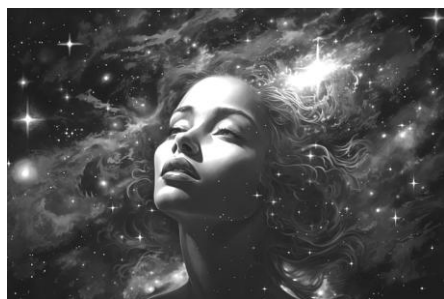


& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

I Figli della Forgia
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Eva Michálková
Illustrazioni: J.M. Woiak e Heather Shinn,
Mariana Ruiz Villarreal, Steve Robertson,
William McAusland
Mappe: Dyson Logos
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.

© 2026 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDCM8 - 1ª Edizione - Settembre 2026

INDICE

Introduzione	4
Un culto secolare	4
La torre diroccata	5
Il sotterraneo della Forgia	16
Le grotte dimenticate	38
Assassini nell'ombra	61
La vendetta è un piatto che va servito freddo	61
Completare l'avventura	62
Nuovi mostri	63
Nuove armi	71
Nuovi oggetti magici	72
Nuovi incantesimi	75

Mappe

Mappa T - La torre diroccata	76
Mappa F - Il sotterraneo della Forgia - Livello 1	77
Mappa F - Il sotterraneo della Forgia - Livello 2	78
Mappa G - Le grotte dimenticate - Livello 1	79
Mappa G - Le grotte dimenticate - Livello 2	80

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

I Figli della Forgia è un’avventura per 6-8 personaggi di livello 11-14. Gruppi meno numerosi potrebbero incontrare qualche difficoltà e il master dovrebbe permettergli di ingaggiare dei seguaci o assegnare loro dei PnG di supporto. È preferibile che nella compagnia sia presente un buon assortimento di classi, anche se non ce n’è nessuna in particolare che sia fondamentale per il buon esito dell’impresa. Il modulo non ha una localizzazione specifica, il che consente di utilizzarlo in qualsiasi campagna di gioco con un minimo di adattamento da parte del master.

UN CULTO SECOLARE

Fin dal passato più remoto, l’arte della metallurgia è stata ammantata da un’aura mistica, quasi magica. La possibilità di estrarre i vari metalli dalla roccia nuda e di purificarli, fino a ottenere una sostanza che può essere lavorata e trasformata in oggetti di uso comune, ha sempre affascinato le razze intelligenti. Gli artefici di quello che può apparire come un vero e proprio prodigio, in molte culture sono trattati con grande rispetto e, al contempo, con una sorta di timore superstizioso.

Proprio questa ambivalenza – un insieme di autorevolezza e capacità di incutere soggezione – è risultata molto attrattiva per i membri della setta nota come i “Figli della Forgia”. È un’organizzazione tanto influente quanto segreta, che è stata fondata alcuni secoli addietro da un gruppo di notabili del regno. Tra le sue fila figurano – oggi come allora – nobili, militari, ecclesiastici, incantatori e avventurieri. Originariamente si trattava di un insieme di cospiratori che aveva lo scopo di rovesciare il governo del re, sostituendolo con una sorta di “oligarchia illuminata”, una minoranza che avrebbe goduto del potere effettivo per adoperarlo a proprio vantaggio, senza tener conto degli interessi del resto della popolazione.

Per garantirsi tale posizione di preminenza, i sovversivi avevano ovviamente un asso nella manica. Alcuni dei maghi e dei sacerdoti del gruppo, infatti, erano riusciti a scoprire fra antichi manoscritti un rituale per evocare una creatura extradimensionale legata al Piano elementale del fuoco. È un essere estremamente potente, che alcune pergamene descrivono come l’ancella preferita o addirittura una delle figlie del dio del fuoco. In realtà, si tratta di Sharlya, la mitica Regina delle Fiamme, un’antica divinità risalente agli albori della civiltà, che in seguito è stata soppiantata dagli dèi

attuali. Sharlya ha poteri smisurati e un odio altrettanto grande verso l'intero creato per la sorte che le è capitata. Infatti, al momento del suo spodestamento, è stata messa in una sorta di animazione sospesa. Da allora, non aspetta altro che qualcuno interrompa la stasi temporale che la rende inoffensiva, per scatenare la sua furia e prendersi una vendetta contro il mondo.

Per fortuna, all'epoca i Figli della Forgia non sono riusciti nel loro intento di evocarla e il loro piano di conquista del potere è miseramente naufragato. Ma non tutti i congiurati sono stati individuati e giustiziati. Alcuni se la sono cavata, covando nell'ombra un livore ancora più forte e trasmettendolo ai loro successori. Oggi la setta è la sparuta parvenza di ciò che era un tempo, ma potrebbe ancora causare – seppur inconsapevolmente – dei danni al di sopra di ogni sua più sfrenata immaginazione. Al momento, infatti, i capi della consorte hanno deciso che è giunto il momento di riprovarci e stanno tentando di rimettere in auge il piano ordito dai loro predecessori secoli fa. I personaggi si troveranno invischiati nella faccenda ma dovranno sventare ben più di una semplice congiura, tanto da avere nelle loro mani il destino stesso dell'intera civilizzazione.

Coinvolgere i PG

Il master deve escogitare un sistema per trascinare i personaggi nella vicenda. Visto il livello dei PG, potrebbero esserci numerosi espedienti per farlo, oltre alla mera ricompensa monetaria. Ovviamente le circostanze cambieranno a seconda dei singoli gruppi e dello sviluppo delle campagne di gioco individuali. Alcune idee, assolutamente non esaustive, includono la richiesta, l'imposizione o persino il ricatto da parte delle autorità; la promessa di un titolo nobiliare minore e/o di un piccolo possedimento feudale; il rispetto di un giuramento di fedeltà di stampo politico, militare o religioso.

Al master viene volutamente lasciata la massima libertà sull'approccio da adottare, in modo da consentirgli di scegliere quello che ritiene più opportuno e al contempo maggiormente efficace. Quale che sia la soluzione adottata, inizialmente è necessario non fornire troppi dettagli al gruppo e soprattutto non dare alcuna indicazione riguardo alla vera natura della Regina delle Fiamme. L'esatto ammontare di informazioni da svelare è demandato al master, che dovrà regolarsi in base a quanto esposto in precedenza e agli sproni necessari per far entrare in azione gli avventurieri.

L'importante è che i personaggi, in questa fase, vengano messi al corrente dell'esistenza della congiura e della necessità di sventarla il prima possibile. Purtroppo per loro, i ragguagli riguardano soprattutto ciò che è avvenuto in passato, con la scoperta e l'eliminazione dei cospiratori. Infatti, si sa ben poco dell'attuale composizione dei Fratelli della Forgia, se non che all'interno della setta ci sono almeno un paio di lontani discendenti di nobili che all'epoca furono giustiziati, gente da allora caduta in disgrazia e animata esclusivamente da un cieco sentimento di rivalsa. Mesi di indagini segrete e ricerche da parte delle autorità hanno consentito anche di individuare il luogo usato dalla combriccola come base operativa. Si tratta di quel che

rimane di una vecchia torre di osservazione, in rovina da moltissimi anni e un tempo appartenente proprio a una delle famiglie aristocratiche ormai decadute. La missione dei PG è quella di ispezionare i ruderi e sbarazzarsi – non importa in che modo – dell'intera confraternita.

Il master deve sempre ricordare che nessuno, nemmeno i membri della setta, conosce la vera identità né la pericolosità della Regina delle Fiamme. Neanche i cospiratori, dunque, sospettano minimamente la reale potenza né le intenzioni di Sharlya. Tuttavia, è probabile che, anche se ne fossero al corrente, le loro intenzioni non cambierebbero di una virgola, tanto radicata è la loro sete di vendetta.

Una volta che questa parte introduttiva dell'avventura è stata gestita nel migliore dei modi, si può passare alla sezione successiva del modulo.

LA TORRE DIROCCATA

Il viaggio per recarsi alle vestigia della torre, che dovrebbero trovarsi a pochi giorni di viaggio dalla capitale del regno – non propriamente nelle immediate vicinanze ma nemmeno troppo distanti – va gestito dal master a proprio piacimento, ma non dovrebbe rivelarsi troppo impegnativo né pericoloso.

I ruderi si trovano in un paesaggio disabitato, nel bel mezzo di una distesa ondulata ricoperta da un'erbaccia ispida e incolta. Ci sono piccoli ruscelli e diversi sentieri maltenuti, ma la strada principale – pur se bisognosa di manutenzione – è ben tracciata e facile da seguire, eventualmente anche a cavallo o con un carro. Le rovine dominano questa monotona distesa dalla cima di una collinetta. Possono essere raggiunte seguendo un viottolo tortuoso che si stacca dalla via. Anche se disagiata da percorrere, è chiaro che è stato utilizzato di recente, perché la vegetazione è tutta calpestata e, in alcuni punti, sono stati rimossi grandi sassi e arbusti. Quando il gruppo giunge nei pressi dell'antica fortificazione, il master deve leggere a voce alta:

Di fronte a voi si ergono le rovine di un'antica torre di guardia, circondata da un cortile cinto di mura. Le strutture sono quasi completamente diroccate e, anche nel momento di massimo splendore, non dovrebbe essere stata una costruzione particolarmente imponente. La torre, di tre piani, è in arenaria gialla, mentre le mura esterne – alte circa 6 m – sono di arenaria grigia. L'intero complesso è invaso dalla vegetazione, con rovi e ortiche che la fanno da padroni. Tuttavia, avete l'impressione che il luogo sia abitato da qualcuno, anche se non si vede anima viva in giro.

Note generali

La torre è malmessata, tuttavia le condizioni generali sono migliori di quello che potrebbe sembrare all'apparenza. Non c'è rischio di crolli imminenti e, a parte qualche pietra pericolante qua e là, tutte le aree (comprese le scalinate) sono sicure. In alcuni punti, gli attuali occupanti hanno provveduto a puntellare alla meglio la struttura o ad eseguire delle riparazioni rudimentali ma efficaci.

Le porte, dove presenti, sono di legno e ancora solide, anche se piuttosto rovinate e piene di segni. Quelle esterne

sono rinforzate con borchie e fasce metalliche ossidate e arrugginite. Salvo ove diversamente indicato, non sono chiuse a chiave e si aprono senza problemi, come se qualcuno le usasse regolarmente.

I soffitti della torre sono alti 4,5 m, così come quelli delle stanze nel cortile interno. Il sotterraneo, invece, è scavato nel sottosuolo e ha il pavimento, la volta e le pareti lastricati in pietra arenaria grigia. Qui i soffitti sono alti circa 2 m nei corridoi e 3 m all'interno delle stanze. L'unica illuminazione, tranne se le descrizioni delle singole aree non riportano altrimenti, è quella naturale. Di conseguenza, le stanze prive di finestre e l'intero livello del sotterraneo sono completamente al buio.

Pianterreno

T1. Cortile interno

Il livello principale dell'edificio è costituito da un cortile interno col pavimento ricoperto di ghiaia, letteralmente invaso dalle erbacce. È cintato da un muro di blocchi di ardesia, largo un paio di metri e crollato in più punti, avvinto da un sudario di edera e altri rampicanti. C'è una porta per l'accesso, che pende miseramente dai cardini e ha visto giorni decisamente migliori, ma è possibile entrare anche attraverso le tante brecce che si aprono un po' dappertutto.

All'arrivo dei PG non c'è nessuno in giro, ma ciò non vuol dire che l'avvicinarsi del gruppo non sia stato notato. Infatti, in cima alla torre ci sono costantemente quattro coboldi di vedetta, che non appena qualcuno si avvicina corrono a dare l'allarme sia ai loro compagni che ai membri della setta. I coboldi appartengono alla tribù dei Grugni Rossi, che da qualche anno si è stabilita nelle rovine. Quando i Figli della Forgia sono tornati per reclamare il possesso dell'edificio, anziché cominciare una lotta senza quartiere, le due parti si sono accordate. Gli uomini hanno riaperto il livello sotterraneo, promettendo di non molestare gli umanoidi e anzi garantendo loro aiuto in caso di attacco da parte dei nemici del clan. In cambio i coboldi si sono assicurati la permanenza nella roccaforte e l'uso esclusivo degli edifici nel cortile e della torre, anche se evitano di andare in quest'ultima (tranne che sul tetto) perché temono il fantasma della vecchia megera (area T5). Inoltre, i Grugni Rossi si sono impegnati a sorvegliare la zona e svolgono il loro compito con grande solerzia. Sono disposti a lottare per impedire ai personaggi di violare il loro rifugio e tenderanno un agguato al gruppo non appena metterà piede all'interno del cortile.

Le aree **T1a-d** sono gli alloggi della tribù. Una volta erano locali di servizio (stalle, magazzini, ecc.) ma all'interno non è rimasto più nulla degli arredi e delle suppellettili originari. C'è solo un'accozzaglia di pagliericci, stracci, falò improvvisati, giacigli improbabili, resti di cibo, rottami, oggetti inservibili e spazzatura varia. Insomma, la classica tana di coboldi... In totale, la tribù è formata da 104 adulti (tra maschi e femmine), una trentina di giovani (che non combattono), il capotribù Grishnakk con sei guardie del corpo, più lo sciamano Gurlakk e lo stregone Grakgakk,

Grishnakk, capo dei coboldi (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma -1, TS G2, Mor 8, PX 20].

Equipaggiamento: accetta, spada corta, **bracciali dell'armatura** (CA 4), **anello dell'invisibilità**, **pozione della forza dei giganti** (che berrà subito prima di entrare in battaglia).

Coboldi guardie del corpo (6) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1+1, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma -1, TS G1, Mor 6 (12), PX 15].

Equipaggiamento: spada corta, arco corto con 20 frecce.

Gurlakk, sciamano dei coboldi (chierico del 4° livello) **(1)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 4d8, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS C4, Mor 6 (12), PX 135]. Incantesimi dei chierici (3/2): 1° livello: *comando*, *luce*, *scaccia paura*; 2° livello: *blocca persone*, *silenzio*.

Equipaggiamento: randello.

Grakgakk, stregone dei coboldi (mago del 4° livello) **(1)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 4d4, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS M4, Mor 6 (12), PX 135]. Incantesimi dei maghi (2/2): 1° livello: *mani brucianti* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa), *stretta folgorante*; 2° livello: *nube maleodorante*, *ragnatela*. Equipaggiamento: pugnale d'argento, **bacchetta dei dardi incantati** (11 cariche).

Coboldi (104) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 4 (x41), 3 (x31), 2 (x21), 1 (x11), tpcCA0 19, Att 1, Fer arma -1, TS UN, Mor 6 (12), PX 5].

Equipaggiamento: spada corta o accetta (al 50% di probabilità); ogni coboldo con meno di 4 pf ha anche un arco corto con 20 frecce e una fiaschetta di olio incendiario.

Coboldi giovani (30) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1 pf, pf 1 (x30), tpcCA0 n/a, Att nessuno, Fer nessuna, TS UN, Mor 6 (12), PX 1].

Donnole giganti (6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 4+4, pf 28, 25, 22, 21, 19, 13, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G3, Mor 8, PX 290].

Quando colpiscono con il morso, si attaccano alla vittima, succhiandole il sangue per 2d4 punti ferita a round. Una donnola che morde la preda rimane attaccata finché una delle due muore.

Sbarazzarsi dei coboldi non è un'impresa facile. Sono determinati a proteggere il loro rifugio e non devono effettuare nessuna prova di morale finché Grishnakk è vivo e continua a combattere. Hanno diversi ripari improvvisati all'interno del cortile e delle stanze interne, che useranno come copertura per scagliare attacchi a distanza mentre i loro compagni più robusti impegnano gli avversari in mischia. Ci sono anche delle donnole giganti addestrate, che daranno man forte in battaglia. I mostri assaltano in massa (fino a otto coboldi possono attaccare contemporaneamente un avversario di taglia umana o leggermente più piccola),

sciamando fuori da ogni edificio e circondando i PG per tagliare loro ogni via di fuga. Concentrano il tiro dalla distanza contro i bersagli che lanciano incantesimi. Non esitano a rischiare di colpire persino i loro alleati, pur di sbarazzarsi dei nemici, anche se non tireranno contro il capotribù, lo sciamano e lo stregone. Allo stesso modo, non si fanno scrupoli a usare l'olio combustibile come arma, anche a costo di appiccare un incendio (vedi p. 53 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Il master deve considerare attentamente la possibilità che ciò accada e le conseguenze che potrebbero derivarne. Il capoclan e le sue guardie del corpo convergeranno contro un unico obiettivo, mentre i due incantatori useranno al meglio gli incantesimi a loro disposizione, preferibilmente contro altri incantatori e tenendosi fuori dalla portata dei nemici. Se Grishnakk viene ridotto a 1/3 o meno dei pf massimi oppure fallisce una prova di morale, cerca di fuggire – facendosi, se possibile, coprire la ritirata dai suoi sgherri più fidati – o di arrendersi, se ciò può salvargli la vita. Non è particolarmente coraggioso, ma nemmeno un codardo, e cerca di sfruttare al meglio gli oggetti magici che possiede.



In nessun caso gli altri occupanti della torre e del sotterraneo interverranno in questa battaglia. I membri della setta, infatti, considerano i coboldi come pedine sacrificabili. Maggiori saranno i danni che i Grugni Rossi infliggeranno agli intrusi, tanto meglio per i Figli della Forgia. Eventuali incendi potrebbero causare danni alle strutture già danneggiate e alla vegetazione che infesta il cortile, ma non intaccheranno le stanze del labirinto sotterraneo. Potrebbe però essere necessario, per i PG, attendere un paio di giorni prima di continuare l'esplorazione degli edifici in superficie. Il tesoro della tribù, sparso alla rinfusa in un vecchio forziere di metallo che si trova nascosto sotto un mucchio di immondizia e vecchi tappeti laceri nell'area **T1d**, consiste in 140 mo, 486 ma, 3.347 mr e una corazza a scaglie (di taglia umana) di un insolito colore scarlatto ma priva di qualsiasi proprietà speciale. All'interno dell'area **T1b**, invece, c'è una lastra mobile nel pavimento, che può essere individuata come se fosse un passaggio segreto. Né i

coboldi, né gli altri occupanti del complesso sanno della sua esistenza. Era un vecchio nascondiglio usato in passato e i tesori al suo interno (che saranno in grado di resistere anche a un eventuale incendio) consistono in un sacchetto di gemme del valore complessivo di 15.000 mo, una **spada lunga +3**, un **anello del controllo dei non morti** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e una **cintura della forza dei giganti maledetta**. Quest'ultima funziona normalmente per 1d6 giorni, poi inverte permanentemente i suoi effetti (-4 a tiri per colpire e ferite inflitte, e nessuna capacità di scagliare rocce) e potrà essere tolta soltanto con *scaccia maledizione* lanciato da un incantatore almeno del 14° livello.

T2. Ingresso principale

Questa grande stanza semicircolare ha una porta a due ante che dà all'esterno e una più piccola nella parete sud. Molte feritoie si aprono nella parete curva. È completamente vuota, tranne che per detriti e sporcizia. C'è una grande scala a chiocciola di pietra grigia coi gradini consunti dallo strascichio di innumerevoli piedi e solcati da piccole crepe, che sale fino al soffitto, 4,5 m più in alto.

La stanza è vuota. Nonostante la sozzura e il disordine, non ci sono pericoli. Anche la scala è solida e assolutamente sicura.

T3. Guardiano bicefalo

Indipendentemente dalla porta usata dai PG per entrare in questa stanza, il master deve leggere a voce alta:

Vi trovate in una piccola stanza di forma irregolare, completamente immersa nel buio. Una puzza terribile di chiuso, animale selvatico e decomposizione rischia di farvi girare la testa per la nausea. Un attimo dopo il vostro ingresso, due paia di occhi malvagi si accendono scintillando nell'angolo più oscuro del locale. Contemporaneamente sentite il rumore degli artigli che strisciano sulla pietra mentre qualcosa di grosso si avvicina fulmineo, disorientandovi con urla belluine.

Il master deve tirare per la sorpresa. Con un risultato di 1-2 su 1d6, il troll a due teste (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) coglie alla sprovvista i personaggi. Il mostro è sotto l'effetto permanente di *velocità* (già considerato nelle statistiche e nella rigenerazione sotto riportate) e attacca immediatamente.

Troll a due teste (1) [All CM, Mov 72 m (24 m), CA 4, DV 10, pf 56, tpcCA0 11, Att 8, Fer 1d6/1d6/1d6/1d6 (artigli), 1d10/1d10/1d10/1d10 (morsi), TS G10, Mor 10, PX 2.115].

3 round dopo essere stato ferito, inizia a rigenerare 2 pf a round, eccetto che per quelli causati dal fuoco e dall'acido, ma non può riattaccarsi gli arti che gli vengono amputati. Non può essere distrutto permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 2 pf).

La creatura sorveglia la botola che conduce al sotterraneo e consente il passaggio solo ai membri della setta. Dopo aver eliminato questo guardiano, è possibile esplorare la stanza. C'è una botola di pietra che conduce all'area T7. È sbarrata dal di sotto e non c'è modo di scassinare la serratura normalmente, visto che si trova dall'altro lato; è però possibile farlo con la magia. In alternativa si può ricorrere alla forza bruta per sollevarla, ma ciò richiede un tiro per aprire porte con una penalità di -3 (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord*TM).

Per il resto, il pavimento è ricoperto da un disgustoso miscuglio di spazzatura, paglia, frammenti di ceramica, diverse ossa e persino i resti dei coboldi che talvolta vengono divorati dal troll a due teste: ci sono una mano, un braccio, una gamba e diversi mucchi di interiora sanguinolente.

Piano intermedio

T4. Sala vuota

La scala a chiocciola di pietra che comincia al pianterreno arriva in questo locale semicircolare, da dove prosegue verso l'alto. La stanza sembra completamente vuota, come quella sottostante, ed è anch'essa piena di detriti e sporcizia. Ci sono cinque piccole finestre simili a feritoie e un'unica porta, nella parete est. È ricoperta di ragnatele, come se non venisse aperta da molto tempo, e sopra è tracciato il simbolo di un teschio con della vernice rossa.

Il disegno è opera dei coboldi ed è stato fatto anni addietro, per mettere in guardia i membri della tribù sulla pericolosità dell'area T5. In realtà, gli umanoidi sono terrorizzati dall'aspetto del fantasma della megera, più che dalle cose che potrebbero accadere in quella camera. In questa sala non c'è nulla di pericoloso né di preoccupante.

T5. Megera spettrale

La porta della stanza, nonostante sia coperta di ragnatele impolverate e contrassegnata dall'effigie maldestramente disegnata di un teschio, si apre senza difficoltà, seppur con un lugubre cigolio. La camera dietro di essa presenta delle grosse aperture nel muro circolare che si affaccia sull'esterno. Di sicuro sono crolli dovuti all'incuria e al trascorrere del tempo. Nell'angolo nord-est intravedete un grande calderone di rame, appeso a una catena arrugginita che pende da un gancio nel soffitto. Il pavimento di pietra sotto di esso è annerito, crepato e cosparso di cenere, come se una volta vi venisse acceso un fuoco.

Per il resto, la stanza è vuota. Tuttavia, trascorsi 1d4 round dall'ingresso dei PG, la scena cambia improvvisamente. Il master deve leggere a voce alta:

Le fiamme di un falò sorgono dalla pietra proprio in corrispondenza del calderone, che ora appare pieno di un liquido denso e ribollente. Una vecchia megera, curva sotto il peso degli anni, è intenta a rimescolarlo con quella che sembra una tibia umana.

È vestita di stracci scoloriti, ha i capelli bianchi e scarmigliati, il viso grifagno solcato dalle rughe, un grosso porro peloso sul lungo naso, un unico dente e le mani adunche come artigli: insomma, l'iconografia classica della strega.

La megera non è ostile, anche se potrebbe rivelarsi comunque pericolosa per il gruppo. Ignora i personaggi finché qualcuno non si avvicina. In tal caso, si limita a estrarre dalle lacere vesti una coppa ricavata da un teschio umano e, dopo averla riempita immergendola nel calderone, la offre ai PG con un cachinno sardonico. Se qualcuno sbircia il liquido nella pentola, nota che ogni tanto affiorano in superficie parti di corpi umani: piedi, mani, occhi, orecchie, ecc.

I personaggi possono reagire in modi diversi. Se tutti lasciano la stanza, non accade nulla e la visione scompare. Non si manifesterà più per il resto dell'avventura. Se il gruppo attacca la megera o compie qualsiasi altro atto ostile, la stanza ritorna alla normalità, ma tutti i membri della compagnia cadono vittime di *scaglia maledizione* (nessun TS concesso) che causa una penalità di -2 ai tiri salvezza. Questo effetto può essere rimosso soltanto da *scaccia maledizione* lanciato da un incantatore almeno del 14° livello, ma svanisce non appena si lascia la torre.

