vederlo provoca *paura arcana* in coloro che lo incontrano.

R4. Picco Gelido (mappa P)

Questa montagna è la più alta del Reame fatato. La sua mole spicca contro il cielo grigio ed è visibile praticamente da qualsiasi punto del territorio. È anche, assieme alle altre due cime, un ottimo punto di riferimento per non perdere l'orientamento quando ci si sposta sulla monotona banchisa polare. Il nome è dovuto al fatto che, tranne per le pendici più basse, è interamente ricoperta dai ghiacci. Quando i

personaggi arrivano ai suoi piedi, il master deve leggere a voce alta:

Siete finalmente giunti alle falde della grande montagna che avete notato sin dal vostro arrivo in questo strano territorio artico.

Il rilievo spunta come un dente di roccia dal ghiaccio circostante e sfiora il cielo irreale con la sua vetta frastagliata. Gran parte dell'altura è ammantata di neve, il che sembra rendere estremamente difficile un'ipotetica arrampicata. Tuttavia, a poche centinaia di metri dal punto in cui vi trovate, si diparte uno stretto sentiero che sale tortuoso lungo il pendio, quasi invitandovi a percorrerlo.

Il viottolo serpeggia su per il versante di Picco Gelido e, pur essendo faticoso da seguire, non presenta particolari difficoltà per avventurieri esperti e ben equipaggiati. In alcuni punti ci sono persino dei gradini rozzamente intagliati nella roccia, mentre in altri posti sono state scavate delle strette gallerie nel ghiaccio per facilitare il passaggio. Se il gruppo decide di seguire questa via, il master deve leggere a voce alta:

Salite sempre più in alto sulla montagna, seguendo il sentiero che si inerpica quasi a spirale lungo le pareti di roccia e ghiaccio. Man mano che camminate, la distesa polare si allontana e il panorama si allarga, consentendovi di abbracciare con lo sguardo quasi l'intera regione.

Oltre agli altri due picchi che avevate già notato in precedenza, ora potete osservare verso sud un braccio di mare che si insinua sulla banchisa, vicino al quale sembra esserci un accampamento di qualche tipo. Ancor più lontano, a sud-est, imperversa una furiosa tormenta di neve. Avete scarpinato per quasi cinque ore e siete vicini alla vetta, ma ora finalmente intravedete la fine del vostro viaggio. A poca distanza da voi si apre l'enorme imboccatura sbadigliante di una caverna, alta almeno una dozzina di metri e larga la metà. Il sentiero raggiunge l'apertura, che sembra volervi inghiottire per trascinarvi nelle viscere della montagna.

Da quassù si ha un panorama mozzafiato sull'intero Reame dei Ghiacci Eterni. Se i personaggi non le hanno già scoperte in precedenza, possono individuare sia le acque marine (area R5) che la vicina dimora dei guli (area R6), oltre alla zona dove infuria perennemente la bufera degli spiritelli di neve (area R8) che nasconde il cimitero e l'obelisco di ghiaccio (area R9).

P1. Tunnel d'ingresso

Una volta imboccata la grotta, un lungo passaggio naturale si insinua verso il cuore stesso della montagna. Dopo aver percorso non più d'una dozzina di metri, alla vostra destra vedete una grossa leva di metallo arrugginito. Il tunnel prosegue avanti, nell'oscurità.

La spessa sbarra metallica è lunga circa 1,5 m e sporge direttamente dal terreno roccioso. È indicata sulla mappa con la lettera a. Attualmente è spostata tutta verso nord, ma può essere spinta in direzione sud senza difficoltà. Un esame attento permette di riconoscere sulla superficie rugginosa dei profondi segni simili a crudi graffi. Sono quelli lasciati dai denti del drago centopiedi dell'area P2 quando la aziona. La leva controlla la grata che chiude l'accesso all'area P3. Al momento la saracinesca è abbassata, ma spostando il meccanismo si solleva con un rumore stridente, chiaramente udibile in lontananza: quello del metallo che striscia contro la pietra.

P2. Caverna del drago centopiedi

Dopo neanche una cinquantina di metri, il tunnel sbuca in un'enorme caverna priva di soffitto. La flebile luce è sufficiente a svelare una grotta immensa, che si allarga a vista d'occhio. L'aria è più fredda rispetto allo stretto passaggio che avete percorso per arrivare qui. Dappertutto il terreno è ricoperto da uno strato di neve di una quindicina di centimetri, anche se in vari punti ci sono grossi cumuli simili a vere e proprie collinette.

Questa grotta è la tana del drago centopiedi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che è nascosto in uno dei mucchi di neve più grandi e attende l'occasione per balzare fuori (sorprende gli intrusi con un risultato di 1-5 su 1d6). Il master deve decidere il punto esatto nel quale è in agguato e sfruttare al meglio questa opportunità per mettere in difficoltà i personaggi. Il mostro sorveglia il passaggio che conduce all'area P5. È un fedele servitore di Jokul Frosti ed

è pronto a lottare per adempiere al compito che gli è stato assegnato.

Draco centopiedi (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 13, pf 83, tpcCA0 10 (8 col morso), Att 2 o 1, Fer 1d8/1d8 (tentacoli) o 3d8 (morso), TS G13, Mor 10, PX 2.400].

Può scavare gallerie nella neve soffice (ma non attraverso ghiaccio, terra e roccia) con Mov 9 m (3 m) ed è estremamente silenzioso. I tentacoli possono colpire avversari distanti fino a 6 m, hanno CA -1 e 5 punti ferita ognuno. Quando uno viene ridotto a 0 pf si considera reciso, ma i danni inflitti al tentacolo non vanno sottratti ai pf complessivi della creatura. In alternativa, può mordere la vittima con un bonus di +2 al tiro per colpire. Non subisce ferite dagli attacchi basati sul freddo, incluso il soffio dei draghi bianchi.

P3. Buca nascosta

Se i personaggi non hanno azionato la leva nell'area P1, la saracinesca di ferro è abbassata. Altrimenti, è sollevata e il gruppo può accedere a questa grotta laterale. Ad attenderli, comunque, c'è soltanto un trabocchetto che si basa sulla naturale curiosità degli avventurieri. Qui dentro il pavimento non è coperto dalla neve come nell'area P2 e la spelunca è completamente vuota. Se qualcuno entra nella caverna per perlustrarla con maggior accuratezza, rischia di finire nella buca nascosta indicata sulla mappa. È una trappola molto estesa, che può potenzialmente inghiottire l'intera compagnia o buona parte di essa. Ha la particolarità di attivarsi quando viene calpestata, ma si aziona soltanto alla fine del round, quindi è possibile che faccia precipitare più PG contemporaneamente. Un ladro ha le normali possibilità di scoprirla, ma per rimuoverla subisce una penalità del 40% a causa delle enormi dimensioni. La buca è profonda 6 m e sul fondo ci sono dei paletti appuntiti. Chi ci cade dentro subisce 2d6 ferite dalla caduta e viene colpito da 1d4 spuntoni, ognuno dei quali infligge ulteriori 1d6 ferite.

P4. Cunicolo nel ghiaccio

Per poter accedere a questo passaggio, i PG devono aver necessariamente sconfitto il drago centopiedi dell'area P2. In alternativa, possono anche scappare dentro il cunicolo, visto che non è abbastanza grande da consentire il passaggio del mostro, essendo largo all'incirca 3 m e alto meno di 2 m. Inizialmente il tunnel è scavato nella roccia della montagna ma, una volta raggiunta la prima svolta (più o meno in corrispondenza del numero 4 sulla mappa), si addentra nel ghiacciaio che sovrasta la cima di Picco Gelido. Da questo punto in poi, i personaggi si trovano a camminare letteralmente su una lastra di gelo. Il percorso sale con un'inclinazione non troppo ripida e per fortuna ci sono dei grossolani scalini e appigli per le mani per tutta la lunghezza della galleria, il che facilita molto l'ascesa.

P5. Grotta del portale

Appena i personaggi sbucano nella caverna, il master deve leggere a voce alta:

La faticosa ascesa lungo il cunicolo di ghiaccio è finalmente giunta al termine. Vi sembra che sia durata un'eternità, vista la fatica che avete fatto per salire senza scivolare. Nonostante la temperatura gelida, avete la fronte imperlata di sudore a causa dello sforzo.

Finalmente il tunnel termina e di fronte a voi c'è l'imboccatura di una caverna. L'antro è anch'esso completamente scavato nel ghiaccio vivo. Più o meno nel mezzo della parete sud c'è un arco di pietra, alto circa 2 m e sormontato da un'orribile garguglia con un occhio solo.

Il portale (indicato sulla mappa con la lettera b) è grande abbastanza da consentire agevolmente il passaggio di un uomo. È il cancello dimensionale che permette di uscire dal Reame dei Ghiacci Eterni. Coloro che lo varcano vengono trasportati sull'altopiano dove si trova il corno del gelo. La struttura di pietra e la garguglia sono indistruttibili e resistenti a qualsiasi tipo di magia o danno fisico. Tuttavia, occorre attivare i poteri del portale prima di poterlo utilizzare. Per farlo, bisogna posizionare nell'orbita vuota dell'occhio della statua monocola la speciale gemma che è, in realtà, il cuore di Jokul Frosti. Fino a quel momento, non accade nulla.

La caverna è sorvegliata da quattro salamandre del freddo. All'arrivo dei personaggi sono nella piccola nicchia di nord-ovest, quindi sono invisibili dall'imboccatura della grotta. Qui si trova anche il loro tesoro, nascosto all'interno di un blocco di ghiaccio trasparente, che consiste in 3d12 gemme per un valore complessivo di 6.000 mo. Anche questi mostri obbediscono agli ordini del semidio e si avventano sugli intrusi per impedirgli di raggiungere il cancello dimensionale. Comunque, dato che il loro scopo è di bloccare il passaggio attraverso il portale, non inseguono eventuali fuggitivi che lasciano la caverna.

Salamandre del freddo (4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 12, pf 68, 63, 55, 40, tpcCA0 10, Att 5, Fer 1d6/1d6/1d6/1d6 (artigli) o 2d6 (morso), TS G12, Mor 9, PX 3.600].

Il loro corpo emana un gelo acuto e tutte le creature entro 6 m che non sono immuni al freddo subiscono automaticamente 1d8 ferite a round. Questi mostri non subiscono ferite da qualunque attacco basato sul freddo e dalle armi non magiche, inoltre sono immuni agli incantesimi *charme* e *sonno*.

Un pericolo ben più insidioso è però in agguato in questa caverna. Si tratta dei tarli del ghiaccio (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Questi minuscoli insetti si nutrono di ghiaccio. Hanno forma cilindrica, sono lunghi meno di mezzo centimetro e di colore bianco, tanto da mimetizzarsi quasi perfettamente (90% di probabilità di successo) con l'ambiente in cui vivono. A contatto con una superficie gelata, i tarli del ghiaccio iniziano a scavare al suo interno, penetrando in profondità. L'unico segno del loro passaggio restano i minuscoli fori che costellano la superficie nella quale si annidano. Non sono tuttavia pericolosi per gli uomini, anche se liberarsi di una loro infestazione può risultare piuttosto complicato. Le gallerie di

questi esseri hanno compromesso pericolosamente la stabilità della zona tutto intorno al cancello dimensionale (i quadretti in grigio sulla mappa), minandone seriamente la robustezza, e rischiano di provocare il crollo del pavimento. Per ogni round di permanenza di un PG nella zona, c'è una probabilità del 25% che il ghiaccio di quel quadretto ceda, sbriciolandosi e trascinando con sé lo sfortunato avventuriero giù per il fianco della montagna, incontro a morte certa. Le salamandre sono al corrente della cosa ed evitano di entrare nell'area pericolosa. Se vi sono costrette, la possibilità di cedimento sale al 50%. Anche nel malaugurato caso in cui l'intero spazio infestato dai tarli del ghiaccio finisca in frantumi, il portale dimensionale non è comunque danneggiato, in quanto si trova aderente alla parete verticale di fondo della caverna e non al pavimento.

R5. Grotta sommersa

Un tratto del mare artico si insinua fino all'interno del Reame dei Ghiacci Eterni. Banchi e lastroni di gelo relativamente piccoli galleggiano sull'acqua freddissima. Se i personaggi si fermano a scrutarne la superficie, una prova di Intelligenza effettuata con successo permette loro di notare che non sembra esserci traccia di vita animale. Tuttavia, in un punto poco distante dalla riva si intravede l'ingresso di una grotta sommersa. Per consentire al gruppo di giocare questo incontro indipendentemente dal punto al quale si avvicina al mare, il master è libero di posizionare la caverna dove ritiene più opportuno.

Per raggiungere l'antro sottomarino è necessario affrontare contemporaneamente le insidie dell'acqua gelida e della mancanza d'aria. Tocca ai giocatori trovare un modo di risolvere il problema in maniera soddisfacente. Una combinazione di *resistere al freddo* e *respirare sott'acqua* può essere senz'altro un buon punto di partenza, accessibile alla maggior parte dei gruppi di personaggi. Al master spetta valutare le soluzioni proposte e la loro fattibilità.

La caverna vera e propria, completamente invasa dalle acque, si trova a 12 m di profondità. È un ambiente circolare di circa 36 m di diametro, al quale si accede attraverso una grande apertura quadrata di 4,5 m di lato. All'interno la visibilità è praticamente nulla, un'altra difficoltà per gli intrepidi esploratori (penalità di -4 ai tiri per colpire in un eventuale combattimento). Qui dentro c'è la tana di due pericolosi miga (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Miga (2) [All N, Mov nuoto 27 m (9 m), CA 7, DV 8, pf 41, 29, tpcCA0 12, Att 8 o 1, Fer imprigionamento (tentacoli) o 1d6 + *regressione mentale* (morso), TS G4, Mor 7, PX 2.560].

Se colpiscono con almeno un tentacolo, nel round successivo trascinano la vittima alla bocca e la mordono automaticamente. Una volta afferrato, un personaggio non può fare nessuna azione, tranne cercare di liberarsi effettuando una prova di Forza con una penalità cumulativa di -1 per ogni tentacolo che lo blocca. La prova può essere ripetuta a ogni round, se necessario. I compagni possono aiutarlo recidendo i tentacoli, cosa che è possibile infliggendogli 6 ferite o più con un solo colpo. Quando il

mostro riesce a mordere una vittima, ne ingoia completamente la testa e comincia a succhiarle sia il sangue che il cervello. Chi viene intrappolato in questo modo è del tutto inerme. In ogni round successivo subisce automaticamente 1d6 ferite (ferimento continuo) e deve fare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 per evitare gli effetti di *regressione mentale*. Se muore, significa che il mostro lo ha completamente dissanguato e ne ha divorato il cervello, rendendo impossibile resuscitare il malcapitato.

I mostri sono estremamente aggressivi e, una volta individuata la preda, la inseguono finché resta alla loro portata. Sono molto affamati e si cibano delle sventurate creature marine che entrano inconsapevolmente nel Reame dei Ghiacci Eterni e rimangono intrappolate nella zona di mare al suo interno.

Il combattimento sott'acqua comporta per i personaggi una penalità di -4 ai tiri per colpire, in aggiunta a quella dovuta alla mancanza di visibilità. Inoltre, non è possibile usare armi a distanza, da taglio o da botta. Le uniche armi efficaci sono quelle da punta (come lance, mezzelance, tridenti, pugnali e spade corte). I PG non possono lanciare incantesimi a meno che non siano in grado di respirare (per esempio grazie a *respirare sott'acqua* o *bolla d'aria*) e comunque tutte le magie basate su fuoco e aria non funzionano in nessun caso.

Quando un personaggio che non è in grado di respirare sott'acqua si trova sommerso, rischia di annegare. Può trattenere il respiro per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, a meno che non stia facendo sforzi eccessivi, come per esempio combattere, nel qual caso il lasso di tempo viene dimezzato. Una volta trascorso questo periodo, il PG comincia ad affogare. All'inizio di ogni round deve riuscire in una prova di Costituzione, con una penalità cumulativa di -1 per ogni round successivo (-1 al 2° round, -2 al 3° round e così via). Appena fallisce una prova, perde i sensi e muore nel giro di 1d3+1 round, a meno che qualcuno non intervenga per salvarlo.

