

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

Le Radici dell'Odio  
di Aristide Quistone



Copertina: Airgil Daviss  
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.

© 2023 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM5 - 1ª Edizione - Dicembre 2023

## INDICE

Introduzione	4
Dietro le quinte	4
L'incontro con il re	5
Il Monastero dei Quattro Venti	5
Il Labirinto del Male	10
L'Isola della Mezzaluna	15
Il semipiano della grigia desolazione	17
Epilogo	23
Nuovi mostri	23

## Mappe

Il Monastero dei Quattro Venti	7
Il Labirinto del Male	11
Il semipiano della grigia desolazione	19

## Abbreviazioni

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

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

### Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

### Avviso per i giocatori

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

### Note per il master

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

### Ambientazione

Le Radici dell’Odio è un’avventura per 4-8 PG di livello 11-14, con una media di 75 livelli di esperienza. Il gruppo dovrebbe includere almeno un chierico, un mago e un guerriero di qualche tipo, meglio ancora se un paladino. Anche le abilità di un ladro saranno utili durante l’esplorazione del sotterraneo, mentre quelle di un ramingo o di un druido risulteranno importanti nelle parti che si svolgono all’aperto. La storia è molto generica e può adattarsi a qualsiasi ambientazione o campagna. Parte del modulo ha luogo in un piano d’esistenza differente da quello materiale, che presenta ulteriori sfide per i personaggi rispetto ai normali mostri e trappole. Nel corso del gioco saranno messe alla prova sia le capacità del gruppo di cavarsela in combattimento che nel risolvere gli enigmi. Ci sono diversi incontri che potrebbero rivelarsi mortali o fortemente rovinosi. Il master deve tenerne conto nel corso del gioco, bilanciando i rischi con l’eventuale assegnazione di PX supplementari, specie se i PG se la sono cavata egregiamente.

### DIETRO LE QUINTE

Quasi mezzo secolo fa, il giovane re Cavendish fondò il regno di Altomonte. Grazie alla sua grande saggezza e abilità, che da allora sono diventate leggendarie, è riuscito a unificare molti piccoli stati governati da signori costantemente impegnati in guerre tanto vane quanto sanguinose. Infatti, con la forza della persuasione e col suo carisma, ha ispirato in tutti questi nobili gli ideali di giustizia, unità e onore che avrebbero reso il paese prospero e felice. Unendo alle pressioni psicologiche quella della superiorità militare, il re convinse così i vari signorotti locali a giurarli fedeltà e a deporre le armi ai suoi piedi, diventando suoi vassalli.

Tuttavia, non tutti erano d’accordo nel sottomettersi a Cavendish. In particolare, una comunità di monaci che viveva in una zona collinare e desolata era particolarmente restia a giurare fedeltà al nuovo sovrano. Temeva, infatti, di perdere i suoi antichi privilegi clericali. Fu solo dopo un feroce assedio che il Monastero dei Quattro Venti cadde. Fu quello l’unico massacro di un processo di unificazione altrimenti pacifico. I monaci vennero tutti uccisi. Preferirono la morte al vassallaggio. Prima, però, avevano pianificato una vendetta a lungo termine, con l’aiuto dei druidi dell’Isola della Mezzaluna.

I druidi si procurarono il seme di un albero rarissimo, proveniente dal Piano delle bestie. La sua caratteristica è quella di crescere nelle profondità sotterranee, anche in mancanza di ogni nutrimento e fonte di luce. Lo consegnarono ai monaci, i quali lo incantarono con l'aiuto delle potenze del Piano del Caos. In questo modo, la pianta avrebbe agito da catalizzatore di ogni sentimento malvagio, alimentando con la sua linfa vitale la diffusione di odio, crudeltà e tutti gli istinti più vili. In gran segreto, piantarono il seme nel labirinto sotto il monastero, sigillando gli ingressi alle caverne con potenti magie e guardiani.

Sono passati cinquant'anni dagli eventi descritti. Cavendish è invecchiato e prossimo alla morte, ma siede ancora sul trono. È un re saggio e devoto al bene del suo popolo, ma di recente è turbato dall'ondata di crimini, omicidi e tradimenti che si è scatenata nel regno. Il monastero è in rovina, dimenticato da tutti. L'albero maledetto è cresciuto, diventando grande e forte. La sua corteccia nera e le sue radici putride prosperano sempre di più grazie alla meschinità che attraversa il paese, nutrendo la pianta e potenziandola. È un circolo vizioso: più il male si diffonde, più l'albero prospera e suscita altra cattiveria.

Il sovrano ha messo al lavoro i suoi indovini. Tutte le profezie sono catastrofiche: violenza e odio senza precedenti scuoteranno l'intero regno. I segni divini indicano un inevitabile tracollo dell'attuale situazione, ma i consiglieri reali hanno individuato quella che sembra essere la fonte di tanta malvagità. È un qualche tipo di creatura extra-planare. Deve essere distrutta a qualsiasi costo. Attualmente si trova nelle profonde caverne sotto un antico monastero abbandonato, nel cuore delle montagne. L'unico modo per distruggere questo essere è quello di strappargli il cuore.

Poiché la vita dei sudditi è troppo preziosa in questi tempi difficili, è logico che il re abbia chiamato all'appello tutti gli avventurieri di buon cuore, sensibili alla sventura di un intero popolo e coraggiosi al punto di accettare una missione quasi a scatola chiusa... cioè i PG!

## L'INCONTRO CON IL RE

Il master deve gestire questa sezione come vuole. Può ricorrere a sotterfugi, ricatti o ricompense per convincere il gruppo. L'incontro risulterà breve e protocollare. Se gli avventurieri accetteranno la missione, gli verrà rilasciato un documento ufficiale, il quale certifica che agiscono in nome del re con i pieni poteri da lui conferiti. Vuol dire che saranno al di sopra della legge e dovranno rendere conto direttamente a sire Cavendish, e a lui solo. Chiunque rifiuti assistenza e collaborazione agli inviati del sovrano è passibile di essere dichiarato traditore e rischia di venire giustiziato.

Nella pergamena saranno specificate anche le ricompense concordate. Se non viene stabilito diversamente, ogni personaggio, quando il nemico sarà stato sconfitto, riceverà la più alta decorazione militare del regno, godrà dell'esenzione perpetua da qualsiasi tassa e riceverà un compenso in contanti di 50.000 mo. Inoltre, per aumentare al massimo le possibilità di successo dell'impresa, il re ha deciso di attingere alla sua tesoreria privata per dare a ciascun PG una **pozione della guarigione**, più un'altra a scelta. Il master ha tutto il diritto di porre il veto su eventuali richieste troppo esose.

Una volta completati i preparativi, i personaggi devono rendersi disponibili alla partenza il prima possibile. Il master può gestire il viaggio come vuole, ma dovrebbe limitarsi a una breve descrizione del tragitto fino alle montagne. Si sconsiglia di indebolire il gruppo facendogli incontrare dei mostri erranti.

## IL MONASTERO DEI QUATTRO VENTI

Si dice che sia stata l'ispirazione divina a influenzare l'abate Monphilogus, quando pose la prima pietra di questo edificio, 250 anni fa. Si chiama Monastero dei Quattro Venti in onore – appunto – degli altrettanti venti che, in diverse ore del giorno e stagioni dell'anno, spirano sul convento da direzioni differenti. Ospitava un famoso pozzo dei desideri e godeva di una fonte costante di reddito sotto forma di curiose pietre fluorescenti, che si trovano nelle caverne circostanti. È sfruttando queste grotte che i monaci scoprirono l'ingresso ai tunnel sotterranei che conducono all'albero maledetto. Cinquant'anni fa, al tempo dell'annessione al regno di Cavendish, i religiosi finalmente capirono il significato di una grande quantità di cattivi presagi e previsioni sfavorevoli, fino a quel momento rimasti inspiegabili. Cercarono di mantenere l'indipendenza, ma non ci riuscirono. Fu allora che decisero di vendicarsi. Furono tutti uccisi durante l'assalto al monastero. Non vennero sepolti secondo i riti funebri dell'ordine e per questo a poco a poco, anche a causa all'influsso crescente dell'albero, si trasformarono in strane creature: i bhuta (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Dato che il luogo era già molto isolato rispetto al resto del reame, l'improvvisa scomparsa dei suoi occupanti non fece molta differenza per il mondo esterno. Ancora oggi, il destino dei monaci e la terribile sorte toccata loro restano ignoti a tutti.

Dieci anni fa, due suore peccaminose e amanti, di nome Axiele e Brittigen – maga e chierica di grande potere – cercarono asilo al monastero per sfuggire alle persecuzioni subite a causa del loro amore proibito. Molto rapidamente, vedendo lo stato di degenerazione dell'edificio e dei monaci, capirono che avevano la possibilità di prendere possesso del convento. Fu esplorando il sottosuolo che scoprirono il passaggio che porta all'albero maledetto. Saggiamente non vi entrarono, preferendo prima documentarsi e studiare il modo migliore per trarne vantaggio. Axiele, che era interessata alle pratiche demoniache, fu felice di scoprire nel monastero un luogo adatto per le sue evocazioni blasfeme mentre la sua compagna, sacerdotessa della dea della morte, trovò il posto giusto per praticare dei sacrifici umani.

Durante questi 10 anni, Axiele e Brittigen hanno capito che la zona nasconde un grande e importante potere extra-planare. La loro ricerca è abbastanza avanzata da poter ora entrare in sicurezza nel sottosuolo, perché hanno scoperto la vera natura dell'albero e possiedono le chiavi per accedervi. Inoltre, hanno sottomesso i monaci trasformati in butha, grazie alle arti magiche e al fatto che li hanno guidati in numerose scorribande nelle terre civilizzate per procurarsi delle vittime da divorare. All'arrivo degli avventurieri, le due donne non hanno alcuna intenzione di arrendersi e di permettere la distruzione della malvagità che si trova nelle caverne sotto il monastero.

## Posizione

Il monastero dei Quattro Venti si trova nella contea più settentrionale del regno, a pochi giorni di viaggio dal più vicino villaggio, nel cuore delle colline. È una zona tortuosa, aspra e impraticabile a cavallo. Nessuna strada o sentiero battuto la attraversa, per la disperazione degli avventurieri che non useranno la magia per spostarsi. Il complesso si trova ai piedi di un burrone, una sorta di gola racchiusa da una moltitudine di antri e grotte più o meno collegati tra loro. L'edificio stesso sorge su un piccolo contrafforte, una sorta di altopiano leggermente elevato rispetto all'orrido e alle caverne. Comunque, non ci sono ingressi secondari attraverso il labirinto sotterraneo. Il posto è circondato da una foresta molto fitta, che ha permesso all'edificio di restare isolato dalla civiltà, perché è difficile da individuare tranne che a distanza ravvicinata.

## Caverne

La rete di grotte è piuttosto intricata e il master ha una certa libertà nel gestirla. Vista la vicinanza dell'albero maledetto, le caverne sono poco frequentate. Non ci sono mostri all'interno. Se vuole, il master può rendere l'esplorazione del labirinto sotterraneo una spedizione interessante dal punto di vista speleologico, con passerelle di roccia scivolose, restringimenti improvvisi, laghi sotterranei, inghiottitoi, ecc. Pertanto, la mappa di questi passaggi non viene fornita.

In ogni caso, se i PG si inoltrano all'interno (possono trovare degli ingressi se avanzano lungo le pareti del burrone), c'è una buona probabilità che arrivino in alcune delle grotte con le pietre luminose, sfruttate finanziariamente in passato dai monaci. Si tratti di sassi che, una volta rimossi dalla loro sede naturale, continuano a brillare (illuminando come una candela) per 1d6 mesi. Non hanno altre proprietà e non sono magici.

I condotti sotterranei sono costantemente monitorati dai servitori demoniaci di Axiele, quindi la presenza di viaggiatori nelle caverne non passerà inosservata e le occupanti del monastero saranno avvertite dell'arrivo degli intrusi. Tuttavia, non se ne preoccuperanno troppo e non faranno interventi diretti per ostacolare i personaggi. Infatti, le due ex-suore sono abituate a frequenti segnalazioni relative a incursioni di creature dalle grotte. In 10 anni, non hanno mai avuto la visita di ficcanaso provenienti dall'esterno e la loro vigilanza è molto blanda. A meno che non siano personalmente avvertite di un'intrusione o sentano rumori di incantesimi o di combattimento, ignoreranno qualsiasi possibile trambusto all'interno del monastero e potranno quindi essere facilmente sorprese.