Se invece qualcuno degli avventurieri è abbastanza temerario o incosciente da tracannare la ripugnante bevanda, deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro pietrificazione. Se fallisce, sul naso gli spunta un enorme porro peloso simile a quello della strega e perde permanentemente un punto di Carisma (il valore non può scendere sotto quello minimo per la razza)! In caso di successo nel TS, la megera lo informa che può porgli tre domande, esattamente come per l'incantesimo *contatto spirituale*. Sia che il personaggio decida di sfruttare o meno questa possibilità, l'intera scena scomparirà nel nulla, così com'era apparsa, entro 3 turni. Nel frattempo, se qualcuno ha il coraggio di infilare un braccio dentro il calderone, tra le varie parti del corpo galleggianti, troverà quello che al tatto sembra un mazzo di ossa lunghe. In realtà, estraendole dalla pentola, scoprirà che si tratta di un fascio di **12 frecce +2, esplosive** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), che non svaniranno assieme alla spettrale illusione.

Piano superiore

T6. Tetto della torre

Salendo la scala a chiocciola di pietra, sbucate sul tetto della torre. La piattaforma è ingombra di macerie, detriti e sporcizia varia. C'è un parapetto merlato, che nella parte est è quasi interamente crollato.

Quassù non c'è niente di interessante da scoprire. I coboldi di vedetta, infatti, se la sono svignata immediatamente dopo aver avvistato il gruppo in avvicinamento. Da qui è possibile godere di un'ottima vista su tutto il territorio circostante, anche se non c'è nulla di particolarmente significativo per gli avventurieri.

Sotterraneo

T7. Corridoio di accesso

Sollevate la pesante botola di pietra e rivelate una scalinata di ardesia grigia che scende nell'oscurità. Non sentite alcun rumore, ma le vostre fonti di luce illuminano dei gradini ricoperti di umidità e incrostazioni, che terminano circa 6 m più in basso.

La scala è assolutamente sicura e non ci sono trappole di alcun tipo. Quando i PG raggiungono il centro del crocevia, il master deve leggere a voce alta:

Raggiungete il bel mezzo di un crocevia, chiuso da tre porte di legno a nord, est e ovest. Sembrano tutte uguali fra loro e prive di serratura. Al posto della maniglia hanno un anello di ferro, coperto da un sottile strato di ruggine.

Se i PG cercano di sentire rumori (come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*), non udranno nulla neanche in caso di successo.

T8. Magazzino

Entrate in un salone piuttosto grande e di forma irregolare. È pieno di casse e barili, e contro la parete sud è poggiata una gigantesca scaffalatura ingombra di bottiglie e barattoli vuoti. Tutto è ricoperto da una disgustosa patina giallastra e mucosa, che in molti punti sembra aver corroso il legno, riducendolo a una sorta di poltiglia.

La stanza è un vecchio magazzino abbandonato. Non c'è niente di interessante. Le casse sono piene di cibo marcio o rinsecchito, i barili sono quasi tutti vuoti o contengono solo residui appiccicosi di vino inacidito. Se qualcuno esamina da vicino il grande scaffale, si accorge che non è appoggiato al muro, ma dietro di esso il locale prosegue. La patina che ricopre ogni cosa è un ripugnante miscuglio di muffa, polvere e muco acido, per fortuna del tutto innocua. Non è così, invece, per l'enorme chiazza viscosa che si trova nella grossa vasca di pietra dietro il mobile. Nel vascone una volta veniva pigiata l'uva, ma ora qui prospera una gigantesca ameba paglierina, che occupa quasi per intero il pavimento e non esita ad attaccare i personaggi, gettandogli addosso con forza.

Ameba paglierina (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 25, pf 100, tpcCA0 5, Att vedi sotto, Fer 4d6 (schianto), TS G13, Mor 2, PX 10.000].

Date le sue dimensioni eccezionali, può sferrare nello stesso round un attacco contro ogni singolo PG nella stanza. Il muco acido che secerne può digerire la stoffa, il legno e il cuoio in 1 round, ma non intacca la pietra e il metallo. Può assottigliarsi per passare sotto le porte e nelle fessure. Quando viene colpita da un'arma tagliente o da un *fulmine magico*, si divide in 1d4+1 amebe di dimensioni normali, ognuna con 5 DV, che infliggono 2d6 ferite per colpo.

T9. Armatura vivente

Entrate in una stanza quasi rettangolare, la cui costruzione sembra non essere stata terminata del tutto. Lungo la parete est vedete una corazza di piastre completa, con tanto di elmo a celata, ritta nella posizione dell'attenti. Fra i guanti regge uno spadone, poggiato con la punta a terra. La cosa strana è che sembra incatenata al muro.

Per il resto, la stanza è vuota. Non appena qualcuno mette piede all'interno della camera, l'armatura vivente (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) si anima e attacca. Le catene che la avvolgono sono completamente corrose dalla ruggine ed esplodono letteralmente in una miriade di scaglie e polvere rossastra, di fatto lasciando il mostro libero di combattere.

Armatura vivente (1) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 10, pf 55, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d10 (spadone), TS G6, Mor 12, PX 1.700].

È immune alle illusioni e agli effetti che influenzano la mente, agli incantesimi *blocca persone*, *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, oltre che al veleno, ai gas e alle malattie. Inoltre, ha l'incredibile capacità di annullare qualsiasi effetto magico o incantesimo di livello 1-3 scagliato contro di essa.

T10. Guardiani rianimati

Appena i PG entrano nel corridoio, percepiscono un puzzo di morte e decomposizione. Non hanno quasi tempo di rendersi conto di ciò che sta succedendo, perché vengono assaliti da un'orda di 20 zombi!

Zombi (20) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 16, 16, 16, 15, 14, 14, 13, 13, 12, 11, 11, 11, 10, 9, 9, 9, 9, 8, 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (artiglio), TS G1, Mor 12, PX 29].

Gli zombi sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Contemporaneamente, i 24 scheletri normali che si trovano nell'area T10a si muovono per raggiungere questo punto e unirsi alla mischia contro i personaggi. Arriveranno in 2 round e potranno combattere a partire da quello successivo.

Scheletri (24) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 8, 8, 8, 8, 8, 7, 7, 7, 7, 6, 6, 6, 6, 6, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (artiglio), TS G1, Mor 12, PX 13].

Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Una volta terminata la battaglia, i PG possono esplorare la stanza. L'unico mobile presente è una cassapanca di legno lungo la parete est. Non è chiusa a chiave e all'interno è ricolma di monete d'oro! Ci sono 10.000 mo in totale, ma in realtà sono semplici dischi di rame sottoposti a un incantesimo *oro degli sciocchi* da un mago del 10° livello, la cui durata è stata resa permanente con un altro effetto magico. Ciò fa sì che, se il metallo trasmutato viene in contatto con del ferro, torna automaticamente al suo aspetto originale. Inoltre, 10 delle monete sono cave e piene di acido. Finché mantengono la loro apparenza dorata non accade nulla di male ma, non appena si ritrasformano in rame, l'acido le perfora e fuoriesce, infliggendo 2d6 ferite a chi le trasporta e obbligando tutto l'equipaggiamento col quale vengono in contatto a effettuare con successo un tiro salvezza (come spiegato a p. 54 del manuale di *Labyrinth Lord™*) per evitare di essere distrutto.

Nella parete ovest ci sono quattro leve di ferro. Sono tutte posizionate verso l'alto. Possono essere abbassate o rialzate a piacimento e, ogni volta che raggiungono una posizione di fine corsa, si sente un forte scatto metallico. Le leve controllano le porte di accesso alle aree T12 e T17, con le seguenti combinazioni:

- Quando la leva più a sud è alzata e tutte le altre sono abbassate, si sblocca la porta settentrionale dell'area T17.
- Quando la leva più a nord è alzata e tutte le altre sono abbassate, si sblocca la porta orientale dell'area T17.
- Quando entrambe le leve centrali sono alzate e tutte le altre sono abbassate, si sblocca la porta dell'area T12.
- Qualsiasi altra combinazione delle leve non sortisce alcun effetto.

Quando i PG proseguono entrando nell'area **T10a**, il master deve leggere a voce alta:

Dopo aver attraversato un corridoio dalle pareti irregolari, sbucate in una piccola stanza rettangolare. Un passaggio continua in direzione nord, mentre una porta di pietra sta nel mezzo della parete occidentale. Il pavimento è coperto di paglia lurida, foglie secche, cenere e innumerevoli ossa umane.

Come ci si potrebbe aspettare, le ossa si animano non appena i personaggi mettono piede in questo locale. Ci sono 12 scheletri fiammeggianti (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che si ergono per affrontare gli avventurieri.

Scheletri fiammeggianti (12) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 4, pf 32, 30, 29, 27, 26, 24, 21, 20, 19, 18, 15, 13, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 (artiglio), TS G2, Mor 12, PX 135].

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. Tutte le creature che non sono immuni al fuoco entro 1,5 m da uno di questi mostri subiscono automaticamente 1d4 ferite a round dall'alone di fiamme che li avvolge. Non hanno nessuna particolare resistenza al

fuoco, però sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Al termine dello scontro, i personaggi possono ispezionare la stanza. Sotto un cumulo di foglie e robbaccia è nascosta un'**armatura di cuoio borchiato +3**. La porta di pietra a ovest non può essere aperta se non col meccanismo delle leve descritto in precedenza. È impossibile forzarla o scassarla, anche usando la magia, ma si può comunque superarla grazie all'uso creativo di incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *sculpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili.

T11. Sala del sacrificio

Quando i personaggi arrivano in questa camera, i cinque membri della setta che sono acquartierati alle rovine dovrebbero già essere al corrente della presenza di intrusi e di conseguenza saranno pronti a riceverli. Per quanto riguarda la descrizione della stanza, il master deve leggere a voce alta:

Ci sono tre accessi a questa sala: un passaggio nella parete sud e un altro in quella ovest, più una porta di pietra nel muro nord. Vedete un grande pentacolo disegnato col gesso in mezzo al pavimento, con delle candele rosse o nere negli angoli e ai vertici della stella. I ceri sono nuovi e ancora spenti. Nella parte orientale della stanza c'è un altare rettangolare di marmo nero con screziature bianche, coperto da una tovaglia di tessuto nero con decorazioni simili a lingue di fiamma ricamate in filo rosso e dorato. Sopra la piana della tavola liturgica è poggiato un grosso turibolo di ottone. Nell'angolo sud-ovest c'è un mobiletto di legno che ha visto giorni decisamente migliori e lì vicino si trova anche una grossa cassapanca di legno fasciato di ferro brunito.

Il locale sembra vuoto, ma in realtà i suoi occupanti sono celati da un *cerchio d'invisibilità*, pronti a tendere un agguato al gruppo appena il master lo ritiene opportuno, e comunque prima che i personaggi abbiano il tempo di dare un'occhiata approfondita in giro. Vista la particolare situazione, gli avventurieri sono automaticamente sorpresi nel 1° round del combattimento.

Seferin (umano guerriero del 9° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d10+9, pf 63, tpcCA0 13 (12 in mischia), Att 1, Fer arma +1, TS G9, Mor 10, PX 1.000, For 14, Int 13, Sag 11, Des 10, Cos 13, Car 12].
Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, spada lunga, ascia da battaglia, **pozione della forza dei giganti**.

Exarghut lo svelto (umano guerriero del 6° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 6d10, pf 33, tpcCA0 15 (14 in mischia, 13 a distanza), Att 1, Fer arma +1, TS G6, Mor 10, PX 570, For 13, Int 10, Sag 9, Des 16, Cos 11, Car 8].
Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, spada lunga, accetta, arco lungo con 20 frecce, **pozione dell'eroismo**.

Goirax Rompinuca (nano guerriero del 4° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 4d10+8, pf 38, tpcCA0 17 (15 in mischia), Att 1, Fer arma +2, TS G4, Mor 10, PX 135, For 16, Int 6, Sag 7, Des 9, Cos 17, Car 9]. Equipaggiamento: corazza di piastre, ascia a due mani, mazza, **pozione della guarigione potenziata**.

Branadon Linfanera (elfo illusionista del 7° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 7d4, pf 15, tpcCA0 18 (17 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS I7, Mor 10, PX 790, For 10, Int 16, Sag 12, Des 15, Cos 11, Car 14]. Incantesimi degli illusionisti (3/2/2): 1° livello: *individuazione dell'invisibilità, potere illusorio, spruzzo colorato*; 2° livello: *immagini speculari, sfocatura*; 3° livello: *cerchio di invisibilità* (già lanciato), *potere allucinatorio*. Equipaggiamento: bastone, pugnale, 5 dardi, **bacchetta della paura** (4 cariche), libro di magia con i seguenti incantesimi: 1° livello: *illusione uditiva, individuazione dell'invisibilità, luce, penetrare le illusioni, potere illusorio, spruzzo colorato*; 2° livello: *cecità, immagini speculari, individuazione della magia, sfocatura*; 3° livello: *cerchio di invisibilità, paralisi arcana, potere allucinatorio, trucco della corda*.

Amakost Testadipietra (nano chierico del 9° livello) [All LM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 9d8+18, pf 62, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C9, Mor 10, PX 1.700, For 12, Int 14, Sag 17, Des 10, Cos 16, Car 11]. Incantesimi dei chierici (4+2/4+2/3+1/2/1): 1° livello: *comando (x2), cura ferite leggere (x2), protezione dal bene*, scaccia paura*; 2° livello: *arma spirituale, blocca persone (x2), resistere al fuoco, silenzio (x2)*; 3° livello: *animare i morti, arma possente, dispersione della magia, preghiera*; 4° livello: *cerchio di protezione dal bene*, cura ferite gravi*; 5° livello: *colpo infuocato*.

*: funziona esattamente come l'incantesimo simile, ma ha effetto contro le creature benigne.

Equipaggiamento: corazza di bande, mazzafrusto, **bastone atrofizzante** (12 cariche), **pozione dell'invulnerabilità**.

Il master deve giocare questi PnG con intelligenza e astuzia. Agiscono in maniera coordinata fra loro e sfruttano al meglio sia l'equipaggiamento che gli incantesimi a propria disposizione. Anzi, una volta che i rumori di combattimento nelle aree T10 e T10a li avranno messi al corrente dell'imminente arrivo degli intrusi, approfitteranno del tempo in cui i PG sono impegnati in battaglia per bere pozioni o lanciare magie di difesa e potenziamento personale o di gruppo. In questo modo, pur non essendo avversari troppo difficili da battere per dei personaggi di alto livello, dovrebbero rappresentare una minaccia maggiore di quella che sarebbero normalmente.

Durante lo scontro, Seferin è il leader indiscusso e tutti obbediscono ai suoi ordini. È un bravo stratega e cerca sempre di infliggere il massimo danno col minimo rischio per i suoi. Exarghut predilige il combattimento a distanza ma sa cavarsela anche in duello, mentre Goirax è una testa calda che ama caricare l'avversario in mischia. Arkanost, il chierico, è il braccio destro di Seferin e non fa mai una mossa azzardata. Usa al meglio tutte le risorse a sua

disposizione e non esita a scaricare il suo bastone magico per tenere alla larga gli avversari. L'elfo Branadon è il meno temerario di tutti, anche vista la sua indole non proprio guerriera, e usa ogni trucco sporco che conosce per irretire i nemici, dato che è un maestro nell'arte delle illusioni. Durante lo scontro, i PnG non hanno remore a utilizzare gli oggetti magici di cui sono in possesso.

I membri della setta combattono come fanatici e sono disposti a morire per la loro causa. Finché almeno uno tra Seferin e Arkanost è in vita, nessuno di essi ha bisogno di fare prove di morale. Tuttavia, non devono necessariamente combattere fino alla morte e – se la situazione lo richiede – sono pronti ad arrendersi. In nessun caso forniscono volontariamente informazioni utili ai personaggi. Per dimostrare che sono a disposti a collaborare, rivelano senza indugio la presenza del forziere del tesoro nell'area T10, dato che sono pienamente consapevoli che si tratta di monete fasulle. Al massimo, possono svelare il meccanismo delle leve per l'apertura delle porte di pietra (vedi area T10), ma non diranno altro di utile ai fini dell'avventura. Per il resto, continuano a ripetere che “il tiranno cadrà”, ma non riferiscono niente di più del loro folle piano. Non sono disposti a fare i nomi degli altri componenti dei Figli della Forgia, nemmeno sotto tortura o in punto di morte. Se vengono catturati e consegnati alle autorità, finiranno in galera senza aprire bocca.

La gestione precisa dell'incontro, che è l'unico con i Figli della Forgia in questo labirinto, è lasciata al master. Deve servire a far comprendere ai personaggi che i membri della setta sono effettivamente dei fanatici e altresì che sono abbastanza potenti. Nella torre non c'è nessuna figura di spicco della confraternita (ma questo i PG non hanno modo di saperlo), però il primo approccio comincerà a mettere in guardia gli avventurieri, che più avanti troveranno altri indizi inequivocabili su come proseguire la loro missione.

Il pentacolo sul pavimento è stato appena tracciato e le candele sono nuove. Il tutto è predisposto per l'imminente sacrificio del prigioniero nell'area T14. L'incensiere d'ottone sopra l'altare è in realtà un pericoloso **turibolo dell'evocazione maledetta**. All'interno dell'armadietto, che non è chiuso a chiave, ci sono una dozzina di tuniche nere decorate con ricami in filo rosso e dorato che ricordano delle lingue di fiamma. Sono le vesti usate dai membri della setta durante le cerimonie. La cassapanca è chiusa da un lucchetto, che può essere scassinato normalmente o forzato. All'interno c'è soltanto una cassetta di ferro più piccola, lunga circa 50 cm, larga la metà e alta 15 cm; anche questa è chiusa a chiave (in possesso di Seferin) e la serratura è protetta da una trappola ad ago. Se scatta, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno per evitare la morte per avvelenamento. All'interno ci sono un tubetto di osso contenente 5d10 dosi di **polvere rivelatrice** e due pergamene. La prima è una **pergamena protettiva contro gli elementali**, la seconda è un indizio sul funzionamento delle leve nell'area T10 e sulla sequenza dei simboli sul portale nell'area T17. Sopra sono scarabocchiate le seguenti annotazioni: “1 - 4 caverna / 2 + 3 ancella” (riferite alle leve) e, su una riga differente, “352” (relativa al dolmen).

T12. Sancta sanctorum

La porta di pietra che dà accesso alla stanza non può essere aperta se non col meccanismo delle leve descritto nell'area T10. È impossibile forzarla o scassarla, anche usando la magia, ma si può comunque superarla grazie all'uso creativo di incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili.

Quando i personaggi riescono ad entrare nella camera, il master deve leggere a voce alta:

Al centro di questa stanza c'è un piedistallo circolare di ardesia gialla, del diametro di circa 1,5 m. Sopra c'è un idolo di bronzo, molto ossidato, che rappresenta una donna a grandezza naturale. È giovane, slanciata e completamente nuda. Ha i piccoli seni scoperti e lucidi, come se fossero stati strofinati. Il viso è di una bellezza aliena, con gli occhi obliqui, il naso all'insù e una bocca piccola e carnosa. I capelli, le ciglia e i peli pubici sono scolpiti come a raffigurare delle fiamme.

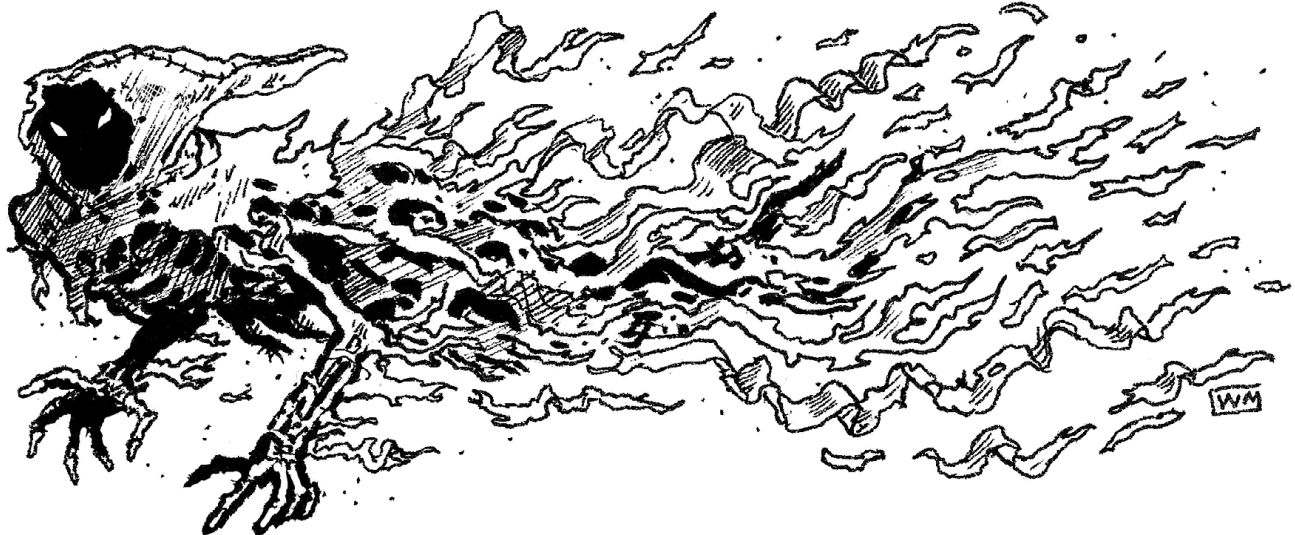
La statua è una rappresentazione fedele e abbastanza ben fatta di Sharlya, la Regina delle Fiamme. I Figli della Forgia non la conoscono con questo nome, ma la considerano l'ancella preferita del dio del fuoco. Come spesso accade, le due figure quasi si sovrappongono per caratteristiche e iconografia. Gli incantatori presenti nel gruppo non avranno, quindi, modo di accorgersi dell'equivoco e confermeranno che si tratta proprio dell'entità soprannaturale presunta dei membri della setta. I seni sono più lucidi del resto della statua per il continuo strofinio delle mani dei confratelli, visto che sfregarli è considerato di buon auspicio e viene fatto regolarmente prima e dopo le cerimonie o quando qualcuno entra nel sancta sanctorum. L'idolo cela un nascondiglio, che può essere scoperto come una normale porta segreta oppure armeggiando con la statua. Anche nel primo caso, comunque, i PG devono decidere in quale senso ruotare la scultura. Se si prova in senso orario, viene liberata una nube velenosa che riempie l'intero locale. Tutti i presenti devono effettuare un tiro salvezza contro veleno all'inizio di ogni round per evitare una morte atroce. La nuvola si dissipa dopo 1d3+3 round:

questa trappola funziona solo una volta e può essere scoperta e rimossa come normale. Se invece la statua viene girata in senso antiorario, è necessario riuscire in una prova di Forza per riuscirci. In caso di successo, si sente distintamente uno scatto metallico e l'intero piedistallo si sposta, rivelando una cavità sotto di esso. È una buca quadrata di circa 70 cm di lato, al cui interno si trovano una **fiasca di ferro** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), un'**ampolla delle maledizioni** che sembra una fiala piena di liquido trasparente, una **pozione dell'inganno** che simula gli effetti di quella della velocità, un **amuleto dei piani** e un **libro della saggezza caotica**. I membri della setta attualmente presenti nella torre non conoscono l'esistenza di questo nascondiglio.

T13. Biblioteca infestata

Questa piccola stanza quadrata è in condizioni migliori rispetto al resto del sotterraneo. Sembra essere stata pulita di recente e il pavimento è coperto da un tappeto decorato con dei ghirigori, che pare nuovo. Lungo le pareti est e ovest ci sono delle scaffalature di legno, anch'esse intatte, stracolme di libri e pergamene. Nella zona sud c'è un tavolo con una sedia dall'alto schienale. Sopra di esso sono poggiate alcune candele parzialmente consumate, un fascio di fogli bianchi, penne d'oca, calamai d'inchiostro, due tagliacarte di forma bizzarra e uno strano vaso di quarzo latteo che ha la forma di un teschio con la calotta cranica esageratamente allungata.

La stanza è stata rimessa in auge di recente, come testimonia la pulizia approfondita fatta al suo interno. Anche mobili e arredi sono nuovi, portati qui appositamente. Viene usata dalle alte sfere della setta come ufficio e biblioteca. Nelle librerie non c'è niente di interessante. Gli scaffali contengono solo volumi di storia, religione, geografia, mitologia e trattati di politica ed economia, tutti principalmente incentrati sul regno in cui è ambientata l'avventura. Ci sono anche svariati rotoli di pergamena pieni di appunti e resoconti delle riunioni della confraternita, che però non riportano informazioni aggiuntive rispetto a quelle già note ai personaggi.