Questa battaglia rischia di rivelarsi alquanto complicata per gli avventurieri, specie se a immergersi non è l'intero gruppo ma solo qualcuno dei suoi effettivi. Una volta sconfitti i mostri, è possibile perlustrare con cura la caverna, cosa che richiede 1d3+1 turni. Trascorso questo periodo, tra i resti delle vittime precedenti dei miga, è possibile trovare uno **scudo +2**, **barriera antimagia** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

R6. Accampamento dei gula (mappa A)

Qui sorge un insediamento di gula (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), una feroce razza di umanoidi cannibali che sono una via di mezzo tra i cavernicoli e i ghouls. In realtà non si tratta di una tribù vera e propria, bensì di una numerosa spedizione di caccia formata da elementi di diversi clan, che è penetrata per sbaglio nel Reame dei Ghiacci Eterni e non è più riuscita a uscirne. Per questo motivo non ci sono femmine né piccoli. I mostri sono servitori di Jokul Frosti e custodiscono per lui l'oggetto capace di attivare il cancello dimensionale che conduce all'obelisco di ghiaccio. Queste creature, per loro

indole, considerano qualsiasi intruso come una preda da divorare e gli avventurieri non fanno certo eccezione.

Quando il gruppo si avvicina abbastanza all'accampamento, il master deve leggere a voce alta:

Di fronte a voi c'è un compatto muraglione di ghiaccio alto circa 4 m, dall'aspetto molto solido. Questa cinta si snoda intorno a quello che dovrebbe essere un qualche tipo di insediamento. Anche da questa distanza, riuscite a intravedere delle sentinelle che camminano sopra gli spalti gelati, ma il bastione nasconde tutto quello che si trova al suo interno. L'unico ingresso sembra essere un massiccio portale di pietra, che pare sbarrato.

Statistiche degli occupanti

Visto che i gula possono essere incontrati in svariate zone del complesso, nella descrizione delle singole aree vengono riportati soltanto i pf individuali e altre peculiarità, mentre le statistiche generali sono indicate di seguito.

Gula (25) [All N, Mov 27 m (9 m), CA -1, DV 8, tpcCA0 12, Att 2 o 1, Fer 1d8/1d8 (artigli) o 1d6/1d6 (armi) o veleno (morso) o malattia (soffio), TS G8, Mor 7, PX 1.560].

Equipaggiamento: sono armati con accette, mezzelance, clave e lame di pietra.

Non subiscono ferite dagli attacchi basati sul freddo, incluso il soffio dei draghi bianchi. Se l'attacco col morso ha successo, non infligge ferite ma inietta una tossina che causa un dolore lancinante. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure subisce una penalità cumulativa di -1 a tpc, ferite inflitte, TS e prove di attributo per i successivi 4 round (cioè -1 nel primo round, -2 nel secondo, -3 nel terzo e -4 nel quarto). Nel quinto round, gli spasimi sono talmente forti che il malcapitato non può fare niente, se non contorcersi in agonia per i successivi 1d3 turni. *Neutralizza veleno* annulla immediatamente questi effetti. Invece di attaccare con le armi (o gli artigli) oppure mordere, possono soffiare contro un singolo bersaglio entro 1,5 m di distanza. Il soffio può essere utilizzato soltanto tre volte al giorno e va automaticamente a segno. La vittima deve fare un tiro salvezza contro veleno oppure contrae una malattia debilitante che le fa perdere 1d6 ferite al giorno finché non muore. In più, non riceve i benefici di nessuna forma di guarigione, magica o naturale. Questo effetto può essere rimosso con *cura malattia*.

A1. Portone d'ingresso e bastioni

Il muro di ghiaccio che circonda l'accampamento dei gula è alto 4 m e largo quasi 3 m. Ciò permette alle sentinelle (pf 50, 36, 25) – indicate sulla mappa con la lettera X – di camminarci sopra senza pericolo di cadere. In ogni momento del giorno e della notte ci sono tre mostri di ronda, uno che controlla l'ingresso principale e altri due che sorvegliano gli altri versanti. Le guardie si danno il cambio ogni quattro ore e le due laterali si muovono continuamente, pattugliando regolarmente l'intero perimetro, tranne il lato nord dell'accampamento. Nel momento in cui i personaggi si accorgono della presenza delle vedette, anche queste

individuano il gruppo, a meno che i PG non abbiano preso particolari precauzioni per cercare di passare inosservati. Una di esse scende immediatamente a dare l'allarme, mettendo sul chi va là l'intero accampamento nel giro di 2d4 round (vedi area A3). I gula hanno l'ordine secondario di catturare gli intrusi, ma la loro priorità è quella di salvaguardare l'oggetto (nascosto nell'area A9) che attiva il portale dal quale si accede all'obelisco di ghiaccio (area R9). Per questo motivo, non predispongono nessuna spedizione immediata contro i PG – come detterebbe la loro indole famelica – ma restano al sicuro nell'insediamento. In caso di attacco diretto da parte dei personaggi, tuttavia, si difendono al meglio e contrattaccano scagliando le loro mezzelance e accette dalla punta di pietra, per poi gettarsi nella mischia.

Aprire una breccia nel muro esterno è un'operazione complicata. Ogni sezione di 3 m di larghezza ha CA 9, 30 pf e ignora le prime 6 ferite subite da ogni attacco. Tuttavia, subisce danni doppi dal fuoco. Ovviamente i difensori non restano inermi a guardare mentre i personaggi cercano di entrare nel loro accampamento. È anche possibile arrampicarsi lungo la parete, ma soltanto i ladri possono tentare senza un equipaggiamento adeguato e hanno una probabilità dimezzata di usare con successo la loro abilità di scalare pareti.

Il grande portone di pietra è sbarrato dall'interno con una trave di legno. Abatterlo è impossibile, a meno che non si abbia la potenza di un gigante, nel qual caso è necessario comunque effettuare con successo una prova di Forza con una penalità di -8 per riuscire nell'impresa. In alternativa, si può tentare di distruggere i lastroni di roccia che lo compongono. Ognuno di essi ha CA 9, 40 pf e ignora le prime 8 ferite subite da ogni attacco. Gli incantesimi in grado di alterare la pietra hanno il normale effetto.

A2. Muro basso

Se i personaggi si avvicinano all'accampamento da nord, si accorgono automaticamente che una sezione lunga 6 m del muro esterno di ghiaccio – proprio dalla parte opposta rispetto all'ingresso – è più bassa in confronto al resto della struttura. È quella segnata in grigio sulla mappa, ed è alta poco più di 1,5 m. Da qui è possibile, con le dovute cautele, non soltanto spiare dentro l'insediamento per rendersi conto della disposizione degli igloo, ma anche arrampicarsi con maggiore facilità (è sufficiente effettuare con successo una prova di Destrezza).

Le sentinelle sul bastione di ghiaccio non pattugliano mai il lato settentrionale del campo, anche se tengono d'occhio l'orizzonte per vedere se qualcuno si avvicina da quella direzione. Il tutto è voluto e fa parte di una subdola trappola predisposta dei gula per gabbare chi cerca di penetrare di soppiatto nel loro rifugio. Infatti, una volta messo piede a terra all'interno del muro, i malcapitati intrusi si trovano proprio sopra la fossa della zanna polare (area A7)!

A3. Igloo comuni

Questi rifugi a forma di cupola sono costruiti con blocchi di neve pressata, resa estremamente resistente dal clima glaciale. La temperatura all'interno è sensibilmente più alta rispetto a quella esterna, visto che lo strato di ghiaccio che

unisce i mattoni di neve impedisce l'ingresso del vento. È anche possibile accendere un piccolo falò, il cui calore scoglie solamente lo strato superficiale della neve senza causare danni. In questo caso la temperatura può raggiungere persino i 17 °C, assicurando un soggiorno confortevole agli occupanti. Ciò consente ai personaggi di riposare e recuperare le forze per qualche giorno, dopo aver eliminato la minaccia rappresentata dai gula.

Gli igloo sono praticamente identici tra loro. L'entrata è uno stretto tunnel rivolto verso est – la direzione del sole nascente, si tratta di un precetto della primitiva religione dei gula – attraverso il quale si deve strisciare fin dentro la costruzione. La particolare forma del passaggio, che fa una piccola curva prima di arrivare nel locale vero e proprio, aiuta a tenere fuori le raffiche di vento. All'interno ci sono le poche cose essenziali per la sopravvivenza dei gula: pellicce usate come stuoie o coperte, rudimentali arnesi d'osso o di roccia, e qualche arma di pietra. È possibile trovare anche della carne essiccata o surgelata, la cui provenienza è impossibile da stabilire, e un po' di pesce. L'ambiente puzza di sudore, feci e putrefazione. Di certo i molti scarti di cibo, escrementi e rifiuti di ogni tipo non contribuiscono a creare un'atmosfera piacevole, ma almeno non ci sono cimici, pulci o altri insetti infestanti, visto che non possono sopravvivere nel clima polare. Dato che erano partiti per una spedizione di caccia, i mostri non hanno tesori di alcun tipo con loro.

In caso di allarme, gli occupanti di ogni igloo sono pronti a combattere entro 2d4 round. Il master deve lanciare i dadi per ogni singola abitazione, in modo che i rinforzi arrivino gradualmente. Di seguito è riportato un elenco dei gula che vivono nell'accampamento:

- **A3a.** 3 gula (pf 38, 35, 29)
- **A3b.** 3 gula (pf 44, 41, 33)
- **A3c.** 2 gula (pf 38, 32). Quello con più punti ferita possiede un **anello del controllo degli animali**. Sono i custodi delle tigri delle nevi. Al primo segnale di pericolo, corrono alla gabbia (area A8) per comandarle con l'anello magico e a suon di frusta, per poi scagliarle contro i nemici.
- **A3d.** 3 gula (pf 43, 32, 28)
- **A3e.** 3 gula (pf 30, 28, 17)
- **A3f.** 3 gula (pf 42, 35, 34)
- **A3g.** 2 gula (pf 41, 21)

A4. Igloo del capoclan

Proprio a fianco dell'ingresso, nel quadretto contrassegnato con la lettera X, c'è un gula di sentinella (pf 29) che controlla sia l'igloo del capo che il recinto della lumaca gigante (area A9). La guardia è presente sia di giorno che durante la notte. Il cambio avviene ogni sei ore e mai in concomitanza con quello della pattuglia sui bastioni.

L'igloo è il più grande tra quelli nell'accampamento ma, a parte le dimensioni, è identico a tutti gli altri anche nell'arredamento. Soltanto che le pellicce sono più pregiate e il cibo più abbondante. Per il resto, non ci sono differenze. Il capoclan (pf 57) trascorre qui la maggior parte del suo tempo e, in caso di allarme, è pronto a reagire in soli 1d4 round. È armato con un'**accetta +3** di metallo, che tutti gli altri gula gli invidiano.

A5. Igloo dello stregone

Secondo per importanza e dimensioni soltanto a quello del capoclan (area A4), questo igloo è occupato dallo stregone (M5, pf 30, incantesimi dei maghi (2/2/1): 1° livello: *dardo incantato, ingrandire oggetti o creature*; 2° livello: *potere illusorio, raggio dell'indebolimento*; 3° livello: *fulmine magico*) della tribù. In caso di scontro, preferisce usare gli incantesimi per colpire direttamente gli avversari oppure dare una mano ai suoi alleati. Ricorre al combattimento diretto soltanto come ultima risorsa. Tra i suoi attrezzi del mestiere – oltre a ossicini vari, teschi di piccoli animali, lisce di strani pesci, piume variopinte, radici antropomorfe e altri inutili feticci – ci sono anche un **bastone atrofizzante** con 13 cariche, una **pozione della guarigione potenziata** e un **filtro velenoso**. In caso di allarme, è pronto a reagire in soli 1d4 round.

A6. Buchi nel ghiaccio

Nessun pericolo attende gli avventurieri in queste zone dell'accampamento. I buchi sono stati aperti nel ghiaccio per consentire ai gula di pescare rimanendo all'interno dell'insediamento. Le creature utilizzano ami d'osso e lenze ricavate da tendini animali. Questa rudimentale attrezzatura si trova all'interno dei vari igloo (aree A3) e non ha alcun valore venale.

A7. Fossa della zanna polare

In un'enorme buca, vicina alla parte più bassa del bastione (area A2), i gula tengono prigioniera una zanna polare (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). L'interno della fossa, che è profonda 9 m, è ricoperto da lastre di pietra in modo tale che il mostro non possa fuggire. Il pozzo è chiuso da alcune sottili tavole di legno quasi completamente fradice, a loro volta nascoste sotto uno strato di neve. Se qualcuno mette piede in questa zona, precipita nella cavità sottostante subendo 3d6 ferite e la zanna polare attacca senza indugio, ottenendo automaticamente la sorpresa nel primo round di combattimento. Appena uno o più PG cadono nella trappola, l'intero clan di gula viene messo immediatamente in allarme e si prepara a reagire.

Zanna polare (1) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 4, DV 6, pf 24, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d6 + veleno (morso), 2d6 (codata), TS G6, Mor 10, PX 820].

La sua temperatura corporea è talmente bassa che l'infravisione ha una probabilità dell'80% di fallire nell'individuare il mostro. Possiede l'infravisione fino a 36 m di distanza e riesce a percepire le creature a sangue caldo che si trovano entro 9 m. Il suo morso inietta un veleno che fa letteralmente gelare il sangue nelle vene. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro veleno, rimane paralizzata e inizia a congelare dall'interno. La sua pelle diventa di colore bluastro e subisce automaticamente 1d8 ferite per round, finché non muore. Anche se il TS ha successo, il bersaglio ha una penalità di -2 a For e Des per 2d6 round, a causa del freddo intenso che lo agghiaccia. Eventuali inoculazioni successive di veleno prolungano la durata della penalità di ulteriori 2d6 round, ma non ne peggiorano gli effetti.

A8. Gabbia delle tigri delle nevi

In questa gabbia di pali di legno infilzati nel ghiaccio, solidamente assicurati tra loro con funi e tendini animali, ci sono sette tigri delle nevi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). I gula le usano per la caccia, ma non esitano a liberarle contro eventuali intrusi. Le belve sono controllate dai due gula che vivono nell'area A3c, uno dei quali possiede un anello magico da usare a tale scopo, mentre l'altro fa schioccare la sua frusta. Sono sempre affamate e ben contente di poter affondare le zanne nella carne tenera degli avventurieri. Tuttavia, se falliscono un controllo del morale perché il master tira un 12 con 2d6, allora si rivoltano contro i loro padroni.

Tigri delle nevi (7) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 6+3, pf 39, 35, 33, 30, 25, 25, 24, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G3, Mor 9, PX 380].



A9. Recinto della lumaca gigante

Questo spazio è circondato da una barriera alta 4 m, fatta della stessa massiccia struttura di ghiaccio che compone la cinta esterna dei bastioni. Non ci sono aperture visibili, ma una sezione è leggermente più debole – quella segnata sulla mappa con un tratteggio più intenso, che i PG possono individuare come se fosse una porta segreta – e basta rimuovere alcuni dei blocchi esterni (non accessibili al mostro imprigionato dentro il recinto) per far crollare un'ampia sezione del muro.

Qui è intrappolata una lumaca gigante. I gula l'hanno catturata qualche giorno fa e progettano di mangiarla a breve, ma all'occorrenza sono pronti a liberarla per scagliarla contro gli invasori, se la situazione appare senza speranza. Il mostro, infatti, non fa alcuna distinzione tra gula e PG, attaccando tutti coloro che gli capitano a tiro se viene lasciato libero. Gli occupanti dell'accampamento sanno benissimo che ciò potrebbe significare la distruzione dell'insediamento, ma sono pronti a correre il rischio, se i personaggi stanno avendo la meglio.

Lumaca gigante (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 12, pf 72, tpcCA0 10, Att 1, Fer 1d12 (morso), TS G12, Mor 10, PX 2.000].

Attacca con un morso, ma può anche sputare un acido corrosivo su un'unica vittima entro 18 m, che se colpita subisce 5d8 ferite.

Nascosto in una buca nel ghiaccio, profonda 1,5 m, c'è uno strano oggetto che serve ad attivare il portale magico che conduce all'obelisco di Jokul Frosti. Si tratta di una lingua lunga e deforme, fatta di pietra. Va innestata nella garguglia che sovrasta il cancello dimensionale dell'area R7, per renderlo operante. Per scoprire questo segreto, i personaggi devono per forza entrare nel recinto ed ispezionarlo con attenzione. In tal caso, trovano automaticamente il frammento della scultura e possono recuperarlo senza difficoltà, ma soltanto dopo aver sconfitto la lumaca gigante.