## Descrizione

Il monastero appare in rovina, addossato alla rupe. È circondato da un muro merlato alto 6 m. La zona, tuttavia, è facilmente accessibile a causa dei numerosi squarci e crolli nella muratura. È anche possibile raggiungere l'edificio calandosi dalla sommità della scogliera che domina il complesso.

Il convento è abitato da esseri malvagi. Sono i monaci che in passato, nel corso dell'assedio di cinquant'anni prima, hanno perso la vita e l'anima qui dentro. Durante il giorno si potrebbe ancora crederli umani, ma la realtà è diversa. Non

ci sono esseri viventi, solo bhuta, che di notte si trasformano in creature coi volti orribili, lunghi artigli e la pelle coperta di scaglie. Questi disgraziati sono istintivamente attratti da qualsiasi forma di vita, che cercheranno di uccidere. Anche se è giorno, quando combattono assumono l'aspetto mostruoso.

**Bhuta (17)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 7+2, pf 48, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 + vedi sotto (morso), TS G10, Mor 12, PX 1.300].

Il morso intorpidisce la vittima che non riesce in un tiro salvezza contro paralisi. In caso di fallimento del TS, il bersaglio perde automaticamente l'iniziativa e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire per i successivi 1d4 round. Gli effetti del morso sono cumulativi nella durata, ma le penalità non cambiano (per esempio, se un personaggio fallisce un secondo tiro salvezza mentre è già intorpidito, la durata degli effetti si prolunga di ulteriori 1d4 round, ma il modificatore ai tpc rimane sempre di -2 e non diventa di -4). Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Tuttavia, non sono influenzati dall'abilità di scacciare i non morti dei chierici. Sono molto furtivi e hanno la capacità di muoversi nel silenzio più assoluto. Non possono essere feriti dalle armi normali, comprese quelle d'argento, ma un singolo colpo messo a segno da un'arma benedetta li uccide all'istante. *Individuazione del male* e *individuazione dell'allineamento* non funzionano su questi mostri, che appariranno sempre come non animati da intenzioni maligne e di allineamento legale buono.

### 1. Portone principale

L'ingresso al monastero è possibile attraverso un grande portone a due ante, che si apre nella cinta muraria. È socchiuso e i personaggi possono entrare senza difficoltà, oppure se preferiscono possono usare uno dei tanti squarci nelle mura semi-crollate.

Lo spazio aperto che circonda l'edificio è coperto di ghiaia, con tratti pavimentati da lastroni di pietra. Per terra crescono erbacce e piccoli cespugli.

### 2. Atrio

Era la stanza di ingresso al monastero. Ci sono vari attaccapanni, panche di legno e due grossi bauli usati per riporre abiti da viaggio, mantelli, bastoni, ecc. Qui si trovano invariabilmente di guardia due bhuta, soggetti alla volontà di Axiele e Britigen. Combatteranno fino alla morte, ma c'è solo il 20% di probabilità che pensino di dare l'allarme alle loro padrone.

### 3. Magazzino

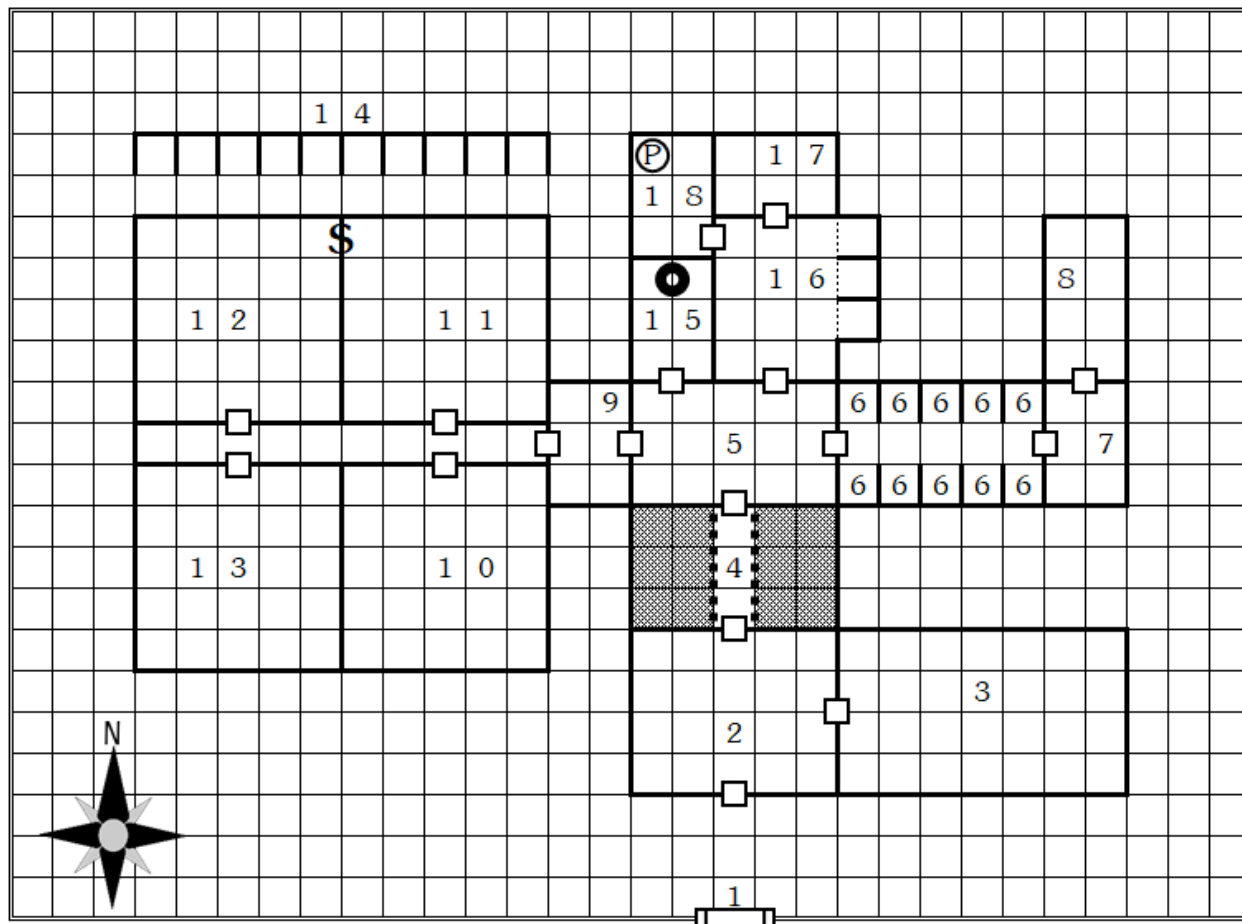
Un ampio locale dove sono accumulati una quantità di oggetti eterogenei, quasi tutti malridotti e ormai privi di qualsiasi utilità.

### 4. Passaggio coperto

Un piccolo giardino interno, pieno di erbacce e alberi inselvaticiti. È attraversato da un colonnato coperto.

# Il Monastero dei Quattro Venti

Scala: 1 quadretto = 3 m



## Legenda

	Mura merlate		Portone principale		Porta
	Porta o passaggio segreto		Grata o sbarre		Colonnato
	Erba / Giardino		Botola sul pavimento		Pozzo

Chi si avventura fra la vegetazione viene attaccato da un'alga strangolatrice, che lo coglie automaticamente di sorpresa.

**Alga strangolatrice (1)** [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 32, tpcCA0 16, Att 1, Fer vedi sotto (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].

Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10.

Dopo avere ghermito una vittima con la prima fronda, l'alga può usare le altre per rafforzare la presa nei round successivi, riducendo la probabilità del bersaglio di liberarsi del 20% per ogni fronda aggiuntiva. Se la probabilità di liberarsi diventa nulla, l'alga inizia a infliggere alla vittima 4 ferite a round fino alla sua morte. Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

## 5. Posto di guardia

La stanza è completamente priva di arredamento. Ci sono cinque porte di legno. Da alcuni buchi nel soffitto sono entrate infiltrazioni d'acqua e sporcizia. Ci sono costantemente due bhuta di sentinella, sempre in allerta.

## 6. Celle dei monaci

Queste erano le celle dei monaci, accessibili dal corridoio centrale. Non hanno porte. Solo cinque sono occupate da bhuta, che si getteranno addosso agli intrusi cercando di sorprenderli e di trarre il massimo vantaggio dal poco spazio disponibile. È probabile che gli avventurieri saranno costretti a scontri uno contro uno con gli avversari.

## 7. Cucine

Erano le cucine del monastero. Rimangono alcune pentole, padelle, piatti, stoviglie, ecc. Sono tutti in pessime condizioni. In un mobiletto ci sono alcune bottiglie di amaro alle erbe, che un tempo era prodotto dai monaci. Sono impolverate, ma il contenuto è bevibile. Una di esse, però, contiene un **filtro velenoso** (penalità di -2 al tiro salvezza).

## 8. Cantine

Il locale è molto malridotto. Ci sono pesanti infiltrazioni di umidità e muffa dappertutto. I sacchi e le casse contenenti il cibo sono andati a male da molto tempo, così come le botti di vino. La stessa cosa è capitata ai barilotti di spezie, carne secca, pesce sotto sale, ecc.

Una chiazza di muffa sul pavimento, proprio dopo la porta di ingresso, è un fungoide lurido. È indistinguibile dalle altre e per esplorare le cantine bisogna passarci sopra, con conseguenze potenzialmente mortali.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 15, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

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

## 9. Posto di guardia

Simile all'area 5. Ci sono sempre due bhuta di sentinella, pronti al combattimento.

## 10. Biblioteca

Questo luogo ospita una grande quantità di opere rare relative ad argomenti religiosi e storici. Un intero scaffale, che sembra essere l'unico consultato di recente, contiene testi sui piani dimensionali del multiverso. Leggendoli è possibile trovare informazioni sui viaggi attraverso i piani di esistenza, le conseguenti alterazioni della magia e gli esseri che li abitano.

In mezzo a questa grande quantità di volumi antichi, ci sono due libri di magia. Il primo è quello di Axiele, che si reca ogni mattina in biblioteca per studiare i suoi incantesimi. È protetto da *rune esplosive*. Contiene i seguenti incantesimi: 1° livello: *cancellare, dardo incantato, fascino, individuazione della magia, lettura dei linguaggi, lettura della magia, messaggio, scudo*; 2° livello: *amnesia, globo oscuro, immagini speculari, individuazione dell'invisibilità, invisibilità, oro degli sciocchi, raggio dell'indebolimento, trucco della corda*; 3° livello: *dispersione della magia, fulmine magico, palla di fuoco, respirare sott'acqua, suggestione, velocità*; 4° livello: *autocontrollo mnemonico, estensione della magia I, falò ipnotico, globo di invulnerabilità minore, muro di fuoco, scudo di fuoco*; 5° livello: *animare i morti, bolla d'aria, contattare altri piani, mano che blocca, muro di forza, regressione mentale*; 6° livello: *abbassare le acque, costrizione arcana, evoca segugio invisibile, spartire le acque*.

Il secondo apparteneva a un illusionista, morto molti anni fa per aver corteggiato Brittigen, cosa che dispiacque molto alla sua amante e consorella. Contiene i seguenti incantesimi: 1° livello: *globo oscuro, illusione uditiva, individuazione dell'invisibilità, potere illusorio, riflessione, spruzzo colorato*; 2° livello: *immagini speculari, individuazione della magia, invisibilità, potere illusorio maggiore, sfocatura, trama ipnotica*; 3° livello: *anti-individuazione, dissolvere le illusioni, luce persistente, scritto illusorio, suggestione, trucco della corda*; 4° livello: *confusione, fitomorfosi collettiva, pseudomostri I, resistenza illusoria*; 5° livello: *confusione maggiore, evoca ombre, porta illusoria, pseudomostri II*; 6° livello: *evoca animali, potere allucinatorio permanente, pseudomostri III, velo*.

## 11. Laboratorio di Axiele

È in questa stanza ingombra di un cafarao d'oggetti in vetro che Axiele trascorre la maggior parte del suo tempo, assieme ai due orcomaghi che le fanno da assistenti di laboratorio (e da amanti occasionali). Se il master vuole, può usare la tabella del laboratorio alchemico a p. 150 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™* per definire gli oggetti esatti che si trovano nella sala. In più, ci sono le note personali e i risultati degli esperimenti più o meno falliti di Axiele. Leggendole, indicano che sta cercando da tempo di fare una pozione della longevità, ma tutte le caviglie sulle quali ha avuto l'opportunità di testare il filtro magico sono morte, raggrinzite come vecchie pergamene.