Sul tavolo ci sono vari materiali per la scrittura e 1d10+10 fogli di pergamena ancora in bianco. I tagliacarte hanno la lama lunga circa 25 cm e sembrano degli stiletti con tanto di impugnatura brunita. Hanno un aspetto molto antico, come conferma la patina che li ricopre, e sono fatti interamente di ferro purissimo. Se utilizzati in combattimento, equivalgono a un pugnale. Il vaso invece è più interessante. È di quarzo latteo, che ha un colore biancastro simile a quello dell'osso, e raffigura un cranio con la parte superiore lunga e deforme. È chiuso con un coperchio dello stesso materiale e sigillato con della cera. Il valore venale del manufatto è di 165 mo. Se viene scosso, dall'interno si sente provenire un rumore attutito, come di qualcosa di piccolo e leggero che sbatte contro le pareti. Si tratta di ceneri e frammenti di ossa, il residuo della cremazione di un uomo. Quando viene aperto, il master deve leggere a voce alta:

Appena schiudete il coperchio, dal vaso fuoriesce immediatamente una copiosa nebbia nera e impalpabile, che in un attimo assume forma antropomorfa. Due punti di luce simili a occhi si accendono malevoli in quella che dovrebbe essere la testa e, con gelida malvagità, si avventa contro di voi coi suoi letali artigli di vapore!

L'anima nera (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) ha le normali probabilità di sorprendere i personaggi (1-2 su 1d6). È ciò che rimane del malcapitato le cui ceneri giacciono all'interno del vaso. Data la sua quasi totale invulnerabilità – tranne che alle armi di ferro, come i due stiletti/tagliacarte che si trovano sul tavolo – per i personaggi dovrebbe rivelarsi un avversario molto difficile da sconfiggere.

Anima nera (1) [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 5, DV 8, pf 30, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d8 (tocco), TS G8, Mor 12, PX 1.220].

È completamente immune a qualsiasi tipo di danno, incluse le armi magiche, gli incantesimi, l'acqua sacra e gli oggetti benedetti; inoltre non può essere scacciata. L'unico modo per ferirla è usare armi di ferro purissimo.

T14. Cella

La porta di questa stanza è interamente di metallo. Nonostante l'ossidazione e le macchie di ruggine, è ancora solida e robusta. Non c'è serratura, ma è chiusa dall'esterno con un grosso paletto. Quando i PG entrano nella camera, il master deve leggere a voce alta:

Davanti a voi si spalanca una piccola cella mal rifinita. Il pavimento è sudicio e delle catene pendono dalle pareti, ma sono talmente vecchie e arrugginite che i loro anelli si sono spezzati in più punti. Tuttavia, c'è comunque un prigioniero. Infatti, in un angolo c'è un corpo umano legato e imbavagliato, come una sorta di fagotto. È un giovane dall'aspetto semplice e scarmigliato, che vi guarda con occhi spalancati dal terrore.

Il prigioniero è Alvius (UN, pf 4, All N), un contadino rapito quattro giorni fa per essere sacrificato in un rituale inteso a

procacciarsi la benevolenza della Regina delle Fiamme. Ha sentito i cospiratori parlare del fato che gli sarebbe toccato ed è giustamente terrorizzato. Pensa che sia giunta la sua ora, e una volta libero ringrazia i PG per il salvataggio e non chiede altro che tornare al suo villaggio il prima possibile.

Salvare questo poveraccio dal triste destino che lo attende frutta 500 PX aggiuntivi a ogni membro del gruppo, a patto che si assicurino che il ragazzo torni a casa sano e salvo (il suo paese dista solo due giorni di viaggio e accompagnarlo fin laggiù non sarebbe una cattiva idea). Non ha la più pallida idea di tutto il resto della faccenda e quindi non potrà essere utile in alcun modo ai personaggi.

T15. Ripostiglio macabro

La porta si apre con un cigolio sinistro, rivelando un ambiente piccolo e lugubre. Lungo le pareti sono appoggiate delle bare di legno, in vari stadi di disfacimento. Alcune sono aperte, altre hanno i coperchi inchiodati al loro posto. C'è una gran puzza di morte, decomposizione e terra smossa di fresco. Sul pavimento, negli angoli e fra le casse da morto, intravedete delle ossa e altri brandelli di cadaveri. Per terra sono gettati alla rinfusa dei picconi e delle pale, oltre che un paio di lanterne, alcuni sacchi di iuta e delle fiaschette di terracotta.

I Figli della Forgia hanno disseppellito numerosi cadaveri nei cimiteri dei villaggi della zona, per procurarsi dei corpi da animare come guardiani. Sono i non morti – scheletri e zombi – che i PG hanno già affrontato nell'area T10. In questa stanza sono riposti i resti delle sepolture saccheggiate, principalmente bare o quel che ne resta, oltre agli attrezzi usati nelle incursioni notturne. Ci sono tre vanghe, due picconi, sette sacchi grandi piuttosto lerci e maleodoranti ma utilizzabili, due lanterne e sei fiaschette di olio combustibile.

Nonostante l'aspetto e il contenuto poco rassicuranti del ripostiglio, qui dentro non ci sono pericoli per il gruppo.

T16. Bara di vetro

Al centro di questa piccola stanza c'è un grande contenitore oblungo di vetro trasparente, simile a una bara, poggiato direttamente sul pavimento. È pieno di un gas ambrato e all'interno vedete una creatura da incubo che "riposa" avvolta dalla miscela gassosa. È simile a un uomo con la pelle coperta di chiazze e striature grigiastre, e al posto delle braccia ha un fascio di tentacoli lunghi circa 1 m. È completamente glabra, ha gli occhi chiusi e dalla bocca semiaperta fuoriesce una lunga lingua color verdolino. L'essere sembra in stato di incoscienza o, più probabilmente, morto.

Tranne che per la bara di vetro, la camera è completamente vuota. Appesa a un gancio a fianco della porta c'è una lanterna piena d'olio, pronta per essere accesa. La creatura all'interno del contenitore è un uomo tentacolato (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), immerso in una sorta di gas conservante. È morto e uno dei Figli della Forgia, particolarmente interessato alle creature esotiche, lo ha messo qui per preservarlo in attesa di studiarlo meglio. Intende fargli una vera e propria autopsia, per analizzare i

suoi organi interni e le differenze con quelli delle razze più comuni.

La bara di vetro poggia su una base di metallo alta un palmo, che nasconde un pannello segreto. Se viene scoperto, è possibile aprirlo senza difficoltà. All'interno ci sono due pulsanti, uno di colore verde e l'altro rosso. Premendo il primo, il coperchio del contenitore si spalanca, facendo uscire tutto il gas (che, per fortuna, è innocuo) e dando accesso all'interno. Pigiando il secondo, il coperchio si richiude e la bara si riempie lentamente con la miscela gassosa nel giro di 1 turno. Lo speciale gas è contenuto all'interno del piedistallo e ne resta a sufficienza per saturare la bara di vetro per altre 1d4 volte. Questo ingegnoso marchingegno permette di conservare indefinitamente un corpo finché rimane sigillato all'interno e avvolto dalla miscela gassosa. La struttura è praticamente inattaccabile, perché è stata trattata con un incantesimo *vetro come acciaio*. Il coperchio non può essere scassinato in alcun modo, ma solo azionato con l'apposito pulsante. Tuttavia, è un macchinario molto complesso e tutto sommato fragile, che si danneggia irrimediabilmente se viene trasportato fuori da questa stanza.

T17. Caverna delle ombre

Le porte di pietra che danno accesso alla stanza non possono essere aperte se non col meccanismo delle leve descritto nell'area T10. È impossibile forzarle o scassarle, anche usando la magia, ma si possono comunque superare grazie all'uso creativo di incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili. Inoltre, non possono essere spalancate entrambe contemporaneamente. Quando i personaggi riescono ad entrare nella grotta, indipendentemente dalla porta che hanno utilizzato, il master deve leggere a voce alta:

Scendete in un condotto dalle pareti irregolari, nel cui pavimento sono stati intagliati dei gradini nella viva roccia. Dopo pochi metri, una svolta dà accesso a una grossa caverna naturale immersa nell'oscurità assoluta. Grazie alle vostre fonti di illuminazione, scorgete un grande dolmen di pietra proprio al centro della grotta. Contemporaneamente, uno sciame di pipistrelli si stacca dal soffitto e comincia a girare vorticosamente intorno a voi, disturbato dalla luce.

Il master non deve lasciare tempo ai personaggi di reagire, né di fare domande. Infatti, mentre dal soffitto della caverna (che è alto quasi 6 m) scendono sul gruppo almeno un centinaio di pipistrelli, i veri guardiani della grotta attaccano all'improvviso, ottenendo automaticamente la sorpresa. Sono un lemure (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e 12 ombre spettrali, che combattono fino alla distruzione.

Lemure (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 10, pf 55, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d8 (tocco), TS G10, Mor 12, PX 1.700].

È immune alle armi non magiche e agli attacchi basati su fuoco e freddo. Inoltre, essendo un non morto, è immune al

veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene considerato come se fosse una creatura speciale sulla tabella "Scacciare i non morti".

Ombre spettrali (12) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 16, 15, 15, 14, 14, 13, 12, 11, 8, 8, 8, 6, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + vedi sotto (tocco), TS G2, Mor 12, PX 83].

Possono essere colpite solo da armi magiche e sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Quando un'ombra spettrale colpisce un avversario, oltre a causare alla vittima 1d4 ferite, gli fa perdere anche 1 punto di Forza per 8 ore (se il punteggio viene ridotto a 0, la vittima si trasforma subito e per sempre in un'ombra spettrale).

Non vengono fornite statistiche per i pipistrelli, perché si limitano a svolazzare in giro ed evitano il combattimento. Tuttavia, creano un vero pandemonio! Finché è presente nella caverna, lo sciame confonde tutti i personaggi nella caverna, causando loro una penalità di -2 a tiri per colpire e tiri salvezza e rendendo impossibile lanciare incantesimi. Però i pipistrelli sono creature pavidе, quindi devono fare una prova di morale (hanno Mor 6) ad ogni round e, non appena la falliscono, scappano in massa dalla grotta.



Al termine della battaglia, gli avventurieri possono finalmente esplorare la zona. Il dolmen al centro della caverna è un portale magico connesso direttamente col Piano delle ombre. Sull'architrave sono incisi cinque simboli che ricordano delle rune. L'intera struttura, se viene esaminata con mezzi appropriati, irradia vibrazioni magiche. Per attivare il portale è necessario toccare una sequenza di tre simboli. Le rune, anche se solo sfiorate, si illuminano generando gli effetti descritti più sotto, poi il dolmen torna

alla quiete iniziale. Non ci sono limiti al numero di utilizzi, anche se particolari combinazioni possono funzionare soltanto una volta:

Sequenza* Effetto

1, 2, 3	Dal portale si materializza un piccolo gruzzolo. La prima volta è un tesoro di CT I, la seconda di CT II, la terza di CT III, la quarta di CT IV, la quinta di CT V, la sesta di CT XI. A questo punto, il dolmen si disattiva per 1d6+6 ore e il conteggio si azzerà. Ogni volta che viene generato un tesoro di CT XI, c'è una probabilità cumulativa del 10% (10% la prima volta, 20% la seconda e così via) che compaiano anche 12 ombre spettrali per round per 1d6+6 round consecutivi. Quando ciò accade, questa sequenza non produce più alcun effetto.
1, 2, 4	Dal portale si materializza una pergamena magica, che va determinata casualmente lanciando 1d100 sulla tabella delle "Pergamene magiche" a p. 109 del manuale di <i>Labyrinth Lord</i> TM . Per ogni oggetto che si materializza, c'è una probabilità cumulativa del 10% (10% la prima volta, 20% la seconda e così via) che compaiano 12 ombre spettrali per round per 1d6+4 round consecutivi. Quando ciò accade, questa sequenza non produce più alcun effetto.
1, 2, 5	Dal portale si materializzano dei mostri d'ombra. Il tipo preciso va determinato usando le tabelle dei "Mostri erranti" a p. 106 del manuale di <i>Labyrinth Lord</i> TM . Per determinare il livello del mostro, il master deve tirare 1d8. Ai fini delle statistiche, le creature sono considerate come se fossero stati create da un incantesimo <i>pseudomostri III</i> lanciato da un incantatore del 12° livello. Questa sequenza può essere attivata indefinitamente.
1, 3, 4	Dal portale si materializza un anello magico, che va determinato casualmente lanciando 1d100 sulla tabella degli "Anelli magici" a p. 109 del manuale di <i>Labyrinth Lord</i> TM . Per ogni oggetto che si materializza, c'è una probabilità cumulativa del 20% (20% la prima volta, 40% la seconda e così via) che compaiano 12 ombre spettrali per round per 1d4+6 round consecutivi. Quando ciò accade, questa sequenza non produce più alcun effetto.
1, 3, 5	Dal portale si materializza una nuvola magica, il cui effetto preciso è determinato dal lancio di 1d6 – 1-2: <i>nube incendiaria</i> ; 3-4: <i>nube maleodorante</i> ; 5-6: <i>nube mortale</i> . Ai fini degli effetti e della durata, si considerano lanciate da un incantatore del 14° livello. Questa sequenza può essere attivata indefinitamente.

Sequenza* Effetto

1, 4, 5	Dal portale esce uno sbuffo di fumo che avvolge il personaggio. Questi deve subire gli stessi effetti come se avesse pescato casualmente una singola carta dal mazzo delle varie cose (vedi p. 97 del manuale di <i>Labyrinth Lord Edizione Avanzata</i> TM). Questa sequenza può essere attivata soltanto una volta per ogni PG; utilizzi reiterati da parte dello stesso soggetto non producono alcuna conseguenza.
2, 3, 4	Dal portale esce uno sbuffo di fumo che avvolge il personaggio, facendolo svanire nel nulla. Viene intrappolato, completamente inerme, nel Piano delle ombre. Può essere liberato componendo la sequenza 3, 4, 5, ma se nel frattempo qualcun altro resta imprigionato in questo modo, la vittima precedente è perduta per sempre! Questa sequenza può essere attivata indefinitamente.
2, 3, 5	Dal portale si materializza una mappa che spiega come arrivare al labirinto successivo (vedi la sezione "Proseguire l'avventura"). Questa sequenza funziona soltanto una volta e poi non produce più alcun effetto.
2, 4, 5	Dal portale si materializza un'arma magica, che va determinata casualmente lanciando 1d100 sulle tabelle a p. 89 del manuale di <i>Labyrinth Lord Edizione Avanzata</i> TM . Per scegliere il tipo di arma, lanciare 1d4: con un risultato di 1 usare la tabella delle "Spade magiche", con 2-4 quella delle "Armi magiche varie". Per ogni oggetto che si materializza, c'è una probabilità cumulativa del 20% (20% la prima volta, 40% la seconda e così via) che compaiano anche 12 ombre spettrali per round per 1d6+4 round consecutivi. Quando ciò accade, questa sequenza non produce più alcun effetto.
3, 4, 5	Dal portale esce uno sbuffo di fumo, dal quale si materializza l'ultimo personaggio scomparso dopo aver digitato la sequenza 2, 3, 4. È incolume, anche se non ricorda nulla di quanto è accaduto dal momento del suo imprigionamento. Se nessun PG è prigioniero, il master può decidere di generare un PnG e farlo comparire (la gestione del nuovo arrivato è demandata interamente al master), altrimenti – semplicemente – non accade nulla. Questa sequenza può essere attivata indefinitamente.

*: l'effetto è generato indipendentemente dall'ordine in cui vengono toccati i simboli. Per esempio, sfiorando in sequenza la quarta, la prima e la terza runa si avrà lo stesso risultato della serie 1, 3, 4.

Proseguire l'avventura

Una volta terminata l'esplorazione del complesso della torre e del sotterraneo, i PG si renderanno conto di non avere in realtà risolto il problema. I Figli della Forgia catturati o uccisi sono pochi, ne mancano molti all'appello. Il modo più rapido per continuare l'avventura e portare a termine la missione è quello di ottenere la mappa con le indicazioni per

il vero rifugio dei cospiratori, digitando la corretta sequenza sul dolmen. Anche se ciò non dovesse accadere, quale che sia il motivo, non tutto è perduto. Infatti, dopo un periodo più o meno lungo – a seconda del ritmo che il master vuol dare agli eventi e di quanto vuole far restare sulla corda i giocatori – deve fare in modo che ai personaggi giunga in qualche modo l'indicazione necessaria per andare avanti. Banalmente, può bastare che l'informazione arrivi dalle ricerche condotte da quelli che hanno inizialmente ingaggiato il gruppo. In fondo, non occorre essere troppo creativi, ma soltanto far proseguire l'avventura. Indipendentemente dal modo in cui i personaggi ne vengono a conoscenza, a questo punto dovrebbero essere in grado di capire che i membri della setta sconfitti alla torre in rovina sono soltanto una (minima) parte dei cospiratori e che la minaccia rappresentata dal culto è ben lontana dall'essere sventata. La pergamena che dovrebbero aver trovato fra le rovine mostra chiaramente dove si trova il vero nascondiglio dei Figli della Forgia. È in un vecchio complesso sotterraneo, anche questo a poca distanza dalla città dove è iniziata l'avventura, ma in tutt'altra direzione rispetto alla torre diroccata. Il master deve lasciare al gruppo il tempo di riorganizzarsi ed eventualmente di rimettersi in sesto, prima di proseguire. Tuttavia, non deve consentire perdite di tempo eccessive o non strettamente necessarie. Quando tutto è pronto, si può proseguire con la sezione successiva del modulo.

IL SOTTERRANEO DELLA FORGIA

Il viaggio dalla capitale del regno fino al sotterraneo dovrebbe essere molto simile a quello già intrapreso in precedenza dai PG per raggiungere la torre in rovina. Ancora una volta, a meno che il master non decida altrimenti, il gruppo non incontrerà pericoli né contrattempi degni di nota e raggiungerà la sua meta nel giro di pochi giorni.

Il sotterraneo già in passato era la base della setta dei Figli della Forgia, ma non è stato mai scoperto, nemmeno all'epoca della prima epurazione ai danni dei cospiratori. Per questo i loro eredi e successori hanno potuto nuovamente utilizzarlo. Il complesso è localizzato in una zona spopolata, in mezzo alle lande più selvagge. Non ci sono sentieri che conducono all'ingresso del labirinto, che anzi si trova in una valletta nascosta, camuffata da un piccolo boschetto di ontani secolari. Nessuno finora ci si è imbattuto, neanche per sbaglio, e in tutti questi anni la vegetazione ha provveduto a celare ancora di più l'entrata. Per fortuna, le informazioni in possesso dei personaggi gli permetteranno di trovare senza problemi la giusta via di accesso.

I cospiratori si sentono talmente al sicuro, per via delle due statue guardiane di fronte alla porta principale, da non avere delle sentinelle appostate nei dintorni del loro covo. Per questo motivo, anche gruppi di avventurieri non troppo avveduti possono raggiungere l'ingresso senza essere scoperti dai membri della setta.

Note generali

Il sotterraneo è scavato nel fianco di una piccola altura, simile a tante altre nelle vicinanze, ed è composto di due livelli. Quello superiore ha due ulteriori piccole diramazioni, raggiungibili tramite delle scale interne, ed è immediatamente accessibile, mentre l'inferiore è protetto da un portale magico che necessita di un'ulteriore missione esplorativa per trovare il modo di varcarlo. Il tutto viene spiegato in dettaglio nella descrizione delle aree interessate. Le porte sono di legno, robuste e ben oliate. Di solito non sono chiuse a chiave. I soffitti sono alti 3 m sia nelle stanze che nei corridoi. L'illuminazione è fornita da lanterne appese al soffitto o alle pareti, che hanno un raggio di illuminazione di 9 m. Qualora vi siano delle differenze rispetto a questi standard, sono chiaramente indicate nella descrizione delle singole aree.

Primo livello

F1. Guardiani di pietra

L'ingresso al sotterraneo della Forgia si trova all'interno di una piccola valle nascosta. Il terreno è disseminato di grandi massi e cespugli. Rovi e ortiche crescono dappertutto, contribuendo a rendere il colpo d'occhio ancora più selvaggio. Per fortuna c'è un piccolo sentiero che è stato ripulito e conduce serpeggiando fino a una cavità scavata nella parete rocciosa. Una cascata di rampicanti scende dalla rupe soprastante, formando una specie di tendaggio silvano che copre parzialmente questa nicchia.

Sul fondo dell'apertura c'è un tunnel che si inoltra nelle viscere della terra, verso l'oscurità e l'ignoto. Ai lati dell'imbocco ci sono due statue di pietra a grandezza naturale che rappresentano uomini massicci e muscolosi, vestiti soltanto con un perizoma. Hanno i lineamenti duri e spigolosi, e un'aria decisamente accigliata e minacciosa.

Arrivare per caso a questo ingresso è praticamente impossibile, vista la quantità di intricata vita vegetale che infesta la valle. Il bosco che ci cresce intorno è anch'esso cupo e opprimente, particolarmente labirintico, e contribuisce a scoraggiare e disorientare ulteriormente i possibili visitatori. Comunque, grazie alle informazioni in loro possesso, i PG se la caveranno con una bella scarpinata e qualche graffio causato dagli arbusti spinosi.

Anche se la zona non sembra sorvegliata, in realtà le statue – come qualcuno potrebbe giustamente sospettare – sono animate e fungono da guardiani. Queste sentinelle entrano in azione appena qualcuno prova a entrare nel breve tunnel che conduce all'area F3 e, se nessuno ha pensato all'eventualità che non siano delle semplici sculture, hanno le normali possibilità (1-2 su 1d6) di sorprendere gli avversari.

Esiste una parola d'ordine per disattivare le statue animate, ma i PG non hanno modo di scoprirla, a meno che non trovino uno stratagemma geniale, come per esempio appostarsi non visti ma abbastanza vicini da poter sentire la parola di comando e attendere che qualcuno degli occupanti entri o esca. Potrebbe essere necessario rendersi invisibili, usare un incantesimo di illusione o metamorfosi, o qualcosa di simile. Il master deve vagliare attentamente il piano

proposto dai personaggi e premiarlo, se si rivela abbastanza ingegnoso o quantomeno plausibile.

Statue animate di pietra (2) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 20, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G5, Mor 11, PX 500].

Di solito non attaccano con i pugni, ma spruzzano il magma dalla sacca incandescente al loro interno dalla punta delle dita, bruciando il bersaglio per 2d6 ferite.

F2. Garitta

La porta di questa stanza è di metallo. Non ha serratura visibile e può essere sprangata dall'interno, ma per fortuna non è bloccata.

Entrate in un minuscolo locale completamente al buio. È praticamente vuoto, tranne che per un paio di bassi sgabelli e una panca lungo la parete est. Appesi a dei chiodi nel muro, ai lati della porta, ci sono una lanterna e un corno, entrambi coperti di ragnatele. Del resto, l'intera saletta è polverosa e trascurata, come se non venisse usata da molto tempo.

Una volta qui stavano le sentinelle che sorvegliavano l'ingresso al labirinto. Le due statue animate nell'area F1 hanno reso inutile la loro presenza, per questo la garitta è desolatamente vuota. Il corno e la lanterna sono vecchi ma utilizzabili, anche se il lume è privo di olio combustibile.

F3. Salone di rappresentanza

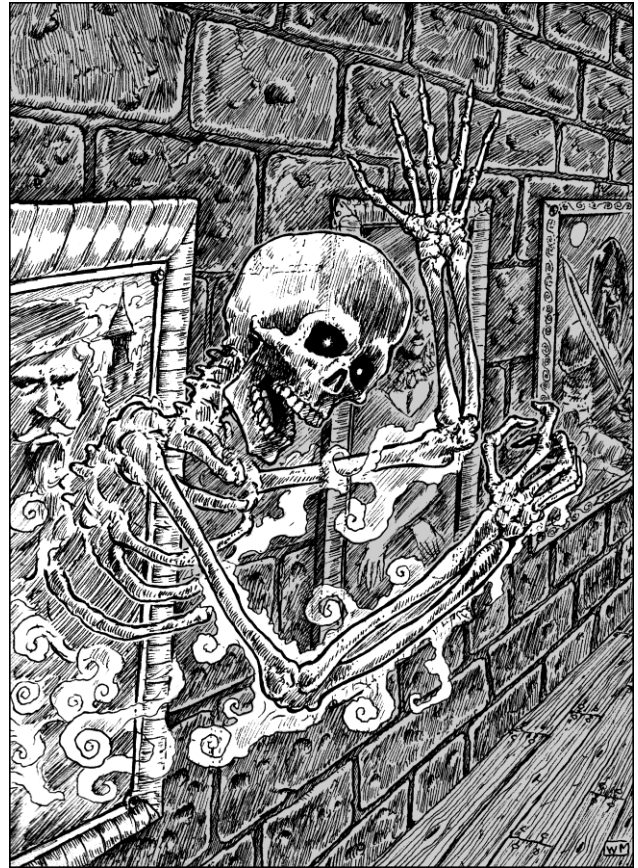
Siete in un ampio salone di forma rettangolare. L'illuminazione è fornita da grandi lampadari di ferro pieni di candele, che pendono dal soffitto appesi a delle catene. Il locale ha ben otto porte, due per ogni parete. Sono tutte foderate, sul lato interno, con delle imbottiture di velluto blu scuro. Il pavimento è coperto da un lungo tappeto simile a una passatoia, con un intricato disegno ad arabeschi colorati. Nelle nicchie prive di porte sono appesi dei quadri, con delle massicce cornici decorate da foglia d'oro. Negli spazi tra questi vani ci sono delle armature complete che impugnano armi in asta.