R7. Tana di Galaverna

Su questa montagna di roccia e gelo ha posto la propria tana Galaverna, un drago bianco che si è ritrovato per caso all'interno del Reame dei Ghiacci Eterni e vi è rimasto intrappolato. All'inizio ha cercato di stabilire il predominio sulla regione, ma dopo uno scontro con le forze di Jokul Frosti è stato ridotto a più miti consigli. Ha dunque preferito sottomettersi piuttosto che rischiare di soccombere definitivamente. Nel corso del tempo ha accumulato un discreto tesoro, depredando gli avventurieri che sono penetrati nel Reame e che è riuscito a uccidere, anche se i suoi averi non sono paragonabili a quelli normalmente posseduti dai suoi simili. Il semidio gli consente di ammuchiare qualche ricchezza pur di tenersele buono, e anzi gli ha affidato la custodia del portale che conduce all'obelisco di ghiaccio (area R9).

Il mostro è costantemente all'erta e, a meno che i personaggi non celino accuratamente la propria presenza fin da grande distanza, percepisce automaticamente la loro presenza e si prepara a riceverli adeguatamente. Le descrizioni che seguono presuppongono che il drago sia al corrente dell'arrivo dei PG. In caso contrario, tocca al master gestire al meglio l'incontro in base alle condizioni che si verranno effettivamente a creare. Quando il gruppo giunge a poca distanza dalla montagna, il master deve leggere a voce alta:

Un picco ammantato di nevi si erge maestoso nel mezzo della distesa polare, attirando inevitabilmente la vostra attenzione. È talmente coperto dai ghiacciai che, se non fosse per le rocce affioranti occasionalmente dal biancore circostante, si potrebbe pensare a un gigantesco iceberg incastonato in mezzo al nulla.

La montagna è sensibilmente più bassa rispetto a Picco Gelido. Esplorando la zona, i personaggi si accorgono che non c'è nessun sentiero che porta verso la vetta. Però è visibile, a mezza costa lungo il versante rivolto a nord-est, la grossa imboccatura di una caverna. In realtà la spelonca ha anche una seconda apertura, la quale però è visibile solamente dall'alto. È la tana del drago bianco, all'interno della quale si trova il portale magico che conduce all'obelisco di ghiaccio (area R9).

Per raggiungere l'ingresso della caverna è necessaria una faticosa scarpinata di circa due ore. Per fortuna non è

eccessivamente difficoltosa e non richiede una vera e propria arrampicata. È possibile percorrere una via che si inerpica quasi esclusivamente sui tratti rocciosi, riducendo al minimo i rischi di valanghe e scivolate potenzialmente fatali. Comunque, nel corso dell'ascesa ogni PG deve fare tre prove di Destrezza. Ogni fallimento comporta un qualche inciampo o intoppo che, pur non causando rischi troppo seri, infligge 1d4 ferite al personaggio. A circa metà percorso, il drago provoca una frana per ostacolare gli intrusi, stando ben attento a non farsi vedere, cioè restando in un punto della montagna che il gruppo non può scorgere in alcun modo. Tutti i personaggi devono riuscire in un tiro salvezza contro paralisi per evitare di essere trascinati giù per il pendio, andando incontro a morte certa. Se gli avventurieri hanno preso la precauzione di legarsi in cordata, questa eventualità è marginale, a meno che a precipitare non sia la maggior parte di loro, portando così nel baratro anche gli sfortunati compagni.

Una volta che il gruppo giunge finalmente in vista della meta, il master deve leggere a voce alta:

Davanti a voi si apre una gigantesca caverna dall'aspetto minaccioso, perché i lunghi ghiacciai che si sono formati lungo l'arco superiore pendono verso il basso come zanne incombenti e colossali. L'aria che proviene dall'interno è leggermente più calda rispetto a quella gelida che vi circonda, ma è anche ammorbata da un fetore bestiale che la rende quasi irrespirabile. L'immenso tunnel si insinua nella montagna, ma dopo pochi metri una svolta vi impedisce di vedere oltre. Non vi resta altro da fare che entrare...

La galleria è talmente ampia da consentire un passaggio agevole anche a Galaverna. Dopo un paio di svolte, si apre in un'enorme grotta che puzza palesamente di drago. La presenza del mostro è confermata da orme tanto colossali quanto inequivocabili, oltre che dalla presenza di alcune scaglie bianche e lucide che si sono staccate dal suo corpo. L'antro è lungo 60 m e largo 45 m, ed è interamente invaso dalla neve e dal ghiaccio. Ci sono tracce di stalattiti e stalagmiti, ma sono tutte spezzate e ridotte in frantumi, come se qualcosa di grosso si fosse intestardito nello sbriciolarle. Il soffitto varia tra i 15 e i 50 m di altezza, e proprio nel mezzo c'è un'enorme fenditura a cielo aperto. È questo passaggio che il drago utilizza di solito per entrare e uscire dalla sua tana.

Il tesoro del mostro è letteralmente racchiuso sotto la crosta gelata che ammantava il pavimento e le pareti della grotta. Monete di vari metalli e gemme multicolori colorano la superficie scintillante come un immenso mosaico astratto. Per tirarle fuori – ovviamente dopo aver sconfitto o messo in fuga il drago – i personaggi dovranno penare abbastanza e armarsi di pazienza. Sono necessari almeno 2d4+1 giorni di lavoro da parte del gruppo per mettere le mani sull'intero bottino, che giace nella morsa del ghiaccio polare. Il master deve considerare il fatto che l'uso di incantesimi che producono fuoco e calore può abbreviare i tempi del saccheggio, ma al contempo rischia di danneggiare almeno una parte delle ricchezze (in particolare, gemme e oggetti magici). Il tesoro ammassato qui ammonta a 235 mp,

2.944 mo, 16.269 me, 27.643 ma, 10.208 mr, 5.825 mo in gemme, una **cotta di maglia +2**, uno **scudo +2**, un **anello della protezione +1**, un **martello da guerra +2**, una **bacchetta delle illusioni** (14 cariche) e un paio di **stivali della velocità**.

Dalla parte opposta rispetto all'ingresso, nella parete di roccia c'è un arco di pietra alto circa 2 m e sormontato da una orribile garguglia con la bocca aperta. Il portale è grande abbastanza da consentire agevolmente il passaggio di un umano. È il cancello dimensionale che permette di raggiungere l'obelisco di ghiaccio (area R9). Coloro che lo varcano vengono trasportati nel cimitero che circonda la dimora di Jokul Frosti, superando così la tempesta di neve perenne che avvolge la zona. La struttura di pietra e la garguglia sono indistruttibili e resistenti a qualsiasi tipo di magia o danno fisico. Tuttavia, occorre attivare i poteri del portale prima di poterlo utilizzare. Per farlo, bisogna posizionare nelle fauci aperte della scultura la sua lingua di pietra, che è nascosta nell'accampamento dei gula (incontro R6, area A9). Fino a quel momento, non accadrà nulla.



Galaverna è anziano e arrogante, e come tale crede di poter sconfiggere i PG senza troppe difficoltà. Tuttavia, non è disposto a rischiare la vita per impedire loro di accedere al portale, come gli ha ordinato Jokul Frosti. Anzi, la sconfitta patita per mano del semidio gli brucia ancora molto ed è disposto persino a dare una mano agli avventurieri contro di lui. Il suo contributo potrebbe rivelarsi fondamentale, specialmente nell'ultima sfida contro il colosso di ghiaccio. All'inizio dell'incontro, quando i personaggi penetrano nella sua tana, il mostro li attende sbirciando dall'alto attraverso la breccia nel soffitto. Usando i suoi incantesimi, può provare a sviare o ingannare gli intrusi. Preferisce attaccare di sorpresa col suo mortale soffio di gelo, per poi scagliarsi contro i nemici mentre sono ancora frastornati. Non è particolarmente coraggioso, ma lotta con vigore per sbarazzarsi degli inopportuni visitatori e mettere le mani sugli eventuali tesori che di solito gli avventurieri possiedono in gran quantità.

Se il gruppo lo mette in seria difficoltà durante la battaglia, cerca di fuggire ma, se non ci riesce, preferisce arrendersi e rivelare tutto quello che sa a proposito della faccenda. In realtà, non è a conoscenza di troppi dettagli. Si è ritrovato in questo strano posto un centinaio di anni fa, mentre vagava sulle distese polari a caccia di qualche preda da sgranocchiare. Dopo aver capito che non gli era possibile, per qualche strano motivo, lasciare la zona, ha cercato di

sottomettere le creature che vi abitavano. A un certo punto è stato attaccato un esercito combinato di giganti del ghiaccio, gula e altri esseri artici, comandato da un colosso che sembrava fatto di ghiaccio. Dopo una lotta dura e impari, che è stato sul punto di vincere – il suo smisurato ego non gli consente di raccontare tutta la verità sulla dura sconfitta che ha subito – si è visto costretto a prestare giuramento di fedeltà a Jokul Frosti, il signore della regione, che vive in un palazzo incantato oltre l'orizzonte. Una perenne tempesta di neve impedisce a chiunque di avvicinarsi, ma il portale magico che il drago protegge conduce direttamente laggiù. Sa che per attivarlo occorre innestare la lingua di pietra nella scultura della garguglia e può indirizzare il gruppo all'accampamento dei gula, i custodi del pezzo mancante. Tuttavia, non è a conoscenza del nascondiglio preciso dell'oggetto. Non sospetta dell'esistenza della strega del caos, e non ha alcuna notizia sulla dimora di Jokul Frosti né sulla reale natura del semidio, che egli reputa semplicemente “un gigante dei ghiacci troppo cresciuto e prepotente, a cui qualcuno dovrebbe dare una bella lezione!”. Se i PG acconsentono a farlo e promettono di aiutarlo ad andarsene da questo posto maledetto, Galaverna coopera con loro per quanto gli è possibile, ma sempre evitando di cacciarsi in guai troppo grossi. È persino disposto a rinunciare al suo tesoro, perché potrà sempre accumularne dell'altro, mentre la pelle è una sola! Vista la sua natura egoista e bugiarda, non esita a tradire i suoi nuovi alleati se la situazione lo richiede. Il master può trarre il massimo da questo incontro se riesce a far interagire il drago coi personaggi, che potranno così contare su un potente alleato per il resto dell'avventura, ma al contempo dovranno sempre tenere gli occhi ben aperti per evitare che il mostro li colpisca alle spalle. Inoltre, è necessario ricordare che il mostro è troppo grande per poter utilizzare i cancelli dimensionali, quindi non può né seguire il gruppo all'obelisco né tantomeno varcare il portale che conduce fuori dal Reame, a meno che i PG non escogitino qualche stratagemma (come una pozione del rimpicciolimento o dell'autometamorfosi, oppure incantesimi e oggetti che producono effetti simili).

Galaverna (drago bianco anziano): [All NM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 8, pf 49, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso) o speciale (soffio), TS G8, Mor 8, PX 2.060].

Incantesimi dei draghi (4): 1° livello: *charme su persone, comprendere i linguaggi, luci danzanti, ventriloquio*.

Linguaggi: draghesco, comune, allineamento.

Personalità: egoista, bugiardo, arrogante.

Galaverna è capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, Galaverna utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago

bianco è un cono di freddo che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 24 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

R8. Spiritelli di neve

Nei quadretti indicati in grigio sulla mappa, infuria costantemente una micidiale tempesta di neve. È provocata da una moltitudine di spiritelli di neve (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Per ogni sezione di 1,5 km ne sono presenti 1d4+6, che sfrecciano di continuo per l'aria creando il clima inclemente grazie al loro *controllo del tempo atmosferico*. Viaggiare all'interno del territorio di queste creature è un vero e proprio incubo. Non soltanto il movimento è ridotto a 1/8 del normale (un gruppo che percorre normalmente 36 km al giorno può coprire soltanto 4,5 km), ma sono impossibili il volo e l'uso delle armi da lancio, e la visibilità è ridotta a soli 6 m. La possibilità di perdersi è del 95% e, anche se ciò non accade, gli spiritelli della neve assaltano incessantemente il gruppo, sfruttando al meglio la loro abilità di rendersi invisibili e usando i poteri simili agli incantesimi che possiedono. In più, quanto riportato nel paragrafo "Avventure polari" si applica anche se i PG sono equipaggiati adeguatamente e, se non lo sono, il congelamento è automatico! Insomma, non si tratta propriamente della zona più consigliabile da attraversare ed è considerata un posto terribile persino dagli abitanti del Reame, che pure sono abituati a un clima rigidissimo. Se i personaggi sono particolarmente resilienti e cocciuti, possono anche riuscire a portare a termine quest'ordalia e raggiungere il cimitero e l'obelisco (area R9) senza usare il portale custodito dal drago bianco (area R7), anche se probabilmente la bravata gli costerà cara.

Spiritelli di neve (1d4+6) [All N, Mov volo 108 m (36 m), CA 3, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer vedi sotto, TS E1, Mor 7, PX 8].

Quando mettono assieme le loro energie magiche, cinque spiritelli possono usare *controllo del tempo atmosferico* con un raggio d'azione di ben 1,5 km (solo all'aperto), per creare contemporaneamente freddo, venti forti e neve. Una volta prodotti, gli effetti perdurano per le successive 24 ore senza alcun bisogno di concentrazione da parte degli spiritelli, anzi non si interrompono nemmeno se questi vengono uccisi o messi in fuga. Possono usare *invisibilità* a volere e attaccano lanciando *cono di freddo* (1d4+1 ferite), *folata di vento*, *sfera congelante* o *tempesta di ghiaccio* – ma non possono usare per 2 round consecutivi lo stesso incantesimo.

R9. Cimitero e obelisco di ghiaccio

Quando i personaggi raggiungono questa zona, indipendentemente dal modo in cui ci arrivano, inizia la parte conclusiva del modulo. Per poter esplorare l'obelisco

di ghiaccio, il gruppo deve prima attraversare il cimitero infestato. Il master deve stabilire in quale punto preciso sbucano i PG, sia che usino il portale nell'area R7 oppure optino per qualche altro percorso. In ogni caso, il master deve leggere a voce alta:

L'aria tutto intorno a voi è un inferno di vento e neve. La tempesta soffia incessante alle vostre spalle e sulle vostre teste, ma la zona che vi si apre davanti sembra essere magicamente risparmiata dalla furia degli elementi. Nel mezzo di questa oasi di relativa tranquillità svetta un pinnacolo di ghiaccio che pare chiaramente opera dell'uomo, anche se non avete idea di chi possa aver realizzato un edificio simile in un posto così desolato. Per arrivarci, comunque, dovete attraversare quello che sembra un enorme cimitero, tanto abbandonato quanto lugubre. Il camposanto si estende a perdita d'occhio. Le lapidi sghebbate sono avvolte nell'abbraccio del gelo e di minuscoli licheni che si avvinghiano a esse. Ci sono fosse scoperte, resti di cappelle crollate e statue ormai ridotte in frantumi. Rispetto al resto della regione che avete attraversato finora, il sepolcreto sorge su un terreno con maggiori affioramenti rocciosi, anche se neve e ghiaccio sono onnipresenti. Un silenzio malsano aleggia in quest'area, interrotto soltanto dal furioso sibilar del vento.

Il cimitero è tutta una messinscena, allestita dalla strega del caos come ultimo baluardo difensivo per ostacolare gli intrusi talmente in gamba da riuscire a giungere fin qui. Le lapidi – tutte col nome illeggibile e rovinato dagli elementi – sono piantate nella roccia e talvolta direttamente nel ghiaccio, ma non contrassegnano sepolture reali. Le fosse aperte sono tutte vuote. Anche le cappelle e le statue in rovina sono semplici abbozzi, cumuli di pietre che mai hanno avuto uno scopo pratico. Un'esplorazione approfondita della zona insinua nei personaggi il forte dubbio che l'intero luogo sia più una sorta di scenografia ben preparata che un camposanto vero e proprio. Quel che è reale, però, sono i non morti di guardia nei pressi dell'obelisco. Non importa da quale parte il gruppo si appropria all'edificio, la pattuglia è pronta a riceverli. È formata da 10 mummie dei ghiacci (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che balzano fuori dalle tombe più vicine all'ingresso della costruzione.

Mummie dei ghiacci (10) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 7, pf 40, tpcCA0 13 (12 con l'arma), Att 1, Fer 1d12 + vedi sotto (tocco) o arma +1, TS G7, Mor 12, PX 1.840].