**Axiele** (umana maga del 12° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA -3, DV 9d4+18+3, pf 57, tpcCA0 15 (13 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M13, Mor 11, PX 2.400, For 9, Int 17, Sag 8, Des 17, Cos 16, Car 16]. Incantesimi dei maghi (4/4/3/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato, fascino, individuazione della magia, scudo*; 2° livello: *globo oscuro, immagini speculari, raggio dell'indebolimento, trucco della corda*; 3° livello: *fulmine magico, palla di fuoco, velocità*; 4° livello: *globo di invulnerabilità minore, muro di fuoco, scudo di fuoco*; 5° livello: *mano che blocca, muro di forza, regressione mentale*; 6° livello: *costrizione arcana, evoca segugio invisibile*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 2), **anello riflettore di incantesimi**, **bacchetta della neutralizzazione** (13 cariche), **borsa conservante**, **anello della protezione +3**, **pozione dell'autometamorfosi**, **pozione dell'invisibilità**, **pozione della paragnosi**, **pozione del volo**, **due pozioni della guarigione**, chiave della porta magica dell'area 23 del Labirinto del Male.

**Orcomaghi (2)** [All LM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 4, DV 5+2, pf 42, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 (randello), TS M5, Mor 9, PX 660].

Possono volare per 12 turni e hanno le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *oscurità* (3 m di raggio), *invisibilità* e *autometamorfosi* (da 1 m a 4 m di altezza). Una volta al giorno, possono usare le seguenti abilità magiche: *charme su persone*, forma gassosa (come l'omonima pozione), *sonno* e *cono di freddo* (8d6 ferite). Rigenerano 1 pf per round.

## 12. Cappella di Brittigen

Questo luogo è dedicato al culto della dea della morte. Molti dipinti (alcuni davvero malfatti) mostrano scene di devozione e dei rituali utili per rendere omaggio alla divinità. Tutte le sacerdotesse raffigurate sono donne, anche se il culto accetta anche chierici uomini. Quelli di allineamento buono si dedicano a placare la dea per il bene della comunità, mentre quelli di allineamento malvagio usano le loro abilità per ottenere il potere personale basato sul dominio e il controllo dei morti. Qualunque sia la loro filosofia, tutti i chierici della dea della morte sono chiamati a sovrintendere alla sepoltura o cremazione dei morti, e a officiare i riti funebri.

È proprio in questa sala, nel bel mezzo di una cerimonia religiosa, che gli avventurieri sorprenderanno Brittigen, se sono riusciti a passare inosservati fino a questo momento. La donna è scortata da un necrospettro e due presenze. Vista la vicinanza della sacerdotessa, questi non morti possono ignorare le conseguenze dell'abilità scacciare dei chierici se riescono in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

**Brittigen** (umana chierica del 10° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 9d8+1, pf 60, tpcCA0 16 (14 in mischia, 14 a distanza), Att 1, Fer arma +2 o incantesimo, TS C10, Mor 10, PX 1.700, For 17, Int 9, Sag 18, Des 17, Cos 12, Car 14].

Incantesimi dei chierici (5+2/4+2/3+1/3+1/2): 1° livello: *comando*, *creare acqua*, *cura ferite leggere* (x2), *individuazione della magia*, *protezione dal male*, *scaccia paura*; 2° livello: *blocca persone*, *presagio*, *rallenta veleno*, *resistere al fuoco*, *silenzio* (x2); 3° livello: *animare i morti*, *cura cecità*, *dispersione della magia*, *morte apparente*; 4° livello: *cura ferite gravi* (x3), *neutralizza veleno*; 5° livello: *missione divina*, *visione del vero*.

Equipaggiamento: corazza di bande, **mazza +3**, **stivali della velocità**, **anello del controllo delle persone**, **anello della protezione +2**, **mantello deflettente +2**, **pozione della guarigione**, **pozione della guarigione potenziata**, **pozione**

**della velocità**, **pozione del volo**, **pozione dell'invisibilità**, chiave della porta magica dell'area 27 del Labirinto del Male.

**Necrospettro (1)** [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 2, DV 6, pf 41, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 + risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 11, PX 1.070].

Il suo tocco gelido provoca un risucchio di energia: quando una vittima viene colpita, subisce 1d8 ferite e perde due livelli di esperienza o 2 DV, e tutti i vantaggi che dipendono da essi. È immune alle armi normali, comprese quelle d'argento. Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

**Presenze (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 32, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Non vengono colpite dalle armi normali, e quelle di argento gli infliggono solo la metà delle ferite. Il loro tocco gelido infligge 1d6 ferite e risucchia un livello o 1 DV. Con il livello, un personaggio perde tutti i vantaggi che dipendono da esso. Come tutti i 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.

Se la cappella viene dissacrata (vilipendio o distruzione del luogo sacro, profanazione dell'altare oppure qualsiasi azione volta a ridicolizzare il potere della divinità), un estemporaneo portale dimensionale permetterà all'avatar della dea della morte di manifestarsi, per vendicare il suo onore.

L'apparizione prende la forma di una donna con carnagione scura dai capelli neri e ricci. È così magra da sembrare scheletrica, indossa un saio nero con cappuccio e brandisce una falce. Può rimanere sul Piano materiale soltanto per un numero di round pari al totale dei personaggi. Al termine di questo periodo, svanisce e non può ricomparire nuovamente per il resto dell'avventura. Il suo scopo è quello di punire i responsabili del sacrilegio. Non ha statistiche vere e proprie, visto che non può essere danneggiata da alcuna arma o incantesimo mortale. Ogni creatura che si trova entro 6 m dall'avatar deve superare un tiro salvezza contro morte a ogni round o subisce 3d10 ferite dalla sua aura. Chiunque viene colpito dalla falce dell'incarnazione (tpcCA0 5, come un guerriero del 18° livello) subisce 1d8+7 ferite e deve riuscire in un tiro salvezza contro morte per non contrarre una malattia che infligge 5 punti di danno per round fino a quando non viene guarita (è sufficiente usare *cura malattia*). Inoltre, se ottiene un tiro per colpire di 20 naturale, l'attacco provoca la morte della vittima (nessun tiro salvezza possibile).

## 13. Stanza di Axiele e Brittigen

Una bella stanza da letto, l'unica che offre delle vere comodità, mentre il resto del monastero è piuttosto spoglio. In un armadio, sono meticolosamente riposti i vestiti puliti e

gli stivali di ricambio delle due donne. Un mobiletto è zeppo di bottiglie di vino e liquori. In un vecchio baule ci sono gli abiti da suora che le donne indossavano quando erano in convento e alcuni giocattoli sessuali (frustini, manette, bavagli con palla, pinze per capezzoli, falli artificiali, ecc.), che le amanti usano nei loro frequenti momenti di piacere. In una pesante cassa di metallo sotto il grande letto matrimoniale a baldacchino, nemmeno chiusa a chiave, c'è il tesoro della coppia: 1.000 mp, 30.000 mo e pietre preziose per un valore di altre 35.000 mo.

#### 14. Servizi igienici

Sono dei gabinotti malconci di legno, senza porte. Le feci cadono in una buca profonda che viene svuotata ogni tanto dai bhuta. Nei dintorni, la puzza è quasi insopportabile.

#### 15. Stanza del pozzo

È in questa stanza che si trova il pozzo dei desideri, l'ultima vestigia della grandezza passata del Monastero dei Quattro Venti. Una leggenda, dimenticata da tutti, narra che un genio dell'acqua vive sul fondo ed è in grado di esaudire un singolo desiderio di chiunque lo chiami per nome mentre gli lancia una moneta.

Naturalmente, per gli avventurieri è quasi impossibile riuscirci, a meno che il master non decida che hanno bisogno di un piccolo aiuto mentre esplorano il sotterraneo. In questo caso, potrebbe essere possibile scoprire il vero nome del genio tra le pagine di un libro in biblioteca (area 10), nel capitolo che narra la leggenda del pozzo.

#### 16. Carceri

La stanza è completamente priva di arredamento. Era la vecchia sala delle prigioni. Ci sono tre celle con delle sbarre arrugginite. Le serrature sono rotte e non possono essere chiuse. Qui stanno sempre di guardia due bhuta, pronti a respingere gli intrusi. In caso di combattimento, a loro si uniscono quelli delle aree 17 e 18.

#### 17. Sala degli interrogatori

Il master può arreararla usando la tabella della sala delle torture a p. 150 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*. Ci sono due bhuta di sentinella, che interverranno subito se scoppia un combattimento nelle carceri (area 16).

#### 18. Accesso al labirinto sotterraneo

Questa stanza è vuota. Ci sono altri due bhuta a sorvegliare la zona. Se si verifica una battaglia nelle carceri (area 16), aiuteranno i loro compagni. La botola sul pavimento porta all'area 19 del labirinto sotterraneo. Per aprirla occorre un punteggio combinato di almeno 25 punti di Forza. Si scende lungo un budello stretto e ripido, con dei gradini scavati nella roccia. L'arrivo è circa 150 m più in basso.

### IL LABIRINTO DEL MALE

È impossibile scavare le pareti di questo sotterraneo, che sono di roccia impenetrabile. Neanche una forza titanica sarebbe in grado di farsi strada attraverso la pietra, perché è percorsa da una rete inestricabile di radici così fitte e dure che nulla può tagliarle. Il labirinto è in qualche modo

consumato, fagocitato dalle appendici sudice e velenose dell'albero maledetto.

Ovunque, le radici nere e contorte emergono dal pavimento, dalle pareti e dal soffitto per immergersi poi di nuovo nelle viscere del terreno. Se i PG le esaminano, scoprono che sono coperte di spine. Alla fine di ognuna di esse c'è una goccia di veleno. È la linfa secreta dall'albero. È una sostanza che contiene l'essenza stessa dell'odio. Non esiste una tossina simile sul Piano materiale. Ha almeno tre diversi modi d'azione. Applicata su un'arma o a contatto con la pelle, provoca la morte in 1d4 round se viene fallito un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -4. Se ingerita, corrode i tessuti e provoca una malattia fatale in 1d4 mesi, che può essere curata soltanto con un *desiderio*. Se inalata, provoca sentimenti di odio e follia omicida (tiro salvezza contro veleno ogni ora, oppure ogni round in vista dell'albero maledetto). In caso di fallimento, la vittima deve cessare ogni attività per attaccare fisicamente (o con la magia) la creatura vivente più vicina, con l'unico scopo di darle la morte. Il veleno perde tutte le sue capacità se viene portato fuori dalle grotte.

#### Caratteristiche

Sulla mappa ci sono alcuni corridoi non identificati con un numero specifico. Sono passaggi completamente vuoti. Tutti i soffitti sono alti dai 10,5 ai 12 m. Le porte sono alte 9 m e larghe 3 m, e sono di ferro. Non hanno serratura. Quelle indicate in nero sulla mappa sono magiche. Se vengono controllate con *individuazione della magia* o simili, rivelano la loro natura incantata. Non possono venire distrutte, scassinate o superate in nessuna maniera. Per aprirle, bisogna utilizzare il metodo indicato nella descrizione di ognuna di esse. Una volta aperte, non possono essere richiuse per il resto dell'avventura.

#### Descrizione

##### 19. Botola di accesso

Qui sbucca il passaggio che parte dall'area 18 del monastero. Gli avventurieri devono saltare dal soffitto fino a terra. La distanza è di 3 m. Chi fallisce una prova di Destrezza, subisce 1d6 ferite. I ladri possono usare la loro abilità speciale di scalare pareti.

Il corridoio termina con una porta di ferro. Quando ci si avvicina entro 1 m, lettere fatte di luce dorata emergono sulla sua superficie, come se sgorgassero dall'interno del metallo. Si spostano e si assemblano per formare il seguente indovinello:

“Orfano di padre e di madre, viene al mondo ruggendo e poi rimane in silenzio per sempre.” (Risposta: il tuono.)

Per passare oltre occorre risolvere l'enigma. Non c'è limite al numero di tentativi che i personaggi possono fare, ma se un PG risponde esattamente al primo tentativo, il master dovrebbe premiarlo con almeno 1.000 PX aggiuntivi.