Il salone è uno degli snodi principali di questo livello. Da qui si accede ai due piani intermedi, tramite le scale a chiocciola delle aree F3a e F3b, nonché al tunnel che funge da "uscita di sicurezza" segreta (area F4a) e al resto del sotterraneo, compreso il grande pozzo (area F16). La stanza è un punto di passaggio obbligato ed è molto frequentata, per questo viene tenuta pulita e illuminata. Nessuna delle porte è chiusa a chiave.

Diversamente da ciò che i personaggi potrebbero pensare, le armature sono dei semplici manichini e non si animeranno. All'interno ci sono soltanto i sostegni di legno che le tengono in piedi. Le armi in asta sono un po' vecchiotte ma perfettamente utilizzabili, se i PG decidono di prenderle.

I dipinti raffigurano un insieme eterogeneo di soggetti. Ci sono ritratti dei fondatori dei Figli della Forgia, castelli e altre costruzioni fortificate, scene di vita all'aperto e battute di

caccia. È qui che si nasconde il vero guardiano della stanza, una mezzombra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) dall'aspetto scheletrico, che sbuca fuori da uno dei quadri cogliendo di sorpresa il gruppo con un risultato di 1-5 su 1d6. Questo pericoloso non morto si manifesta soltanto agli intrusi e non aggredisce mai i membri della setta né i loro servitori. Non possiede tesori di alcun tipo.



Mezzombra (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 11, pf 55, tpcCA0 9, Att 1, Fer 3d4 (pugnale), TS L11, Mor 9, PX 3.600].

È talmente terrificante da far fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana* chiunque la veda, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Quando viene incontrata per la prima volta, si getta a capofitto contro uno specifico bersaglio, minacciandolo col pugnale. La vittima deve fare un tiro salvezza contro morte o schiatta per la paura. Dopo questo attacco iniziale, la mezzombra si materializza e inizia a colpire indiscriminatamente tutti coloro che le capitano a tiro. Se è gravemente minacciata o fallisce la prova di morale, riassume forma eterea e fugge. Può rendersi visibile sul Piano materiale (CA 0), dov'è invulnerabile alle armi normali, ma esiste sul Piano eterico. Lì può essere colpita molto più facilmente (CA 8) e non è immune a nessun tipo di attacco fisico. In ogni caso, se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi, ignora gli effetti dello scacciare dei

chierici (il TS va ripetuto a ogni tentativo di scaccio eseguito con successo). Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite.

L'area **F3a** è un andito disadorno, con una scala a chiocciola di pietra che sale verso l'alto e conduce a un semi-livello intermedio (aree F5-F7). L'area **F3b** è identica, ma la massiccia scala a chiocciola scende verso il basso fino a un'ulteriore propaggine del primo livello del labirinto (aree F8-F10). Infine, una porta segreta conduce nell'area **F3c**. Si tratta di una stanzetta con le pareti ricoperte da pannelli di noce e una moquette di pelliccia sul pavimento. Proprio al centro c'è un piccolo gazebo di legno dipinto di bianco e celeste, con una cupola verde pastello. Il pavimento è un mosaico di forme geometriche a colori vivaci. Guardandolo attentamente e riuscendo in una prova di Intelligenza, si può identificare una grande stella a cinque punte disegnata sull'impiantito e camuffata tra tutte le altre linee. Chiunque vi mette piede (stringendosi un po', possono farlo fino a quattro persone alla volta), dopo 1 round viene teletrasportato nel tunnel segreto dell'area F4a, proprio di fronte all'uscita nascosta che conduce all'esterno. Eventuali testimoni vedranno semplicemente scomparire nel nulla i loro compagni 10 secondi dopo che sono entrati nel chioschetto. Anche se i personaggi non si accorgono della presenza del teletrasporto, gli effetti si attivano comunque.

F4. Sala delle sentinelle

Le porte di questa stanza, sia quella normale che il passaggio segreto, sono sbarrate dall'interno con un pesante chiavistello, per impedire che possano venire aperte da fuori. Nel locale ci sono costantemente quattro bugbear di sentinella. Appartengono alla tribù che vive nel labirinto, al servizio dei Figli della Forgia. È impossibile sorprenderli, a meno che i PG non trovino il modo di entrare in maniera del tutto inaspettata (per esempio attraverso una *porta dimensionale*).

Non appena qualcuno prova ad accedere alla stanza, chiedono subito la parola d'ordine (che gli avventurieri non hanno modo di conoscere). Se è giusta aprono la porta, altrimenti si barricano all'interno e uno di loro corre a dare l'allarme passando per la via opposta a quella da cui hanno sentito provenire i rumori (cioè dalla porta nord se i PG vengono dal passaggio segreto dell'area F4a o dalla porta est se il gruppo prova a entrare dall'area F3).

La camera è disadorna. Ci sono solamente un tavolo e mezza dozzina di sedie. I bugbear, per ingannare il tempo, stanno facendo una partita a uno strano gioco che sembra includere tutti insieme dadi, carte e un mucchietto di ossicini. Sul tavolo c'è l'equivalente di un tesoro di CT I+II+III+IV. Sulla parete meridionale ci sono due spioncini nel muro, invisibili da fuori, che grazie a un ingegnoso sistema di specchi permettono di controllare cosa avviene all'esterno, di fronte all'ingresso principale e a quello segreto. Tuttavia, i bugbear sono così impegnati a giocare d'azzardo che non si accorgono dell'arrivo dei PG, nemmeno in caso di battaglia contro le statue animate dell'area F1.

Bugbear (4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3+1, pf 23, 17, 14, 13, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (artigli) o 1d10+1 (alabarda), TS G3, Mor 9, PX 100].

L'area **F4a** è un tunnel scavato nella roccia, stretto come un budello e alto solo 1,5 m, che funziona come uscita di emergenza. La porta segreta che dà sull'esterno non può essere individuata né aperta da fuori, a meno di usare metodi magici. I Figli della Forgia contano di servirsene per eventuali fughe, passando dal passaggio nascosto nell'area F4 o arrivandoci direttamente grazie al teletrasporto nell'area F3c. Soltanto i membri effettivi della setta sono al corrente di quest'ultima possibilità.

Questo incontro, nonostante non presenti avversari pericolosi per il gruppo, può rivelarsi particolarmente insidioso perché potrebbe mettere in allarme l'intero labirinto, qualora uno dei bugbear riesca a segnalare la presenza di estranei. Qualora ciò accada, il master deve regolarsi di conseguenza, tenendo conto nel resto dell'esplorazione di questo livello che i potenziali nemici saranno tutti in guardia e pronti a ricevere gli intrusi.

F5. Salone dei tesori

La scala a chiocciola sale per circa 6 m, sbucando in un grande salone a forma di L. In direzione nord c'è un arco di pietra che dà accesso a un largo corridoio, che termina dopo una ventina di metri con una porta a due ante. A circa metà, nella parete occidentale, vedete un'altra porta di legno. Verso ovest, invece, un altro voltone conduce a una stanza stretta e lunga (oltre 30 m), con delle nicchie nelle pareti. In ognuna di esse c'è un grosso forziere. Per poter varcare quest'arco, vi accorgete di dover attraversare una sorta di scintillante muro traslucido di energia colorata, che blocca completamente il passaggio.

Questa protezione serve a impedire, o quantomeno a rendere estremamente gravoso, il saccheggio dei tesori contenuti negli scrigni all'interno delle nicchie. Chiunque attraversa la barriera deve subirne gli effetti, sia in entrata che in uscita. Basta anche soltanto sfiorarla per attivarne i perniciosi poteri. Questo è il prezzo da pagare per depredare gli averi dei Figli della Forgia! Il muro di energia ha esattamente gli effetti di una *sfera prismatica* e chi vuole arrivare dall'altra parte deve attraversarne tutti i colori. I personaggi particolarmente ingegnosi e ricchi di risorse potrebbero trovare altri modi per svaligiare il salone dei tesori, che tuttavia è impenetrabile a qualsiasi forma di *teletrasporto* magico (incluse *porta dimensionale*, *porta in fase* e simili). Però l'accesso può essere ottenuto modificando la roccia circostante con *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *disintegrazione* e così via, anche se occorrerà un certo numero di tali incantesimi per ottenere l'effetto desiderato, considerato il volume di pietra da trattare.

Dietro la barriera magica si trova una sorta di caveau. In ciascuna delle 12 nicchie c'è un forziere, costruito in modo tale da essere un tutt'uno con il pavimento e le pareti del vano che lo contiene. Ognuno di essi è assolutamente inamovibile. Quando qualcuno entra per la prima volta nel deposito, tutti gli scrigni hanno il coperchio sollevato di

pochi centimetri, appena dischiuso ma non abbastanza da lasciar intravedere cosa contengono. Ciascuno è dotato di un robusto chiavistello, ovviamente sbloccato. Ogni volta che un qualsiasi forziere viene aperto, tutti gli altri si chiudono con un fragoroso suono metallico. I chiavistelli scattano e non c'è modo di riaprirli. L'unico modo per farlo è quello di uscire dalla stanza e rientrare di nuovo, affrontando ancora i pericoli del muro di energia. In più, ogni volta che si cerca di tornare nel salone, la protezione magica si riforma da zero, anche se in precedenza era stata dispersa o eliminata. Dunque, la razzia sarà lunga e onerosa per il gruppo... Di seguito è riportato il contenuto di ogni scrigno, partendo a sinistra dell'arco di ingresso e procedendo in senso orario:

Forziere	Contenuto
1	6.000 mp, 5.000 ma, braciere elementale del fuoco.
2	3.000 mo, amuleto dell'introvabilità, turibolo dell'evocazione maledetta.
3	Fantasma*, sei gemme del valore di 1.000 mo ognuna, libro della saggezza legale.
4	4.000 ma, tappeto volante, verga della cancellazione (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
5	6.000 ma, due gemme del valore di 1.500 mo ognuna, anello del controllo degli animali.
6	3.000 mp, 2.000 ma, una gemma del valore di 10.000 mo.
7	Necrospettro*, 5.000 mr, anello accumulatore di incantesimi.
8	2.000 mp, 1.000 mo, cubo di forza.
9	Tre gemme del valore di 100 mo ognuna, collana dello strangolamento, pergamena protettiva contro la magia.
10	Hamatula*, 1.000 mp, set composto da corazza di bande +2 e scudo +2.
11	Spettro*, 4.000 mo, 5.000 mr.
12	2.000 mo, cintura della forza dei giganti, fiasca dell'acqua illimitata.

*: i mostri si materializzano all'improvviso dall'interno dello scrigno e hanno le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere i personaggi.

Fantasma (1) [All CM, Mov volo 27 m (9 m), CA 0 (8), DV 10, pf 46, tpcCA0 11, Att 1, Fer vedi sotto, TS G10, Mor 10, PX 3.100].

È talmente terrificante da far invecchiare di 10 anni chiunque lo incontri e di farlo fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana*, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. I chierici del 6° livello sono immuni a questo effetto, mentre le creature con 8 DV o più ricevono un bonus +2 al TS. Attacca con un influsso nefasto che colpisce una creatura entro 6 m, facendola invecchiare di 1d4x10 anni. Può rendersi visibile sul Piano materiale (CA 0), dove è invulnerabile alle armi normali, ma esiste sul Piano eterico. Lì può essere colpito molto più facilmente (CA 8) e non è immune a nessun tipo di attacco fisico. Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla

paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Hamatula (1) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 8, pf 37, 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*. Data la peculiare natura del salone dei tesori, non può creare un *portale* finché si trova qui dentro.

Necrospettro (1) [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 2, DV 6, pf 21, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 + risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 11, PX 1.070].

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. L'essenza incorporea del necrospettro 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 persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Spettro (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer risucchio di energia (tocco), TS G3, Mor 12, PX 110].

Attacca con il tocco, risucchiando un livello o 1 DV, e la vittima perde tutti i benefici che dipendono da esso. Può essere ferito solo dagli incantesimi e dalle armi magiche o d'argento. Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

F6. Tana della mostruosità

Il pavimento di questa stanza si trova circa 1,5 m più in basso rispetto alla porta. Il primo personaggio a entrare deve fare una prova di Destrezza per evitare di cadere giù (senza subire ferite). In tal caso, deve impiegare il round successivo per rimettersi in piedi.

Attraverso una porta a due ante, entrate in una stanza con il pavimento che si trova circa 1,5 m più in basso rispetto al livello dell'uscio. C'è spazzatura ammucchiata dappertutto, con dei cumuli che in alcuni punti raggiungono persino i 3 m di altezza. Un tanfo pestilenziale ammorbida l'aria, rendendola quasi irrespirabile.

Intravedete un movimento nella parte più lontana dall'ingresso. All'inizio pensate che si tratti di topi o creature simili, ma vi accorgete subito che è qualcosa di molto più grosso. Una creatura massiccia e curva, che procede zoppicando e la cui testa a bulbo sfiora le pietre del soffitto. È una sorta di gigante deforme, con gli occhi piccolissimi, il naso enorme e la bocca storta piena di denti gialli, da cui cola un rivolo di bava. Il cranio è completamente calvo, tranne per un ciuffo di peli neri proprio sul cucuzzolo. Ha un'enorme gobba, due braccia irsute e lunghe come quelle di uno scimmione, e avanza barcollando mentre brandisce una gigantesca trave a mo' di rudimentale mazza.

Si tratta di un gigante fomoriano (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Se ci sono dei personaggi al livello del pavimento, in piedi o ancora per terra, si dirige verso di loro deciso a ridurli in poltiglia e divorarli. Altrimenti, con insospettabile agilità scavalca il dislivello che lo separa dal corridoio e affronta direttamente gli avventurieri. Nel caso in cui i membri del gruppo (o alcuni di essi) indossino le tuniche dei Figli della Forgia, invece il gigante non li attaccherà, in quanto è un servitore della setta.

Gigante fomoriano (1) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 13+3, pf 64, tpcCA0 9, Att 1, Fer 7d6 (arma gigante), TS G13, Mor 8, PX 2.400].

Può scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Una volta sconfitto questo avversario mostruoso (in tutti i sensi), i personaggi possono esplorare la stanza. L'ambiente è disgustoso quanto il suo occupante. È letteralmente invaso da mucchi di rifiuti, per la maggior parte più alti di un uomo e spesso in precario equilibrio. Se il master lo desidera, durante le ricerche può esigere da ogni PG una o più prove di Destrezza, per evitare di finire travolto da una valanga di sudiciume. Il malcapitato non subirà danni, ma rimarrà puzzolente per un bel po', almeno finché non potrà darsi una lavata come si deve. Tra il pattume, che nasconde anche tre corpi semidivorati e quasi decomposti, è possibile trovare il tesoro del gigante, che è sparpagliato dappertutto e ammonta complessivamente a 25 mp, 125 mo, 1.500 ma, un **pugnale +2** e un paio di **occhi della visione del vero** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

F7. Caduta verso l'alto

La stanza in cui siete appena entrati ha una forma insolita, con un lato obliquo. Al centro c'è quello che sembra un piedistallo di pietra rossa, alto circa mezzo metro, sopra il quale è posato un teschio umano. L'intero soffitto è decorato con disegni geometrici di greche decorative.

La stanza, che per il resto è vuota, è una gigantesca trappola. Sia la parete sbieca che il basamento con il cranio sono specchietti per le allodole e servono per invitare i personaggi a entrare. Quando il pavimento della camera è gravato da un peso complessivo di almeno 120 kg, infatti, si

attiva una trappola magica che fa scattare una subitanea *inversione della gravità*. Tutti coloro che si trovano nel locale vengono scagliati verso l'alto, senza possibilità di tiro salvezza. Come se non bastasse, il soffitto è fatto di sottili strisce di legno di balsa, intonacate per sembrare pietra decorata. Pertanto, non resiste all'urto e le vittime proseguono la loro corsa fino al vero soffitto, che si trova 3 m più in alto ed è irto di spuntoni acuminati infissi direttamente nella volta. Chi ci sbatte contro viene colpito da 1d4 paletti, che infliggono 1d6 ferite ognuno, oltre ai 2d6 di ferite "da caduta". Se i personaggi non trovano il modo di scendere in fretta, dopo 1 turno l'effetto della magia cessa, provocando un'altra caduta che infligge ulteriori 2d6 ferite.

È impossibile scoprire o rimuovere questa trappola con metodi normali, per esempio con l'abilità speciale di un ladro, ma sarà possibile farlo grazie alla magia (gli effetti di *inversione della gravità* si considerano lanciati da un incantatore del 14° livello). Nella stanza non ci sono tesori o segreti di sorta.

F8. Tempio della Forgia

La scala a chiocciola scende per 6 m, terminando in quello che sembra una sorta di tempietto. Il pavimento è piastrellato a scacchi rossi e neri. Il soffitto a volta a costoloni, circa 5 m più in alto, è sorretto da tre pilastri neri coi capitelli rossi. Ci sono tre nicchie nel muro sud e altrettante in quello nord. Dalla parte opposta della stanza rispetto all'ingresso c'è un grande altare di ossidiana nera, coperto da una tovaglia dorata sulla quale è poggiato un ciborio d'ottone di forma circolare. La stanza è affrescata e illuminata da numerose torce poste dentro degli anelli di ferro alle pareti. L'odore di incenso è molto forte e permea l'intero ambiente.

Questo è il tempio della Forgia, dove i membri della setta officiano le loro devozioni al dio del fuoco e all'ancella che hanno intenzione di evocare. Ci sono quattro affreschi sulle pareti, uno in ogni nicchia priva di porta, che rappresentano scene di glorificazione di questa divinità, sia nei suoi aspetti benevoli che soprattutto in quelli distruttivi. Un chierico (o un paladino) può facilmente riconoscere diverse raffigurazioni iconiche del nume. Le colonne sono scolpite come se fossero fatte di fiamme, mentre i capitelli hanno delle grottesche decorazioni di teschi ghignanti e contorti.

La tovaglia d'altare è intessuta con fili dorati e vale 250 mo. Nel ciborio sono custoditi gli oggetti sacri del culto. Ci sono un anello d'oro con incastonato un opale di fuoco (valore apparente 1.800 mo, effettivo 18 mo; si tratta della copia dell'originale nascosto nello scomparto segreto), una piccola lampada placcata in oro (35 mo), un mortaio con pestello in cristallo di rocca (80 mo), tre fiale di acqua sacra, un'ampolla di olio santo, due candele rosse e una custodia di pelle rossa contenente 15 blocchetti di incenso.

L'altare cela uno scompartimento nascosto, che può essere individuato come una porta segreta. È protetto da una trappola ad ago avvelenato. Se non è scoperta e rimossa, chi apre lo sportellino viene punto e deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore. All'interno di questo nascondiglio ci sono gli oggetti liturgici più importanti e

preziosi: il vero anello d'oro con opale di fuoco (valore 1.800 mo), un **anello della resistenza al fuoco**, un **pugnale +3, assassino** (funziona come l'omonima freccia contro tutte le creature di allineamento buono) e una **mazza pesante +2**.

F9. Falsa sacrestia

Una stanza quadrata di 6 m di lato, arredata con una serie di credenze lungo il muro settentrionale.

Appena qualcuno si avventura 1 m oltre la soglia, attiva una buca nascosta. La trappola è puramente meccanica, quindi può essere scoperta e disinnescata anche da un ladro. La vittima ha diritto a una prova di Destrezza per vedere se riesce ad aggrapparsi al bordo del pozzo. A quel punto, può issarsi verso la sicurezza da solo (effettuando con successo una prova di Forza) o con l'aiuto dei compagni. Se invece fallisce la prova di Destrezza, cade all'interno di una fossa circolare profonda 15 m. Per fortuna la caduta è parzialmente attutita da 1 m circa d'acqua limacciosa e stagnante che si è accumulata sul fondo, quindi il danno subito dalla vittima (5d6) viene automaticamente dimezzato. Chi precipita viene anche attaccato dalla sanguisuga gigante, lunga più di 1 m, che dimora nel pozzo. In combattimento, il PG subisce una penalità di -2 a tiri per colpire e ferite inflitte e di +2 alla CA, a causa delle condizioni sfavorevoli nelle quali si trova costretto a lottare.

Sanguisuga gigante (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 29, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G3, Mor 10, PX 570].

Quando colpisce, si fissa alla vittima con la sua bocca rotonda e le succhia il sangue, infliggendole 1d6 ferite a round (ferimento continuo). Una volta appiccicata, si staccherà solo alla propria morte o a quella del bersaglio.

Questa stanza in realtà è una trappola e poco altro. I mobili – vecchi, pieni di tarli e alquanto malridotti – sono tutti vuoti.

F10. Sacrestia

Una stanza quadrata di 6 m di lato, arredata con una serie di credenze lungo il muro settentrionale. Nella parete ovest c'è il vano di una porta, chiuso da una lastra di pietra sulla quale è scolpito il simbolo di una fiammella.

Questo locale è molto simile all'area F9, ma è la vera sacrestia. All'interno di uno degli armadietti ci sono alcune vesti usate dai Figli della Forgia. Sono una dozzina di tuniche nere decorate con ricami in filo rosso e dorato che ricordano delle lingue di fiamma. Gli altri mobili contengono un centinaio di candele, un pacco di 24 torce, tre fiaschette di olio combustibile, una piccola campanella di porcellana decorata con motivi fiammeggianti (purtroppo è sbeccata e incrinata, tanto da andare in pezzi appena viene suonata), un fischietto d'argento (valore 5 mo), quattro ampole di acqua sacra, una cartella di cuoio piena di fogli di pergamena (50 in tutto), una custodia con 10 penne d'oca, due fiale d'inchiostro nero e quattro d'inchiostro colorato (rosso, blu, verde e arancione), un sacchetto di velluto pieno

di fiori di luparia e un simbolo sacro del dio del fuoco piuttosto malridotto. In una delle credenze c'è anche una cassetta di legno intarsiato con dentro 3 mo, 18 me, 32 ma e 14 mr.

F11. Tomba

Per poter entrare in questa stanza è necessario trovare il modo di superare la lastra di pietra che è blocca l'unico ingresso. È incastrata nel vano della porta, ma non murata. Può essere spostata con un tiro per aprire porte (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) con una penalità di -3 oppure aggirata con la magia, usando incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili. Quando i personaggi riescono ad accedervi, il master deve leggere a voce alta:

Vi rendete subito conto di essere penetrati in una tomba. L'aria è stantia e la piccola camera è immersa nel buio completo. Contro la parete di fronte a voi c'è un blocco di pietra rettangolare con sopra un corpo quasi perfettamente preservato. Indossa una veste nera con decorazioni simili a lingue di fiamma ricamate in rosso e oro. Al dito porta un anello con una grossa gemma e al suo fianco sono poggiati un pugnale con la lama ondulata e una strana pietra luccicante. Per il resto, la stanza sembra vuota e tranquilla.

Si può dire che la camera è davvero quieta come una tomba. Qui non ci sono pericoli nascosti o mostri in agguato. Il corpo che riposa sopra la pietra è quello di uno dei fondatori originari dei Figli della Forgia, che si è ucciso quando la setta è caduta in disgrazia. È stato imbalsamato, per questo si è conservato così bene. Al dito porta un **anello della protezione +2, cerchio di 1,5 m** che può essergli tolto senza problemi. Intorno al collo, sotto la tunica, ha un simbolo sacro d'argento del dio del fuoco.

Ai suoi lati ci sono un **kriss +1** (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa) dalla lama a biscia di foggia esotica e una pietra ancora più insolita. È delle dimensioni di un pugno e ha la forma di un cilindro con una cupola a semisfera, molto simile a un piccolo panettone. Sembra di cristallo nero e lucido ma, quando viene tenuta in mano, all'interno si intravede un tenue bagliore blu. È una delle cosiddette pietre matrici, necessarie per completare la cerimonia di evocazione di Sharlya, come sarà spiegato più avanti nel modulo (vedi area F32). Se viene esaminata con mezzi appropriati, irradia delle vibrazioni magiche. I personaggi possono prenderla, ignorarla o addirittura distruggerla: la cosa non fa alcuna differenza ai fini dell'avventura.

F12. Crocevia piantonato

Appena aprite la porta, vi trovate in uno strano locale. Sembra una via di mezzo fra una stanza dalla forma bizzarra e un crocevia. Non fate in tempo a guardarvi meglio intorno, perché tre bugbear spianano le loro alabarde e caricano a testa bassa verso di voi!

L'avvistamento tra i mostri guardiani e i PG è simultaneo. Ognuna delle parti ha la normale probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere l'altra. Se entrambe sono sorprese, il 1° round

trascorre mentre i contendenti si rendono conto l'uno della presenza dell'altro e il combattimento vero e proprio comincia, di fatto, nel round seguente.

Bugbear (3) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3+1, pf 15, 8, 7, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (artigli) o 1d10+1 (alabarda), TS G3, Mor 9, PX 100].