Questi non morti sono così terribili che chiunque ne vede uno deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se la mummia si allontana o attacca. Inoltre, i loro corpi emanano un'aura di gelo soprannaturale entro 9 m, che intorpidisce tutte le creature viventi – tranne quelle immuni al freddo – causando loro 1d3 ferite per round. Per lo stesso motivo, tutte le armi non magiche che colpiscono uno di questi mostri corrono il rischio di congelarsi e spezzarsi dopo l'impatto. Le probabilità di rottura sono le seguenti: metallo o pietra 30%, legno 50%, osso 80% – il master deve lanciare i dadi ogni

volta che un attacco va a segno. Quando le mummie dei ghiacci colpiscono con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite più gli stessi effetti di un bastone atrofizzante: invecchiamento di 10 anni e atrofia di uno degli arti, che diventa inutilizzabile. Entrambi questi danni speciali possono essere evitati con un tiro salvezza contro incantesimi. In alternativa, possono attaccare con le armi che possedevano in vita, ottenendo un bonus di +1 a tpc e ferite inflitte. In più, per un massimo di tre volte al giorno, hanno la capacità di soffiare dalla bocca un *cono di freddo* (7d4+7 ferite). Come gli altri non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, possono essere colpite solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi.

Una volta sconfitti questi guardiani, i personaggi possono dedicare maggior attenzione all'obelisco di ghiaccio, descritto in dettaglio nella sezione relativa.

L'OBELISCO DI GHIACCIO (mappa O)

Il gruppo è finalmente giunto alla parte finale dell'avventura. L'obelisco è il rifugio di Jokul Frosti e di sua madre Melwyna, la strega del caos. È qui che avviene il confronto finale tra i PG e gli antagonisti principali del modulo. Il master deve leggere a voce alta:

La struttura che svetta di fronte a voi è imponente, di forma ettagonale e alta una ventina di metri. Si assottiglia man mano che sale verso la cuspide. Sembra costruita interamente di ghiaccio opaco e non ci sono aperture di sorta, tranne una grande porta, che pare anch'essa fatta di ghiaccio nero. Fate cautamente un giro attorno all'obelisco, ma non trovate altri accessi. Non ci sono neanche delle finestre, o almeno non sono visibili dal punto in cui vi trovate.

Note generali

L'obelisco è effettivamente fatto di ghiaccio, comprese le porte e le scale. È però incantato da potenti magie protettive che lo rendono invulnerabile a qualsiasi tipo di danneggiamento o alterazione. I personaggi non hanno modo di disperderle o annullarle in alcun modo. All'interno dell'edificio persiste un chiarore diffuso che proviene dal nulla e illumina come *luce persistente*. Anche questo effetto non può essere manipolato in nessuna maniera.

I soffitti sono alti poco meno di 10 m al piano inferiore, e circa 5 m agli altri due. Il portone esterno può essere aperto soltanto con *scassinare* o un incantesimo simile. Non ha serratura, quindi un ladro non può usare la sua abilità speciale. Se i personaggi non riescono a entrare subito, il giorno successivo compaiono altre 10 mummie dei ghiacci guardiane, e così via per ogni ulteriori 24 ore che trascorrono nel cimitero infestato. Anche le porte interne sono fatte di ghiaccio nero e non hanno serratura. Possono essere aperte soltanto rispondendo agli indovinelli dei golem di neve (vedi area O1). La scala a chiocciola che attraversa l'intero obelisco e sale fino in cima è, ovviamente, anch'essa di ghiaccio. Per accedervi è necessario seguire le indicazioni

riportate nelle descrizioni delle singole aree della costruzione.

Descrizione degli incontri

O1. Salone delle statue

Entrate in un grande salone, col soffitto di ghiaccio scintillante che svetta una decina di metri sopra le vostre teste. La stanza ha sette lati e una porta di ghiaccio nero su ciascuno di essi. A fianco di ogni porta, tranne che per quella che dà sull'esterno dell'obelisco, c'è una statua alta circa 2,5 m che sembra fatta di neve pressata. Nel mezzo del locale si trova una maestosa scala a chiocciola, anche questa costruita con l'onnipresente ghiaccio, che sale fino a un'apertura nella volta.

Le porte sono tutte chiuse e non c'è modo di scassarle, abatterle o danneggiarle. Per aprirle, bisogna rispondere all'indovinello posto dalla "statua" che si trova accanto a ognuna di esse. In realtà, non sono sculture ma dei golem di neve (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), assolutamente indistruttibili finché non si animano. Questa stanza può trasformarsi per il gruppo in una trappola mortale, specie se i personaggi sono troppo curiosi o poco sagaci. Infatti, ogni volta che qualcuno tenta di aprire una delle porte accanto alle statue, il golem corrispondente "parla" (per tramite di *bocca magica*) e pone un indovinello. Se la risposta è esatta, il mostro si scioglie in una pozza d'acqua e non è più pericoloso. In caso contrario, resta immobile al suo posto, anche se non per molto... come spiegato più avanti. Non è possibile aprire le porte senza rispondere agli enigmi, indipendentemente dal fatto che lo si faccia in maniera giusta o sbagliata, ed è concesso un unico tentativo per ogni quesito.

La scala a chiocciola conduce al livello superiore. Al momento è però circondata da un *muro di forza* che può essere distrutto come normale (*disintegrazione* o una verga della cancellazione). Tuttavia, non appena il gruppo compie tale operazione, tutti i golem di neve che sono ancora in essere si animano, avventandosi sui PG e combattendo fino alla morte.

Golem di neve (6) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 1, DV 12, pf 60, tpcCA0 10, Att 2, Fer 2d12/2d12 (pugni), TS G6, Mor 12, PX 3.600].

In combattimento attaccano con i pugni o, in alternativa e non più di una volta ogni 5 round, possono lanciare *cono di freddo* (12d4+12 ferite). A causa del gelo estremo che proviene dai loro corpi, tutte le armi non magiche che li colpiscono si spezzano automaticamente. Per quelle incantate, c'è una probabilità base del 40% che ciò accada, ridotta del 5% per ogni bonus di +1 dell'arma. Questi esseri sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno* (poiché non hanno un animo sensibile) e agli effetti del veleno e dei gas (siccome non hanno le normali funzioni vitali). Inoltre, non subiscono ferite dagli attacchi basati sul freddo e sull'elettricità, incluso il soffio dei draghi bianchi e blu. Gli attacchi basati sul fuoco infliggono il normale danno ai golem di neve, ma causano il rilascio di un getto di vapore rovente in un diametro di 6 m

intorno al mostro. Chi si trova in questa zona deve riuscire in un tiro salvezza contro soffio per evitare di subire un danno pari alla metà dei pf inferti dall'attacco originale.

Di seguito sono riportati gli indovinelli posti dai golem:

- "C'è quello sacro, ma non quello profano..." Risposta: l'osso.
- "Non ha bocca ma soffia, e può spirare senza dover morire." Risposta: il vento.
- "Due ottavi di... quaranta." Risposta: qu (le prime due lettere di quaranta, che ne conta otto in totale).
- "Non può parlare né gridare, eppure tutti fa tremare." Risposta: il freddo.
- "In tutto, c'è tre volte." Risposta: la lettera t.
- "Può passare attraverso il vetro senza romperlo." Risposta: la luce.

O2. Sala delle torture

Questa stanza è completamente vuota, tranne che per delle catene infisse nella parete opposta a quella di ingresso. Per terra ci sono pinze, seghe, flagelli, spiedi, lame e altri strumenti di tortura. Il ghiaccio è segnato in più punti da chiazze scure, sulla cui origine non avete molti dubbi.

In questa sala delle torture la strega del caos ha sfogato i suoi sadici istinti su molte creature, interrogandole a lungo per scoprire se fossero a conoscenza di qualche segreto che potesse aiutare lei e il figlio a scappare dal Reame dei Ghiacci Eterni. Una volta resasi conto dell'inutilità dei suoi sforzi, ha abbandonato tali abominevoli pratiche e pure la stanza, che è rimasta chiusa per innumerevoli anni. Uno dei coltelli dall'aspetto minaccioso e incrostati di sangue che si trovano qui dentro è in realtà un **pugnale +1, feritore** (che funziona come l'omonima spada).



O3. Laboratorio della strega

Questa stanza è ingombra di cianfrusaglie di ogni tipo, fin quasi a scoppiare. C'è soltanto un piccolo percorso libero, che consente di attraversarla dalla porta d'ingresso fino a dei lunghi tavoli che occupano l'intera parete ovest. A prima vista, vi sembra che si tratti di una sorta di laboratorio. Ci sono, infatti, vari strumenti come storte, alambicchi, vasetti, mortai e simili. Dappertutto sono appesi ciuffi di piante rinsecchite, ossa di animali e altro disgustoso ciarpame del genere, come nell'antro di una strega.

In effetti, questo è il laboratorio che Melwyna utilizzava per le sue ricerche magiche. Si tratta di esperimenti empirici, di poco conto se confrontati con quelli di un vero incantatore. Qui la strega del caos ha condotto innumerevoli prove per scoprire il modo di andarsene dal Reame, ma senza ottenere alcun successo. Sono anni che ormai ha rinunciato e lo stato

in cui versa la sala – disordine assoluto e abbandono – lo testimonia chiaramente.

Una ricerca completa qui dentro richiede 1d6+4 turni e non rivela comunque nulla di interessante o di valore. Se il master lo ritiene opportuno, può utilizzare le tabelle "Oggetti nei labirinti", "Laboratorio alchemico" e "Contenuto di vasetti e ampole" alle pp. 148-150 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™* per determinare gli oggetti precisi che vengono trovati dagli avventurieri.

O4. Forziere cannibale

La stanza è ancora più fredda rispetto al salone principale. Ci sono dei lunghi ghiaccioli che pendono dal soffitto e il pavimento è ricoperto da un candido manto di neve. In mezzo alla sala si trovano tre grandi forzieri coi coperchi chiusi.

Questa è una delle due tesorerie dell'obelisco. I tre scrigni sono lunghi circa 3 m, alti 1,5 m e altrettanto profondi. Tuttavia, soltanto i due laterali sono veri forzieri, mentre quello centrale è un imitatore pronto ad agguantare e divorare i saccheggiatori che gli capitano a tiro. Ha le normali possibilità (1-2 su 1d6) di sorprendere i PG col primo attacco.

Imitatore (1) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 7, DV 10, pf 56, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d4 (pseudopodo), TS G10, Mor 8, PX 790].

Attacca quando viene toccato, secernendo una colla che trattiene la vittima e colpendola con pseudopodi.

I due scrigni laterali sono imprigionati nella neve ghiacciata e chiusi a chiave. Per aprirli occorre scassarli, ma le serrature non sono protette da trappole. Quello di sinistra contiene **due statuine del potere meraviglioso**: un cavallo di ossidiana e un lupo d'onice. Sono entrambe avvolte con cura in grandi pezze di stoffa. Nell'altro, a destra, invece ci sono un sacchetto di cuoio con una **pietra magica a sfera rosa e verde** e una **pietra magica a prisma viola acceso**, più una **pozione dell'inganno** che simula gli effetti di quella dell'invisibilità.

O5. Monete surgelate

La stanza è ancora più fredda rispetto al salone principale. Ci sono dei lunghi ghiaccioli che pendono dal soffitto e il pavimento è ricoperto da un candido manto di neve. Dappertutto vedete dei mucchi di monete di vari metalli preziosi, coperte dall'onnipresente ghiaccio.

Questa è una delle due tesorerie dell'obelisco. Le pile di monete, in alcuni casi accatastate fino al soffitto, ammontano in totale a 421 mp, 8.965 mo, 8.674 me e 39.350 ma. Appesi al soffitto della stanza e perfettamente mimetizzati con la neve circostante ci sono tre protoplasmici bianchi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Il tesoro non corre alcun rischio, visto che queste creature non riescono a digerire il metallo come i loro cugini più comuni. I mostri sorprendono i personaggi con 1-3 su

1d6 e attaccano il maggior numero possibile di bersagli, una volta che il gruppo è all'interno della camera.

Protoplasmici bianchi (3) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 9, pf 51, 43, 37, tpcCA0 12, Att 1, Fer 7d4 (schianto), TS G5, Mor 12, PX 2.400].

Possono digerire sia i tessuti animali che vegetali, oltre che il legno e altre materie organiche, ma non sono in grado di intaccare i metalli né la pietra. Vengono danneggiati solamente dal fuoco. Se questi mostri sono attaccati con armi taglienti, si dividono in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 3d4 ferite.

O6. Verga maledetta

Questa stanza è completamente vuota, tranne che per una verga di metallo che levita a mezz'aria proprio al centro della sala, a circa 5 m di altezza. L'oggetto sembra racchiuso in un globo traslucido di luce incantata.

Si tratta di una **verga della cancellazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), che può essere utilizzata per distruggere il *muro di forza* intorno alla scala a chiocciola dell'area O1. Il globo luminoso che avvolge l'oggetto e l'effetto di levitazione sono puramente coreografici, ma non nascondono alcun pericolo per i PG. Tuttavia, tutti quelli che toccano anche solo per un attimo la verga sono automaticamente maledetti e devono dimezzare i propri attributi primari. Questo effetto non è immediato, ma si manifesta solamente dopo che sono trascorsi 1d2+1 turni dal contatto, e perdura fino a che non viene eliminata la strega del caos oppure non è rimosso con *scaccia maledizione* lanciato da un incantatore almeno del 13° livello.

O7. Laboratorio dei golem

Questa stanza è dominata da due enormi blocchi di ghiaccio che fungono da tavoli. Lungo la parete est c'è una libreria zeppa di libri e pergamene. A fianco si trovano alcuni ripiani, anche questi di ghiaccio, sui quali sono poggiati arnesi e strumenti vari. Ci sono anche vasi, giare e ampolle dalle forme più strane, tutti accuratamente sigillati.

Si tratta del laboratorio nel quale Jokul Frosti si dilettava in passato nella creazione dei golem di neve. Ormai però la noia ha avuto la meglio su questa attività, alla quale il semidio ha rinunciato da tempo. Di conseguenza, la stanza mostra i segni dell'incuria e dell'abbandono. Una ricerca approfondita di almeno 1d4 turni consente ai personaggi di trovare quasi tutto il materiale necessario per realizzare gli automi, oltre a molti appunti pressoché incomprensibili sull'argomento e un **manuale dei golem** di neve (costo 45.000 mo, tempo 1 mese).

O8. Spettri glaciali

La scala a chiocciola sale al piano superiore dell'obelisco, che è composto da un'unica grande stanza, prima di continuare fino a un'apertura nel soffitto.

Questo salone è completamente spoglio, tranne che per una serie di grossi blocchi di ghiaccio disposti a semicerchio attorno a un trono intagliato nello stesso materiale. Notate almeno una dozzina di scheletri imprigionati nel gelo, mentre sullo scranno è seduto un uomo anziano con una lunga barba che sembra fatta di neve. Vi osserva con occhi tristi e, quando apre la bocca per salutarvi, un refolo di vento gelido scaturisce dalla sua gola.

La creatura sul trono è Jokul Frosti in persona, nel suo aspetto più classico di Vecchio Uomo Inverno. Saluta i personaggi con cortesia, dandogli il benvenuto nella sua umile dimora. Si presenta come Nonno Gelo, uno dei molteplici altri appellativi che gli vengono affibbiati nelle varie leggende. Sembra essere più divertito che arrabbiato, e scruta i personaggi con uno sguardo penetrante, al contempo malinconico e curioso. È ben felice di conversare con qualcuno, visto che i visitatori sono così rari, ma non tollera insolenze di alcun tipo. Non fa nulla per negare di essere proprio lui la leggendaria figura dei tanti racconti delle mitologie di tutto il mondo. Cerca però di trarre in inganno i PG e nega recisamente di avere qualche responsabilità riguardo al clima freddissimo che sta avvolgendo la terra o di essere a conoscenza dell'esistenza del corno del gelo.

La sua speranza è, invece, quella di passare per una vittima innocente che è stata imprigionata all'interno di questo regno di ghiaccio da qualcuno che gli vuole male. Non ha però idea di chi possa essere. Sostiene che probabilmente si tratta dello stesso essere che ora cerca di far cadere il mondo in una nuova era glaciale. La sua proposta ai personaggi è quella di cooperare per trovare insieme un modo di andarsene da questo posto e sistemare le cose anche nelle altre regioni del globo. Quello che l'ingannevole Jokul Frosti non sa è che la gemma necessaria per attivare il cancello dimensionale che permette di lasciare il Reame è in realtà proprio il suo cuore di ghiaccio!