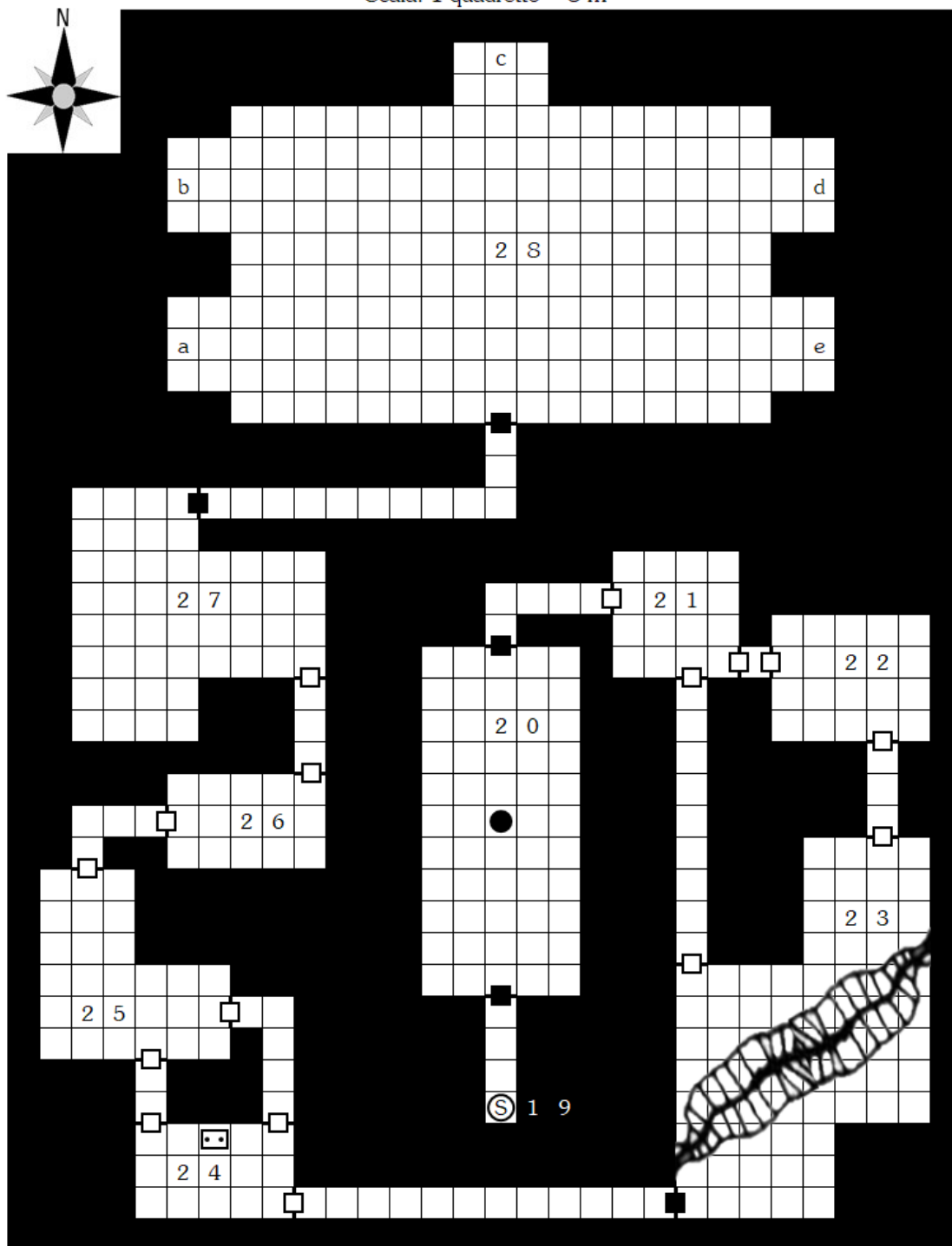
##### 20. Stanza del pilastro

Un blando calore emana dall'atmosfera stantia di questa camera immersa nell'oscurità. Radici nere e velenose corrono su tutto il pavimento e le pareti. Al centro della stanza c'è un pilastro circolare scolpito nel cristallo di rocca.

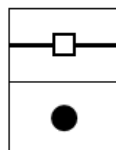


# Il Labirinto del Male

Scala: 1 quadretto = 3 m



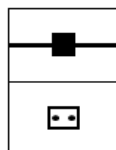
## Legenda



Porta



Pilastro



Altare



Botola sul soffitto



Crepaccio

È alto 2 m e la superficie è coperta di lettere, che formano una frase:

“Ha la bocca, ma non parla mai. Ha un letto, ma non dorme mai.” (Risposta: il fiume.)

Solo la risposta giusta permette di aprire la porta a nord. I personaggi possono fare un qualsiasi numero di tentativi. Però c'è uno svantaggio se non si indovina subito. Infatti, dopo aver lasciato la sala, tutti i PG subiscono gli effetti di *lentezza* (nessun tiro salvezza possibile) per 1d4 round per ogni risposta sbagliata che il gruppo ha dato. Non c'è modo di rimuovere questa penalità.

## 21. Stanza della fanghiglia

Le pareti, il pavimento e il soffitto della stanza sono interamente ricoperti dalla fanghiglia verde. C'è solo un piccolo passaggio, largo circa 3 m, che attraversa il locale in diagonale fino alle altre due porte.

Quando gli avventurieri saranno arrivati approssimativamente al centro della sala, un elementale dell'aria apparirà per attaccarli e cercherà di farli finire dentro la fanghiglia verde, che rode e divora i materiali organici e anche i metalli. Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario in volo subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questo elementale. Ritorna alla sua dimensione di origine quando viene distrutto (ridotto a 0 pf) oppure scacciato da *dispersione del male* o *dispersione della magia*.

Un PG si considera gettato nella fanghiglia quando l'elementale gli infligge 15 o più ferite in un singolo round. Il mostro ha l'aspetto di una massa di aria vorticoso alta 7,2 m e con un diametro di 2,4 m.

**Elementale dell'aria (1)** [All N, Mov volo 108 m (36 m), CA -2, DV 16, pf 128, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300].

Una volta coperta una vittima, la fanghiglia verde distruggerà i suoi indumenti e la sua armatura in 6 round. Il mostro si alimenta così rapidamente che, passato questo periodo, basteranno solo 1d4 round di contatto con la pelle di un bersaglio per digerirlo e assimilarlo, creando un'altra fanghiglia verde al suo posto. Non sarà quindi possibile resuscitare magicamente il PG, perché di lui non resterà nulla. La fanghiglia verde è resistente a molti attacchi. Non è possibile ferirla o strapparla via da una vittima, ma si può bruciarla. Se ciò avviene mentre è attaccata a un personaggio, le ferite da fuoco vengono inflitte a entrambi. Ai fini del calcolo, la parte di fanghiglia che avvolge ogni singolo avventuriero si considera avere 9 pf. Questo mostro viene ucciso istantaneamente da *cura malattia*.

## 22. Stanza della cancellazione

Le pareti della stanza emettono una sorta di pulsazione sorda, come un rimbombo lontano. Sono attraversate dalle radici, che in questo luogo diventano ancora più fitte. All'interno del locale c'è un'enorme giara fatta di terracotta e dipinta di blu. È alta come un uomo ed è posta al centro della sala. Se viene esaminata con un incantesimo appropriato, si scopre che irradia magia.

È chiusa da un grosso pezzo di sughero sigillato con la cera. Se gli avventurieri stappano l'anfora, si diffonderà, entro un raggio di 6 m tutto intorno a essa, lo stesso effetto di una verga della cancellazione. In pratica, riusciranno a evitarlo solo i personaggi che avranno specificato di tenersi addossati a uno degli angoli della camera.

Tutti gli effetti attivi di incantesimi e pozioni svaniscono immediatamente. In più, ciascun PG deve fare un tiro salvezza contro bacchette per ogni oggetto magico che possiede. In caso di fallimento, quell'oggetto magico perde definitivamente tutti i suoi poteri e diventa per sempre normale. Subito dopo aver lasciato scaturire le sue nefaste conseguenze, la giara andrà in pezzi e diventerà innocua.

## 23. Stanza della voragine

Non appena la porta viene aperta, un vento gelido e violento soffia verso gli avventurieri, spegnendo le torce e tutte le fonti di illuminazione, anche magiche (è possibile riaccenderle normalmente). Dalla camera immersa nell'oscurità proviene un sibilo assordante. A pochi metri dall'ingresso, il pavimento lascia il posto ad un abisso che sembra non avere fondo. Solo un ponte di radici intrecciate, sinuose e appiccicose, largo circa 3 m, attraversa la voragine fino all'uscita sud. Si trova proprio al centro del baratro che divide la stanza in due metà.

Nella parte nord della sala, nel punto in cui le radici si slanciano sopra il vuoto, si erge saldamente sulle gambe massicce un gigante del ghiaccio. Alla vista degli avventurieri, alzerà in segno di saluto la propria arma, un'ascia bipenne di dimensioni appropriate alla sua stazza. Il mostro è stato corrotto dagli effetti dell'albero maledetto ed è diventato malvagio. Non cederà il passo senza combattere, ed è impossibile aggirarlo visto che dà le spalle all'abisso. Se i PG non si avvicinano, li attacca scagliando delle grosse pietre, prese da un mucchio che ha al suo fianco.

**Gigante del ghiaccio (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 81, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (arma gigante), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

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

Al fine di creare le condizioni per un duello equo, il gigante è sotto l'effetto di *scudo* (durata 2 turni) e *globo di invulnerabilità minore* (durata 7 round), indossa un anello **riflettore di incantesimi** (che ritorna alle normali dimensioni umane dopo che il mostro è stato ucciso) e combatte con un'ascia da battaglia +3, mutilatrice di taglia enorme (che quindi può essere usata solo da un gigante o da un personaggio ingrandito).

Inoltre, l'intera stanza è sottoposta a violenti turbini che si trasformeranno in una vera e propria tempesta se uno degli avventurieri cerca di attraversare il burrone in volo o levitando, e lo respingeranno indietro stordendolo per 1d3 round. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, ma non del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente

uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

La porta a sud-ovest è magica. Sembra essere fatta di uno spesso metallo di colore quasi argenteo, ma non emette alcun riflesso. Al contatto, la superficie è fredda e liscia. Al centro c'è il buco della serratura. L'unico modo di aprire la porta è usare la chiave in possesso di Axiele (vedi area 11 del monastero).

#### 24. Stanza dell'occhio

Questa è una piccola cappella. Sulle pareti sono rappresentate in tutta la loro forza e grandezza una dozzina di divinità. Una scena particolarmente riuscita evoca l'epica lotta che intrapresero contro le schiere dei giganti. Un altro dipinto mostra la dea della morte, circondata da corvi e sciacalli, i quali la accompagnano, divorando i cadaveri che lascia dietro di sé. Tuttavia, alcune radici nere e ritorte sono riuscite a forare le pareti e dare al luogo un aspetto scialbo.

Un altare in pietra bianca è poggiato contro il muro settentrionale. Sopra ci sono i simboli sacri dei vari dèi raffigurati sulle pareti. Sono d'argento e valgono 25 mo l'uno. Possono essere presi senza pericolo.

Su entrambe le porte a nord è inciso il simbolo di un occhio penetrante, di dimensioni enormi. Quando vengono aperte, si attiva una *bocca magica* che pronuncia questa frase: "Possano gli uomini di buona volontà allontanarsi il più possibile da questo luogo oscuro. Che non debbano mai scoprire la cosa ignobile che cresce in queste profondità."

Se un avventuriero che adora una delle divinità raffigurate nella cappella prega davanti all'altare per almeno 1 turno, vedrà la sua Saggezza aumentare di un punto (ma non oltre il massimo permesso per la sua razza) fino al termine dell'avventura.

#### 25. Stanza della duplicazione

La camera è interamente scolpita nel cristallo splendidamente luminoso e puro. Purtroppo, radici sporche e ricoperte di spine, la perforano come una sorta di sciame di api impazzite. Sulla facciata interna delle due porte a est e sud sono incise, su una lastra di metallo, le seguenti parole: "L'unico male in questo luogo sarà quello portato da te".

Infatti, quando tutti i personaggi saranno dentro la stanza, le porte si chiuderanno automaticamente dietro di loro. Non si apriranno fino al termine del combattimento. Ogni avventuriero si troverà quindi impegnato in una singolare lotta contro il proprio doppione, come se fosse di fronte a uno specchio della duplicazione. Questo effetto si verifica solo quanto il gruppo sta andando verso la stanza dell'albero maledetto (area 28). Se alla fine del duello il PG sarà vittorioso, verrà magicamente curato da tutte le affezioni, come se beneficiasse di *guarigione*. Altrimenti, dovrà subire le conseguenze della sconfitta.

#### 26. Stanza degli specchi

Questa stanza è illuminata da diverse sfere di *luce persistente* che ruotano vicino al soffitto. Su tutte le pareti sono installati grandi specchi incorniciati in oro e argento. Rubini e smeraldi ne esaltano la preziosa doratura. Si tratta, però, di semplice vernice e pezzi di vetro colorato privi di ogni valore. La superficie satinata degli specchi è così chiara

e cristallina che sembra quasi l'acqua di un lago sotto i riflessi di un sole primaverile. Uno di essi in realtà è uno **specchio imprigionante**.