I mostri sorvegliano il passaggio, ma lo scontro dovrebbe essere rapido e indolore per i personaggi. La luce delle torce rivela soltanto sporcizia e disordine. Ci sono un tavolo traballante e alcune seggiole con la seduta di paglia sfondata. Dovunque balzano all'occhio mucchi di stracci sporchi, foglie, cenere, piccole ossa in una stanza altrimenti vuota.

F13. Tana dei bugbear maschi

In questa stanza vivono i maschi della tribù di bugbear al servizio dei Figli della Forgia. Se il combattimento nell'area F12 dura più di 3 round, i mostri qui dentro riterranno che qualcosa non stia andando per il verso giusto e si prepareranno al peggio. Saranno quindi pronti alla battaglia e non potranno essere sorpresi dai PG, ma anzi cercheranno a loro volta di tendere un'imboscata al gruppo, riuscendoci con un risultato di 1-3 su 1d6. La descrizione che segue presuppone che il clan non sia in allarme:

Questa stanza rettangolare è sporca e puzzolente. Il pavimento è coperto di ghiaia, sabbia, terriccio, vetri rotti, cocci, stracci laceri e altro pattume. Ci sono due grandi falò accesi alle estremità nord e sud. In fondo, però, non ci vedete nulla di strano, perché gli occupanti del locale sono 12 grossi bugbear pelosi, che si dirigono minacciosamente contro di voi!

Bugbear (12) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3+1, pf 25, 19, 17, 16, 16, 14, 13, 13, 13, 12, 9, 8, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (artigli) o 1d10+1 (alabarda), TS G3, Mor 9, PX 100].

Il capo dei bugbear (l'individuo con 25 pf) possiede un **arco lungo +1** che non esiterà a usare contro i personaggi, se le circostanze glielo consentono. Il tesoro dei mostri è conservato dentro un grande paiolo di rame tutto annerito dal fuoco. Consiste in 60 mo, 60 me, 150 ma e 240 mr.

La porta nell'angolo nord-est è nascosta dietro a un grande materasso infestato di pulci, addossato in piedi contro la parete proprio con l'intento di celarla. Tuttavia, basta spostarlo per accorgersi del passaggio, senza bisogno di effettuare alcun tiro di dado. A questo punto, il gruppo può



avere accesso all'area **F13a**. Il master deve leggere a voce alta:

Questo cubicolo di 3 m di lato ha il pavimento, il soffitto e le pareti interamente rivestite da pannelli di quercia. C'è un tavolinetto di legno, apparecchiato con una tovaglia sudicia, una ciotola di terracotta e un cucchiaino di peltro. Sopra c'è anche una grossa pentola piena di fagioli, dalla quale spunta un mestolone di legno. Una comoda sedia imbottita è messa vicino al desco.

Si tratta di una pentola magica. Ogni volta che viene svuotata, torna immediatamente a riempirsi di un ottimo stufato di fagioli in umido. Sono talmente buoni che, dopo aver iniziato a mangiarli, un personaggio li finisce tutti (cosa che richiede 1d4+2 turni) e non c'è modo di impedirglielo! D'altronde, anche una sola cucchiainata (o persino un singolo fagiolo) è sufficiente per attivare un effetto incantato casuale, da determinarsi lanciando 1d100 sulla tabella qui sotto. Le conseguenze del consumo dei fagioli magici possono essere rimosse solo con un *desiderio*, non c'è altro modo di annullarle. Però gli incantesimi specifici funzioneranno normalmente (come, ad esempio, *ristorare* nel caso della perdita di un livello di esperienza).

1d100	Effetto
01-06	Inverte l'allineamento del personaggio (es. LB in CM); non ha effetto sulla parte neutrale (es. NB in NM o CN in LN), quindi qualcuno di All N non subirà alcuna conseguenza.
07-09	Fa diventare il personaggio un elfo. Se appartiene già a questa razza, non accade nulla. La classe e gli attributi rimangono invariati.
10-12	Fa diventare il personaggio uno gnomo. Se appartiene già a questa razza, non accade nulla. La classe e gli attributi rimangono invariati.
13-15	Fa diventare il personaggio un halfling. Se appartiene già a questa razza, non accade nulla. La classe e gli attributi rimangono invariati.
16-18	Fa diventare il personaggio un mezzelfo. Se appartiene già a questa razza, non accade nulla. La classe e gli attributi rimangono invariati.
19-21	Fa diventare il personaggio un mezzorchetto. Se appartiene già a questa razza, non accade nulla. La classe e gli attributi rimangono invariati.
22-24	Fa diventare il personaggio un nano. Se appartiene già a questa razza, non accade nulla. La classe e gli attributi rimangono invariati.
25-27	Fa diventare il personaggio un umano. Se appartiene già a questa razza, non accade nulla. La classe e gli attributi rimangono invariati.
28-30*	Tirare 1d6. Se esce un risultato pari aggiunge un punto alla Forza del personaggio, altrimenti lo sottrae.
31-33*	Tirare 1d6. Se esce un risultato pari aggiunge un punto all'Intelligenza del personaggio, altrimenti lo sottrae.
34-36*	Tirare 1d6. Se esce un risultato pari aggiunge un punto alla Saggezza del personaggio, altrimenti lo sottrae.
37-39*	Tirare 1d6. Se esce un risultato pari aggiunge un punto alla Destrezza del personaggio, altrimenti lo sottrae.
40-42*	Tirare 1d6. Se esce un risultato pari aggiunge un punto alla Costituzione del personaggio, altrimenti lo sottrae.
43-45*	Tirare 1d6. Se esce un risultato pari aggiunge un punto al Carisma del personaggio, altrimenti lo sottrae.
46-48	Inverte il sesso del personaggio.
49-51†	Raddoppia l'età del personaggio.
52-54†	Dimezza l'età del personaggio.
55-57	Il personaggio ottiene l'infravisione entro 18 m. Se la possiede già, ne raddoppia la gittata.
58-65*	Se esce un risultato pari (58, 60, 62, 64) aggiunge un punto a un attributo a caso del personaggio, altrimenti (59, 61, 63, 65) lo sottrae. Per determinare l'attributo da modificare, tirare 1d6: 1 = For; 2 = Int; 3 = Sag; 4 = Des; 5 = Cos; 6 = Car.
66-75	Il personaggio guadagna immediatamente un livello di esperienza; i suoi PX salgono all'ammontare minimo necessario per il nuovo livello.

1d100	Effetto
76-80	Il personaggio perde immediatamente un livello di esperienza; i suoi PX scendono all'ammontare minimo necessario per il nuovo livello.
81-86	Il personaggio può esprimere un <i>desiderio</i> , ma deve farlo entro un numero di turni pari al suo livello.
87-89	Un oggetto magico del personaggio, determinato a caso, scompare nel nulla e svanisce per sempre.
90-92	Un'arma, un'armatura o uno scudo del personaggio diventa magico, con un bonus di +1. Se possiede già dei bonus, aggiunge un ulteriore +1 (per esempio, una spada +2 diventa +3).
93-95	Il personaggio viene colpito da <i>regressione mentale</i> (senza possibilità di tiro salvezza).
96-98	Il personaggio viene colpito da <i>goffaggine</i> permanente (senza possibilità di tiro salvezza).
99	Attiva la <i>permanenza</i> di un incantesimo sul personaggio. Per determinare di quale magia si tratta, tirare 1d6 – 1: <i>comprensione dei linguaggi</i> ; 2: <i>individuazione del male</i> ; 3: <i>individuazione della magia</i> ; 4: <i>infravisione</i> ; 5: <i>lettura della magia</i> ; 6: <i>protezione dalle armi da lancio</i> .
00	Tirare il dado altre due volte su questa tabella.

*: il valore dell'attributo non può salire oltre il punteggio massimo o scendere sotto quello minimo per la razza del PG.

†: il master deve applicare i modificatori agli attributi dovuti all'età, come spiegato alle pp. 21-22 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Se la pentola magica viene portata fuori dalla stanza, si teletrasporta automaticamente di nuovo qui nel giro di 1d6 turni. Questi prodigiosi fagioli possono causare i loro effetti sullo stesso PG per un numero massimo di volte pari alla sua Costituzione. Ulteriori mangiate si riveleranno soltanto un ottimo pasto ma non provocheranno conseguenze aggiuntive.

F14. Tana dei bugbear femmine

In questa stanza vivono le femmine della tribù di bugbear al servizio dei Figli della Forgia. Se il combattimento nell'area F12 dura più di 3 round, i mostri qui dentro riterranno che qualcosa non stia andando per il verso giusto e si prepareranno al peggio. Saranno quindi pronti alla battaglia e non potranno essere sorpresi dai PG, ma anzi cercheranno a loro volta di tendere un'imboscata al gruppo, riuscendoci con un risultato di 1-3 su 1d6. La descrizione che segue presuppone che il clan non sia in allarme:

Questa stanza quadrata è sporca e puzzolente. Alle estremità della parete nord si aprono due grandi nicchie, simili a grossi ripostigli o piccoli cubicoli. Il pavimento è coperto di ghiaia, sabbia, terriccio, vetri rotti, cocci, stracci laceri e altro pattume. Un grande focolare arde nel mezzo del locale. In questo sudicio ambiente vivono sei bugbear femmine, pelose e dai seni penduli, che vi si avventano immediatamente contro per difendere la loro tana.

Bugbear (6) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3+1, pf 22, 17, 15, 12, 11, 9, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (artigli) o 1d8+1 (mazza pesante), TS G3, Mor 9, PX 100].

All'interno di ogni nicchia nella parete nord c'è un'urna di alabastro bianco alta circa 60 cm e del diametro di 15 cm. Quella a ovest è ridotta in frantumi e non ha più alcun potere. L'altra, nel cubicolo orientale, è intatta e vuota. Osservandola da vicino, è possibile notare sul fondo quattro pulsanti di colore diverso. Premendo ciascuno di essi, il vaso si riempie di qualcosa di diverso:

Pulsante	Effetto
Blu	L'urna si riempie d'acqua perfettamente potabile.
Rosso	L'urna si riempie di carboni ardenti.
Giallo	L'urna si riempie di muco acido che causa 2d6 ferite a contatto e corrode la stoffa, il legno e il cuoio in 1 round, ma non intacca la pietra e il metallo.
Verde	L'urna si riempie di monete di rame (circa 5.000 mr).

Gli effetti del vaso possono essere attivati soltanto quando è completamente vuoto, ma non ci sono limiti agli utilizzi giornalieri. L'urna è cementata al pavimento e, se qualcuno tenta di spostarla da questa stanza (non importa in che modo), va in mille pezzi come la sua gemella. Il tesoro dei mostri è conservato dentro alcuni sacchi di iuta e consiste in 18.000 mr, perlopiù generate attraverso i poteri del meraviglioso recipiente.

F15. Corridoio dei globi d'energia

Entrambe le porte che conducono in questa specie di "passeggiata" sono protette da una trappola. Quando vengono aperte, degli spuntori fuoriescono da pavimento, soffitto e pareti. Chi apre la porta viene colpito da 1d8 punte acuminate, ognuna delle quali infligge 1d4 ferite. Questi meccanismi possono essere scoperti e rimossi normalmente.

All'ingresso del gruppo nella stanza, indipendentemente direzione di provenienza, il master deve leggere a voce alta:

Entrate in una sorta di ampio corridoio col soffitto a cassettoni alto 6 m, con una struttura decorativa geometrica disposta a scacchiera. Il pavimento e le pareti sono interamente dipinti di nero, ornati con intricati disegni che formano un complesso intreccio di linee multicolori. Proprio al centro della parete sud c'è uno scrittoio con ribalta in mogano. Nel muro di fronte vedete un mascherone di giada verde che raffigura un volto umano barbuto, con gli occhi strabici, le corna caprine e le labbra socchiuse.

Questo corridoio ad anello è una potenziale fonte di ricchezza e fa leva sulla usuale avidità degli avventurieri per scatenargli contro un'insidia veramente letale. Esaminando lo scrittoio, nei cassetti e all'interno della ribalta si trovano alcune candele nuove, delle torce, una lanterna (senza olio) e due bottigliette piene di liquido simile a latte. La prima è un

filtro velenoso, l'altra un **filtro acido** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Osservando da vicino la grottesca sulla parete settentrionale, ci si accorge immediatamente che fra le labbra socchiuse c'è una fessura, grande suppergiù quanto basta per poter inserire una moneta o una lama sottile, come quella di un pugnale. Quando ciò viene fatto, accadono simultaneamente due cose: le porte si chiudono immediatamente sbattendo (anche se erano state bloccate) e non c'è modo di riaprirle, e gli occhi strabici del mascherone si illuminano di una luce intensa, facendo scaturire un globo di energia colorata del diametro di circa mezzo metro. Questa sfera comincia a spostarsi a velocità fulminea lungo la linea della stanza corrispondente al suo colore e, dopo 2d4 round, si ferma a mezz'aria, condensandosi in una gemma. A quel punto, le porte si sbloccano. Mentre sono serrate, PG possono comunque uscire dalla stanza ricorrendo alla magia (per esempio grazie a incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale*, *teletrasporto* e simili).

Non c'è modo di danneggiare la palla di energia né di interferire col suo frenetico percorso. L'intero processo si ripete ogni volta che nella bocca viene inserita una moneta (o una lama delle giuste dimensioni, che però verrà irrimediabilmente distrutta, anche se è magica), e di seguito è riportata la sequenza dei globi che si formano:

N.	Colore	Gemma (e valore)*
1	Rosa	Rodocrosite (10 mo)
2	Grigio	Ematite (25 mo)
3	Bianco	Calcedonio (50 mo)
4	Arancione	Cornalina (75 mo)
5	Viola	Ametista (100 mo)
6	Verde	Crisoberillo (250 mo)
7	Rosso	Granato (500 mo)
8	Giallo	Topazio (750 mo)
9	Blu	Zaffiro (1.000 mo)
10	Nero	Vedi sotto

*: per ogni gemma creata, c'è una probabilità del 10% che si tratti di una **pietra magica** determinata casualmente (o scelta dal master in base al colore del globo di energia).

Il globo nero non è una palla di energia, ma una letale **sfera annientatrice**! Si comporta in maniera differente dagli altri globi, fluttuando pigramente nell'aria in maniera casuale con Mov volo 9 m (3 m). Per ogni round, c'è una probabilità cumulativa del 10% (10% nel 1° round, 20% nel 2°, 30% nel 3° e così via) che si diriga verso uno dei PG scelto a caso. Quando ciò accade, la sfera annientatrice sceglie il suo bersaglio e lo incalza implacabile, aumentando progressivamente la sua velocità di ulteriori 3 m (1 m) per round. Quando raggiunge la vittima e la tocca, entrambe scompaiono nel nulla, lasciando dietro di loro una gemma. Dentro di essa è racchiuso lo sfortunato personaggio risucchiato dalla sfera. È possibile riportarlo "in vita" semplicemente infrangendo la pietra preziosa con la forza bruta (colpendola con un'arma magica contundente o *disintegrazione*, ma la gemma ha diritto a un tiro salvezza come spiegato alle pp. 54-55 del manuale di *Labyrinth Lord™*) oppure con la magia (con un *desiderio* ben

formulato o una *dispersione della magia* lanciata da un incantatore almeno del 20° livello). Un mago ha l'usuale probabilità di prendere il controllo della sfera annientatrice e può sbarazzarsene obbligandola a rientrare all'interno del mascherone.

Una volta che un PG è stato catturato, le porte della stanza si aprono nuovamente. Dopo che la sequenza di creazione dei globi di energia è stata completata fino al colore nero, il mascherone perde i suoi poteri per il resto dell'avventura.

Se il master vuol rendere questa trappola ancora più mortale, può decidere di far dissolvere definitivamente nel nulla il personaggio entrato in contatto con la sfera annientatrice o, peggio ancora, distruggerlo senza invece far scomparire la sfera stessa. Tuttavia, in quest'ultimo caso dovrebbe lasciarne invariata la velocità di movimento e considerare il fatto che, se i PG non riescono a prendere il controllo della sfera oppure a fuggire grazie alla magia, è alquanto probabile che si verifichi l'uccisione totale del gruppo!

F16. Pozzo dello shoggoth

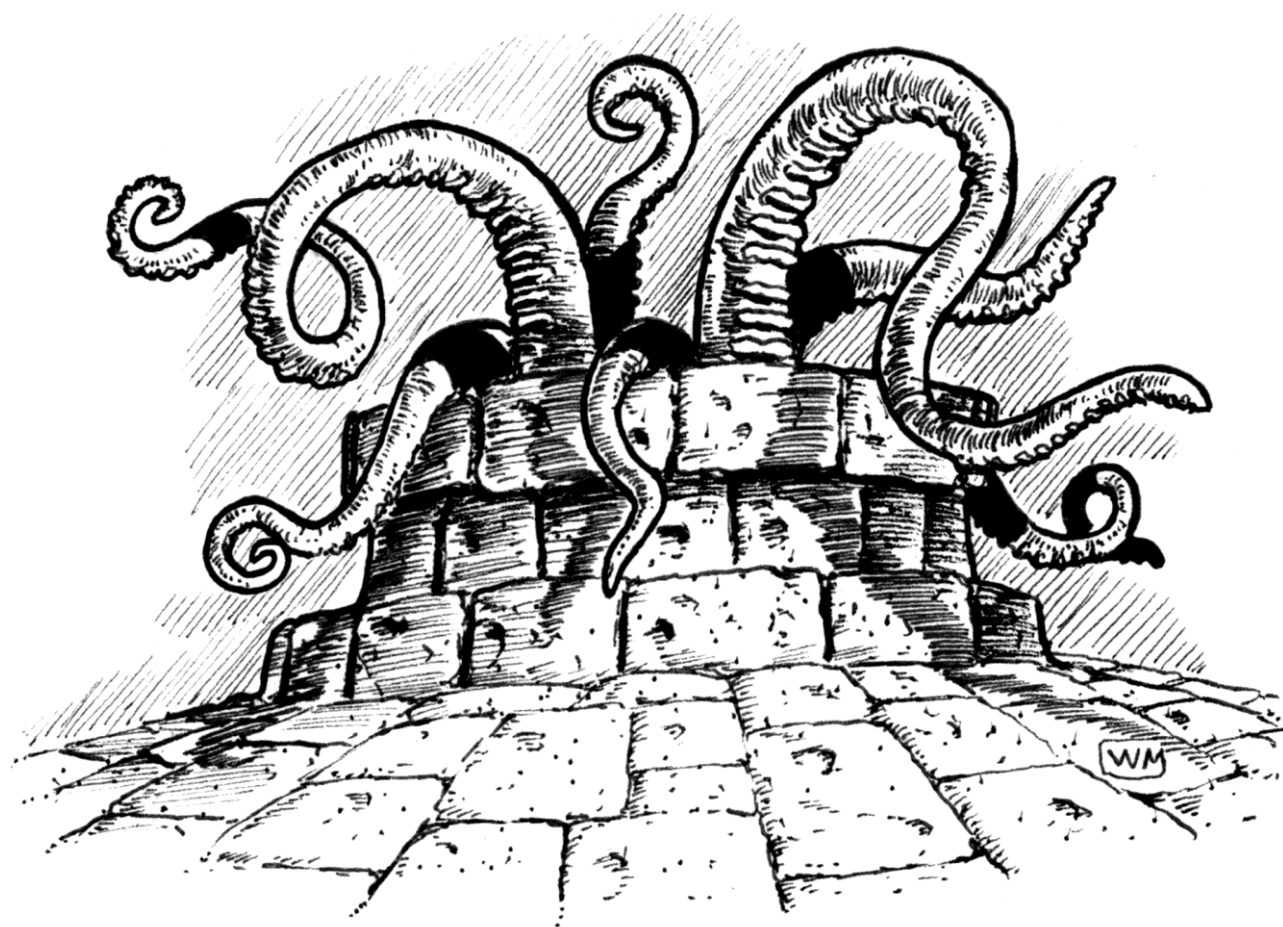
Questa grande stanza circolare è vuota, tranne che per un pozzo proprio nel mezzo. Ha un diametro di oltre 3 m e il parapetto, realizzato con blocchi di pietra arenaria rossa, è alto circa 1,5 m. Incatenata alla parete c'è un'elfa di corporatura esile, vestita con una tunica verde e rossa tutta stracciata, che lascia quasi intravedere i seni e due cosce ben tornite. Ha la testa dentro un cappuccio nero e, non appena sente il rumore dei vostri passi, comincia a dimenarsi per tentare di liberarsi, mugolando come se non potesse parlare.

Il pozzo serve da collegamento con la parte inferiore del labirinto, da dove è possibile scendere al secondo livello del sotterraneo. La ragazza è Alanda, un'elfa imprigionata dai membri della setta e destinata a finire in pasto a un mostro orribile. È terrorizzata dalla sua sorte, ma non può far nulla per evitarla. Se viene liberata, si dimostra estremamente grata ai suoi soccorritori e potrebbe persino unirsi a loro, se il master ritiene opportuno fornire al gruppo un po' di aiuto. In ogni caso, non sarà possibile salvarla prima di essersi sbarazzati dell'amorfa mostruosità che fa la guardia a questa camera. Il pozzo, infatti, è sorvegliato da uno shoggoth (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) di dimensioni "trascurabili", cioè del diametro di circa 1,8 m, che emerge dalla sua tana in fondo alla buca per aggredire i personaggi appena questi cercano di liberare la prigioniera, oppure si avvicinano troppo al pozzo o ci guardano dentro. Il mostro è stato condizionato per non attaccare nessuno che indossi le tuniche distintive dei Figli della Forgia – come, ad esempio, quelle che si trovano nella sacrestia del tempio (area F10), ma si difenderà se aggredito.

Shoggoth (1) [All CN, Mov 18 m (6 m) o nuoto 4,5 m (1,5 m), CA 1, DV 8, pf 35, tpcCA0 12, Att 4 o 1, Fer 2d6/2d6/2d6/2d6 (tentacoli), 2 pf (stritolamento), 2 pf (morso) o 2d8 (travolgimento), 2d6 (inglobamento), TS G4, Mor 8, PX 4.560].

È capace di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e può comprimersi per passare attraverso

fessure molto strette. Può attaccare con quattro tentacoli alla volta, contro uno o più bersagli differenti. Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10. Dopo avere afferrato qualcuno con il primo pseudopo, lo shoggoth può usare gli altri per rafforzare la presa, riducendo la probabilità dell'avversario di liberarsi del 25% per ogni tentacolo aggiuntivo. Se la probabilità di liberarsi diventa nulla, lo shoggoth inizia a stritolare la vittima, infliggendole automaticamente 2 ferite a round fino alla sua morte (ferimento continuo). Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma sono in grado di attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire. In alternativa, il mostro può trascinare un avversario inerme in una delle sue bocche e morderlo automaticamente nei round successivi causandogli automaticamente 2 ferite a round (ferimento continuo). Se rinuncia a sferrare colpi coi tentacoli, lo shoggoth può invece cercare di travolgere i nemici schiantandogli addosso. Questo attacco ha effetto contro tutte le creature che si trovano nella zona occupata dalla mole del mostro, ma richiede dei tiri per colpire separati per determinare quali di esse vengono effettivamente investite. Ciascuna vittima subisce 2d8 ferite. Nel round seguente a quello in cui un avversario è stato travolto con successo, lo shoggoth può cercare di inglobarlo effettuando un altro tpc contro CA 9 (indipendentemente dalla reale CA del bersaglio). Se ci riesce, il bersaglio finisce all'interno del corpo melmoso del mostro, che comincia ad assimilarlo, causandogli a ogni round 2d6 ferite da acido. La creatura si alimenta così rapidamente che può digerire gli indumenti, l'armatura e gli altri oggetti in 6 round e, passato questo periodo, bastano solo 1d4 round di contatto con la pelle della vittima per digerirla e assimilarla. Non sarà quindi possibile resuscitare magicamente il malcapitato, perché di lui non resterà nulla. Le vittime che pesano più del doppio dello shoggoth non possono venire stritolate o morse, né travolte o inglobate. Il mostro emette costantemente dalle sue innumerevoli bocche un'orribile cacofonia di fischi, sibili e altri rumori acuti. All'inizio di ogni round, tutti quelli che la sentono devono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere storditi per il resto del 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 avversario stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire. Questo TS deve essere ripetuto all'inizio di ogni round successivo, a meno che la creatura non si copra le orecchie, cosa che però le impedisce di usare le mani (ma non di darsela a gambe levate...). Se improvvisa dei tappi di cera, stoffa o materiale simile, può liberare le mani ma finché utilizza tale protezione si considera assordata. Lo shoggoth non può essere sorpreso né stordito. Inoltre, non ha un animo sensibile, il che lo rende immune alla paralisi e agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, alle illusioni e in generale a tutti gli effetti di influenza e controllo mentale. Siccome non ha le normali funzioni vitali, è anche immune agli effetti del veleno e dei gas. Qualsiasi incantesimo di *metamorfosi* (o effetto simile) è in grado di alterare la forma di questo mostro soltanto per 1 round, dopodiché la creatura ritorna al suo aspetto di massa



amorfa. Lo shoggoth è immune ai danni da freddo ed elettricità, ed è in grado di *resistere al fuoco*. Le armi normali possono danneggiarlo normalmente, ma quelle da botta (contudenti) o da punta (perforanti) gli infliggono solo metà ferite.