Inizialmente il semidio cerca di apparire amichevole e ben disposto a collaborare, ma la sua natura crudele è sempre in agguato. Qualsiasi mancanza di rispetto o insinuazione da parte dei personaggi scatena immediatamente la sua ira. Durante questo primo combattimento, egli non assume la forma di colosso di ghiaccio, ma si limita a combattere con l'aiuto di un paio di temibili spettri d'inverno (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), suoi fedeli servitori. La fuga è impossibile, perché i passaggi che conducono al piano inferiore e a quello superiore vengono bloccati da una barriera magica che non c'è modo di oltrepassare. L'unico modo per farla scomparire è quello di "uccidere" il Vecchio Uomo Inverno. Se Jokul Frosti viene ridotto a 0 pf, si trasforma in uno spiritello di neve e scappa rendendosi invisibile. I personaggi lo rincontreranno dopo aver eliminato la strega del caos...

Spettri d'inverno (2) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 0, DV 16, pf 83, 65, tpcCA0 8, Att 2, Fer 5d4 + vedi sotto/5d4 + vedi sotto (artigli), TS G8, Mor 12, PX 5.100].

In combattimento, attaccano con gli artigli. La prima volta che una vittima viene colpita, oltre a subire il normale

danno, comincia a congelare dall'interno. All'inizio di ogni round successivo, deve fare una prova di Costituzione per evitare di perdere 1d2 punti di Cos, con tutte le conseguenze del caso (es. diminuzione dei pf) che vengono immediatamente applicate. Se riesce a farne tre consecutive con successo, il congelamento ha termine. I punti di Cos persi sono recuperati al ritmo di uno all'ora. Se invece la Costituzione arriva a 0, il malcapitato muore: si trasforma in un blocco di ghiaccio che va immediatamente in pezzi e non c'è modo di riportarlo in vita. Il suo equipaggiamento, per fortuna, non fa la stessa fine. Se qualcuno tocca una creatura soggetta a questo effetto di assideramento, deve riuscire in un tiro salvezza contro morte per evitare di subire la stessa sorte. Gli spettri d'inverno rigenerano 1d10+3 pf per round, ma una volta ridotti a 0 pf questa abilità smette di funzionare. Subiscono soltanto metà danni dagli attacchi fisici, ma possono essere feriti anche dalle armi non magiche. Non subiscono ferite dagli attacchi basati sul freddo, incluso il soffio dei draghi bianchi. Tuttavia, sono particolarmente vulnerabili al fuoco, che infligge loro il doppio delle normali ferite. Hanno anche una resistenza alla magia del 30%. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 30% di probabilità che non abbia alcun effetto su di essi. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte. Come gli altri non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Vengono considerati come se fossero una creatura "Speciale" sulla tabella "Scacciare i non morti".

09. Sala divinatoria

La scala a chiocciola sale fino all'ultimo piano dell'obelisco, il più piccolo di tutti, dato che l'edificio si restringe salendo verso la sommità. Lungo le pareti est e ovest ci sono due informi mucchi di ghiaccio. Per il resto la sala è vuota, tranne che per un pagliericcio lungo la parete sud, mentre dalla parte opposta si trovano un tavolino rotondo a tre gambe e una vecchia poltrona sghebbata. Su di essa è seduta una donna bellissima, con lunghi capelli neri, vestita con dei semplici abiti grigi e rattoppati. È intenta a scrutare in una sfera di cristallo che è poggiata davanti a lei.

La donna è Melwyna, la strega del caos (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), madre di Jokul Frosti. È perfettamente al corrente della situazione grazie alla sua **sfera di cristallo incantata con chiaraudienza** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Il master deve gestire l'incontro di conseguenza. Se necessario, è in grado di usare le proprie abilità magiche attraverso la palla di cristallo, per aiutare il figlio oppure ostacolare i personaggi. La megera evita, per quanto possibile, il combattimento diretto e tenta di ingannare o persuadere il gruppo.

In caso di pericolo, ricorre ai due elementali del ghiaccio (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che si trovano nella stanza – sono i due cumuli lungo le pareti – pronti a intervenire al minimo segno di necessità.

Questi sfortunati mostri si trovavano già all'interno del Reame quando è stato sigillato dal dio dei venti, quindi non hanno la possibilità di tornare nel loro piano di esistenza. Servono fedelmente Jokul Frosti e Melwyna, che quindi non ha bisogno di mantenere la concentrazione per controllarli.

Melwyna (strega del caos) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 36, tpcCA0 14, Att 2, Fer 1d6/1d6 (artigli), TS G6, Mor 8, PX 570].

Ha delle abilità magiche che può usare a volontà, anche se non più di una per round: *maschera arcana* (il mantenimento dell'illusione che essa genera non impedisce il contemporaneo uso degli altri due poteri), controllo sugli animali (come l'omonimo anello) e *dardo incantato* che scaglia 1d6 dardi alla volta.



Elementali del ghiaccio (2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 8, pf 49, 44, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d8 (schianto), TS G8, Mor 10, PX 1.570].

Il loro corpo emana un gelo acuto e tutte le creature entro 3 m che non sono immuni al freddo subiscono automaticamente 1d4 ferite a round. Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirli, e sono completamente immuni a tutte le forme di attacco affini agli elementi dell'acqua e dell'aria. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua anche solo in minima parte o in volo subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questi elementali.

Melwyna cerca di opporre resistenza ai PG, ma di certo non si aspettava che degli intrusi riuscissero a giungere fin qui. Quando viene sconfitta, l'ira di Jokul Frosti si scatena contro i suoi uccisori. Il master deve leggere a voce alta:

Non appena subito il colpo di grazia, la donna si accascia a terra e il suo aspetto cambia improvvisamente. Quella che era una bella ragazza adesso si è tramutata in una vecchia megera rugosa, con le mani adunche che terminano in orrendi artigli. La sua chioma corvina è ridotta a degli sparuti ciuffi di capelli bianchi, che lasciano intravedere un cranio dalla pelle chiazzata. Evidentemente, un qualche tipo di magia celava la vera forma di questa creatura ripugnante. Pochi secondi dopo la sua morte, il vento che infuria all'esterno comincia a ruggire più forte. L'obelisco viene scosso violentemente, come se ci fosse un terremoto. Un grido furibondo echeggia tutto intorno, sovrastando qualsiasi altro rumore. D'improvviso il tetto viene strappato via da una mano gigantesca e in un istante vi ritrovate avvolti da una pioggia di blocchi di ghiaccio. Venite scagliati a terra, anche se per fortuna ve la cavate senza grossi danni. Quando vi rialzate, accanto alla torre si erge un vero e proprio colosso di ghiaccio, alto quasi 5 m. Dai suoi enormi occhi vitrei scendono grandi lacrime, che subito si tramutano in cristalli di neve. Senza degnarvi di uno sguardo, il mostro allunga un braccio, raccoglie il corpo della donna morta e, in preda alla disperazione più cupa, si allontana a grandi passi attraverso il cimitero, per poi sparire nella tempesta di neve che circonda la zona.

I personaggi sono in presenza di Jokul Frosti nella sua forma di colosso di ghiaccio. Scoraggiato e disorientato a causa della perdita della madre, il semidio ha reagito in maniera inconsulta. Prima ha sfogato la sua furia contro l'obelisco, provocando il crollo del tetto, quindi è stato colto dallo sconforto e – dopo aver recuperato il cadavere di Melwyna – si è allontanato. È profondamente confuso e non sa bene cosa fare.

Il gruppo ha davanti due opzioni. Può mettersi subito all'inseguimento del colosso e risolvere la questione una volta per tutte, oppure perlustrare ciò che resta dell'edificio semidistrutto. Nel primo caso, deve affrontare le difficoltà della tempesta già descritte nell'area R8 ed è improbabile che riesca ad acciuffare il mostro. Il master deve sfruttare al massimo questo ostacolo per indurre i personaggi a tornare indietro ed esplorare meglio l'obelisco. Questa opzione permette ai PG di recuperare le forze e memorizzare gli incantesimi in vista dello scontro finale, ma bisogna lasciare ai giocatori la più completa libertà di scelta – se proprio insistono per voler sfidare un avversario come il colosso senza essere in piena forma, devono essere pronti ad affrontare le conseguenze! Ad ogni modo, il master può suggerire che non dovrebbe essere difficile ritrovare le tracce di un simile titano, specialmente in un luogo come questo dove non ci sono grandi nascondigli.

Una volta sconfitta la strega del caos, se i personaggi perquisiscono con calma la sua stanza, possono impadronirsi non soltanto della sua sfera di cristallo magica, ma anche di un fascio di pergamene che la megera teneva con sé. Si tratta del resoconto delle sue ricerche riguardo al

Reame dei Ghiacci Eterni e sull'impossibilità di lasciarlo. Non fa però menzione dei due cancelli dimensionali. C'è anche una corposa sezione dedicata al corno del gelo. Si parla del suo ritrovamento e del modo in cui la strega è riuscita a scoprire il modo di attivarne i poteri. Ci sono anche degli accenni al piano di vendetta della donna e del semidio. Infine, è menzionato sia il modo per distruggere l'artefatto che la possibilità di disattivarlo, anche se sfortunatamente Melwyna non è a conoscenza della parola d'ordine necessaria. Queste informazioni sommarie permettono ai PG di fare maggior chiarezza sulla vicenda e consentono loro di pianificare un modo per fermare gli effetti del corno.

LO SCONTRO FINALE

Giunto a questo punto dell'avventura, il master deve sobbarcarsi il lavoro di gestire l'ultima sfida tra Jokul Frosti e i PG. Come ci si arriverà e dopo quante peripezie, dipende in gran parte dall'approccio del gruppo con il semidio e dalle reazioni che avranno i personaggi a seguito dell'incontro nell'area O8 dell'obelisco. Quali che siano le decisioni prese, tuttavia, alla fine si paleseranno chiaramente le reali intenzioni del Vecchio Uomo Inverno e, in un modo o nell'altro, il duello finale sarà inevitabile. Infatti, se gli avventurieri vogliono attivare il portale di Picco Gelido (incontro R4, area P5) devono ottenere il cuore del colosso. Sulle prime, il semidio cerca di sfruttare la buona fede del gruppo per i propri scopi, ossia riuscire a trovare un modo per andarsene dal Reame dei Ghiacci Eterni ma, una volta scoperto che nemmeno i personaggi possono aiutarlo – non esiste infatti la possibilità di annullare la maledizione del dio dei venti – allora gli avventurieri diventano per lui soltanto una spina nel fianco e cerca di sbarazzarsene.

La battaglia è meno facile di quello che potrebbe sembrare, perché questa creatura titanica è in grado di rigenerare qualsiasi danno che subisce, come spiegato nella sezione dedicata a "Jokul Frosti". Un alleato fondamentale, in questa situazione, potrebbe essere Galaverna, sempre che i personaggi siano riusciti a trovare un accordo con lui. Il drago, infatti, può cercare di afferrare il colosso con gli artigli e tenerlo sollevato in aria per qualche round, impedendogli il contatto diretto col ghiaccio e quindi rendendogli di fatto impossibile rigenerare i pf che il gruppo riesce a infliggergli.

Se i PG riescono a vincere questo epico scontro, il master deve leggere a voce alta:

L'imponente figura emette un ultimo grido lancinante. Il suo volto appena abbozzato assume per un istante un'espressione di incredulità, quindi l'intera massa di ghiaccio e neve comincia a sgretolarsi in una gelida grandinata. Una nube di pulviscolo freddissimo vi avvolge, azzerando la visibilità e quasi togliendovi il fiato. L'impatto è così potente da costringervi a sdraiarvi a terra e proteggervi il volto. Dopo qualche minuto, tutto cessa. La gragnola di frammenti di ghiaccio ha termine e potete rimettervi in piedi.

La scena intorno a voi è nuovamente calma, anche se estremamente desolata.

Sul terreno gelato si è posata una coltre di minuscoli pezzetti di ghiaccio e neve, tutto quel che rimane del colossale avversario che siete riusciti a sconfiggere. A qualche passo di distanza da voi notate una gemma rotonda, simile a una biglia di ghiaccio, al cui interno risplende una strana luce azzurrina.

La gemma è il cuore di Jokul Frosti, che i personaggi devono inserire nell'orbita vuota della garguglia monocola per attivare il cancello dimensionale (incontro R4, area P5) che li riporterà a casa. Una volta messo in posizione, "l'occhio" si fonde con la statua e non può essere rimosso in alcun modo. Da ora in poi, il portale rimarrà per sempre in funzione.

L'esatto epilogo del modulo è lasciato alla discrezione del master, perché dipende in massima parte anche dalle alleanze che i PG hanno stretto nel corso dell'avventura. In ogni caso, il gruppo può finalmente tornare indietro e informare il sovrano su ciò che sta effettivamente succedendo. Rimangono ancora molti problemi insoluti, primo fra tutti quello di neutralizzare gli effetti del corno del gelo. Nella sezione successiva vengono offerti alcuni suggerimenti per gestire al meglio le varie situazioni che potrebbero essersi verificate.

SPUNTI PER ULTERIORI AVVENTURE

Di seguito sono riportate alcune idee che il master può sviluppare per dare seguito agli eventi descritti nel modulo:

- I PG sono incaricati di distruggere il corno del gelo o comunque di scoprire la parola d'ordine per fermarne gli effetti. Nel primo caso, devono trovare una sfera annientatrice, cosa che potrebbe richiedere un'avventura specifica. Nella seconda ipotesi, potrebbero doversi sobbarcare numerosi viaggi e ricerche presso le biblioteche e i saggi più rinomati.
- In alternativa, occorre comunque rendere il più inoffensivo possibile l'artefatto. Per limitare l'area d'effetto dei suoi poteri, è sufficiente spostarlo ogni pochi giorni. Il problema è che avvicinarsi a esso è comunque pericoloso. Tocca al gruppo trovare una soluzione efficiente e non troppo rischiosa.
- A seconda di come sono andate le cose con Galaverna, il drago potrebbe diventare un acerrimo nemico oppure un alleato dei PG, pur con gli inevitabili contrasti dovuti alla differenza di allineamento.
- Il sovrano che ha incaricato i personaggi di indagare, oppure qualche altro riccone del regno abbastanza intraprendente, potrebbe decidere di esplorare a fondo il Reame dei Ghiacci Eterni e persino cercare di colonizzarlo per sfruttarne eventuali risorse nascoste. La scelta per la missione ricade ovviamente sul gruppo, che conosce il luogo meglio di chiunque altro. In questo caso, il master deve ampliare ulteriormente la descrizione del Reame e definire nuove aree di incontro.
- Da ultimo, anche se non certo per importanza, occorre ricordare che Jokul Frosti è un semidio e quindi pur sempre immortale. Anche se la sua forma fisica è stata annientata, la sua anima risiede nella gemma, che è rimasta integra dopo la sua distruzione. Al momento

quella strana biglia luccicante è incastonata nell'occhio della garguglia, ma il crudele Vecchio Uomo Inverno può cercare di impadronirsi del corpo di qualche altra creatura che gli capita a tiro, come se la pietra preziosa fosse una sorta di *giara magica*. In questo caso, Jokul Frosti potrebbe impiegare anni per tornare libero, ma una volta che ci riuscirà non avrà altro desiderio che quello di vendicarsi degli avventurieri...

JOKUL FROSTI

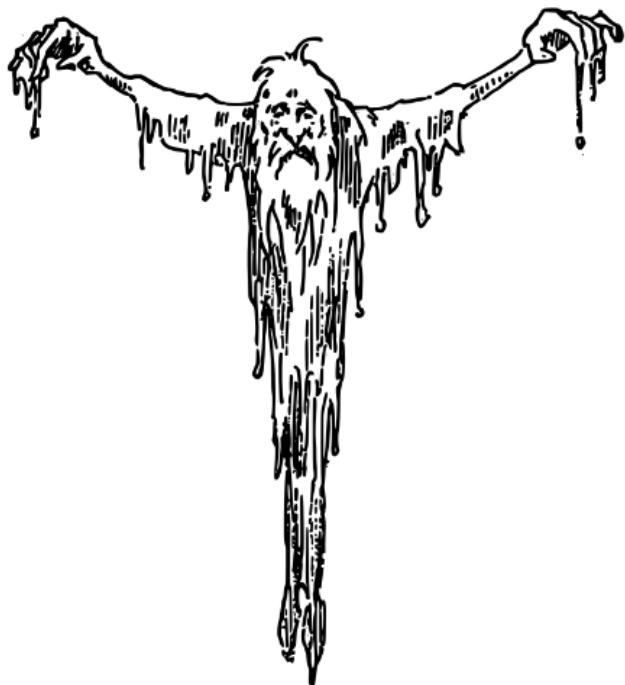
Jokul Frosti è un semidio, cioè un essere dalla natura parzialmente divina, perciò ha poteri quasi pari a quelli di una divinità. Li ha ottenuti ereditandoli da suo padre, il dio dei venti:

- Immunità divina: ogni creatura che attacca un semidio è costretta a ritirare ciascun tiro per colpire effettuato con successo (si tiene conto del secondo risultato, anche se peggiore del primo).
- Potere divino: il semidio può ritirare ogni tiro per colpire non andato a segno (si tiene conto del secondo risultato, anche se peggiore del primo).
- Protezione divina: il semidio è immune a tutti i veleni, le malattie, la paralisi e le maledizioni di origine mortale, oltre che agli incantesimi o altri effetti che provocano morte, indebolimento, pazzia o metamorfosi. In più, ogni volta che subisce danni derivanti da effetti magici e colpi fisici di origine terrena, può effettuare un tiro salvezza – rispettivamente contro incantesimi oppure contro morte – per subire solo la metà dei danni. Se è già prevista la possibilità di dimezzare le ferite subite, in caso di successo del TS queste vengono ridotte a ¼ del normale.
- Può assumere a piacimento le forme di Vecchio Uomo Inverno, colosso di ghiaccio o spiritello di neve. Ogni trasformazione richiede 1 round e gli conferisce poteri differenti, come indicato nelle statistiche riportate più sotto.
- Semi-immortalità: se viene ridotto a 0 pf mentre è in forma di Vecchio Uomo Inverno o di spiritello di neve, non muore ma è costretto a mutarsi in spiritello invisibile e fuggire via. Recupera completamente le forze nel giro di 1d6 turni. Tuttavia, se viene ucciso quando è un colosso di ghiaccio, la sua sconfitta è definitiva, ma la sua anima non viene distrutta bensì imprigionata all'interno della gemma che costituisce il cuore del mostro.