Qualunque creatura di taglia umana o più piccola che si guardi in questo specchio deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o viene intrappolata in cella extra-dimensionale al suo interno (con tutto il suo equipaggiamento). Lo specchio ha 15 celle in totale. Se tutti i personaggi sono catturati, l'avventura ha termine. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature imprigionate sono liberate all'istante. Oltre agli eventuali PG, escono fuori anche almeno un paio di diavoli minori o demoni di basso rango, a scelta del master.

#### 27. Stanza di ferro

Questa stanza di imponenti dimensioni è rivestita di ferro. Tuttavia, questa copertura sembra aver resistito male all'assalto del tempo. In effetti, la ruggine ha invaso il posto e lunghe strisce marroni solcano le pareti. Ci sono poche radici presenti nella camera, ma alcune sono riuscite a perforare le lamine di metallo.

Tre grandi statue di ferro, quasi interamente coperte dalla ruggine, sembrano rivolte verso l'ingresso. Sono golem di ferro che, nonostante la loro fatiscenza, si animeranno non appena gli avventurieri saranno dentro la stanza.

**Golem di ferro (3)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 18, pf 80, tpcCA0 7, Att 1, Fer 4d10 (pugno), TS G18, Mor 12, PX 5.250].

Solo le armi con bonus di +3 o superiore possono ferirli. Gli incantesimi non hanno effetto su questi esseri, ad eccezione di *fulmine magico*, che li rallenta per 3 round. Gli attacchi basati sul fuoco rigenerano i golem di ferro, facendogli recuperare 1 pf per ogni dado di ferite che infliggerebbero normalmente. Sono immuni anche agli effetti del veleno e dei gas. Oltre a colpire con i loro pugni, possono emettere un soffio velenoso in un cubo di 3 m davanti a loro. Chiunque venga avvolto dai vapori velenosi deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore.

La porta a nord-est è magica. È di solido legno nero e ha una forma speciale, quasi trapezoidale. La base è stretta e sembra svasare verso l'alto. Inoltre, la sua superficie non è piatta ma concava. Al tatto, appare calda e appiccicosa. Nel mezzo c'è una serratura. L'unico modo di aprirla è usare la chiave in possesso di Brittigen (vedi area 12 del monastero).

#### 28. Stanza dell'albero maledetto

La porta della stanza è magica. Sulla superficie ci sono delle lettere pulsanti di luce che formano un indovinello:

"La radice sovrasta il tronco su questa cosa che fa tutto alla rovescia, dal momento che cresce in inverno e muore in primavera." (Risposta: una stalattite di ghiaccio.)

La porta si aprirà solo quando l'enigma sarà stato risolto. Non ci sono limiti ai tentativi a disposizione del gruppo, ma chiunque tocchi la superficie dell'uscio deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 oppure subisce gli effetti di *disintegrazione*.

In un'oscurità gelida, che sembra assorbire anche la luce delle torce degli avventurieri, la stanza ospita un albero mostruoso che ne riempie quasi tutto lo spazio. Le sue radici contorte trafiggono le pietre del pavimento e i rami spessi, neri e viscidati, si raggomitano negli angoli e nelle fessure del salone. Dal tronco nero proviene un forte odore di legno marcio. Dappertutto, sui rami e sulle radici, spuntano lunghe spine su cui luccicano perline di un veleno biancastro e pastoso. La respirazione non è facile, perché l'atmosfera è carica di umidità. La pianta sembra assorbire tutta l'aria e rilascia solo vapori deleteri.

L'albero maledetto è circondato da cinque semisfere invisibili a occhio nudo, una dentro l'altra, ognuna equivalente a un *muro di forza*. I personaggi probabilmente ci sbatteranno contro prima di rendersi conto che devono trovare un modo per oltrepassarle. Lungo le pareti della camera, i PG saranno in grado di vedere delle grandi nicchie. L'interno sembra fatto di materia organica simile a carne imputridita. Questi vani, lunghi dall'essere immobili, emettono pulsazioni che scuotono tutta la sala. Sulla parete di fondo di ogni rientranza c'è un grosso pulsante rotondo. Quando viene premuto, disattiva definitivamente uno dei muri di forza intorno alla pianta centrale.

Tuttavia, le nicchie sono sorvegliate e i guardiani non permetteranno a nessuno di entrarvi senza combattere. I mostri si manifestano appena qualcuno si avvicina al pulsante o anche se cerca di azionarlo dalla distanza. Quindi, gli avventurieri potrebbero trovarsi a fronteggiarne anche più di uno alla volta. Anzi, se la potenza del gruppo è tale che i personaggi hanno avuto vita facile per arrivare fino a questo punto, il master deve far comparire tutti i custodi contemporaneamente!

#### Nicchia a

**Hamatula (1)** [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 8, pf 64, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d8 (coda), TS G8, Mor 10, PX 2.560].

La vittima di qualsiasi suo attacco deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o è affetta da *paura arcana*. È immune agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezza le ferite da freddo e da gas. Ha l'infravisione (30 m) e possiede le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *blocca persone*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno può creare un portale (35% di probabilità di successo) per richiamare un altro hamatula.

#### Nicchia b

**Diavolo della fossa (1)** [All LM, Mov 18 m (6 m) o volo 45 m (15 m), CA -3, DV 13, pf 104, tpcCA0 10, Att 2 o 1, Fer 1d6+6/1d6+6 (mazzuoli) o 2d4 (coda), TS G13, Mor 10, PX 5.100].

Rigenera 2 pf ogni round ed è vulnerabile solo ad armi con bonus di +2 o superiore. È immune agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezza le ferite da freddo e da gas. Ha l'infravisione (30 m) e possiede le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone*, *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *autometamorfosi*, *blocca persone*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *muro di fuoco*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno può utilizzare *simbolo divino* e può creare un portale per evocare un altro diavolo della fossa (65% di probabilità di successo) o 1d3 hamatula (70% di probabilità).

#### Nicchia c

**Babau (1)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA -3, DV 7+10, pf 66, tpcCA0 12, Att 3 o 1, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 2d4 (morso) o arma +4, TS G17, Mor 10, PX 1.700].

Preferisce attaccare a distanza con giavellotti, accette e pugnali, e ha For 19, che gli conferisce un bonus di +4 al tiro per colpire e alle ferite inflitte con queste armi. Una sostanza gelatinosa rossastra ricopre la pelle del babau mentre combatte, riducendo le ferite delle armi da taglio e da punta del 50%. Subisce ferite normali dalle armi non magiche e 2 ferite extra da quelle contundenti di ferro. Ha le abilità di un ladro del 9° livello. Inoltre, ogni creatura entro 6 m che guarda negli occhi rossi del babau deve fare un tiro salvezza contro incantesimi, o subire gli effetti di *raggio dell'indebolimento*. Dimezza le ferite da freddo, da elettricità, da fuoco e da gas. Ha l'infravisione (30 m) e possiede le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *autometamorfosi*, *dispersione della magia*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *riscaldare il metallo e volo*. Una volta al giorno può creare un portale (25% di probabilità di successo) per richiamare un altro babau.

#### Nicchia d

**Gegulon (1)** [All LM, Mov 18 m (6 m), CA -4, DV 11, pf 88, tpcCA0 11, Att 4 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), 3d4 (coda) o 2d6 + paralisi (picca), TS G11, Mor 11, PX 4.800].

Possiede l'ultravisione, rigenera 1 pf a round ed è vulnerabile solo ad armi con bonus di +2 o superiore. Chi viene colpito dalla picca deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o viene parzialmente paralizzato dal freddo (l'equivalente di *lentezza*) per 3d6 round. È immune agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezza le ferite da freddo e da gas. Ha l'infravisione (30 m) e possiede le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro,

scegliendo il più alto tra i due): *charme su persone, potere illusorio, individuazione dell'allineamento, suggestione, telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile, autometamorfosi, individuazione dell'invisibilità, muro di ghiaccio, paura arcana e volo*. Una volta al giorno può creare un portale (60% di probabilità di successo) per evocare un altro gegulon.

#### Nicchia e

**Marilith (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -6, DV 7+6, pf 62, tpcCA0 12, Att 7, Fer arma (6 attacchi), 2d4 (stritolamento), TS G7, Mor 9, PX 1.700].

Può essere ferita solo da armi con bonus di +1 o superiore. Dimezza le ferite da freddo, da elettricità, da fuoco e da gas. Ha l'infravisione (30 m) e possiede le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile, autometamorfosi, charme su persone, immagine proiettata, individuazione dell'invisibilità, lettura dei linguaggi, levitazione, oscurità* (entro 3 m), *pirotecnica*. Una volta al giorno può creare un portale (75% di probabilità di successo) per richiamare un vrock, un hezrou, un glabrezu, un nalfeshnee o un balor (determinato a caso).

Gli avventurieri dovranno capire, dopo aver fatto fuori le sentinelle ostili, che la creatura da eliminare è proprio l'albero. Ciò sarà evidente quando esamineranno il suo enorme tronco, che si erge circa 10 m sopra le loro teste. Volti contorti, come in preda a orribili tormenti, emergono dal legno marcio e offrono una visione ripugnante. Toccandoli, i visi sembrano per qualche istante tornare in vita e cercano di strappare coi loro denti dei brandelli di carne dalle mani dei personaggi.

Raggiungere il cuore dell'albero sarà tanto doloroso quanto pericoloso. Mentre lo spaccano, il legno emette odori deleteri, mescolando puzza di decomposizione, di carne putrefatta e il blando profumo del veleno che i rami e le radici secernono. Se la tossina viene toccata a mani nude, il personaggio deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -4 o muore dopo 1d4 round di convulsioni.

Una volta spaccata la parte superficiale della corteccia, a circa metà del tronco sarà visibile una sorta di anfratto dentro l'albero, dove si trovava il cuore della creatura. Chi prova a introdursi all'interno avrà l'impressione che la pianta stia cercando di ingoiarlo e sentirà una sostanza appiccicosa, umida e nerastra che gli si attacca addosso, provocandogli una sensazione di vertigini e di disgusto. Avrà anche la visione del rituale con il quale i druidi hanno asportato il cuore dell'albero per nascondere sull'Isola della Mezzaluna, chiaramente riconoscibile per la sua forma inconfondibile. A questo punto, sarà chiaro che se gli avventurieri vogliono completare la missione, devono recarsi immediatamente laggiù. Il master deve gestire il viaggio. Il re metterà a disposizione una delle migliori navi della flotta,

completa di equipaggio. Si consiglia di evitare incontri con i mostri erranti.

### L'ISOLA DELLA MEZZALUNA

Questo luogo deserto, lontano da ogni terra abitata, si trova in mare aperto a 100 km dalla costa del regno. Prende il nome dalla sua forma particolare. È un vero gioiello naturale, risparmiato dalla brutalità degli uomini. Infatti, da molti anni prima della salita al potere di re Cavendish, serve come rifugio per una confraternita di druidi. Sono gli stessi che hanno aiutato i monaci con l'albero maledetto. Oggi di quel potente gruppo resta solo l'ultimo esponente. Si chiama Spindale Rovotorto ed è un uomo ancora giovane e audace. È un druido di alto rango, stimato per la sua intelligenza e arguzia. Ha trascorso tutta la vita a proteggere il lavoro dei suoi predecessori, anche se in gioventù le sue ricerche lo hanno portato a compiere molti viaggi, che gli hanno permesso di capire un po' meglio i fragili equilibri che governano il mondo. Di sicuro, non è uno sprovveduto. Ha fortificato l'isola al meglio, per impedire a chiunque di avere accesso al piano di esistenza dove è nascosto il cuore dell'albero maledetto. Farà tutto ciò che è in suo potere per sconfiggere la spedizione destinata a eliminare l'albero, quando gli avventurieri si presenteranno sull'Isola della Mezzaluna.



## Arrivo sull'isola

L'isola è piccola (circa 35 km<sup>2</sup> di superficie) e a forma di mezzaluna. Mentre si avvicinano alle coste, gli avventurieri scoprono una spiaggia rocciosa che forma una baia, dove i marosi bianchi di schiuma si infrangono con forza. È l'unico approdo sicuro, come sanno bene i marinai. Alcune colonie di gabbiani lanciano le loro grida allegre e stridule nell'aria salmastra e umida. In lontananza, i dolci pendii di una montagna sbucano dagli alberi e si perdono nella nebbia. Un fitto bosco di querce, aceri e noccioli ricopre la terraferma con molteplici sfumature di verde. Piccoli sentieri di pietre bianche la attraversano in molte direzioni. Alcune sorgenti di acqua limpida e gelida cadono sulle pietre muscose e si gettano in mare. L'aria frizzante e fresca, il canto dei cormorani e degli uccelli marini, le dolci onde del mare la fanno apparire un luogo tranquillo e gioioso, dove la vita si svolge in armonia con la natura selvaggia.