Se il master vuol rendere questo scontro veramente epico oppure pensa che i PG stiano avendo vita troppo facile, può decidere di aumentare le dimensioni dello shoggoth. In questo caso, deve fare la massima attenzione, perché si tratta – già con le statistiche fornite in precedenza – di un avversario davvero formidabile da sconfiggere!

Alanda (elfa illusionista del 5° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d4+5, pf 17, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M5, Mor 7, PX 350, For 10, Int 15, Sag 6, Des 10, Cos 14, Car 16].

Incantesimi dei maghi (2/2/1): nessuno memorizzato quando viene salvata. Per poterli studiare nuovamente, dovrà ritrovare il suo libro di magia (attualmente è in possesso del mago nell'area F18).

Equipaggiamento: nessuno, le è stato tolto quando è stata catturata.

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

Abilità secondaria: pellicciaio.

Personalità: anticonformista, gaudente, narcisista.

F17. Stanza dei bottoni

Un breve corridoio immerso nell'oscurità, ancora pieno del muco e del fetore dell'abominevole shoggoth che avete sconfitto, conduce a una stanza rettangolare anch'essa avvolta dal buio. Alla luce delle vostre fonti di illuminazione riuscite a vedere una rientranza simile a una nicchia nell'angolo sud-est, una scalinata di pietra che scende verso il basso in quello sud-ovest e una porta all'estremità nord-occidentale.

Il pavimento è coperto di sporcizia e rifiuti. Notate i movimenti furtivi di piccole creature disgustose, come scarafaggi e vermi, fra lo strato di immondizie. La vostra attenzione viene però subito attirata da 12 piccoli punti luccicanti, di colori differenti, che sembrano fluttuare a mezz'aria nella zona più settentrionale della camera.

La sala è vuota. I parassiti che la infestano, prosperando tra la spazzatura a terra, sono ripugnanti ma del tutto innocui per i PG. Frugando in questo nauseabondo miscuglio di terriccio, ossa, frammenti di ceramica, cenere, foglie e schegge di legno per almeno 1 turno, riuscendo in una prova sulla media di Intelligenza e Saggezza è possibile

trovare una **mazza +3**. In corrispondenza del passaggio segreto all'interno della nicchia, lo strato di rifiuti reca le tracce dell'apertura della porta nascosta, che quindi è più facilmente individuabile (con un risultato di 1-3 su 1d6, o 1-4 per elfi e nani).

I puntini luccicanti sono in realtà delle gemme incastonate nella parete nord. Sono una dozzina in totale, disposte su due file, ognuna di un colore diverso e tutte emettono un debole bagliore. Per rimuoverle dal muro basta fare leva con una lama. Una volta che ciò accade, la luminosità cessa e si verifica l'effetto indicato di seguito:

Colore	Gemma (e valore)	Effetto
Nero	Giaietto (260 mo)	Dal foro scaturisce un gas soporifero, che riempie un volume cubico di spigolo 6 m per round e continua a fluire per 1d4 round. Tutti quelli che lo respirano devono riuscire ogni round in un tiro salvezza contro veleno oppure subiscono gli effetti di <i>sonno</i> (ma senza limitazioni legate ai DV o alle dimensioni delle vittime).
Marrone	Agata occhio di tigre (15 mo)	Chi estrae la gemma deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure subisce gli effetti di <i>causa cecità</i> .
Blu	Lapislazzuli (25 mo)	Chi estrae la gemma deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure subisce gli effetti di <i>causa cecità</i> , <i>sordità</i> e diventa pure muto.
Verde	Smeraldo (2.000 mo)	Chi estrae la gemma deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione oppure subisce gli effetti (permanenti) di <i>forma arborea</i> .
Arancione	Giacinto (500 mo)	Nel foro dietro la gemma è nascosto un anello della rigenerazione .
Rosso	Tormalina (350 mo)	Si attivano simultaneamente gli effetti di alcuni <i>evoca mostri III</i> e fanno apparire nella stanza 20 bugbear pronti a combattere; sorprendono il gruppo con un risultato di 1-3 su 1d6. Bugbear (20) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3+1, pf 14, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (artigli) o 1d10+1 (alabarda), TS G3, Mor 9, PX 100].
Giallo	Quarzo affumicato (25 mo)	L'intera stanza viene avvolta dagli effetti di <i>oscurità persistente</i> .
Viola	Granato (625 mo)	Chi estrae la gemma attacca il proprio gruppo sotto gli effetti di <i>confusione</i> (nessun tiro salvezza permesso).

Colore	Gemma (e valore)	Effetto
Grigio	Diaspro sanguigno (350 mo)	Nel foro dietro la gemma, che si allunga e si ingrandisce all'interno della parete, è nascosta una verga della resurrezione con 10 cariche.
Rosa	Quarzo rosa (30 mo)	Chi estrae la gemma deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o subisce una <i>metamorfosi</i> in coniglio.
Ambra	Citrino (95 mo)	Nel lungo foro dietro la gemma c'è una pergamena che spiega come raggiungere il luogo dove è nascosta la chiave magica per aprire la porta dell'area F21a, che conduce al livello inferiore del labirinto (vedi la sezione "Un viaggio inaspettato" per ulteriori dettagli).
Turchese	Zircone (125 mo)	Chi estrae la gemma viene teletrasportato in una stanza a caso di questo livello del labirinto. Il master deve lanciare 1d20 e il personaggio si ritrova istantaneamente nell'area indicata dal risultato (es. se esce un 10, il PG è immediatamente dislocato nell'area F10). Se il risultato del dado è un 17, l'avventuriero subisce gli effetti di <i>dedalo arcano</i> (senza possibilità di tiro salvezza).

F18. Teschi di cristallo

Un lungo corridoio diritto vi conduce in una stanza rettangolare, con tre piccole alcove su ognuno dei lati lunghi. Dentro ogni nicchia c'è un piedistallo di marmo peperino alto circa mezzo metro, sul quale è poggiato un teschio di cristallo a grandezza naturale. Un sinistro scintillio sembra brillare nelle orbite vuote dei crani, quasi vi stessero scrutando con malevolenza. L'atmosfera nella camera è fredda e avversa, come se una presenza soprannaturale vi osteggiasse con tutte le sue forze, e vi sentite estremamente a disagio.

Lungo la parete nord vedete una grande scrivania di noce massello con uno scranno imbottito dall'alto schienale. Vi è seduta una figura torva, completamente vestita di nero, col cappuccio della tunica alzato a coprire il viso. Sul tavolo davanti a essa sono poggiate alcune pile di grossi tomi.

Il mago è Zondarak, uno dei membri più influenti della setta dei Figli della Forgia. Questo è il suo studio segreto, dove trascorre la maggior parte del tempo impegnato in ricerche magiche. Non sembra immediatamente ostile ai personaggi e sfoggia una gran sicurezza, visto che gioca in casa e si trova circondato dai suoi protettori incantati.

Zondarak (umano mago del 12° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 9 (4 o 2 con *scudo*), DV 9d4+9+3, pf 30, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M12, Mor 10, PX 2.000, For 9, Int 17, Sag 11, Des 10, Cos 13, Car 14].

Incantesimi dei maghi (4/4/3/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato*, *mano invisibile*, *scudo* (già lanciato), *stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari*, *pirotecnica*, *ragnatela*, *spaventare*; 3° livello: *blocca persone*, *fulmine magico*, *palla di fuoco*; 4° livello: *autometamorfosi*, *muro di ghiaccio*, *porta dimensionale*; 5° livello: *mano che blocca*, *regressione mentale*, *telecinesi*; 6° livello: *globo di invulnerabilità*, *respingere*.

Equipaggiamento: **bacchetta dell'evocazione** (6 cariche), **bacchetta dell'individuazione delle porte segrete** (13 cariche), **polvere rivelatrice** (18 dosi), **spilla protettrice** (ha già assorbito 71 ferite), **polvere dello starnuto e del soffocamento**.

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, bugbear.

Abilità secondaria: astrologo.

Personalità: esaltato, rancoroso, arrogante.

I sei teschi di cristallo, se esaminati con mezzi appropriati, irradiano sia vibrazioni magiche che estremamente maligne. Al loro interno ci sono le anime di altrettanti stregoni malvagi. Ognuno di essi ha un potere differente, che si considera come se fosse utilizzato da un incantatore del 12° livello:

- N. 1: può lanciare *spruzzo colorato* ogni round (al 1°, al 2°, al 3° e così via).
- N. 2: può lanciare *trama ipnotica* ogni 2 round (al 1°, al 3°, al 5° e così via).
- N. 3: può lanciare *evoca mostri I* ogni 3 round (al 1°, al 4°, al 7° e così via).
- N. 4: può lanciare *evoca mostri II* ogni 4 round (al 1°, al 5°, al 9° e così via).
- N. 5: può lanciare *evoca mostri III* ogni 5 round (al 1°, al 6°, all'11° e così via).
- N. 6: può lanciare *evoca mostri IV* ogni 6 round (al 1°, al 7°, al 13° e così via).

Inoltre, l'atmosfera angosciante che regna nella stanza è opera loro. Finché anche un solo teschio rimane integro, i personaggi sono soggetti agli effetti di *malasorte* mentre restano in questo locale. Per distruggere un teschio, è necessario infliggergli come minimo 10 pf con un singolo attacco di origine magica (es. incantesimo, arma magica, ecc.). Se il colpo causa meno di 10 ferite oppure viene sferrato con un'arma ordinaria, non ha alcun effetto. Tuttavia, il teschio ha diritto a effettuare un tiro salvezza contro morte (come se fosse un mago del 12° livello) e, in caso di successo, non subisce alcuna conseguenza. In più, quando l'ultimo dei teschi di cristallo riceve il colpo che lo manda in pezzi, l'anima al suo interno cerca di impossessarsi del corpo del suo distruttore, come per una *giara magica*. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, la sua forza vitale viene trasferita nel manufatto un attimo prima che questo sia eliminato e si estinguerà definitivamente, senza possibilità di riportarla in vita.

C'è un ulteriore avversario che i PG si troveranno ad affrontare, il segugio invisibile al servizio di Zondarak. Se il gruppo non è in grado di vederlo, viene sorpreso con 1-5 su 1d6.

Segugio invisibile (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, pf 36, tpcCA0 12, Att 1, Fer 4d4 (vortice d'aria), TS G8, Mor 12, PX 1.060].

Può essere scacciato con *dispersione della magia*, che lo fa tornare alla sua dimensione di origine.

All'inizio dell'incontro, Zondarak ha già attivi su di sé gli effetti di *scudo*, quindi per i prossimi 2 turni ha CA 2 contro gli attacchi a distanza e CA 4 contro tutti gli altri. Appena lo scontro ha inizio, sfrutta l'apparizione delle creature richiamate dai teschi con i vari *evoca mostri* per proteggersi con *respingere*, poi lancia su di sé *globo di invulnerabilità* e, se del caso, *immagini speculari*. A questo punto, dà fondo al suo potenziale di magie offensive, oppure ricorre alla sua bacchetta dell'evocazione per richiamare ulteriori alleati e alla polvere del soffocamento per sbarazzarsi di quanti più avversari possibile. Se viene messo alle strette (o fallisce una prova di morale), cerca di scappare attraverso una *porta dimensionale*, ma non prende mai in considerazione l'ipotesi di arrendersi. Se la sua fuga ha successo, il master deve decidere se ripresentare ai PG questo avversario più avanti nel corso dell'avventura – o magari della campagna – perché Zondarak è estremamente vendicativo.

Sopra la scrivania ci sono una dozzina di grossi tomi che parlano di arti arcane. Tra di essi è possibile trovare anche il libro di magia di Alanda, l'elfa prigioniera nell'area F16. Il master deve decidere in autonomia quali incantesimi contiene, tenendo presente che la ragazza non è molto potente e preferisce fare affidamento su magie non di combattimento.

Tra i vari fogli di pergamena sparsi sul tavolo ce n'è uno con degli appunti piuttosto enigmatici, relativi alla stanza segreta (area F19). Il testo dice:

Rosso è il sangue, Giallo il livore,
il Blu ti farà sprofondare nel dolore;
l'Arancione verso il tramonto vola,
perde ricchezza chi sceglie il Viola;
se ogni desiderio esaudirà il Verde,
con Marrone o Grigio tutto si perde.

L'indovinello si riferisce ai tre pulsanti colorati sul piedistallo, che devono essere premuti per ottenere la preziosa ricompensa. La spiegazione completa è riportata nella descrizione dell'area F19.

La scrivania ha due cassetti, entrambi chiusi a chiave. Le serrature devono essere scassinate e sono protette da una trappola ad ago avvelenato. A meno che questi trabocchetti non vengano scoperti e rimossi preventivamente, sia che il tentativo di scassinare serrature abbia successo o meno, la vittima viene punta e muore in caso di fallimento del tiro salvezza contro veleno. Nel cassetto di destra ci sono alcuni ingredienti magici, un sacchetto di gemme (tutte piccole e di poco valore, complessivamente 475 mo) e tre boccette non

etichettate: un'acqua purificatrice, un filtro scopritesori e un olio della viscidità. Nel tiretto di sinistra c'è il libro di magia di Zondarak, un grosso volume con la copertina di metallo chiusa da un robusto lucchetto. Anche questa serratura cela un ago avvelenato, che funziona esattamente come quelli già descritti in precedenza. In più, il volume è protetto anche da *rune esplosive*. Il libro di magia contiene i seguenti incantesimi: 1° livello: *aura magica, comprendere i linguaggi, dardo incantato, disco fluttuante, identificare oggetti magici, individuazione della magia, lettura dei linguaggi, lettura della magia, mano invisibile, scrivere, scudo, stretta folgorante*; 2° livello: *frantumare, immagini speculari, levitazione, luce persistente, nube maleodorante, pirotecnica, ragnatela, spaventare*; 3° livello: *blocca persone, folata di vento, fulmine magico, intermittenza, palla di fuoco, rune esplosive*; 4° livello: *autometamorfosi, evoca mostri II, falò ipnotico, fitomorfosi collettiva, muro di ghiaccio, porta dimensionale*; 5° livello: *animare i morti, bolla d'aria, mano che blocca, pietra in fango, regressione mentale, telecinesi*; 6° livello: *conoscenza delle leggende, globo di invulnerabilità, pietra in carne, respingere*.

F19. Piedistallo dei desideri

Questa stanza quadrata è completamente buia. C'è un'aria stantia che vi fa starnutire sonoramente. Sembra che nessuno ci entri da molto, molto tempo. Per terra c'è uno strato di polvere spesso due dita, che non viene disturbato da chissà quanto. Al centro del locale vedete un piedistallo di marmo rosa alto 1 m, con tre pulsanti sul bordo, rispettivamente di colore rosso, giallo e blu. Sopra di esso, avvolto in una sfera di energia luccicante e traslucida, c'è un magnifico anello che sembra di grande valore.

Questa stanza segreta è difficile da trovare, ma nasconde una ricompensa davvero preziosa. Se i personaggi riescono a ottenerla, tanto di cappello. Anche se non basta individuare le porte nascoste per farcela, perché è necessario anche risolvere l'enigma posto dai bottoni colorati sul piedistallo. Un piccolo aiuto viene dall'indizio criptico sulla scrivania del mago Zondarak nell'area F18. L'unico modo di prendere l'**anello dei desideri** all'interno del globo di energia fluttuante è quello di premere la giusta combinazione di pulsanti. Si possono schiacciare uno alla volta, oppure due contemporaneamente, o persino tutti e tre insieme. Sia il piedistallo che il globo sono inattaccabili a qualsiasi forma di danno e di magia, quindi non c'è modo di interagire impropriamente con essi in alcun modo. Di seguito vengono riportati gli effetti prodotti da ogni combinazione di bottoni:

Pulsante	Effetto
Rosso	Il PG viene colpito da tre <i>dardi incantati</i> (3d6+3 ferite).
Giallo	Tutti i PG nel raggio di 3 m dal piedistallo devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muoiono all'istante.
Blu	Si apre una buca proprio sotto i piedi del PG, che precipita per 12 m (4d6 ferite da caduta); sul fondo c'è lo scheletro di un'altra disgraziata vittima della trappola.

Pulsante	Effetto
Rosso + Giallo*	Il PG invecchia di 1d4x10 anni; se riesce in un tiro salvezza contro pietrificazione, l'invecchiamento si riduce a 1d10 anni.
Rosso + Blu	Un oggetto magico permanente del PG scelto a caso perde per sempre tutte le sue qualità incantate.
Giallo + Blu	La sfera di energia scompare e il PG può prendere l'anello.
Rosso + Giallo + Blu	Il PG viene trasferito anima e corpo dentro una gemma, che appare magicamente all'interno del globo di energia, come per <i>intrappolare l'essenza</i> (nessun TS permesso).

*: il master deve applicare i modificatori agli attributi dovuti all'età, come spiegato alle pp. 21-22 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

C'è un'ulteriore complicazione. Infatti, ogni volta che viene premuta una combinazione di pulsanti "sbagliata" (ossia, che non permette di liberare l'anello), il piedistallo sprofonda sempre di più nel pavimento. Dopo cinque tentativi falliti, non sarà più possibile accedervi e la sfera di energia svanirà nel nulla con tutto il suo contenuto (inclusa l'eventuale gemma con il PG imprigionato che, in questo caso, sarà definitivamente perduto).

Le indicazioni dell'enigma nell'area F18 possono fornire qualche indizio ai personaggi su cosa li aspetta. "Rosso è il sangue" delle ferite inflitte al PG, "Giallo il livore" della velenosità della nube che si sprigiona nella stanza, "il Blu" fa precipitare nella buca e subire danni (il "dolore"), l'Arancione (pressione contemporanea dei pulsanti rosso e giallo) avvicina rapidamente ("vola") "verso il tramonto" ossia alla vecchiaia, "chi sceglie il Viola" (rosso e blu) ha "meno ricchezza" cioè vede svanire i poteri di uno dei suoi oggetti magici, "ogni desiderio esaudirà il Verde" (giallo e blu) perché consente di impadronirsi dell'anello dei desideri, infine "con Marrone o Grigio" (l'unione di rosso, giallo e blu, ovvero la pressione contemporanea di tutti e tre i bottoni) "tutto si perde", finendo imprigionati nella gemma.

F20. Stanza dei tesori magici

Questa camera rettangolare ha le pareti rivestite con listelli in legno di quercia. Non ci sono mobili, ma disposti in due file simmetriche vedete 12 piedistalli di marmo verde alti circa 1 m, intagliati come se fossero delle colonne fiammeggianti. La stanza è illuminata da una sfera di *luce persistente* che splende in mezzo al soffitto.

Appena qualcuno dei PG entra nella sala, una *bocca magica* pronuncia il seguente indovinello:

Qual è la metà di sei, più sei?

La soluzione è "9", perché la metà di 6 è 3, e 3 + 6 è uguale a 9. Basta pronunciarla a voce alta per risolvere l'enigma. Non c'è limite al numero di tentativi che è possibile fare per indovinare, ma ad ogni risposta sbagliata il globo di *luce persistente* si spegne per un attimo e contemporaneamente uno dei piedistalli (determinato a caso) va in briciole con un rumore sordo. Se tutti i

basamenti finiscono distrutti in questo modo, la sfera si spegne per sempre e il soffitto comincia a crollare fragorosamente. I personaggi che si trovano ancora all'interno della camera dopo che sono trascorsi 6 round rimangono uccisi nella frana.

Se invece qualcuno azzecca la risposta giusta, cosa che non dovrebbe essere troppo difficoltosa con un minimo di ragionamento, sopra ognuno dei piedistalli ancora intatti compare un oggetto magico, che fa parte del tesoro dei Figli della Forgia:

- Piedistallo n. 1: una **pozione del controllo dei non morti**.
- Piedistallo n. 2: una **spada +1, spegni vita**.
- Piedistallo n. 3: una **freccia +3, assassina** contro i mammiferi.
- Piedistallo n. 4: un **anello della protezione +1**.
- Piedistallo n. 5: una **corazza a strisce +3**.
- Piedistallo n. 6: una **pergamena protettiva contro gli elementali**.
- Piedistallo n. 7: una **bacchetta dei fulmini magici** con 12 cariche.
- Piedistallo n. 8: un **bastone del serpente**.
- Piedistallo n. 9: una **verga dell'assorbimento**.
- Piedistallo n. 10: un **filatterio contro i non morti**.
- Piedistallo n. 11: un **mantello deflettente +2**.
- Piedistallo n. 12: uno **scarabeo protettore**.

F21. Alcova delle visioni

Questa nicchia ad angolo è illuminata da un'innaturale luce azzurrina, che appare piuttosto spettrale. All'interno sembra completamente vuota.

Il varco di ingresso è bloccato da un *muro di forza* invisibile. Quando viene toccato, attiva un *potere allucinatorio programmato* all'interno dell'alcova. La scena mostrata è quella della parete con le gemme luccicanti dell'area F17. Una figura con la tunica nera decorata da fiamme caratteristica dei Figli della Forgia si materializza dal nulla, poi si avvicina al muro ed estrae la pietra preziosa color ambra. Dal foro dietro di essa prende una pergamena e la srotola. La scena pare dissolversi nel nulla e un'altra compare al suo posto. La stessa persona di prima scende una scalinata e arriva di fronte a una parete affrescata, in un vicolo cieco. Il dipinto raffigura un portone a grandezza naturale, sul cui architrave ci sono una miriade di simboli. L'uomo sfiora una dozzina di queste rune, poi estrae dalla veste una sorta di chiave luccicante, la infila nel buco della serratura disegnato sul muro e apre il portale. A questo punto, l'intera illusione scompare e la nicchia si ripresenta completamente vuota.

Si tratta di un suggerimento su come aprire la porta segreta dell'area F21a, in fondo alle scale che si trovano più avanti nel corridoio. La prima parte della visione mostra la gemma da rimuovere nell'area F17 per trovare la mappa che indica la via per il labirinto dove è nascosto il segreto della chiave magica che permette di sbloccare il portone. La scena può essere rivista più e più volte, semplicemente sfiorando di nuovo il *muro di forza*, ma in nessun caso è possibile individuare con chiarezza la sequenza precisa di simboli composta dal membro della setta.

I PG possono anche entrare nell'alcova, usando un incantesimo appropriato (come *porta dimensionale* o simili) oppure distruggendo il *muro di forza*. Questo, però, non gli servirà a molto perché si ritroveranno semplicemente in una stanza vuota e priva di qualsiasi utilità pratica ai fini dell'avventura. Se invece seguono il passaggio in direzione sud, dopo qualche metro si ritroveranno a scendere la scalinata che termina contro la parete affrescata nell'area **F21a**. L'immagine è quella che dovrebbero avere già visto in precedenza nell'illusione programmata, cioè la raffigurazione di un grande portone alto 3 m, che occupa tutta la parete. Sull'architrave è disegnata una serie innumerevole di rune e, per il momento, il buco della serratura è soltanto dipinto. Non c'è modo di proseguire oltre, almeno finché il gruppo non si reca nel prossimo sotterraneo per trovare il modo di aprire la porta. Dietro il muro, infatti, c'è soltanto la roccia della collina. Anche danneggiare l'affresco non serve a nulla.

Per il momento, gli avventurieri sono letteralmente in un vicolo cieco. Non gli resta che seguire le indicazioni della mappa nell'area F17 e recarsi a esplorare le grotte dimenticate. Anche se, per coerenza e comodità di consultazione, di seguito è descritto il secondo livello del sotterraneo della Forgia, il modulo prosegue con la sezione "Un viaggio inaspettato".

Secondo livello

Quando i PG tornano nel sotterraneo dopo aver scoperto il modo per varcare la porta nell'affresco (area F21a), trovano la situazione ben poco cambiata rispetto alla loro visita precedente. Tutti i cadaveri sono stati rimossi, ma le tracce dei combattimenti rimangono palesi, e niente è stato riordinato. Le trappole scattate sono ormai innocue, ma quelle non scoperte (o non disinnescate) sono ancora attive e pericolose. Lo stesso vale per le stanze visitate o gli incontri non completati, per i quali restano valide le descrizioni originali, mentre il master deve adattare tutte le altre alla situazione effettiva, in base a ciò che è accaduto durante la prima esplorazione da parte del gruppo. Comunque, lo scopo di questa seconda incursione non è perlustrare nuovamente le aree già affrontate, bensì procedere oltre per impedire che i Figli della Forgia riescano a completare il loro folle piano di vendetta.

Aprire il portale

Una volta raggiunto nuovamente l'affresco con il portale nell'area F21a, i PG devono comporre la sequenza di 12 rune necessaria per far comparire il buco della serratura. A quel punto, usando la chiave a forma di fiamma, possono finalmente "aprire" il passaggio. In realtà, compiendo questa operazione vengono trasportati in una sorta di tasca dimensionale parallela, nella quale si trova a tutti gli effetti il secondo livello del labirinto. I personaggi non hanno modo di sapere quello che è davvero successo, ma ora l'unica possibilità che gli resta per tornare indietro è interrompere il rituale di evocazione, altrimenti rimarranno per sempre bloccati in questo universo in miniatura (oppure, più verosimilmente, finiranno uccisi per mano dei Figli della Forgia o della folle divinità da loro evocata).