Jokul Frosti (Vecchio Uomo Inverno) [All NM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 0, DV 5, pf 40, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (tocco) o 1d6 + congelamento (morso) o 5d6 (soffio), TS G5, Mor 12, PX 3.000].

In questa forma, appare come un uomo anziano con una lunga barba che sembra fatta di neve. Può lanciare a volere *trama ipnotica*. Attacca con un tocco gelido che infligge 2d4 ferite da freddo oppure con un morso che causa 1d6 ferite e costringe la vittima a fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare il congelamento della parte del corpo colpita. Se ciò accade, le conseguenze esatte devono essere stabilite dal master, prendendo come spunto quanto suggerito nella

sezione “Avventure polari”. In alternativa, può soffiare un getto di gelo contro un bersaglio entro 1,5 m. Questo attacco può essere usato soltanto una volta ogni 5 round e infligge 5d6 ferite, dimezzabili se la vittima riesce in un tiro salvezza contro soffio.



Jokul Frosti (colosso di ghiaccio) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 128, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 12, PX 4.200].

In questa forma, ha l'aspetto di un umanoide alto 4,8 m fatto di ghiaccio e neve. Il suo corpo emana un gelo acuto e tutte le creature entro 3 m che non sono immuni al freddo subiscono automaticamente 1d4 ferite a round. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua anche solo in minima parte o in volo subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco del colosso. Inoltre, è molto difficile da sconfiggere perché, fin quando resta a contatto con il ghiaccio o la neve, all'inizio di ogni round ritorna al massimo dei punti ferita. Il master deve far capire chiaramente ai PG che la rigenerazione deriva dal contatto tra una qualsiasi parte del corpo del mostro e la superficie gelata. L'unico modo per ucciderlo definitivamente è quello di ridurlo a 0 pf in un solo round, cosa alquanto complicata. Un'altra tattica plausibile è quella di evitare che il colosso possa toccare il ghiaccio da cui trae vigore, per esempio facendolo levitare oppure ponendo un muro di forza, di ferro o di pietra (ma non di ghiaccio) tra lui e il suolo, o escogitando un altro modo per interrompere l'unione con la sostanza che gli consente di rigenerarsi. In simili casi, la creatura non potrà recuperare i punti ferita perduti finché non ristabilirà il contatto col ghiaccio.

Jokul Frosti (spirittello di neve) [All NM, Mov volo 108 m (36 m), CA 3, DV 1d4 pf, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer vedi sotto, TS E1, Mor 12, PX 8].

In questa forma, è uno spiritello alto meno di mezzo metro e dotato di ali trasparenti come il ghiaccio. Ha l'aspetto di un piccolo elfo con la pelle eburnea e i capelli candidi. Può usare *controllo del tempo atmosferico* con un raggio d'azione di ben 1,5 km (solo all'aperto), per creare contemporaneamente freddo, venti forti e neve. Una volta prodotti, gli effetti perdurano per le successive 24 ore senza alcun bisogno di concentrazione da parte dello spiritello, anzi non si interrompono nemmeno se questi viene ucciso o messo in fuga. Può usare *invisibilità* a volere e attacca lanciando *cono di freddo* (1d4+1 ferite), *folata di vento*, *sfera congelante* o *tempesta di ghiaccio* – ma non può usare per 2 round consecutivi lo stesso incantesimo.

NUOVI MOSTRI

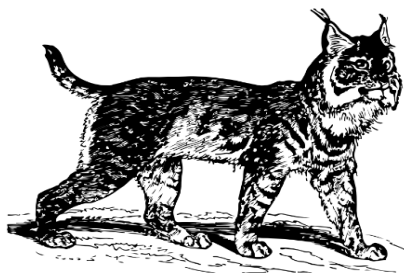
Drago centopiedi

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	1
Dadi vita:	13
Attacchi:	2 tentacoli o 1 morso
Ferite:	1d8/1d8 o 3d8
Tiri salvezza:	G13
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.400

Nonostante il nome, i draghi centopiedi non hanno nessuna parentela con i normali draghi. Devono il nome alle dimensioni mastodontiche e alla rassomiglianza con i leggendari rettili dal soffio letale. Il loro corpo serpentino è lungo 9 m ed è ricoperto da scaglie color della neve, che sembrano quelle di un drago. Hanno otto zampe corte e possenti, che sono inutili in battaglia ma gli permettono di scavare gallerie nella neve soffice (ma non attraverso ghiaccio, terra e roccia) con Mov 9 m (3 m). Nonostante la mole, sono estremamente silenziosi e non fanno alcun rumore quando si muovono.

Il lungo collo termina con una testa simile a quella di un drago bianco. Due tentacoli spessi come corde si dipartono ai lati della bocca. Servono sia come organi sensori che in combattimento, visto che terminano con acuminati speroni ossei e possono colpire avversari distanti fino a 6 m. Queste appendici hanno CA -1 e 5 punti ferita ognuna. Quando una viene ridotta a 0 pf si considera recisa (ricresce nel giro di un mese), ma i danni inflitti al tentacolo non vanno sottratti ai pf complessivi della creatura. In alternativa, i mostri possono mordere la vittima con un bonus di +2 al tiro per colpire. La loro tattica preferita è quella di muoversi di nascosto scavando dei tunnel nella neve, per poi sbucare all'improvviso e sorprendere gli avversari con un risultato di 1-5 su 1d6. Questi esseri non subiscono ferite dagli attacchi basati sul freddo, incluso il soffio dei draghi bianchi.

Abitano in zone dai climi gelidi e dove è presente la neve. La loro durata di vita, pur se inferiore a quella dei draghi, può comunque raggiungere i 100 anni di età. Sono predatori famelici, che si nutrono di qualsiasi tipo di carne, anche se hanno una particolare predilezione per quella umana. Si dice che uno solo di questi mostri sia capace di divorare un intero villaggio nel giro di pochi minuti.



Elementale

Ghiaccio

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	2/0/-2
Dadi vita:	8/12/16
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	1d8 o 2d8 o 3d8
Tiri salvezza:	G8 o G12 o G16
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.570/2.800/3.300

Gli elementali sono esseri viventi fatti di uno dei quattro elementi primari: acqua, aria, fuoco o terra, oppure dalla combinazione di due o più di essi. Possono essere evocati in tre modi diversi: con un bastone, con un altro oggetto magico o con l'incantesimo *evoca elementale*. Ogni volta che un elementale viene evocato, l'evocatore deve mantenere la concentrazione per controllarlo. Gli elementali se ne vanno dal Piano materiale quando vengono distrutti (ridotti a zero punti ferita), scacciati da *dispersione della magia* o congedati verbalmente dall'evocatore (se questi ne detiene ancora il controllo).

Se l'evocatore smette di concentrarsi (oppure perde la concentrazione per avere subito delle ferite o per altri motivi), l'elementale lo attaccherà insieme a chiunque si metterà in mezzo. Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire gli elementali, che sono completamente immuni a tutte le forme di attacco affini al loro elemento.

Ci sono tre diversi gradi di potere per gli elementali, di solito determinati dai mezzi usati per evocarli. Gli elementali evocati con un bastone sono i più deboli: CA 2, DV 8 e 1d8 ferite inflitte per attacco. Gli elementali evocati con altri oggetti magici sono più forti: CA 0, DV 12 e 2d8 ferite inflitte per attacco. Quelli evocati con un incantesimo sono i più potenti di tutti: CA -2, DV 16 e 3d8 ferite inflitte per attacco.

Elementale del ghiaccio: per ogni dado vita che possiede, un elementale del ghiaccio è alto 30 cm, quindi se è evocato da un incantesimo (16 DV) è alto 4,8 m. Il suo aspetto è quello di un umanoide fatto di ghiaccio e neve. In combattimento, colpisce con il pugno. Il suo corpo emana un gelo acuto e tutte le creature entro 3 m che non sono immuni al freddo subiscono automaticamente 1d4 ferite a round. L'elementale del ghiaccio è una combinazione di acqua e aria, perciò è immune a questi due tipi di attacchi. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua anche solo in minima parte o in volo subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

Felino

Lince delle nevi

Tigre delle nevi

Num. mostri:	1d2 (1d4)	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)	45 m (15 m)
Classe armatura:	6	5
Dadi vita:	3	6+3
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d6	1d6/1d6/1d10
Tiri salvezza:	G2	G3
Morale:	9	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
Punti esperienza:	50	380

I grandi felini sono cacciatori nati. Uccidono solamente per sfamarsi o difendersi, e generalmente si tengono alla larga dalla civiltà. Può accadere che assaggino il sangue umano e ci prendano gusto, al punto di preferire gli uomini a qualsiasi altra preda. Questi predatori danno sempre la caccia a un nemico in fuga.

Lince delle nevi: questi felini vivono nelle zone fredde e prediligono le foreste. Sono ottimi nuotatori, e sono in grado di compiere grandi balzi e arrampicarsi con agilità. Gli esemplari adulti raggiungono il metro di lunghezza e hanno una folta pelliccia bruno-argentea che gli permette di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, tanto che sorprendono le vittime con 1-4 su 1d6. Attaccano raramente prede più grosse di loro, ma combattono per difendersi. Di norma sono creature solitarie, tranne che nel periodo dell'accoppiamento e dello svezzamento dei piccoli.

Tigre delle nevi: questi felini, benché di grossa taglia, sono molto furtivi. Nel loro ambiente naturale, colgono di sorpresa gli avversari con 1-4 su 1d6. In genere vivono in territori freddi di montagna o foresta (taiga). Sono lunghi tra 2 e 3 m, e la loro pelliccia è bianca, con le caratteristiche strisce nere che li aiutano a mimetizzarsi quando cacciano. Sono carnivori molto pericolosi, che non esitano ad assalire l'uomo.

Garguglia

Sputatrice

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	5+3
Attacchi:	2 artigli o 1 sputo
Ferite:	1d4+1/1d4+1 o 2d20
Tiri salvezza:	G10
Morale:	11
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.060

Le garguglie sputatrici, bestie di natura magica simili a demoni alati, possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi. Sono anche completamente immuni all'acido e possiedono l'abilità di scalare pareti con una probabilità di successo del 90%. Hanno piccole ali decorative da pipistrello che non gli consentono di volare ma soltanto di planare, corna, una bocca enorme e

sproporzionata al resto del corpo ma priva di zanne, terribili artigli, la pelle color grigio pietra e la capacità di restare immobili come statue molto a lungo. Sebbene non siano molto intelligenti, compensano questo difetto con un'astuzia animalesca e predatrice.

Spesso vengono usate come sentinelle silenziose e chiunque entra nel territorio sorvegliato da queste creature senza pronunciare la parola d'ordine o compiere un gesto prestabilito viene attaccato con lo sputo acido. Questo attacco può essere utilizzato una volta ogni 4 round e ha una gittata massima di 1,5 m, ma se viene diretto contro un bersaglio che si trova direttamente sotto il mostro, lo colpisce automaticamente (nessun tpc necessario) e non ha limiti di distanza. Uno sputo andato a segno infligge 2d20 ferite da acido, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Le garguglie prediligono questo tipo di attacco ma, se necessario, possono planare a terra usando le loro piccole ali e combattere con gli artigli.

Golem

	<i>Neve</i>
Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	1
Dadi vita:	12
Attacchi:	2 (pugni)
Ferite:	2d12/2d12
Tiri salvezza:	G6
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	3.600

I golem sono automi creati magicamente. Costruirne uno comporta l'uso di una potente magia da parte di un chierico o un mago di alto livello. Tutti i golem sono immuni alle armi non magiche. Inoltre, non hanno un'animo sensibile, il che li rende immuni agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Siccome non hanno le normali funzioni vitali, i golem sono immuni agli effetti del veleno e dei gas.

Golem di neve: hanno l'aspetto di umanoidi alti 2,5 m. Si muovono in maniera abbastanza goffa, ma questo non li rende meno letali. In combattimento attaccano con i pugni o, in alternativa e non più di una volta ogni 5 round, possono lanciare *cono di freddo* (12d4+12 ferite). A causa del gelo estremo che proviene dai loro corpi, tutte le armi non magiche che li colpiscono si spezzano automaticamente. Per quelle incantate, c'è una probabilità base del 40% che ciò accada, ridotta del 5% per ogni bonus di +1 dell'arma. Inoltre, non subiscono ferite dagli attacchi basati sul freddo e sull'elettricità, incluso il soffio dei draghi bianchi e blu. Gli attacchi basati sul fuoco infliggono il normale danno ai golem di neve, ma causano il rilascio di un getto di vapore rovente in un diametro di 6 m intorno al mostro. Chi si trova in questa zona deve riuscire in un tiro salvezza contro soffio per evitare di subire un danno pari alla metà dei pf inferti dall'attacco originale.

Gula

Num. mostri:	2d4 (5d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	-1
Dadi vita:	8
Attacchi:	2 (2 artigli o 2 armi) o 1 (morso o soffio)
Ferite:	1d8/1d8 o arma/arma o veleno o malattia
Tiri salvezza:	G8
Morale:	7
Classe tesoro:	XII, XIII
Punti esperienza:	1.560

I gula sono una via di mezzo tra i cavernicoli e i ghouls. Sono creature primitive e feroci, che vivono in piccoli gruppi nelle zone più fredde del pianeta. Le tribù di gula sono formate da 5d4 individui equamente suddivisi tra maschi e femmine, il 25% dei quali non sono ancora adulti. La comunità è guidata dal membro più forte. Questi mostri si nutrono esclusivamente di carne e mangiano qualsiasi tipo di preda, inclusi gli esseri umani e i cadaveri. Sono anche cannibali e i diversi clan, che sono in costante guerra, si divorano tra loro. Sono sempre affamati e considerano ogni creatura vivente non appartenente alla tribù come una potenziale preda. Attaccano in modo coordinato e sono esperti nel seguire le tracce, come se avessero la stessa abilità di un ramingo.

Fisicamente sono simili ai cavernicoli, con corpi lievemente tozzi e curvi, ma hanno la testa allungata e completamente calva. La loro pelle è di colore giallognolo e gelida al tatto. Gli occhi sono grandi e completamente neri, le orecchie a punta e i nasi molto pronunciati. Le mani terminano con lunghi artigli affilati simili a quelli dei ghouls. I piedi molto larghi gli consentono di camminare sulla neve soffice senza affondare, e hanno delle unghie uncinate che gli permettono di muoversi sul ghiaccio senza paura di scivolare. Vestono con brandelli di stoffa e pellicce, visto che non temono il freddo, e portano ornamenti di ossa, denti e piume. Non subiscono ferite dagli attacchi basati sul freddo, incluso il soffio dei draghi bianchi.