## Sequenza degli incontri

Non è necessaria una mappa dell'isola. Gli avventurieri dovranno seguire una sorta di percorso obbligato per andare dalla spiaggia fino alla montagna. Non è importante il sentiero esatto che percorrono, perché il druido Rovotorto ha predisposto i suoi guardiani. Gli incontri avverranno nell'ordine elencato di seguito.

### La spiaggia

Fatta di una mescolanza di piccole pietre grigie e ciottoli bianchi arrotondati dal mare, è l'unico approdo sull'Isola della Mezzaluna. Tutte le altre coste sono a picco e rese pericolose da scogli sommersi. I marinai lo sanno bene e si rifiuteranno di sbarcare altrove. Gli avventurieri dovranno toccare terra sulle scialuppe, perché la nave non può avvicinarsi troppo o si incaglierà sul fondale.

### Il bosco

Questo luogo incantevole si trasformerà rapidamente in un vero inferno. Nascosti nelle sue profondità, ci sono i ruderi di un'antica fortificazione abbandonata. Da molto tempo, la natura ha ripreso il sopravvento e i resti della costruzione sono stati inglobati da querce secolari. Un drago verde molto vecchio, sedotto dall'aspetto selvaggio e dall'infinito numero di nascondigli che queste rovine forniscono, ha preso residenza in questo luogo cupo.

**Drago verde (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 1, DV 9, pf 72, tpcCA0 12, Att 3 o 1, Fer 1d6/1d6 (artigli), 3d8 (morso) o vedi sotto (soffio), TS G9, Mor 9, PX 3.100].

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, 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 verde è una nube di

acido (gas) che occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m. 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.

### Il fiume

Un torrente vivace e impetuoso precipita giù per il pendio della montagna. La sua acqua schiumosa e gelata si lancia e rimbalza sulle rocce che ne ostacolano il percorso. Quattro elementali dell'acqua tenderanno agli avventurieri un'imboscata vicino all'unico guado.

**Elementali dell'acqua (4)** [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 54 m (18 m), CA 2, DV 8, pf 64, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d8 (schianto), TS G8, Mor 10, PX 1.570].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirli, e sono completamente immuni a tutte le forme di attacco affini al loro elemento. Qualsiasi avversario immerso nell'acqua, anche in minima parte, subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questi elementali. Ritornano alla loro dimensione di origine quando vengono distrutti (ridotti a 0 pf) oppure scacciati da *dispersione del male* o *dispersione della magia*.

### Il sentiero per la montagna

Ripido e inospitale, questo sentiero coperto di rovi e rocce affilate conduce al punto più alto dell'isola, un altopiano perso nella nebbia. Tutto sembra congiurare per rallentare gli avventurieri. La montagna appare ostile al loro approccio e la cima è lontana, quasi fosse un miraggio. Durante la salita, il gruppo viene attaccato da tre squali di terra.

**Bulette (3)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA -2 (6), DV 9, pf 72, tpcCA0 12, Att 3 o 4, Fer 3d6/3d6 (artigli), 4d12 (morso) o 3d6/3d6/3d6/3d6 (artigli), TS G9, Mor 9, PX 1.000].

Possono balzare fuori dal suolo e attaccare con tutti e quattro gli artigli contemporaneamente, ottenendo un bonus di +2 al tiro per colpire e infliggendo 3d6 ferite per ognuno. Queste creature sono vulnerabili nella parte inferiore (CA 6), che rimane esposta se le bulette saltano per attaccare con tutti e quattro gli artigli.

### L'altopiano sulla montagna

Quando i PG arrivano in questo luogo, il più alto dell'isola, hanno superato tutti gli ostacoli che il druido ha messo sulla loro strada. Rovotorto, ormai messo alle strette, come ultima risorsa attacca gli avventurieri direttamente, in una lotta all'ultimo sangue. Spindale è accompagnato da tre aureofagi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

**Spindale Rovotorto** (umano druido del 13° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 13d8+26, pf 100, tpcCA0

13 (11 in mischia, 12 a distanza), Att 1, Fer arma +2 o incantesimo, TS D13, Mor 12, PX 2.400, For 17, Int 14, Sag 18, Des 15, Cos 16, Car 15].

Incantesimi dei druidi (6+2/5+2/5+1/5+1/4/2/2): 1° livello: *compagno animale, individuazione della magia, intralciare* (x4), *luminescenza, parlare con gli animali*; 2° livello: *charme su persone e animali* (x2), *cura ferite leggere, deformare il legno, pelle coriacea* (x2), *riscaldare il metallo*; 3° livello: *forma arborea* (x2), *infoltimento vegetale* (x2), *invocare il fulmine, sciame d'insetti*; 4° livello: *dispersione della magia* (x2), *parlare con le piante, passapianta* (x2), *terreno illusorio*; 5° livello: *controllo dei venti, crescita animale, piaga degli insetti, traslazione arborea*; 6° livello: *muro di spine, trasporto via piante*; 7° livello: *dito della morte, piaga strisciante*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 2), **scimitarra +1, anello del controllo degli animali, anello della protezione +3, verga dell'assorbimento, polvere della sparizione** (13 dosi), **polvere rivelatrice** (24 dosi), **borsa divorante, anfora elementale dell'acqua**.

**Aureofagi (3)** [All N, Mov 27 m (9 m) o scavo 9 m (3 m), CA 0, DV 12, pf 96, tpcCA0 10, Att 1 + 4, Fer 2d4 (morso) + 2d4/2d4/2d4/2d4 (zampate), TS G12, Mor 12, PX 3.600].

Tentano di mordere la preda e, quando ci riescono, serrano le mascelle e non mollano più la presa finché non la uccidono o vengono uccisi. Una volta azzannata la vittima, in ogni round il morso infligge automaticamente 2d4 ferite e inoltre la creatura attacca anche con quattro delle sue zampe, ognuna delle quali necessita di un tiro per colpire (con un bonus di +4) per andare a segno. Gli aureofagi dimezzano le ferite subite dalle armi contundenti e dal fuoco magico, e sono immuni ai veleni, ai gas e al fuoco normale.

In mezzo all'altopiano, seminascondo dalla nebbia, c'è un albero simile a quello che si trova nel labirinto sotto il monastero. Sulla cima, un grosso buco nel centro del tronco dà accesso a un tunnel. È il passaggio che conduce al semipiano della grigia desolazione, dove è nascosto il cuore dell'albero maledetto. È uno spazio extra-dimensionale del tutto autonomo, con caratteristiche ben definite e questo è l'unico punto di accesso. Una volta in cima alla pianta, i PG dovranno solo lasciarsi scivolare nello stretto condotto al suo interno. Gli avventurieri avranno quindi l'impressione che il tronco cerchi di ingoiarli e sentiranno una sostanza appiccicosa, gelida e puzzolente che gli si stringe addosso. Proveranno la sensazione di cadere nel vuoto per un tempo indefinito.

Tutti i personaggi subiranno grandi sofferenze mentre scendono nel condotto che porta al semipiano. Sperimenteranno un violento soffocamento che si impadronirà di loro, poi avvertiranno un forte bruciore, e infine un intenso formicolio negli arti superiori e inferiori. Inoltre, quelli che non sono di allineamento almeno parzialmente neutrale si troveranno in grave pericolo. Infatti, quando arriveranno a destinazione, i PG di allineamento legale buono, caotico buono, legale malvagio o caotico

malvagio dovranno eseguire con successo un tiro salvezza contro morte per evitare di restare uccisi all'istante.

Lasciando il Piano materiale per entrare nel semipiano della grigia desolazione, gli avventurieri proveranno una sensazione di caduta vertiginosa. Dapprima saranno inondati di aria gelida, guadagneranno velocità con un'accelerazione esponenziale, gli sembrerà di passare attraverso intrichi di ragnatele, strappandole, e di superare materiali sconosciuti a metà tra solido e liquido. Il loro arrivo sarà accompagnato da perdita di sangue dal naso, e da una sensazione di vertigini e di disgusto. Hanno appena superato le porte del semipiano dove è nascosto il cuore dell'albero maledetto...

## IL SEMIPIANO DELLA GRIGIA DESOLAZIONE

Questo luogo è privo di gioia, prospettive e pace. È un paese grigiastro, con il cielo bigio e tutti i colori si trasformano in variazioni di bianco e nero. Non ci sono sole né luna, niente stelle, nessun cambio di stagione. Vi regna una monotonia perpetua, che non ha inizio né fine e non dà adito ad alcuna speranza. Il terreno è roccioso e ghiacciato. La temperatura è intorno agli 0 °C e il respiro si condensa in nuvolette. L'atmosfera è triste e noiosa. La gravità e le altre leggi della fisica sono le stesse del Piano materiale.

Queste condizioni particolari hanno degli effetti negativi, a seconda della durata della permanenza nel semipiano:

- Dopo tre giorni, i vestiti e tutto l'equipaggiamento diventano grigi.
- Dopo sei giorni, la carnagione, gli occhi e i capelli diventano grigi.
- Dopo nove giorni, l'allineamento comincia a cambiare in neutrale malvagio (come gli effetti di un elmo della mutazione di allineamento).
- Dopo 15 giorni, ogni 24 ore è necessario un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di subire gli stessi effetti di un *simbolo divino della disperazione*.
- Dopo un mese, perdita della volontà di lasciare il semipiano (nessun tiro salvezza).

I personaggi torneranno alla normalità dopo essere rientrati nel Piano materiale, in un numero di giorni pari a quello che ha causato i cambiamenti.

## Movimento

Gli avventurieri possono viaggiare nel semipiano a una velocità giornaliera in chilometri pari a quella in metri che sono in grado di percorrere in un turno all'interno di un labirinto. Quindi un personaggio con una velocità di esplorazione di 36 m (o 108 m all'aperto) è in grado di percorrere 36 km al giorno nel semipiano. Qualunque sia il tipo di terreno attraversato, non si applicano modificatori alla distanza percorsa giornalmente.

## Mostri erranti

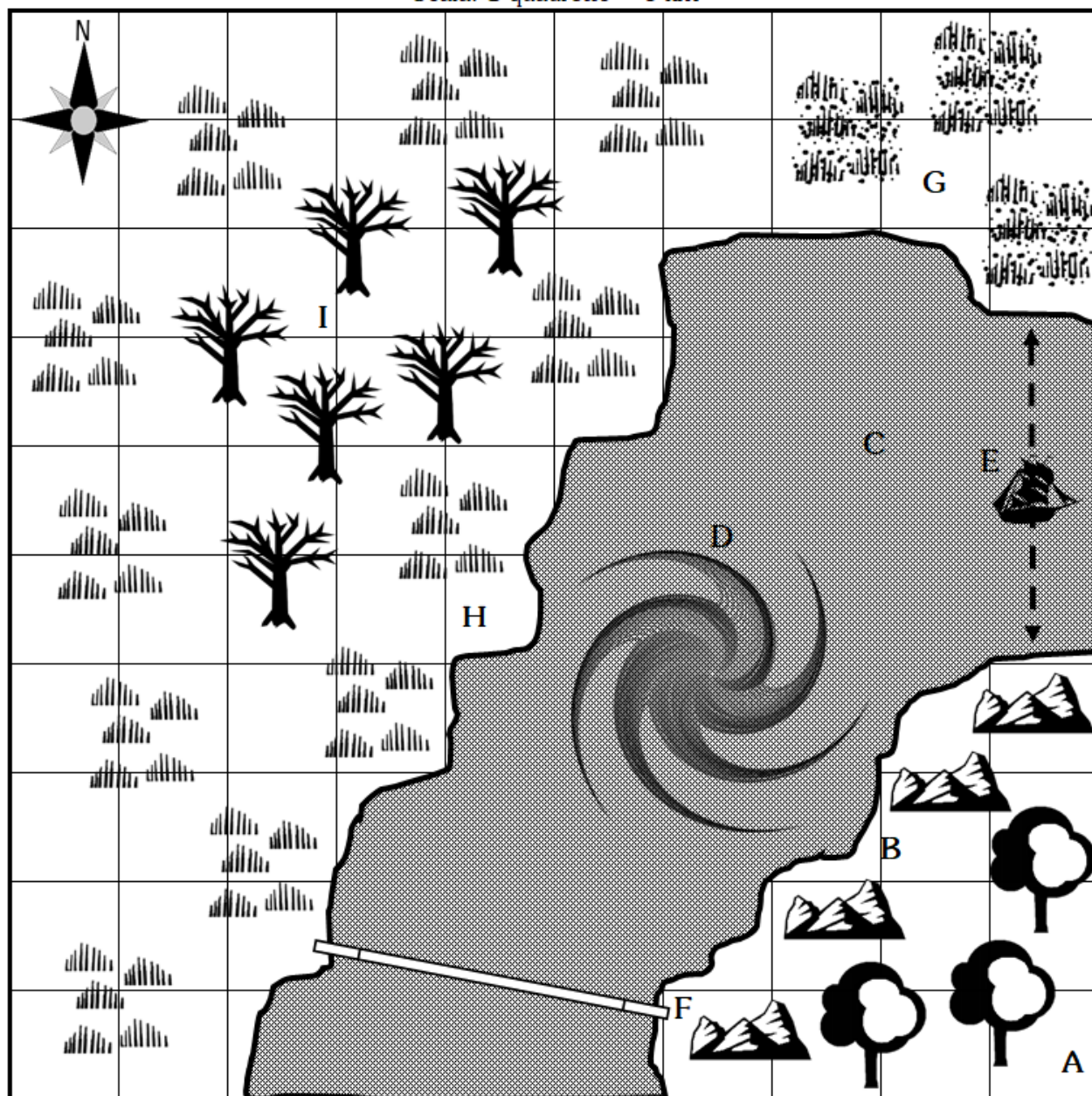
Il master deve ricorrere ai mostri erranti soltanto se gli avventurieri perdono troppo tempo. Gli incontri prestabiliti nel semipiano sono già sufficienti per mettere alla prova il gruppo. Per determinare quali creature incrociano i PG, lanciare il dado sulla tabella alla pagina seguente:

1d10 Mostro errante	
1	<b>Giganti del ghiaccio (1d4)</b> [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 61, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (arma 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.
2	<b>Remorhaz (1)</b> [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, ventre 4, testa 2, DV 10, pf 60, tpcCA0 11, Att 1, Fer 6d6 (morso), TS G10, Mor 10, PX 1.140]. Si nasconde sotto la neve e il ghiaccio in attesa di prede. Al momento di attaccare emerge all'improvviso, possibilmente sorprendendo gli avversari. Una volta in superficie, espone il ventre agli avversari che vincono l'iniziativa su di esso (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. Il corpo di un remorhaz furioso è 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). Se una creatura tocca il corpo di un remorhaz subisce 1d10 ferite da fuoco.
3	<b>Ippofialto (1)</b> [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 108 m (36 m), CA -4, DV 6+6, pf 42, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6+4/1d6+4 (zoccoli), 2d4 (morso), TS G6, Mor 10, PX 980]. Può volare e diventare etereo a volontà. Oltre al morso e agli zoccoli ardenti, può soffiare una nube di gas denso e caldissimo su un unico avversario che lo sta affrontando in mischia. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro soffio o essere parzialmente accecata e soffocata dal vapore, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte per 1d4+2 round.
4	<b>Troll (1d8)</b> [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 39, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600]. 3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne che le ferite causate dal fuoco e dall'acido. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se un troll viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).
5	<b>Gorgone (1d4)</b> [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 48, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 (incornata) o pietrificazione (soffio), TS G8, Mor 8, PX 1.060]. Se ha spazio per lanciarsi in una carica, può incornare infliggendo il doppio delle ferite. Se attacca col soffio, una nube di gas larga 3 m e lunga 18 m, ogni creatura in quest'area deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Il gorgone è immune al proprio soffio.
6	<b>Gegulon (1d4)</b> [All LM, Mov 18 m (6 m), CA -4, DV 11, pf 66, tpcCA0 11, Att 4 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), 3d4 (coda) o 2d6 + paralisi (picca), TS G11, Mor 11, PX 4.800]. Possiedono l'ultravisione, rigenerano 1 pf a round e sono vulnerabili solo ad armi con bonus di +2 o superiore. Chi è colpito dalla picca deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o subisce <i>lentezza</i> per 3d6 round. Sono immuni agli attacchi da fuoco (magici e non), e dimezzano le ferite da freddo e da gas. Hanno l'infravisione (30 m) e le seguenti abilità magiche (utilizzabili a volontà una a round, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due): <i>charme su persone</i> , <i>potere illusorio</i> , <i>individuazione dell'allineamento</i> , <i>suggestione</i> , <i>telepatia</i> (permette la comprensione di tutti i linguaggi), <i>teletrasporto infallibile</i> , <i>autometamorfosi</i> , <i>individuazione dell'invisibilità</i> , <i>muro di ghiaccio</i> , <i>paura arcana e volo</i> . Una volta al giorno possono creare un portale (60% di probabilità di successo) per evocare un altro gegulon.
7	<b>Lupi d'inverno (2d4)</b> [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 6, pf 36, 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.
8	<b>Servitore dell'aere (1)</b> [All N, Mov 72 m (24 m), CA 3, DV 16, pf 96, tpcCA0 8, Att 1, Fer 8d4 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 3.300]. Può usare la sua forza per immobilizzare un bersaglio di dimensioni umane. Per liberarsi, la vittima deve avere For 18, e anche in quel caso la possibilità di successo è solo del 50%. Le vittime con For 19 o più possono liberarsi senza tirare. Il servitore dell'aere ha i sensi acuti e viene preso di sorpresa solo con un risultato di 1-4 su 1d6.
9	<b>Salamandre del freddo (1d3)</b> [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 12, pf 72, tpcCA0 10, Att 5, Fer 1d6/1d6/1d6/1d6 (artigli), 2d6 (morso), TS G12, Mor 12, PX 3.600]. Il loro corpo emana un freddo acuto, che fa sì che tutte le creature entro 6 m che non siano immuni al freddo subiscano automaticamente 1d8 ferite a round. Le salamandre del freddo non subiscono ferite da qualunque attacco basato sul freddo e dalle armi non magiche, inoltre sono immuni agli incantesimi <i>charme</i> e <i>sonno</i> .
10	<b>Mastini infernali (2d4)</b> [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (morso) o 5d6 (soffio), TS G5, Mor 9, PX 500]. Sono immuni agli effetti del fuoco non magico e possono <i>resistere al fuoco</i> . Mordono il 70% delle volte, causando 1d6 ferite, o usano il soffio di fuoco (30%, un tiro salvezza contro soffio riduce il danno a metà). Hanno anche la capacità di notare le creature invisibili (probabilità del 75%) entro 18 m.



# Il semipiano della grigia desolazione

Scala: 1 quadretto = 6 km



## Legenda

	Acqua		Foresta		Campi di ghiaccio
	Nave		Gorgo		Ponte
	Terre brulle		Pianura		Foresta morta

## Luoghi degli incontri

### A. La foresta grigia

Il paesaggio che circonda gli avventurieri sembra quasi lunare. Una sensazione di freddo pungente accoglie i nuovi arrivati. Di fronte a loro, pini cupi e rachitici crescono sulla terra coperta di cenere. Questa polvere filtra ovunque e copre tutto. Si insinua nelle narici e in bocca, e dà rapidamente un'impressione di soffocamento, rendendo la gola secca e dolorante.

Solo pochi pini con la corteccia e gli aghi grigi crescono in un posto del genere. Le loro sagome contorte gli danno l'aspetto di fantasmi immobili e coperti di brina. Nessuna brezza muove i loro rami, nessun suono disturba il silenzio che regna su questa tetra foresta. Tutto sembra addormentato sotto una coltre ghiacciata. È solo allora che i personaggi si renderanno conto che i colori non esistono più, il mondo è in bianco e nero, in sfumature di grigio. La pineta è infestata da molte creature, ma il più delle volte serve come terreno di caccia per i giganti del ghiaccio. Gli avventurieri arriveranno nel semipiano in piena battuta, come potranno indovinare dai sinistri ululati di cani o lupi che si sentono improvvisamente in lontananza... Chi sono le prede?

**Giganti del ghiaccio (7)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 81, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (arma 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.

**Lupi d'inverno (14)** [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 6, pf 48, 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.

### B. Le distese di ghiaccio

Solo il sibilo acuto del vento è udibile sulla superficie di questa enorme distesa di ghiaccio. Lastre di gelo e piccoli iceberg galleggiano su una specie di nebbia biancastra mista a brina, che a volte lascia intravedere dell'acqua scura. Con cigolii inquietanti, come lamentele strazianti, alcuni blocchi affondano o si agitano, toccati forse dalla schiena di un gigantesco mostro marino nascosto sotto la superficie.

I blocchi appaiono quindi molto instabili. Le dimensioni non superano i 3 m di larghezza e sono pericolosamente distanziati fra loro. Cadere in acqua, indipendentemente dal punto in cui ciò avviene, equivale a una rapida e inevitabile condanna a morte. L'unico modo sicuro per gli avventurieri di attraversare questo spazio ghiacciato è volando, ma se scelgono di saltare sopra i blocchi uno per uno, devono dimostrare un'abilità infallibile (il numero e la difficoltà delle prove di Destrezza per avere successo nei salti è a esclusiva discrezione del master).

Qualunque sia il metodo utilizzato, quando i PG sono a metà strada, la sagoma di un drago bianco appare all'orizzonte.

**Drago bianco (1)** [All NM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 6, pf 48, tpcCA0 14, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso) o vedi sotto (soffio), TS G6, Mor 8, PX 1.070].

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, 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 e 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.

### C. Il mare interno

Questo piccolo mare interno si estende soltanto nel semipiano della grigia desolazione. È sempre agitato, anche se le onde non sono cavalloni veri e propri. È popolato da mostri marini e altre creature pericolose. Sulla superficie galleggiano iceberg isolati. Chi ci si immerge va incontro a una gelida morte in pochi istanti. È diviso praticamente in due dal grande gorgo centrale (vedi area D).

### D. Il gorgo annientatore

Questo gorgo, nel cuore di un gelido mare interno, inghiotte tutta la materia (come se fosse una sfera annientatrice). Lasciarsi trasportare dalla corrente fino al centro del turbine comporta morte certa. Qualsiasi imbarcazione, tranne la nave dei morti (vedi area E), è destinata ad andare incontro a questa fine.

### E. La nave dei morti

A pochi metri dalla riva, una grande nave galleggia sulle acque nere e gelide. Dal suo scafo sbucano dei remi, azionati con una buona cadenza da scheletri incatenati. La barca si dirige verso la costa, mostrando le vele strappate, a malapena trattenute da corde ricoperte di brina. Sembra aver resistito a molte tempeste e tuttavia continua a navigare al suono del tamburo che dà il tempo ai vogatori. Ma la cosa più strana è che nessuno tiene il timone, nessuno cammina sul ponte, solo il ritmo degli scheletri rematori interrompe la quiete mortale.

Se gli avventurieri decidono di salire sull'imbarcazione, non dovranno manovrarla. La nave dei morti compie da tempo immemorabile il viaggio di andata e ritorno fino alla sponda opposta (seguendo il percorso indicato sulla mappa), la riva

dei cadaveri (vedi area G). D'altra parte, se i PG cercano di prendere possesso della barca, di modificarne la rotta o di distruggerla, provocheranno la rabbia dei rematori scheletri. Le catene che li tengono legati ai remi si spezzeranno tutte allo stesso tempo, se possibile abbastanza lontano dalla riva, e i non morti attaccheranno gli intrusi.

**Scheletri (120)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 8, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (pugno), TS G1, Mor 12, PX 13].

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

Se gli avventurieri vengono sconfitti, non avranno l'opportunità di vedere i propri corpi diventare istantaneamente scheletrici. Il loro ultimo desiderio sarà quello di incatenarsi a uno dei remi e unirsi ai nuovi compagni, vogando così per l'eternità.

Se invece i personaggi vincono il combattimento, scopriranno di non poter governare né dirigere la nave, che sarà quindi lentamente risucchiata dal grande gorgo (area D), dove andrà incontro alla distruzione completa assieme a tutti quelli che sono imbarcati.

#### F. Il ponte delle voci

Il ponte che collega le due sponde divise dal mare interno è fatto interamente di ossa. Denti di ogni dimensione formano il pavimento. Gigantesche costole erette costituiscono le ringhiere. Tibie di dimensioni impressionanti sono utilizzate per i pilastri. Sono tenute insieme da un misto di cenere e terra. Sembra l'unica cosa tangibile, tutto intorno a esso è vuoto o nebbia, come se in questo luogo la materia fosse scomparsa. Rimane solo questo sentiero che galleggia sopra le acque apparentemente infinite.