F22. Vecchie ruggini

Appena inserite la strana chiave a forma di fiamma nel buco della serratura nell'affresco, un bagliore intenso vi avvolge tutti quanti. Provate un senso di capogiro, ma solo per un attimo, e improvvisamente vi ritrovate in cima a un'ampia scalinata che scende verso il basso. Vi voltate istintivamente e dietro di voi c'è soltanto un muro intonacato di bianco. L'ambiente è ben illuminato da numerose torce. I gradini terminano dopo un paio di rampe, in un grande corridoio che curva in direzione est. Il soffitto con volte a crociera è affrescato con motivi astratti che ricordano delle fiamme. A intervalli regolari ci sono dei pilastri di ferro coperti da una patina di ruggine, sotto la quale si intravedono degli strani simboli che pulsano di luce arancione.

Non c'è modo di tornare indietro al primo livello del labirinto, visto che si trova sul Piano materiale, mentre questa sezione del sotterraneo è in una sorta di dimensione parallela, come spiegato in precedenza. Il master deve lasciare liberi i PG di effettuare tutti i tentativi che desiderano, perché le loro speranze saranno frustrate in ogni caso. Alla fine, gli avventurieri si troveranno costretti a scendere le scale e avanzare nel corridoio.

Se esaminate con mezzi appropriati, tutte le colonne irradiano vibrazioni magiche. Non c'è modo di interagire con esse, né di disattivarne i poteri latenti. Finché il gruppo non raggiunge il terzo pilastro, a circa metà del passaggio, non accade nulla. In quell'istante, però, un bagliore accecante e un sordo boato scaturiscono nell'ambiente, stordendo tutti i PG senza possibilità di tiro salvezza. Quando, dopo pochi attimi, i personaggi riacquistano la capacità di agire liberamente, si accorgono che le colonne sono scomparse e al loro posto ci sono altrettanti rugginofagi. Inoltre, anche se al momento i nostri eroi non possono saperlo, una serie di *muri di forza* invisibili impedisce di accedere alle aree F23, F24 e F28. Il gruppo è automaticamente sorpreso nel 1° round di combattimento.

Rugginofagi (5) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 33, 32, 28, 13, 12, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o vedi sotto (antenne), TS G3, Mor 7, PX 500].

Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite dalle antenne di un rugginofago (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua pelle (quando il mostro viene attaccato) arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili. Per questo motivo, le armi di acciaio normale non possono ferirli. Gli oggetti magici dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano oggetti normali. A questo punto, un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni "più" di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze.

Ogni volta che uno dei mostri viene ridotto a 0 pf, scompare con un lampo e un fragore simili a quelli già verificatisi al momento dell'apparizione. Di conseguenza, tutti i PG (ma non gli altri rugginofagi) sono automaticamente storditi per 1 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 avversario stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire. Al posto della creatura uccisa, riappare la colonna corrispondente. Quando tutti e cinque i rugginofagi sono stati eliminati, i *muri di forza* scompaiono all'istante.

La trappola si attiva, ricominciando il processo dall'inizio, ogni volta che i PG rientrano in quest'area (anche se non passano vicino al pilastro centrale), quindi è probabile che il gruppo debba affrontare più volte siffatti divoratori di metallo.



F23. Orchici a volontà

Se i PG origliano a una qualsiasi delle porte a due ante e riescono a sentire rumori con successo (come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*), possono udire distintamente il vociare di molte creature che parlano una strana lingua, aspra e gutturale (quella degli orchici). In ogni caso, all'ingresso del gruppo nella stanza, il master deve leggere a voce alta:

Entrate in una sala molto grande, col soffitto alto quasi 5 m. Dev'essere una sorta di caserma, perché ci sono accampati alla meglio una quarantina di orchici, vestiti con delle cappe nere sulle quali è ricamata una fiamma arancione. Sono intenti alle più svariate attività, come se non si aspettassero di ricevere visite. Alcuni dormono, altri mangiano e bevono, altri ancora giocano a dadi o a carte. Al centro delle pareti est e sud ci sono due piccole nicchie, all'interno delle quali sono accesi dei falò che illuminano fiocamente il locale. C'è una singola colonna di granito rosso e nero, completamente liscia ma con i capitelli scolpiti a forma di fiamma, alla quale sono tenuti alla catena una mezza dozzina di orsogufi.

Gli orchici fanno una tale confusione che non si rendono conto della battaglia fra i PG e i rugginofagi nel corridoio adiacente. A meno che i personaggi non sospettino della presenza dei mostri e cerchino deliberatamente di coglierli di sorpresa (nel qual caso, ci riusciranno con un risultato di 1-2 su 1d6), l'avvistamento tra le creature e i PG è simultaneo. Ognuna delle parti ha la normale probabilità (1-2 su 1d6) di

sorprendere l'altra. Se entrambe sono sorprese, il 1° round trascorre mentre i contendenti si rendono conto l'uno della presenza dell'altro e il combattimento vero e proprio comincia, di fatto, nel round seguente.

Gli orchi sono mercenari prezzolati, assoldati a caro prezzo dai Figli della Forgia come forza d'urto supplementare. Al momento sono acquartierati qui, in attesa di entrare in azione. Tra di loro ci sono tre condottieri, due sciamani e uno stregone. Sono molto bellicosi a causa dell'inattività forzata e non vedono l'ora di menare le mani, per cui non si tireranno certo indietro di fronte all'occasione di combattere. Gli orsogufi sono addestrati per lottare obbedendo agli ordini dei loro padroni, quindi non attaccano mai gli orchi. Diversamente da ciò che i PG potrebbero pensare, non sono la solita marmaglia di umanoidi. La loro strategia tipica è quella di impegnare i nemici in battaglia, senza tralasciare i lanciatori di incantesimi. I condottieri si schierano in prima fila, aiutati dagli orsogufi – che saranno prontamente liberati dalle catene – e dagli orchi ordinari. Alcuni di questi ultimi proteggeranno gli incantatori i quali, a loro volta, contribuiranno alla lotta con incantesimi di potenziamento degli alleati (es. *ingrandire animali* su un orsogufi, *ingrandire oggetti o creature* su un orco, *benedizione*, *preghiera*, *velocità*, ecc.) oppure di ostacolo agli avversari (es. *silenzio*, *blocca persone*, *malasorte*, ecc.) o ancora di attacco diretto (es. *palla di fuoco*, *dardo incantato*, ecc.). I mostri (lo stregone in particolare), inoltre, sfruttano appieno gli oggetti magici in loro possesso.

Orchi condottieri (guerrieri del 6° livello) (3) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 6+1, pf 39, 39, 38, tpcCA0 13 (11), Att 1, Fer 1d10+2 (ascia a due mani +2), TS G6, Mor 10, PX 570].

Equipaggiamento: corazza di piastre, **ascia a due mani +2**.

Orchi sciamani (chierici del 5° livello) (2) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 5+1, pf 32, 29, tpcCA0 14 (13), Att 1, Fer 1d8+1 (mazza pesante +1) o incantesimo, TS C5, Mor 10, PX 500].

Incantesimi dei chierici (3/2/1) (1° sciamano): 1° livello: *comando*, *cura ferite leggere*, *protezione dal bene**; 2° livello: *benedizione*, *blocca persone*; 3° livello: *preghiera*.

*: funziona esattamente come l'incantesimo simile, ma ha effetto contro le creature benigne.

Incantesimi dei chierici (3/2/1) (2° sciamano): 1° livello: *cura ferite leggere*, *luce*, *scaccia paura*; 2° livello: *benedizione*, *silenzio*; 3° livello: *crescita animale*.

Equipaggiamento: corazza di piastre, **mazza pesante +1**.

Orco stregone (mago del 6° livello) (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 2, DV 6+1, pf 25, tpcCA0 14 (12), Att 1, Fer 1d6+2 (bastone dell'arcimago) o incantesimo, TS M6, Mor 10, PX 820].

Incantesimi dei maghi (2/2/2): 1° livello: *dardo incantato*, *ingrandire oggetti o creature*; 2° livello: *forza*, *immagini speculari*; 3° livello: *palla di fuoco*, *velocità*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 2), **bastone dell'arcimago** (21 cariche), **anello dello sciame di meteore** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Orchi (34) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 4+1, pf 28, 25, 24, 23, 23, 22, 22, 21, 21, 19, 19, 19, 18, 17, 16, 16, 15, 15, 15, 15, 14, 14, 14, 14, 14, 13, 13, 12, 11, 10, 10, 8, 8, 8, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, randello.

Orsogufi (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 29, 28, 26, 25, 20, 13, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350].

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

Il tesoro degli orchi è nascosto in un pannello segreto nella colonna e ammonta a 2.000 mo.

F24. Illusione di ricchezza

Entrate in una stanza a forma di croce, interamente rivestita di lamine d'oro alle pareti. Il soffitto a crociera, alto circa 6 m, brilla con un ricchissimo mosaico di pietre preziose che sfavillano di mille colori. Ci sono quattro porte a due ante, una al centro di ogni parete, dalle quali si dipartono delle ampie scalinate che scendono fino al salone sottostante. Proprio nel mezzo del locale c'è una colonna di platino purissimo, alla quale è incatenato – mani, piedi e collo – un orribile gigante a tre teste e con un terzo braccio che gli spunta dal centro del petto. Appena vi vede, vi ringhia contro sbavando e prova a scrollarsi di dosso le catene, ma senza successo.

Tutto quello che i personaggi vedono è un inganno, magistralmente orchestrato dall'illusionista nell'area F25. Chiunque effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi nota l'irrealtà della messinscena. L'ambiente, infatti, non ha alcunché di prezioso ed è decorato con marmo al posto dell'oro e semplici tessere di smalto invece delle gemme. Anche la colonna è di granito rosso e nero. L'unica cosa tangibile è proprio il gigante – uno jotunn (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) con tre braccia – ma, invece di essere incatenato al pilastro, sbucca fuori dalla porta a due ante settentrionale, con un urlo belluino e brandendo un paio di clave colossali! Il mostro ha 1-2 possibilità su 1d6 di sorprendere i PG. Il combattimento è, ovviamente, la logica conclusione di questa furibonda irruzione.

Jotunn (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 18+6, pf 103, tpcCA0 7, Att 2, Fer 7d6/7d6 (armi giganti), TS G18, Mor 11, PX 3.250].

Può scagliare grosse pietre fino a 60 m di distanza infliggendo 3d6 ferite.

Al termine del combattimento i personaggi intravedono, nella stanza dietro la porta a due ante dalla quale è uscito il gigante, una figura umana che indossa una tunica blu coperta di stelle. È Diot, l'illusionista descritto nell'area F25,

che approfitta intanto per attivare i poteri della sua tunica magica.

F25. A riveder le stelle

Diot l'illusionista è nascosto in questa stanza. È un membro dei Figli della Forgia, anche se invece degli abiti distintivi della setta indossa una tunica delle stelle. La attiva nel round in cui i PG lo individuano, per trarre il massimo vantaggio dai poteri dell'oggetto (vedi la descrizione completa a p. 103 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*). L'incantatore cerca di salvarsi la pelle e non ci tiene molto a battersi. Sa bene che il gruppo è troppo forte per lui, specialmente dopo la sconfitta dello jotunn. Tenta di usare al meglio le sue capacità per far perdere le proprie tracce, anche se – qualora venga costretto a lottare – non è disposto a tradire i suoi confratelli.

Il master deve condurre l'incontro evitando l'ennesimo combattimento, che tra l'altro sarebbe davvero a senso unico. Di seguito vengono fornite le statistiche del PnG nel caso in cui dovessero risultare utili per la gestione della situazione:

Diot (umano illusionista del 9° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d4, pf 25, tpcCA0 17 (16 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS I9, Mor 10, PX 1.700, For 10, Int 15, Sag 10, Des 13, Cos 10, Car 12].

Incantesimi degli illusionisti (3/3/3/2): 1° livello: *globo oscuro, ipnosi, spruzzo colorato*; 2° livello: *invisibilità, nube di nebbia, trama ipnotica*; 3° livello: *anti-individuazione, potere allucinatorio, suggestione*; 4° livello: *allucinazione mortale, invisibilità migliorata*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 5), **pugnale +3, tunica delle stelle, bacchetta delle meraviglie** (8 cariche), libro di magia con i seguenti incantesimi: 1° livello: *globo oscuro, illusione uditiva, ipnosi, luci danzanti, potere illusorio, spruzzo colorato*; 2° livello: *depistaggio, individuazione della magia, invisibilità, nube di nebbia, potere illusorio maggiore, trama ipnotica*; 3° livello: *anti-individuazione, dissolvere le illusioni, paralisi arcana, potere allucinatorio, suggestione, terreno illusorio*; 4° livello: *allucinazione mortale, infondere le emozioni, invisibilità migliorata, resistenza illusoria*.

Linguaggi: comune, allineamento, orchesco.

Abilità secondaria: indovino.

Personalità: imprevedibile, pavido, bugiardo.

La stanza è stata riconvertita nell'alloggio dello jotunn. Ci sono un enorme giaciglio di stracci, pelli appese alle pareti, alcune grandi botti con del pessimo vino, casse di cibo scadente, paglia e ossa sul pavimento, e sporcizia dappertutto. C'è anche un altro randello di dimensioni gigantesche, come quelli utilizzati in combattimento dal mostro. In una pietra mobile sotto il giaciglio è nascosto il tesoro della creatura, che ammonta a 11.500 mo e un sacchetto di gemme del valore complessivo di altre 8.500 mo.

F26. Bella addormentata

La porta a due ante si apre con fatica, cigolando fastidiosamente sui cardini. Le pareti sono coperte da affreschi di scene bucoliche e il soffitto rappresenta un cielo stellato. La stanza è rischiarata dalla luce tenue e tremolante di due grossi ceri. In mezzo ad essi c'è una bara di cristallo trasparente, dentro la quale è distesa una donna dalla pelle molto chiara. È completamente nuda, coperta solo dai suoi capelli biondo cenere, lunghi fino alle ginocchia, che la avvolgono come una sorta di sudario.

Appena qualcuno mette piede nella stanza, miriadi di raggi scintillanti di luce policroma scaturiscono dal centro del soffitto, incrociandosi intorno al feretro. Si tratta dell'equivalente di uno *spruzzo prismatico*, che non può essere dissolto in nessun modo. Chiunque si addentra nella tomba viene colpito da un raggio determinato a caso per ogni round di permanenza. Il ventaglio luminoso cessa nel giro di 1d6 round, dopo che tutti hanno lasciato il posto.

Sopra la bara di cristallo c'è una targa di ottone che dice "Principessa Anastasia Delestorn – nessuno osi disturbare il suo sonno". Il sarcofago è incantato con *vetro in acciaio* e il coperchio è stato fuso magicamente alla parte inferiore, quindi non c'è modo di aprirlo.

Anastasia è l'unica figlia di un nobile che è stato tra i fondatori dei Figli della Forgia. Se i PG hanno fatto qualche ricerca più approfondita sui membri della setta, potrebbero essere al corrente della sua storia. È molto bella, anche se estremamente pallida e di aspetto malaticcio. I suoi lineamenti sono delicatissimi, quasi fossero di porcellana. Di costituzione gracile e delicata, si è ammalata nel fiore della gioventù. Incapace di accettare la perdita, il padre l'ha fatta mettere in una *stasi temporale*, sperando che in futuro qualcuno avrebbe potuto trovare una cura. Purtroppo, ciò non è mai accaduto e la principessa dorme ancora il suo sonno senza sogni in questa tomba dorata. Un *servitore inosservato* trattato con *permanenza* tiene pulita e in ordine la camera.

Nel caso in cui i personaggi riescano ad aprire la bara in qualche modo, accadono contemporaneamente tre cose: il corpo va incontro a un rapidissimo processo di decomposizione sotto gli occhi degli avventurieri, disfacendosi in polvere nel giro di pochi attimi; ogni PG nella stanza invecchia immediatamente di 1d4x10 anni (o di 1d10 anni se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi); tutti i presenti sono colti da *paura arcana* senza possibilità di tiro salvezza e fuggono immediatamente, per non rimettere mai più piede qui dentro.

Nel punto in cui si trova il passaggio segreto, l'affresco raffigura la facciata di un piccolo tempio con tanto di portico. Sull'architrave è raffigurata una fiamma stilizzata. La porta d'ingresso è socchiusa e sui due lati ci sono dei bracieri accesi.

F27. Bocca della verità

La porta di questa stanza è di pietra. Le ante, chiuse e accostate fra loro, formano un mascherone. È di marmo bianco con venature violacee, verdine e azzurrognole, e le due metà sono murate in posizione verticale sulla superficie dei battenti.

La lapide rappresenta un volto maschile barbuto con la bocca spalancata; gli occhi e le labbra sono forati e cavi. Non è visibile nessuna maniglia, né una serratura.

Per aprire la porta occorre usare la magia, perché non è possibile scassarla, visto che non ha serratura. In alternativa, basta infilare contemporaneamente un dito in ciascun foro degli occhi per attivare il meccanismo di apertura. I PG avvertono una leggera trafittura sulla punta del dito, ma non ci sono ulteriori conseguenze. Se viene inserito in un solo occhio, o se si utilizza un qualsiasi oggetto, il sistema non funziona. Se invece viene introdotto qualcosa nella fessura della bocca, subisce gli effetti di *necrosi* (l'inverso di *rigenerazione*, senza possibilità di tiro salvezza). Ciò è sufficiente a far avvizzire e cadere la parte del corpo utilizzata oppure a distruggere l'oggetto inserito. Quando i personaggi riescono a entrare nella stanza, il master deve leggere a voce alta:

Il locale è illuminato da un globo di *luce persistente* sospeso vicino al soffitto. Lungo le pareti ci sono una ventina di nicchie, a circa 1,5 m di altezza da terra, dentro ciascuna delle quali è conservato un oggetto.

Il master può approfittare di questa opportunità per far trovare ai PG qualche oggetto magico particolare, oppure può attenersi all'elenco fornito di seguito. L'inventario del contenuto della sala è così composto:

- Nicchia n. 1: una fiala di **polvere d'acqua ossea** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
- Nicchia n. 2: una pietra delle dimensioni di un pugno dalla forma di un cilindro con una cupola a emisfera, molto simile a un piccolo panettone. Sembra di cristallo nero e lucido ma, quando viene tenuta in mano, all'interno si intravede un tenue bagliore blu. È una delle cosiddette pietre matrici, necessarie per completare la cerimonia di evocazione di Sharlya, come sarà spiegato più avanti nel modulo (vedi area F32). Se viene esaminata con mezzi appropriati, irradia delle vibrazioni magiche. I personaggi possono prenderla, ignorarla o addirittura distruggerla: la cosa non fa alcuna differenza ai fini dell'avventura.
- Nicchia n. 3: una spada intelligente chiamata **Belladonna** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
- Nicchia n. 4: una **brocca delle pozioni** il cui contenuto è da determinarsi casualmente.
- Nicchia n. 5: una **corda strozzatrice**.
- Nicchia n. 6: un set completo di quattro **ferri dello zefiro**.
- Nicchia n. 7: un **filatterio della fedeltà**.
- Nicchia n. 8: una **gemma della luminosità**.
- Nicchia n. 9: un **gioiello attiramosti**.
- Nicchia n. 10: un paio di **guanti per nuotare e scalare**.
- Nicchia n. 11: una **lira della costruzione**.
- Nicchia n. 12: un **mantello della velenosità**.
- Nicchia n. 13: una **lama di energia** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

- Nicchia n. 14: un **libro della saggezza legale** protetto da *runes esplosive*.
- Nicchia n. 15: un **libro dei dannati** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
- Nicchia n. 16: un **anello dell'assorbimento delle ferite** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
- Nicchia n. 17: una **pozione dell'ilarità** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
- Nicchia n. 18: una **ankh della vita** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
- Nicchia n. 19: un **manuale del golem** che contiene le procedure per costruire un golem di corallo (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).
- Nicchia n. 20: un **anello della resistenza alla magia** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Per ogni turno (o frazione) trascorso qui dentro, tutti i personaggi cadono vittima di *scaglia maledizione*, i cui effetti sono quelli di dimezzare un attributo determinato a caso lanciando 1d6 – 1: For; 2: Int; 3: Sag; 4: Des; 5: Cos; 6: Car. Lo stesso attributo può essere colpito più volte. Un tiro salvezza contro incantesimi effettuato con successo permette di evitare la maledizione per quel turno. Per rimuovere gli effetti dell'anatema è necessario ricorrere a *scaccia maledizione*.

F28. Corridoio del “velo incantato”

Davanti a voi c'è un lungo corridoio, ampio e dritto. A metà della parete occidentale c'è una porta a due ante di pietra; un'altra simile – ma in bronzo – si trova all'estremità nord. Il passaggio è completamente disadorno. La volta a crociera, alta circa 6 m, è sorretta da un paio di pilastri di marmo rosso, screziato di nero e oro, scolpiti per rappresentare due colonne di fuoco.

Ci sono delle nicchie nelle pareti e una, più grande, nel punto di mezzo dell'andito. Ognuna è decorata con un affresco, che raffigura scene di danze campestri intorno a grandi falò. Nella maggiore è raffigurata una giovane, slanciata e completamente nuda. Il viso è di una bellezza aliena, con gli occhi obliqui, il naso all'insù e una bocca piccola e carnosa. I capelli, le ciglia e i peli pubici sono dipinti come a riprodurre delle fiamme.

La ragazza dipinta nell'alcova centrale è la rappresentazione di Sharlya, la Regina delle Fiamme. I PG dovrebbero averla già vista nell'area T12 della torre diroccata. Per loro, è semplicemente l'entità adorata dai Figli della Forgia, nonché l'ancella preferita del dio del fuoco.

Il vero problema è riuscire a passare oltre questo corridoio. Infatti, i membri della setta hanno predisposto un “velo incantato”, come lo chiamano loro, per impedire o quantomeno rallentare l'ingresso agli estranei. In realtà, è composto da due ostacoli stregati quasi impossibili da superare. Innanzitutto, nessun incantesimo o magia di sorta consente il passaggio attraverso o intorno a quest'area (es. *teletrasporto*, *porta dimensionale*, ecc.). I PG incantatori non possono oltrepassare il punto all'altezza delle due nicchie meridionali, mentre gli altri possono procedere.

Viceversa, i PG che non sono in grado di lanciare incantesimi non possono superare la zona in corrispondenza delle due alcove settentrionali, mentre gli altri possono avanzare. Il “velo” non ha effetto su chi indossa le tuniche della setta.

Se il gruppo trova un’idea valida per riuscire a risolvere questo problema, il master deve valutare gli espedienti proposti e regolarsi di conseguenza, premiando con un numero congruo di PX addizionali le soluzioni particolarmente ingegnose ed efficaci. È comunque possibile evitare il “velo incantato” utilizzando il percorso segreto che passa per le aree F30 e F31. In quest’ultima c’è anche il comando che consente di disattivare la protezione magica.

F29. Cripta e ossario

Siete di fronte a una grande porta a due ante di granito bianco, decorata con figure scolpite in rilievo di una danza macabra. Al centro spicca una grossa maniglia che sembra d’argento e la fessura tra i battenti è sigillata con della cera.

Per aprire la porta basta usare la maniglia (è veramente d’argento e, se rimossa, vale 45 mo), ma occorre rompere il sigillo di cera. Quando i personaggi entrano, il master deve leggere a voce alta:

Questa camera rettangolare è senza dubbio una cripta. È completamente al buio, ma si intravedono centinaia di piccoli loculi a nido d’ape nelle pareti, tutti riempiti di ossa. Il pavimento è pieno zeppo di casse da morto, accatastate una sull’altra, molte delle quali in equilibrio precario e in pessime condizioni. C’è puzza di morte e decomposizione, perché l’ambiente è saturo del gas dei cadaveri.

Una volta che i sigilli della porta sono stati violati, i non morti in quest’area cominciano ad animarsi e attaccare. Al principio del combattimento, sorgono 2d4+4 scheletri e 1d4+4 zombi. Successivamente, all’inizio di ogni round, il master tira 1d12 e consulta la tabella seguente:

1d12	Risultato
1-6	Non si anima nessun nuovo non morto.
7-9	Si animano ulteriori 1d4 scheletri.
10-11	Si animano ulteriori 1d4 zombi.
12	Si animano ulteriori 1d4 scheletri e 1d4 zombi.

In più, ogni 10 round sorgono automaticamente altri 3d4 scheletri e 2d4 zombi, oltre a quelli eventualmente generati col procedimento appena descritto.

Nella cripta c’è un numero incredibile di non morti e, considerando che probabilmente non dovrebbero esserci chierici e paladini (a causa del “velo incantato”, come spiegato nell’area F27), è quasi impossibile distruggerli tutti. Comunque, se i PG volessero provarci, si animeranno un massimo di 3.000 scheletri e 600 zombi! Buona fortuna...