In combattimento possono colpire con gli artigli oppure con accette, mezzelance, clave e lame di pietra. In alternativa, possono mordere l'avversario. Se l'attacco ha successo, non infligge ferite ma inietta una tossina che causa un dolore lancinante. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure subisce una penalità cumulativa di -1 a tpc, ferite inflitte, TS e prove di attributo per i successivi 4 round (cioè -1 nel primo round, -2 nel secondo, -3 nel terzo e -4 nel quarto). Nel quinto round, gli spasimi sono talmente forti che il malcapitato non può fare niente, se non contorcersi in agonia per i successivi 1d3 turni. *Neutralizza veleno* annulla immediatamente questi effetti. Infine, invece di attaccare con le armi (o gli artigli) oppure mordere, possono soffiare contro un singolo bersaglio entro 1,5 m di distanza. Il soffio può essere utilizzato soltanto tre volte al giorno e va automaticamente a segno. La vittima deve fare un tiro salvezza contro veleno oppure contrae una malattia debilitante che le fa perdere 1d6 ferite al giorno finché non muore. In più, non riceve i benefici di nessuna forma di

guarigione, magica o naturale. Questo effetto può essere rimosso con *cura malattia*.

Idra

	<i>Crioidra</i>
Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	da 5 a 12
Attacchi:	1 morso o soffio per testa
Ferite:	1d10 per testa/8 per testa
Tiri salvezza:	da G5 a G12
Morale:	9
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	350/570/790/1.060/ 1.700/1.700/2.000/2.000

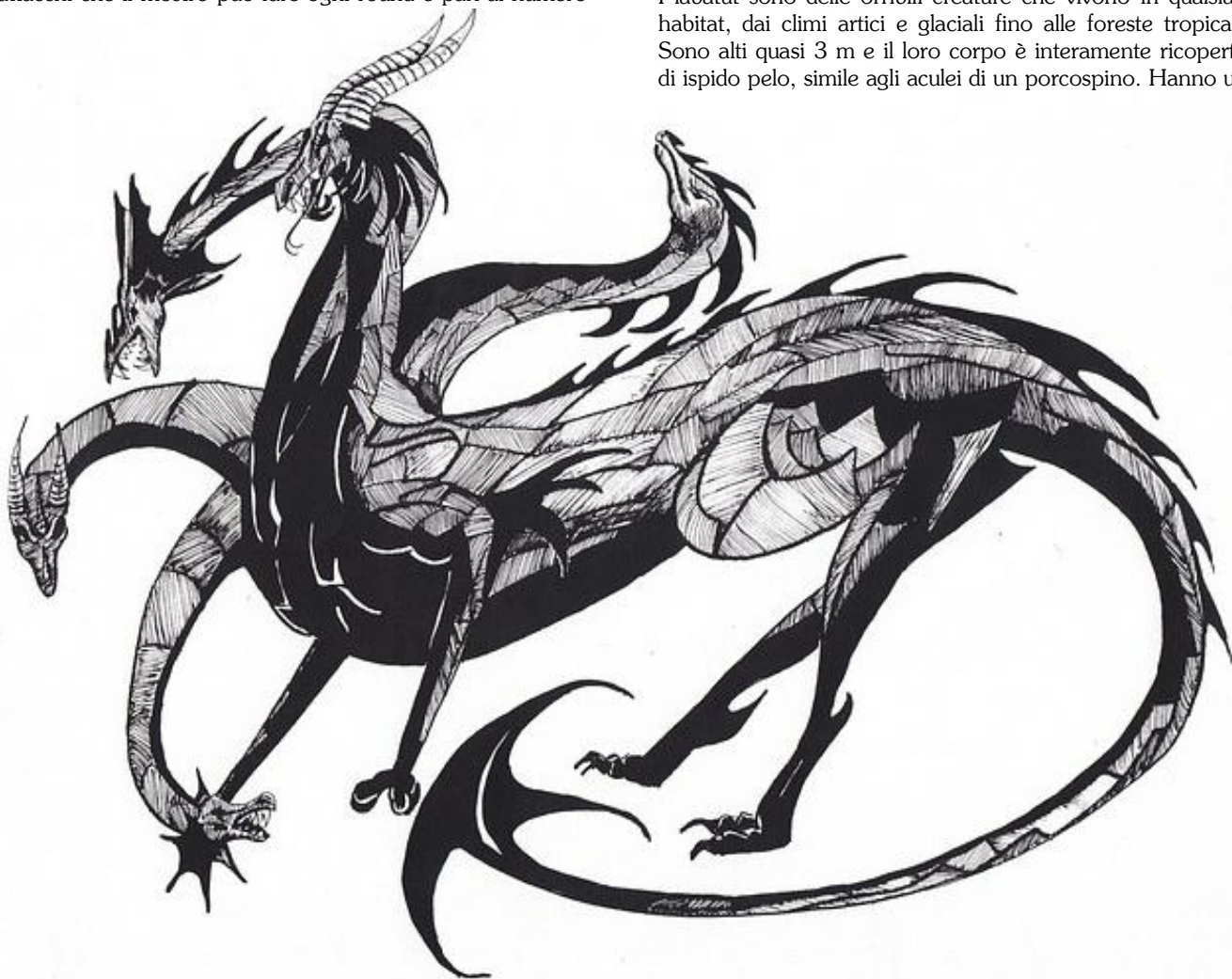
Le crioidre sono mostri simili a rettili con 1d8+4 teste. Sono di colore viola-marrone, con un ventre giallo chiaro o beige. Gli occhi sono ambrati e i denti giallognoli. Sono lunghe 6 m e pesano circa due tonnellate, hanno un numero di dadi vita pari al numero delle loro teste e il numero massimo di pf per ogni DV. Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che il mostro può fare ogni round è pari al numero

delle sue teste. In alternativa, invece di mordere la testa può soffiare un getto di freddo largo 3 m e lungo 6 m che infligge 8 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Dopo aver subito 8 ferite, una crioidra non può più usare una testa; dopo averne subite 16, non può più utilizzarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa viene incapacitata, la crioidra muore. Benché poco intelligenti, le crioidre hanno i tiri salvezza di un guerriero di livello pari al numero dei loro dadi vita.

Labatut

Num. mostri:	1d8 (2d8)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	5+2
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 1 (zannata)
Ferite:	1d6/1d6/1d8 o 2d8
Tiri salvezza:	G5
Morale:	11
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	460

I labatut sono delle orribili creature che vivono in qualsiasi habitat, dai climi artici e glaciali fino alle foreste tropicali. Sono alti quasi 3 m e il loro corpo è interamente ricoperto di ispido pelo, simile agli aculei di un porcospino. Hanno un



solo occhio in mezzo alla fronte e la bocca piena di denti acuminati, dalla quale spuntano due zanne come quelle degli elefanti. Le loro braccia lunghe e muscolose terminano con poderosi artigli. Sono predatori implacabili e sempre affamati, che mangiano qualsiasi tipo di carne. Prediligono in particolare quella degli uomini, di cui sono particolarmente ghiotti, ma in periodi di carestia non esitano a divorarsi persino tra loro, uccidendo prima i più deboli.

In combattimento, attaccano con entrambi gli artigli e il morso, o in alternativa colpiscono l'avversario con le loro temibili zanne. Quando sferrano quest'ultimo tipo di attacco, possono scegliere di caricare se iniziano il loro movimento ad almeno 18 m dal nemico. L'impeto della carica raddoppia le ferite inflitte e butta la vittima a terra, se questa non riesce in un tiro salvezza contro paralisi. Ogni volta che

vengono colpiti da un attacco in mischia, i labatut feriscono l'attaccante con i loro aculei, infliggendogli 2d6 ferite (dimezzabili se questi riesce in un tiro salvezza contro bacchette). Inoltre, data la loro resistenza innata, godono di un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.

Questi pericolosi antropofagi vivono in piccoli clan estremamente territoriali, spesso in lotta tra loro. Le femmine sono molto rare e si distinguono dai maschi soltanto per i seni penduli. Di solito in ogni tribù ce n'è soltanto una, che viene condivisa da tutti i maschi in età fertile. È nota l'esistenza di esemplari di labatut particolarmente grandi e furiosi (42 pf, bonus di +4 a tpc e ferite inflitte, Mor 12, PX 860), che vivono in completa solitudine, attaccando e divorando tutte le creature viventi che gli capitano a tiro, e il solo vederli provoca *paura arcana* in coloro che li incontrano.

Libellula dragona

	<i>Bianca</i>	<i>Nera</i>	<i>Verde</i>	<i>Blu</i>	<i>Rossa</i>
Num. mostri:	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) volo 72 m (24 m)	18 m (6 m) volo 72 m (24 m)	18 m (6 m) volo 72 m (24 m)	18 m (6 m) volo 72 m (24 m)	18 m (6 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	2	1	0	-1	-2
Dadi vita:	3	3+2	4	4+2	5
Attacchi:	2 (morso, soffio)	2 (morso, soffio)	2 (morso, soffio)	2 (morso, soffio)	2 (morso, soffio)
Ferite:	1d6+3/vedi sotto	1d6+3/vedi sotto	1d6+4/vedi sotto	1d6+4/vedi sotto	1d6+5/vedi sotto
Tiri salvezza:	G3	G3	G4	G4	G5
Morale:	8	8	8	9	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
Punti esperienza:	50	65	80	140	200

Le libellule dragone sono un incrocio magico tra una libellula gigante e un drago. Hanno un aspetto identico a quello del normale insetto, ma sono lunghe tra i 90 e i 120 cm. Ne esistono di cinque colori differenti, a seconda del tipo di drago col quale sono ibridate.

In combattimento possono mordere e usare il soffio nello stesso round, sferrando quindi due attacchi. Il soffio è identico a quello del drago corrispondente – freddo per il bianco, acido (liquido) per il nero, acido (gas) per il verde, elettricità per il blu e fuoco per il rosso – ma è lungo soltanto 90 cm e può colpire un singolo bersaglio, infliggendogli un numero di ferite pari ai dadi vita del mostro, ma senza alcuna possibilità di tiro salvezza per dimezzare il danno. Tuttavia, non ci sono limiti al numero di utilizzi giornalieri.

Questi esseri non hanno però l'intelligenza né la capacità di parlare e lanciare incantesimi dei draghi. Si nutrono di insetti, uccelli e piccoli animali. Il loro habitat corrisponde a quello del drago col quale sono imparentate, ossia regioni artiche per il bianco, paludi e acquitrini per il nero, foreste per il verde, deserto e steppe per il blu, e montagne per il rosso. Prediligono comunque le zone dove è presente dell'acqua, anche se in minima quantità.



Miga

Num. mostri:	0 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 27 m (9 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	8
Attacchi:	8 (tentacoli) o 1 (morso)
Ferite:	imprigionamento o 1d6 + <i>regressione mentale</i>
Tiri salvezza:	G4
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.560

I miga sono una specie di polipi giganti col corpo lungo 3 m. Sono cacciatori aggressivi che vivono nelle acque salate di mari e oceani. I tentacoli, lunghi fino a 3 m, sono dotati di ventose che i mostri utilizzano per trattenere la preda. Se colpiscono con almeno uno di essi, nel round successivo trascinano la vittima alla bocca e la mordono automaticamente. Una volta afferrato, un personaggio non può fare nessuna azione, tranne cercare di liberarsi effettuando una prova di Forza con una penalità cumulativa di -1 per ogni tentacolo che lo blocca (es. -4 se è tenuta da quattro tentacoli). La prova può essere ripetuta a ogni round, se necessario. I compagni possono aiutarlo recidendo i tentacoli, cosa che è possibile infliggendogli 6 ferite o più con un solo colpo. Quando il mostro riesce a mordere una vittima, ne ingoia completamente la testa e comincia a succhiarle sia il sangue che il cervello. Chi viene intrappolato in questo modo è del tutto inerme. In ogni round successivo subisce automaticamente 1d6 ferite (ferimento continuo) e deve fare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 per evitare gli effetti di *regressione mentale*. Se muore, significa che il miga lo ha completamente dissanguato e ne ha divorato il cervello, rendendo impossibile resuscitare il malcapitato.

Mummia

Dei ghiacci

Num. mostri:	1d4 (1d12)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	7
Attacchi:	1 (tocco o arma)
Ferite:	1d12 + vedi sotto o arma +1
Tiri salvezza:	G7
Morale:	12
Classe tesoro:	XII, XIX
Punti esperienza:	1.840

Le mummie dei ghiacci sono non morti animati da corpi preservati dalle temperature glaciali con gli auspici di oscure divinità. Si trovano in ambienti polari o comunque freddi. La loro pelle, essiccata e coriacea, è di colore marrone giallastro e aderisce orribilmente alle ossa. Questi non morti sono così terribili che chiunque ne vede uno deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se la mummia si allontana o attacca. Inoltre, i loro corpi emanano un'aura di gelo

soprannaturale entro 9 m, che intorpidisce tutte le creature viventi – tranne quelle immuni al freddo – causando loro 1d3 ferite per round. Per lo stesso motivo, tutte le armi non magiche che colpiscono uno di questi mostri corrono il rischio di congelarsi e spezzarsi dopo l'impatto. Le probabilità di rottura sono le seguenti: metallo o pietra 30%, legno 50%, osso 80% – il master deve lanciare i dadi ogni volta che un attacco va a segno.

Quando le mummie dei ghiacci colpiscono con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite più gli stessi effetti di un bastone atrofizzante: invecchiamento di 10 anni e atrofia di uno degli arti, che diventa inutilizzabile. Entrambi questi danni speciali possono essere evitati con un tiro salvezza contro incantesimi. In alternativa, i mostri possono attaccare con le armi che possedevano in vita, ottenendo un bonus di +1 a tpc e ferite inflitte. In più, per un massimo di tre volte al giorno, hanno la capacità di soffiare dalla bocca un *cono di freddo* (7d4+7 ferite).

Come gli altri non morti, le mummie dei ghiacci sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, possono essere colpite solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi.

Protoplasma bianco

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	9
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	7d4
Tiri salvezza:	G5
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.400

Queste masse bianche e appiccicose scivolano lungo le distese gelate e i corridoi dei labirinti ghiacciati, mangiando qualunque cosa vivente trovino sulla loro strada. Hanno il 50% di probabilità di mimetizzarsi perfettamente con la neve e il ghiaccio. In questo caso, sorprendono automaticamente gli avversari. In genere hanno un diametro di circa 4,5 m. Sono capaci di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e possono comprimersi per passare attraverso fessure molto strette. Possono digerire sia i tessuti animali che vegetali, oltre che il legno e altre materie organiche, e persino sopravvivere nutrendosi soltanto di ghiaccio e neve. Tuttavia, non sono in grado di intaccare i metalli né la pietra.

I protoplasmi bianchi vengono danneggiati solamente dal fuoco. Se questi mostri sono attaccati con armi taglienti, si dividono in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 3d4 ferite.

Spettro d'inverno

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	16
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	5d4 + vedi sotto/5d4 + vedi sotto
Tiri salvezza:	G8
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	5.100

Gli spettri d'inverno sono creature non morte assai potenti. Sono molto rari e dimorano esclusivamente nelle regioni polari o nei labirinti più freddi. Hanno l'aspetto di scheletri umani coperti di ghiaccio, anche se questa gelida coltre non ostacola in alcun modo i loro movimenti.

In combattimento, attaccano con gli artigli. La prima volta che una vittima viene colpita, oltre a subire il normale danno, comincia a congelare dall'interno. All'inizio di ogni round successivo, deve fare una prova di Costituzione per evitare di perdere 1d2 punti di Cos, con tutte le conseguenze del caso (es. diminuzione dei pf) che vengono immediatamente applicate. Se riesce a farne tre consecutive con successo, il congelamento ha termine. I punti di Cos persi sono recuperati al ritmo di uno all'ora. Se invece la Costituzione arriva a 0, il malcapitato muore: si trasforma in un blocco di ghiaccio che va immediatamente in pezzi e non c'è modo di riportarlo in vita. Il suo equipaggiamento, per fortuna, non fa la stessa fine. Se qualcuno tocca una creatura soggetta a questo effetto di assideramento, deve riuscire in un tiro salvezza contro morte per evitare di subire la stessa sorte.

Gli spettri d'inverno rigenerano 1d10+3 pf per round, ma una volta ridotti a 0 pf questa abilità smette di funzionare. Subiscono soltanto metà danni dagli attacchi fisici, ma possono essere feriti anche dalle armi non magiche. Non subiscono ferite dagli attacchi basati sul freddo, incluso il soffio dei draghi bianchi. Tuttavia, sono particolarmente vulnerabili al fuoco, che infligge loro il doppio delle normali ferite. Hanno anche una resistenza alla magia del 30%. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 30% di probabilità che non abbia alcun effetto su di essi. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte. Come gli altri non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Vengono considerati come se fossero una creatura "Speciale" sulla tabella "Scacciare i non morti".