Non appena avranno intrapreso questo percorso che attraversa il mare interno, gli avventurieri sentiranno delle voci familiari, tratte dal loro inconscio. A ciascuno di essi, ricorderanno il timbro e l'intonazione delle persone care (genitori, fratelli, moglie, figli, amici, ecc.). All'inizio saranno un sussurro discreto, poi diventeranno grida e suppliche, che chiedono aiuto con convinzione e realismo incredibili. Queste implorazioni alla fine avranno la precedenza sulla logica dei personaggi e ciascuno di loro dovrà fare un tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -4) per resistere alla potente suggestione che li spinge a gettarsi nel nulla, per incontrare le voci.

#### G. La riva dei cadaveri

Avvicinandosi alla riva, non si può fare a meno di restare sconvolti dalla visione di questo luogo cupo. È una distesa di cadaveri in vari stadi di putrefazione, uno spettacolo disgustoso. Mucchi di corpi emaciati, smembrati. Da questa fossa comune emanano odori pestilenziali di carne in decomposizione. Una specie di liquido appiccicoso che mescola carne e sangue scorre nelle nere acque del vicino

mare. Dopo aver lasciato la riva dei cadaveri, tutti gli avventurieri subiranno gli effetti di *malasorte* per un tempo equivalente a quello che hanno trascorso in questo territorio.

#### H. Le verdi pianure

I colori di questo luogo non sembrano essere stati alterati. Infatti, distese di alberi fioriscono sulla terra ghiacciata e fanno risplendere il loro fogliame, che declina in varie sfumature di verde. Grandi frutti maturi piegano i rami. È impossibile contare il numero di pere dorate, mele scarlatte, pesche e albicocche profumate, susine rigonfie e ciliegie luminose, ognuna più appetitosa dell'altra.

Quando saranno in vista della foresta morta (vedi area I), gli avventurieri si renderanno conto di non riuscire più ad avanzare. In qualunque modo e direzione si sposteranno, in lontananza vedranno sempre lo stesso orizzonte. Una voce androgina disincarnata risuonerà intorno a loro:

“Benvenuti nel frutteto che è stato coltivato per voi. Avete fatto un lungo viaggio e immagino che non vediate l'ora di cenare. Bene, questi frutti sono a vostra disposizione, ma attenzione, potrebbero non essere tutti di vostro gradimento. In ogni caso, sono magici. Avanti, assaggiateli, altrimenti mi offenderò per la vostra mancanza di cortesia e non potrò fare altro che annientarvi”.

Seguono molte risate di derisione. La voce è un effetto scenico, ma i PG non potranno avanzare in nessuna direzione e moriranno qui di fame, a meno che ciascuno di loro non mangi almeno uno di questi frutti... Tutti gli effetti causati dall'ingestione dei frutti magici sono permanenti e vanno stabiliti sulla tabella qui sotto. Il lancio va ripetuto per ogni frutto mangiato.

1d20	Effetto
1	-1 alla Forza*
2	+1 alla Forza*
3	-1 alla Destrezza*
4	+1 alla Destrezza*
5	-1 alla Costituzione*
6	+1 alla Costituzione*
7	-1 all'Intelligenza*
8	+1 all'Intelligenza*
9	-1 alla Saggezza*
10	+1 alla Saggezza*
11	-1 al Carisma*
12	+1 al Carisma*
13	Invecchiamento di 10 anni
14	Ringiovanimento di 10 anni
15	Dimezza le dimensioni e il peso†
16	Raddoppia le dimensioni e il peso‡
17	Perdita di un livello di esperienza**
18	Guadagno di un livello di esperienza**
19	Cambio di sesso
20	Morte immediata (nessun TS)

\*: il punteggio dell'attributo non può eccedere quello minimo o massimo per la razza del PG.

\*\*: il PG ha il numero di PX minimi necessari per il nuovo livello.

†: compreso tutto l'equipaggiamento trasportato; il PG dimezza il carico che può trasportare e infligge metà delle ferite.

‡: compreso tutto l'equipaggiamento trasportato; il PG trasporta due volte il carico normale e infligge il doppio delle ferite.

### I. La foresta morta

Desolate e ghiacciate, queste vaste distese piene di alberi morti e secchi sono il regno di nebbie e nevischio che turbinano con incredibile violenza. Queste manifestazioni atmosferiche sembrano quasi senzienti. Non appena rilevano delle creature viventi, gli si precipitano addosso per ostacolarne l'avanzata. Attraversare questo territorio è un'impresa: il movimento è ridotto al 50%, la temperatura è glaciale e ogni turno ciascun personaggio deve riuscire in una prova di Costituzione con una penalità di -4, altrimenti sarà gettato a terra e spazzato via come una foglia, subendo 1d4 ferite.

Nel cuore della pianura cinerea, in cima a una collina poco attraente, si erge come un fantasma la gigantesca sagoma grigia di un albero. Man mano che si avvicinano, gli avventurieri saranno in grado di notare che il tronco è solo un'ombra immateriale, una rappresentazione esatta dell'albero maledetto nel Labirinto del Male, sotto il Monastero dei Quattro Venti. Cambia però un solo dettaglio: aggrappate ai rami contorti, ci sono delle figure scheletriche intangibili come spettri, agitate da una brezza gelida. Per resistere agli effetti di questi venti di odio, ogni PG dovrà avere successo in un tiro salvezza contro incantesimi o sentirà un irrefrenabile bisogno di cercare di uccidere la creatura vivente più vicina a lui, come se fosse vittima di un *simbolo arcano del conflitto*.

Il cuore dell'albero maledetto è custodito da tre terribili draghi neri. Verranno fuori, come grandi vermi alati, da una vasta caverna che perfora il fianco della collina.

**Draghi neri (3)** [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 2, DV 7, pf 56, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 2d10 (morso) o vedi sotto (soffio), TS G7, Mor 8, PX 1.490].

Un drago 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, 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 nero è una linea di acido liquido larga 1,5 m per tutta la lunghezza di 30 m. 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.

Nel profondo della grotta c'è il loro tesoro, che il master deve stabilire a suo piacimento, anche considerando i pericoli e le difficoltà incontrate dal gruppo durante questa parte del modulo.

Quando gli avventurieri salgono sulla collina, scoprono che il



suolo intorno e sotto l'albero spettrale è stato smosso, come se mani gigantesche l'avessero scavato con violenza. Nella cavità di un ampio cratere, tra zolle di terra ghiacciata e cenere, come se fosse in agguato nell'ombra, si staglia il cuore dell'albero maledetto. In realtà sembra una specie di insetto o un frutto di colore nero con riflessi violacei, grande come la testa di un gigante, irto di lunghe spine. Emana un odore di marciume, anche se dall'aspetto pare quasi secco, come si può anche osservare da alcune crepe sulla sua superficie. Per distruggerlo, basta colpirlo con un'arma o un incantesimo. Ha la stessa consistenza e robustezza del guscio di una grossa noce.

Chiunque vede il cuore e fallisce un tiro salvezza contro incantesimi sarà preda di un terribile e profondo sconforto e disperazione, che gli toglierà qualsiasi volontà di lasciare il semipiano della grigia desolazione. Se tutti i personaggi sbagliano il TS, l'intero gruppo resterà per sempre prigioniero nel semipiano e andrà a unirsi ai fantasmi appesi all'albero incorporato.

Se qualcuno degli avventurieri tocca il cuore a mani nude, dovrà riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4, altrimenti il suo allineamento diventerà immediatamente neutrale malvagio.

## EPILOGO

Appena il cuore verrà distrutto, i personaggi saranno accecati da un lampo di luce. Dopo pochi attimi, si ritroveranno sull'Isola della Mezzaluna, nel punto dal quale sono partiti. Sia l'albero che il passaggio per il semipiano sono scomparsi per sempre. Contemporaneamente, nel labirinto sotto il monastero, l'albero maledetto avvizzirà e si sbriciolerà in polvere nera. Tutti i sotterranei crolleranno, assieme alle radici che ne avevano invaso ogni centimetro. Anche l'edificio in superficie farà la stessa fine.

Il viaggio di ritorno dovrebbe essere privo di pericoli, a meno che il master non decida diversamente. All'arrivo nella capitale del regno, i personaggi riceveranno la loro ricompensa e saranno celebrati come eroi. Re Cavendish organizzerà una cerimonia di premiazione e proclamerà tre giorni di feste solenni in tutta la nazione, con feste e banchetti.

## NUOVI MOSTRI

### Aureofago

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) scavo 9 m (3 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	12
Attacchi:	1 (morso) + 4 (zampate)
Ferite:	2d4 + 2d4/2d4/2d4/2d4
Tiri salvezza:	G12
Morale:	12
Classe tesoro:	vedi sotto
Punti esperienza:	3.600

Gli aureofagi devono il loro nome al fatto che, oltre a essere dei voraci carnivori, necessitano di mangiare piccole quantità d'oro per sopravvivere. Sono lunghi circa 1 m,

hanno un folto pelo dorato, otto forti zampe che terminano con dei robusti artigli e possenti mascelle irte di denti affilati. Sono creature solitarie e restano insieme solo il tempo necessario per procreare. Assalgono chiunque entra nel loro territorio, sorprendendo le vittime con un risultato di 1-4 su 1d6.

Questi mostri tentano di mordere la preda e, quando ci riescono, serrano le mascelle e non mollano più la presa finché non la uccidono o vengono uccisi. Una volta azzannata la vittima, in ogni round il morso infligge automaticamente 2d4 ferite e inoltre l'aureofago attacca anche con quattro delle sue zampe, ognuna delle quali necessita di un tiro per colpire (con un bonus di +4) per andare a segno.

Gli aureofagi dimezzano le ferite subite dalle armi contundenti e dal fuoco magico, e sono immuni ai veleni, ai gas e al fuoco normale.

Nella loro tana è possibile trovare, a volte, dell'oro grezzo per un valore di 3d10x100 mo.

### Bhuta

Num. mostri:	2d4 (2d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	7+2
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d6 + vedi sotto
Tiri salvezza:	G10
Morale:	12
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	1.300

Il bhuta è una via di mezzo tra un uomo, un vampiro e un licantropo. Secondo la leggenda, si origina in seguito alla morte violenta di una persona, per la quale non vengono poi officiati i riti funebri. Durante il giorno ha l'aspetto che aveva in vita, ma dopo il tramonto la pelle si ricopre di scaglie, le mani si trasformano in artigli, i capelli si allungano e si rizzano come serpenti, gli occhi diventano iniettati di sangue e dalla bocca spuntano lunghe zanne. In questa forma, dà la caccia agli umani e ai semiumani, per ucciderli e divorarli. È molto astuto e spesso usa trucchi e inganni al fine di procurarsi il cibo.

In combattimento, il morso intorpidisce la vittima che non riesce in un tiro salvezza contro paralisi. In caso di fallimento del TS, il bersaglio perde automaticamente l'iniziativa e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire per i successivi 1d4 round. Gli effetti del morso sono cumulativi nella durata, ma le penalità non cambiano (per esempio, se un personaggio fallisce un secondo tiro salvezza mentre è già intorpidito, la durata degli effetti si prolunga di ulteriori 1d4 round, ma il modificatore ai tpc rimane sempre di -2 e non diventa di -4).

Questo essere maligno è generato dalla decomposizione del corpo e ha le stesse peculiarità dei non morti. È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

---

Tuttavia, non è influenzato dall'abilità di scacciare i non morti dei chierici. È molto furtivo e ha la capacità di muoversi nel silenzio più assoluto. Non può essere ferito dalle armi normali, comprese quelle d'argento, ma un singolo colpo messo a segno da un'arma benedetta lo uccide all'istante. *Individuazione del male e individuazione dell'allineamento* non funzionano su questo mostro, che apparirà sempre come non animato da intenzioni maligne e di allineamento legale buono.

Questa creatura vive nei cimiteri o in luoghi desolati, e in caso di necessità si ciba persino di escrementi e di interiora. A volte più bhuta cooperano tra loro per predare villaggi e altri insediamenti di umani e semiumani. In questo caso, per sviare i sospetti, si fingono delle persone innocue, come zingari girovaghi, monaci pellegrini o semplici viaggiatori.





## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bhuta from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3, © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, 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 Marmugi, and Roberto Pecoraro.

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

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

## END OF LICENSE

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

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

Cover art by Airgil Daviss. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/strange-and-scary-tree-scary-tree-8350052/>.

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.

CHDDCM5 La Radici dell'Odio, copyright 2023 Chimerae Hobby Group. Author Aristide Quistone.

\*\*\*

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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