Spiritello di neve

Num. mostri:	0 (5d6x10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	1 (vedi sotto)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	E1
Morale:	7
Classe tesoro:	IV
Punti esperienza:	8

Gli scintillanti spiritelli di neve sono esseri fatati, parenti degli elfi e dei folletti, alti meno di mezzo metro e dotati di ali trasparenti come il ghiaccio. Hanno l'aspetto di piccoli elfi con la pelle eburnea e i capelli candidi. In genere, vivono in qualunque ambiente freddo o glaciale, e comunque dove è presente della neve. Quando mettono assieme le loro energie magiche, cinque spiritelli possono usare *controllo del tempo atmosferico* con un raggio d'azione di ben 1,5 km (solo all'aperto), per creare contemporaneamente freddo, venti forti e neve. Una volta prodotti, gli effetti perdurano per le successive 24 ore senza alcun bisogno di concentrazione da parte degli spiritelli, anzi non si interrompono nemmeno se questi vengono uccisi o messi in fuga. Possono usare *invisibilità* a volere e attaccano lanciando *cono di freddo* (1d4+1 ferite), *folata di vento*, *sfera congelante* o *tempesta di ghiaccio* – ma non possono usare per 2 round consecutivi lo stesso incantesimo.

Strega del caos

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G6
Morale:	8
Classe tesoro:	IX
Punti esperienza:	570

Le streghe del caos sono donne dall'aspetto raccapricciante, molto intelligenti e altrettanto malvagie. Sono delle vecchie bruttissime, con la pelle rugosa e piena di verruche, il viso orribile e pochi capelli sudici in testa. Le loro mani terminano con artigli affilati, che adoperano per combattere, anche se preferiscono usare l'inganno o ricorrere ai loro poteri magici. Hanno i sensi estremamente acuti e vengono sorprese soltanto con un risultato di 1 su 1d6. Queste creature solitarie vivono in luoghi deserti e isolati.

Hanno delle abilità magiche che possono usare a volontà, anche se non più di una per round, e funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV della strega, scegliendo il più alto tra i due. La principale è *maschera arcana* e il mantenimento dell'illusione che essa genera non impedisce il contemporaneo uso degli altri due poteri descritti di seguito. Possono infatti anche esercitare il controllo sugli

animali (come l'omonimo anello) e usare *dardo incantato* per scagliare 1d6 dardi alla volta.

Troll

	<i>Delle nevi</i>
Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d8+2/1d8+2
Tiri salvezza:	G7
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	790

La pelle gommosa dei troll delle nevi è color bianco sporco, screziata di verde chiaro e grigio, e in molti punti è ricoperta da chiazze di folto pelo bianco. I loro capelli sono di solito grigiastri o color dell'argento. Un adulto tipico è alto 2,5 m. Rispetto ai loro cugini, sono leggermente più piccoli e massicci. Hanno arti nodosi, ma sono fortissimi e i grossi piedi pelosi gli consentono di spostarsi su neve e ghiaccio senza alcuna difficoltà (né penalità al movimento). Dotati di artigli possenti e denti affilati, gradiscono divorare altri umanoidi intelligenti.

In combattimento, non sono in grado di attaccare con il morso ma possono colpire con gli artigli un singolo bersaglio oppure due avversari differenti. Queste creature vivono nei climi freddi e si nascondono sotto la neve e il ghiaccio in attesa di prede. Al momento di attaccare sbucano fuori all'improvviso, sorprendendo gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. A loro volta, nel proprio ambiente naturale vengono sorpresi soltanto con 1 su 1d6. Hanno la capacità di rigenerare le ferite subite: 3 round dopo essere stati colpiti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne quelli causati dal fuoco e dall'acido. Se perdono un arto, esso cerca di strisciare verso il corpo e il troll può riattaccarlo immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf). Sono anche estremamente resistenti al freddo: gli attacchi basati su questo elemento non gli causano alcuna ferita se riescono in un tiro salvezza contro incantesimi, mentre se lo falliscono dimezzano comunque il danno subito. Tuttavia, sono particolarmente vulnerabili al fuoco, che infligge loro il doppio delle normali ferite.



Zanna polare

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 (morso, codata)
Ferite:	2d6 + veleno/2d6
Tiri salvezza:	G6
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	820

Le zanne polari sono grandi creature serpentiformi lunghe tra 4,5 e 6 m, con il corpo interamente ricoperto da una soffice peluria bianca e la testa simile a quella di un drago bianco. La loro pelliccia, se completa e in buone condizioni, può valere fino a 600 mo. La bocca ha due grandi zanne, caratteristica dalla quale deriva il loro nome. Vivono nei climi freddi, boreali e glaciali. Sono anche ottime nuotatrici (Mov 36 m (12 m)) e possono scavare gallerie nella neve e nel ghiaccio (Mov 27 m (9 m)). La loro temperatura corporea è talmente bassa che l'infravisione ha una probabilità dell'80% di fallire nell'individuare questi mostri. Inoltre, si mimetizzano con l'ambiente circostante e sorprendono i nemici con 1-4 su 1d6. Possiedono anche l'infravisione fino a 36 m di distanza e riescono a percepire le creature a sangue caldo che si trovano entro 9 m.

Il loro morso inietta un veleno che fa letteralmente gelare il sangue nelle vene. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro veleno, rimane paralizzata e inizia a congelare dall'interno. La sua pelle diventa di colore bluastro e subisce automaticamente 1d8 ferite per round, finché non muore. Anche se il TS ha successo, il bersaglio ha una penalità di -2 a For e Des per 2d6 round, a causa del freddo intenso che lo agghiaccia. Eventuali inoculazioni successive di veleno prolungano la durata della penalità di ulteriori 2d6 round, ma non ne peggiorano gli effetti.

IL CORNO DEL GELO

Questo artefatto, creato dal dio dell'inverno, ha l'aspetto di un enorme corno – lungo circa 3 m – che sembra fatto di ghiaccio ialino, con le volute della superficie esterna che ricordano una gigantesca conchiglia a spirale. Una volta attivato, dalla sua bocca – del diametro di circa 1,5 m – scaturiscono incessantemente venti gelidi, ghiaccio e neve, capaci di trasformare in breve tempo il territorio circostante in una desolata landa artica. Duplica contemporaneamente gli effetti di freddo, venti forti e neve di *controllo del tempo atmosferico* dei maghi, con una durata indefinita e una gittata virtualmente illimitata. Infatti, gli effetti si sviluppano inizialmente in un raggio d'azione di 240 m intorno al corno ma, se questo rimane immobile, la zona di influenza si allarga al ritmo di altri 240 m per turno. Dunque, nel corso di una sola giornata il clima polare avvolge un'area di quasi 35 km di raggio e continua ad estendersi a ritmo costante (240 km di raggio a settimana e più di 1.000 km di raggio al mese). Non c'è modo di interrompere il potere del corno dopo averlo innescato, ma continuando a spostarlo è possibile limitarne il raggio d'azione. Inoltre, tutti gli esseri viventi che si avvicinano entro 24 m dall'artefatto devono

fare un tiro salvezza contro pietrificazione per evitare di essere trasformati in ghiaccio (abiti ed equipaggiamento compresi). Il TS va ripetuto ogni round finché si rimane nell'area sopra indicata.

Infine, coloro che toccano il corno o semplicemente guardano all'interno della sua bocca, vengono immediatamente risucchiati attraverso l'apertura nel Reame dei Ghiacci Eterni, senza possibilità di tiro salvezza.

Quest'oggetto è indistruttibile e l'unica maniera per eliminarlo è quello di farlo entrare in contatto con una sfera annientatrice, ma può essere disattivato conoscendo la corretta parola d'ordine, che è tuttavia differente da quella necessaria per metterlo in funzione.

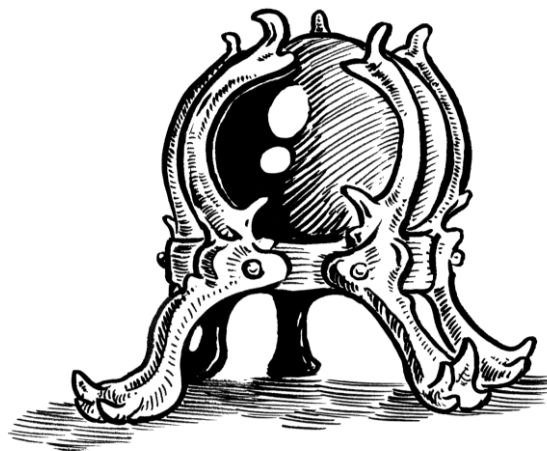
NUOVI OGGETTI MAGICI

Scudo +2, *barriera antimagia*

Questo scudo magico +2, a comando di chi lo impugna, è in grado di lanciare una volta al giorno l'incantesimo *barriera antimagia*.

Sfera di cristallo incantata

È una sfera di cristallo con le usuali proprietà magiche, ma permette di lanciare incantesimi attraverso di essa su ciò che mostra. Ne esistono esemplari anche nelle versioni con chiaraudienza o con paragnosi.



Verga della cancellazione

È molto temuta da coloro che tengono ai propri averi incantati, perché con un solo tocco di questa verga, un oggetto magico perde definitivamente tutti i suoi poteri e diventa per sempre normale. Quando si cerca di colpire un oggetto in possesso di un avversario, il bersaglio si considera come se avesse CA 9. Il master, a seconda delle circostanze, può modificare questo valore. La verga è utilizzabile una sola volta e non può essere ricaricata.



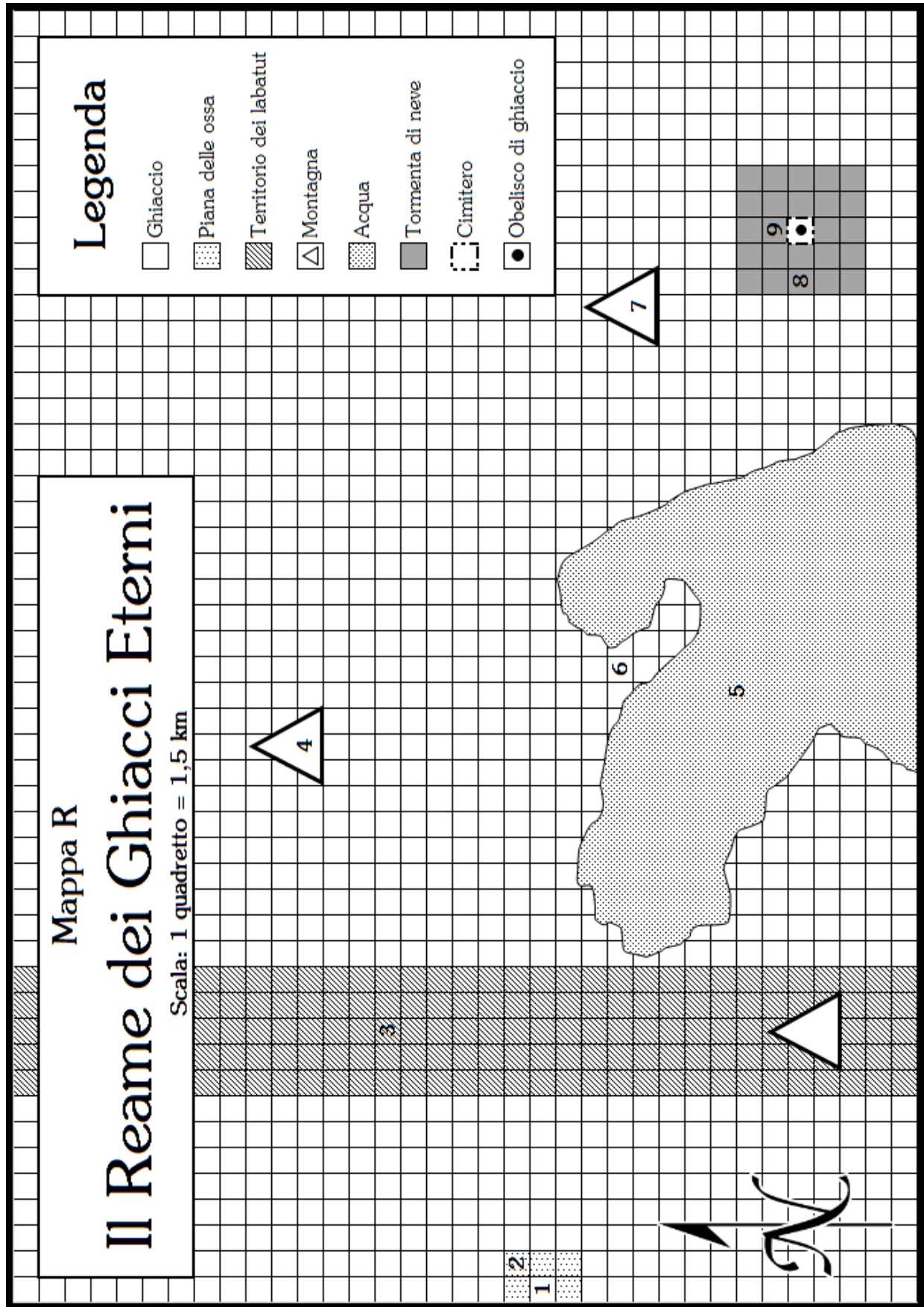
Mappa R

Il Reame dei Ghiacci Eterni

Scala: 1 quadretto = 1,5 km

Legenda

- Ghiaccio
- Piana delle ossa
- Territorio dei labatut
- Montagna
- Acqua
- Tormenta di neve
- Cimitero
- Obelisco di ghiaccio



Mappa P

Picco Gelido

Scala: 1 quadretto = 3 m

1 2 3 4 5

a b

Mappa A

L'accampamento dei gula

Scala: 1 quadretto = 3 m

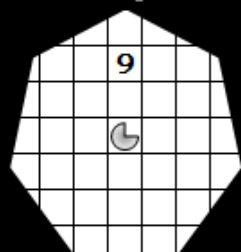
The map shows a campsite layout on a grid. The campsite is an oval area with a thick black border. Inside, there are several tents and structures labeled 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 3g, 4, 5, 6, 7, 8, and 9. A shaded area labeled 9 is on the right. A dashed line labeled 8 is on the left. A thick black line labeled 2 is at the top. A thick black line labeled 1 is at the bottom. A compass rose is in the top right corner.

Mappa O

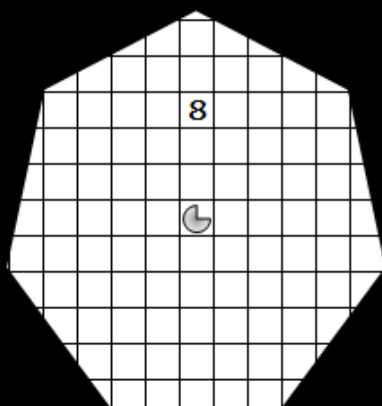
L'obelisco di ghiaccio

Scala: 1 quadretto = 3 m

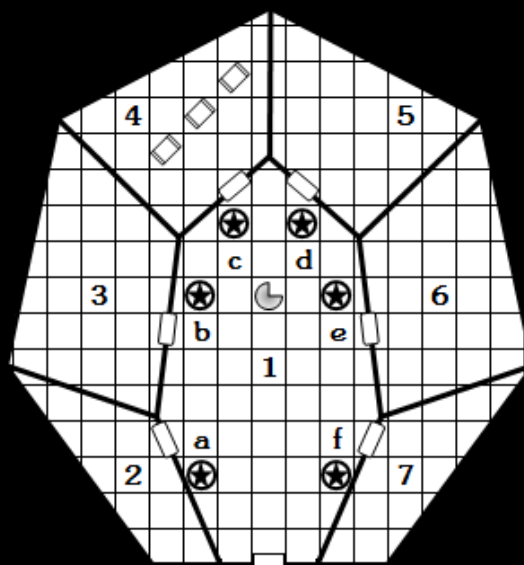
Piano superiore







Piano intermedio



Piano inferiore



Legenda

-  Porta
-  Scala a chiocciola
-  Statua
-  Scrigno

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

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

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

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

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

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

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

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

Demon: Jubilex "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 Balsey, based on original material by Gary Gygax.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
 Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
 Dragonfly, Giant from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Elemental is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Gargoyle is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Golem is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Hag is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Hydra, Cryohydra is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Lynx from the Tome of Horrors Complete, Copyright 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene.
 Mummy is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Pudding, White from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Sprite is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Tiger is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Troll is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Winterwright from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

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 Mammugi, 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 Mammugi, Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

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

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

Cover art by Stefan Keller. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/photos/fantasy-sculpture-monument-giant-2925250/>.

Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission. 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.

CHDDCM4 Jokul Frosti, copyright 2022 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it