Scheletri (fino a 3.000) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (artiglio), TS G1, Mor 12, PX 13].

Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all’acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Zombi (fino a 600) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (artiglio), TS G1, Mor 12, PX 29].

Gli zombi sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l’iniziativa. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all’acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

I non morti continuano ad animarsi e attaccare fino a quando il gruppo non esce da questa tomba oppure non viene annientato. Ogni scheletro o zombi distrutto ha addosso un tesoro di CT II (35% di probabilità) o CT VI (15%) oppure non possiede nulla (50%).

F30. Stanza dell’enigma

Il passaggio segreto nella tomba si apre su una scalinata che sale verso l’alto con due rampe alquanto ripide. Siete in un tunnel piuttosto claustrofobico, col soffitto alto poco più di 160 cm. Ci sono pesanti tracce di umidità sulle pareti e sulla volta, con infiorescenze di muffa e incrostazioni saline in più punti. Dopo che il corridoio è tornato in piano, seguite una curva verso ovest che arriva a una porta.

L’uscio ha un aspetto assolutamente ordinario e non è chiuso a chiave. L’apertura è leggermente difficoltosa, perché il legno è stato gonfiato dall’umidità dell’ambiente, ma non necessita di alcun tiro di dado. Quando i PG entrano nella stanza, il master deve leggere a voce alta:

Accedete a una camera perfettamente quadrata, con una porta al centro del muro est e un’altra dirimpetto nella parete opposta. L’ambiente è buio e completamente vuoto, tranne una scritta sulla parete sud. Molte parti sono state rese illeggibili dalle chiazze di umidità sul muro, ma il resto sembra una sorta di calcolo matematico, perché dice:

Sei = tre
Otto = quattro
Dieci = cinque
Dodici = sei

Quando tutto il gruppo (o almeno la maggior parte, se alcuni personaggi dovessero rifiutarsi di entrare) è all’interno, all’improvviso una barriera invisibile sigilla la camera. Non soltanto è indistruttibile, ma impedisce il funzionamento di qualsiasi tipo di magia – compreso il lancio di incantesimi o l’uso di oggetti magici – rendendo il luogo praticamente a prova di fuga. A questo punto, una *bocca magica* pone la seguente domanda: “Quattordici?”. La risposta giusta è “undici”, e non sette come potrebbero pensare i PG. Infatti, bisogna dire il numero di lettere che

compongono la parola, e non la metà del numero che viene pronunciato. La scritta sul muro è un indizio veritiero ma a doppio senso che, come tale, potrebbe rivelarsi ingannevole a un primo esame troppo superficiale.

Se la risposta è corretta, la barriera scompare e gli avventurieri possono proseguire oltre. Se rientrano nuovamente nella stanza, il processo ricomincia da capo, ma stavolta non ci saranno problemi nel togliersi d'impaccio.

Nel caso in cui venga fornita una risposta sbagliata o se i PG non rispondono entro 6 round (il master deve contare 60 secondi di tempo reale), tutti i presenti subiscono una sorta di scossa magica che infligge un ammontare di pf di danno pari al numero pronunciato dalla *bocca magica*. Nel round seguente, viene proferito un altro numero, e la sequenza continua fino a che non viene data la risposta corretta oppure tutti i presenti sono morti. Questa è la serie dei numeri; il master è libero di avanzare nella progressione, ma quanto riportato nella tabella dovrebbe essere sufficiente a porre fine alla questione:

N. domanda	Parola pronunciata	Risposta corretta	Danno in caso di risposta errata
1	Quattordici	Undici	14 pf
2	Sedici	Sei	16 pf
3	Diciotto	Otto	18 pf
4	Venti	Cinque	20 pf
5	Ventidue	Otto	22 pf
6	Ventiquattro	Dodici	24 pf

Arrivati a questo punto, anche se i PG non dovessero aver capito il ragionamento e insistessero nel provare a dire sempre la metà del numero pronunciato, azzeccerebbero la risposta e potrebbero proseguire. Infatti, la parola "ventiquattro" è composta da 12 lettere e 12 è anche la metà di 24, proprio come per gli esempi scritti sulla parete. Se gli avventurieri danno una risposta sbagliata anche in questo caso, il master deve continuare la serie, seguendo la logica già spiegata in precedenza.

F31. Vittime sacrificali

Il basso corridoio prosegue, scendendo due ripide rampe di gradini e svoltando in direzione nord, in un vicolo cieco. Sulla parete di fondo ci sono i resti di un affresco, ma sono troppo rovinati dalle infiltrazioni e coperti di muffa per riuscire a capire cosa rappresentasse in origine.

Ci sono delle chiazze giallastre in vari punti del muro, molto simili a un fungoide lurido ma in realtà del tutto innocue. Un passaggio segreto consente di accedere all'area F31. Se i PG lo trovano (o se sfondano la parete, che è quasi marcia a causa dell'umidità), il master deve leggere a voce alta:

Entrate in una stanza ottagonale illuminata da un globo di *luce persistente*. Al centro delle pareti, in corrispondenza dei quattro punti cardinali, ci sono delle sporgenze semicirculari. Ognuna ha delle manette per mani e piedi, alle quali è incatenato un prigioniero. Sono tre donne e un uomo, tutti apparentemente privi di sensi (o forse morti...), anche se nessuno presenta delle ferite visibili.

Al centro della camera c'è un piedistallo di marmo azzurro, con sopra una pietra delle dimensioni di un pugno che ha la forma di un cilindro con una cupola a semisfera, molto simile a un piccolo panettone. Sembra di cristallo nero e lucido, ma all'interno si intravede un tenue bagliore blu che lampeggia sempre più freneticamente.

Il soffitto e le pareti sono decorati con scene silvane, tanto che il locale ricorda una grande foresta. Un cielo fosco e pieno di nubi, solcato da uccelli sinistri, decora la volta. Il bosco è cupo e opprimente, zeppo di piante dai rami contorti. Lungo una sezione della parete est è dipinta una grande quercia avvolta dalle fiamme, con l'incendio che minaccia di propagarsi al resto degli alberi.

Il cristallo sfolgorante è una delle cosiddette pietre matrici, necessarie per completare la cerimonia di evocazione di Sharlya, come spiegato nella descrizione dell'area F32. Sta reagendo al rituale in corso nella cappella adiacente. Se viene esaminata con mezzi appropriati, irradia delle vibrazioni magiche. I personaggi possono prenderla, ignorarla o addirittura distruggerla: la cosa non fa alcuna differenza ai fini dell'avventura. Il piedistallo nasconde uno scomparto segreto, al cui interno c'è una leva che controlla il "velo incantato" nell'area F28. Da qui può essere disattivato o messo in funzione (com'è al momento).

I quattro prigionieri sono indifesi, assicurati alle pareti dalle pesanti manette con delle robuste serrature. I PG possono scassarle come normale, ma l'abilità speciale dei ladri ha una probabilità di successo dimezzata rispetto al normale. Questi sono i malcapitati:

- Parete nord: Meloria di Torregrande, una nobildonna rapita dal suo castello. È molto anziana, col viso pieno di rughe e i capelli bianchi. Porta un elegante abito lungo ed è l'unica ancora in vita.
- Parete est: Desy Tayla, una maga del 3° livello. Dimostra sui 25 anni, è abbastanza paffutella e ha corti capelli neri. Indossa la caratteristica tunica da incantatrice. È già morta.
- Parete sud: Tarnak, un nano guerriero del 3° livello. È basso e tarchiato persino per uno della sua razza. Ha i capelli e la folta barba neri, raccolti in trecce. Il volto è accigliato, il naso a patata e il labbro leporino. Veste con abiti rozzi e semplici. Anche lui è morto.
- Parete ovest: Aurora, una ragazza druida del 1° livello. È alta e slanciata, magra e col viso sgraziato, con la bocca troppo grande e un grosso nasone. Ha dei lunghi capelli lisci e castani, ed è vestita in modo pratico e disadorno, con una giubba marrone e un paio di pantaloni verdi. È la terza vittima del rituale.

I Figli della Forgia che stanno officiando la cerimonia di evocazione di Sharlya nella cappella adiacente (area F32) utilizzano l'energia vitale delle vittime per richiamare la divinità sul Piano materiale. Desy, Tarnak e Aurora sono stati già completamente prosciugati e non c'è modo di riportarli in vita. Meloria ha dimostrato di avere maggiore tempra, ma è debolissima. Se i PG la avvicinano, socchiude gli occhi stanchi e, con un ultimo sforzo, sussurra: "Dovete sbrigarvi... non c'è molto tempo... Lo stanno facendo... ci stanno riuscendo... proprio in questo

momento... Il fuoco... indica la via...". Poi cade definitivamente in coma irreversibile e muore nel giro di 2d4 round. L'ultima frase è un'indicazione riguardante il passaggio segreto nascosto nella parete orientale, proprio dove si trova l'affresco dell'albero in fiamme. Se i PG fanno ricerche in tal senso nel punto giusto, trovano automaticamente il meccanismo che consente loro di accedere alla sala dell'evocazione.

F32. Cappella delle evocazioni

Non importa quale sia il cammino percorso dai PG per raggiungere questa stanza. Potrebbero trovare il modo di superare tutti assieme il corridoio del "velo incantato" oppure scoprire la serie di passaggi segreti che consente di utilizzare la via alternativa. In ogni caso, indipendentemente dal tempo impiegato dal gruppo per arrivare sul posto, la cerimonia sarà comunque in corso. Ciò assicurerà un climax adeguato al modulo. Quando i personaggi fanno il loro ingresso in quest'area, il master deve leggere a voce alta:

Questo salone è chiaramente una cappella o un tempio di qualche tipo, senza dubbio dedicato al fuoco. Il soffitto è alto almeno 15 m e termina con una grande cupola, decorata con un mosaico che raffigura delle fiamme ruggenti. Ci sono sei pilastri ornamentali di granito nero, che non arrivano però fino alla volta, scolpiti come enormi lingue di fuoco. Le pareti e il pavimento sono ricoperti di marmo rosso con screziature nere e dorate. L'interno della porta a due ante di bronzo è sbalzato con raffigurazioni di una giovane atletica e discinta, dai capelli fiammeggianti.

La camera è in penombra, illuminata da una marea di candele accese. Un'ampia scalinata sale fino a un'abside semicircolare, rialzata di circa 3 m rispetto al livello della navata. La parete di fondo è affrescata magnificamente con l'immagine di un cielo terso, nel quale spicca una giovane donna dal corpo longilineo e ben fatto, completamente nuda. Il viso è di una bellezza aliena, con gli occhi obliqui, il naso all'insù e la bocca carnosa. Ha i seni piccoli e il ventre piatto. I capelli, le ciglia e i peli pubici sono dipinti come a raffigurare delle fiamme.

Al centro della navata c'è un circolo formato da una dozzina di persone, vestite con le tuniche nere dai ricami rossi e dorati che ormai avete imparato a riconoscere come quelle dei Figli della Forgia. Ognuna tiene in mano una pietra delle dimensioni di un pugno che ha la forma di un cilindro con una cupola a semisfera, molto simile a un piccolo panettone. Sembra di cristallo nero e lucido, ma l'interno pulsa ritmicamente di un bagliore blu intenso. Le figure incappucciate stanno salmodiando una melodia inintelligibile e sembrano molto concentrate nel portare avanti una sorta di rituale. All'improvviso, quattro giganti del fuoco appaiono di fronte a voi, armati di grandi spade, bloccandovi il passo prima che possiate raggiungere il gruppo di celebranti!

I giganti erano celati magicamente, ma ricompaiono nel momento in cui si muovono per dare addosso agli intrusi. Il loro compito è quello di impedire che qualcuno disturbi la cerimonia in corso. Sono pronti a combattere fino alla morte. Tutti sono stati potenziati con *benedizione* e

preghiera (i modificatori sono già inclusi tra parentesi nelle statistiche).

Giganti del fuoco (4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 11+2, pf 55, 54, 50, 38, tpcCA0 10 (8), Att 1, Fer 5d6+2 (spada gigante), TS G11 (+1), Mor 12, PX 2.000].

Sono immuni agli attacchi basati sul fuoco.

Una volta sconfitti i giganti, i PG possono provare a interrompere il rituale prima che giunga al termine. Il completamento richiede ancora l'accumulo di 360 punti di pietas (un misto di profondo sentimento di affetto, dovere e devozione verso una divinità, in questo caso Sharlya). Ogni membro della setta che partecipa alla cerimonia indisturbato produce un punto di pietas per round. Quindi, a ranghi completi, gli officianti presenti nel tempio generano 12 punti di pietas a round e possono, potenzialmente, terminare l'evocazione in soli 30 round, cioè meno di 1 turno. L'energia necessaria per l'evocazione viene incanalata attraverso le pietre matrici che gli adepti tengono in mano. Più sono cariche, maggiore è la luminosità che emettono. Possono essere distrutte come se fossero gemme (hanno diritto a un tiro salvezza con un bonus di +4) ma, quando vanno in pezzi, rilasciano un'onda di energia magica che causa a tutti coloro entro 3 m di raggio un danno pari ai punti di pietas contenuti nella pietra stessa (ognuna di quelle nella stanza ne ha al suo interno 1d20+20). I punti di pietas così dissipati non vengono conteggiati ai fini del completamento del rituale, quindi i PG possono differire l'evocazione anche in questa maniera.

Una volta che i personaggi si sono sbarazzati dei giganti di sentinella, hanno la possibilità di interferire con gli adepti. I sei membri della setta di livello più basso muovono immediatamente per fronteggiare gli invasori, mentre gli altri continuano a salmodiare. Questo riduce il numero di punti di pietas prodotti ogni round e ritarda il compimento del rituale. Una volta superata questa prima linea di difesa, la lotta diventa senza quartiere e tutti interrompono ciò che stanno facendo per sbarazzarsi degli avventurieri. Le forze dei Figli della Forgia sono così composte:

Dominik Maskarran (umano guerriero del 15° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA -3, DV 9d10+18+12, pf 102, tpcCA0 8 (6 in mischia), Att 2, Fer arma +2, TS G15, Mor 12, PX 2.400, For 17, Int 13, Sag 10, Des 11, Cos 15, Car 12].

Equipaggiamento: **corazza di piastre +3, scudo +2, spada +4, lama della difesa, cintura della forza dei giganti, stivali della velocità, pozione della velocità, pozione della guarigione potenziata.**

Athalay (umano mago del 12° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 9d4+3, pf 21, tpcCA0 16 (15 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M12, Mor 12, PX 2.000, For 10, Int 16, Sag 12, Des 15, Cos 10, Car 13].

Incantesimi dei maghi (4/4/3/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato, ingrandire oggetti o creature, mani brucianti, stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari (x2), raggio*

dell'indebolimento, ragnatela; 3° livello: *blocca persone, velocità, volo*; 4° livello: *autometamorfosi, porta dimensionale, scudo di fuoco*; 5° livello: *blocca mostri, muro di ferro, muro di forza*; 6° livello: *disintegrazione, sfera congelante*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 2), **bastone del potere** (21 cariche), **spilla protettiva, pozione dell'invulnerabilità**, libro di magia con incantesimi a discrezione del master (12 del 1° livello, 10 del 2°, otto del 3°, sette del 4°, sei del 5° e quattro del 6°; deve includere anche quelli memorizzati).

Fenrodin (umano mago del 10° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d4+9+1, pf 33, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M10, Mor 12, PX 1.700, For 11, Int 14, Sag 9, Des 10, Cos 13, Car 13].

Incantesimi dei maghi (3/3/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato* (x2), *luci danzanti*; 2° livello: *immagini speculari, luce persistente, nube maleodorante*; 3° livello: *evoca mostri I, lentezza, palla di fuoco*; 4° livello: *confusione, metamorfosi, tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *cono di freddo, muro di pietra*.

Equipaggiamento: **mantello deflettente +3, anello della protezione +2, bacchetta dei fulmini** (8 cariche), **bacchetta del freddo** (10 cariche), **pergamena protettiva contro la magia, pozione del volo**, libro di magia con incantesimi a discrezione del master (nove del 1° livello, otto del 2°, sette del 3°, sei del 4° e quattro del 5°; deve includere anche quelli memorizzati).

Membri della setta (umani guerrieri del 10° livello) (3) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d10+3, pf 69, 65, 59, tpcCA0 12, Att 1, Fer arma, TS G10, Mor 12, PX 1.000]. Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada lunga, ascia da battaglia. Il primo possiede una **spada +1, fiammeggiante**; il secondo un paio di **guanti del potere orchesco**, il terzo una **pozione dell'eroismo superiore**.

Membri della setta (umani guerrieri del 7° livello) (6) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 7d10, pf 43, 42, 32, 29, 27, 23, tpcCA0 14, Att 1, Fer arma, TS G7, Mor 12, PX 440]. Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada lunga, ascia da battaglia, arco lungo con 20 frecce.

Il master è libero di variare l'ammontare di punti pietas necessari per concludere la cerimonia, in modo da rendere l'incontro più o meno difficile per il gruppo. Inoltre, può modificare leggermente la strategia dei membri della setta, per esempio facendo intervenire in prima persona quelli più potenti a protezione degli altri, se ritiene che ciò renda la situazione più interessante. Comunque, questo combattimento è all'ultimo sangue. Infatti, tutti i Figli della Forgia sono così fanatici da non prendere minimamente in considerazione l'idea di mollare, una volta arrivati a questo punto. Sono disposti a morire, ma non ad arrendersi e rinunciare al loro delirante sogno di vendetta.

Se, come sperabile, il rituale viene interrotto, Sharlya non può manifestarsi e rimane nel limbo in cui è confinata. Il modulo è stato portato a termine con successo e ogni PG dovrebbe ricevere un congruo bonus in punti esperienza (dai

10.000 ai 25.000 PX ciascuno, a seconda di quanto aiuto il master ha elargito al gruppo nel corso della missione). Si può proseguire con la sezione "Completare l'avventura". Nel malaugurato caso in cui l'evocazione dovesse andare a buon fine, il master deve invece procedere con la sezione "La vendetta è un piatto che va servito freddo".

Un viaggio inaspettato

A questo punto dell'avventura, i PG si troveranno impossibilitati a proseguire l'esplorazione del livello successivo del sotterraneo della Forgia. Per farlo, infatti, occorre varcare il portale nell'affresco dell'area F21, ma riuscirci non è così semplice. Non solo si deve comporre la giusta sequenza di simboli, ma anche conoscere il segreto della chiave magica. Entrambe le informazioni possono essere trovate nelle grotte dimenticate, un labirinto che è interamente descritto nel relativo capitolo. Nel malaugurato quanto improbabile caso che i personaggi non siano riusciti a impossessarsi della mappa nell'area F17, tocca nuovamente al master escogitare un modo per far continuare la missione, magari grazie all'intervento di altri servitori di coloro che hanno ingaggiato il gruppo.

Ancora una volta, ai personaggi non resta che mettersi in viaggio per raggiungere la loro meta. Il master deve lasciare al gruppo il tempo necessario per rimettersi in forze, ma senza consentire eccessive lungaggini. Quando tutto è pronto, si può proseguire con la sezione "Le grotte dimenticate".

LE GROTTA DIMENTICATE

Il sotterraneo si trova in un complesso di antri e caverne nelle immediate vicinanze della capitale del regno, quindi il viaggio richiede meno di una giornata e non presenta incontri o pericoli di alcun genere. Come suggerisce il nome, l'esistenza di questo complesso sotterraneo è praticamente sconosciuta a tutti. Soltanto alcuni pastori e cacciatori ne hanno sentito parlare, ma nessuno ci si avventura più da anni e persino la localizzazione precisa dell'ingresso è pressoché ignota. I PG possono trovarla grazie alla mappa scoperta nel primo livello del sotterraneo della Forgia. È una piccola spelonca a mezza costa di un'infima altura, raggiungibile a fatica vista la mancanza di sentieri tracciati e celata quasi completamente alla vista da grosse pietre e massi erratici.

Note generali

La maggior parte del primo livello del labirinto è un complesso di grotte e caverne naturali. In alcuni punti è stato ampliato con un meticoloso lavoro di scavo. Ci sono delle porzioni crollate che risultano in parte o completamente intransitabili. Il secondo livello, al contrario, è quasi interamente opera dell'uomo, anche se non mancano delle sezioni di anfratti naturali. È attraversato da un piccolo fiume sotterraneo, che non può essere risalito ma sfocia all'esterno lontano dal complesso, in una zona di pantani e paludi nel bel mezzo del nulla.

A meno che non sia indicato diversamente nella descrizione delle singole aree, i passaggi e le caverne naturali sono alti circa 5 m, mentre quelli costruiti dall'uomo raggiungono i 3 m di altezza. Le porte sono di legno ma in pessime

condizioni, tanto da concedere un bonus di +1 a tutti i tentativi di forzarle (come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). In tutto il labirinto ci sono tracce evidenti di infiltrazioni d'acqua, prosperano le infiorescenze di muffa multicolore e odorosa, e un velo di umidità ricopre ogni superficie.

I corridoi e le stanze sono quasi tutti al buio, anche se quelle normalmente occupate hanno una qualche forma di illuminazione grazie a torce o lanterne.

Primo livello

G1. Imbocco del complesso

Grazie alle informazioni in vostro possesso, dopo una faticosa scarpinata su per il dirupo roccioso riuscite a raggiungere una piccola grotta. Dal basso è praticamente invisibile, nascosta da enormi massi e frammenti di roccia. Dal buio cunicolo proviene un odore penetrante di umidità e muffa, simile all'alito vaporoso di qualche bestia gigantesca. Ci sono dei gradini malamente intagliati nella pietra, che scendono verso il basso inoltrandosi nell'oscurità del ventre della terra.

G2. Grotta vuota

La scalinata scavata nella roccia scende ripida per circa 3 m fino a una caverna naturale col soffitto costellato di piccole stalattiti, dalle quali cade una pioggerella di gocce d'umidità. C'è un passaggio in discesa che si dirige verso sud-ovest, mentre un altro tunnel va in direzione sud-est.

La grotta è vuota, ma se i PG riescono a sentire rumori con successo (come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*), possono percepire il ticchettio delle zampe e delle chele degli scorpioni giganti dell'area G3. Infatti, trascorsi 1d8+2 round, i mostri si riversano qui dentro in cerca di cibo e attaccano il gruppo.

G3. Scorpioni troppo cresciuti

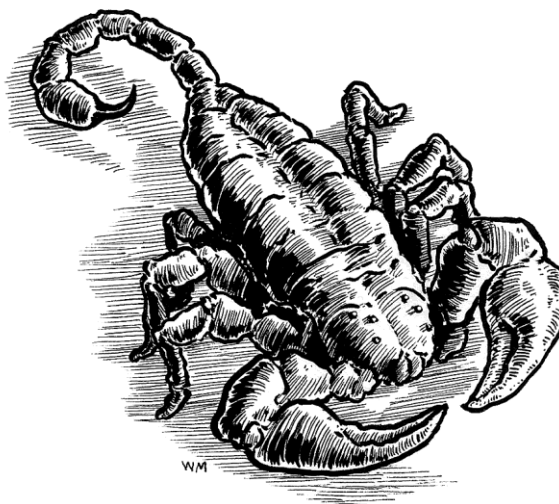
La descrizione che segue presuppone che i PG incontrino gli scorpioni giganti in questa grotta. Se ciò non dovesse accadere (vedi area G2), il master deve adattarla alle circostanze:

Questa caverna naturale è completamente buia. Ci sono delle stalattiti sul soffitto, dalle quali gocce d'acqua cadono sul pavimento con piccoli tonfi. A questo rumore si aggiunge un altro ticchettio, quello delle zampe di quattro grossi scorpioni neri, lunghi quasi 2 m ognuno, che si avvicinano minacciosi. I mostri contorcono la coda col pungiglione velenoso mentre si muovono agilmente fra le piccole stalagmiti sul pavimento della grotta.

Se i PG non hanno idea della probabile presenza degli scorpioni (vedi area G2), i mostri hanno le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprenderli.

Scorpioni giganti (4) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 4, pf 28, 24, 23, 18, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d10/1d10 (pinze), 1d4 + veleno (pungiglione), TS G2, Mor 11, PX 190].

In combattimento, il loro pungiglione riceve un bonus di +2 al tiro per colpire per ogni attacco di pinza che va a segno (le chele non trattengono né causano ferimento continuo, però). Un personaggio punto deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore.



In uno dei recessi più bui della tana c'è lo scheletro di una delle loro sfortunate vittime. Indossa ancora un'armatura di cuoio +3 e stringe in pugno una spada corta +3. In un borsello custodisce due gemme (valore 500 mo ognuna) e ha un sacco con 100 mp.

G4. Situazione appiccicosa

Sul pavimento di questa piccola grotta naturale notate delle piccole chiazze di una sostanza giallo-verdognola, disgustosa e appiccicaticcia.

Prima che i PG possano fare altro, un ammasso sbavante (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) del diametro di circa 2,5 m si lascia cadere dal soffitto sopra uno di loro. Il mostro ha le normali probabilità di sorprendere il gruppo (1-2 su 1d6) e deve riuscire in un tiro per colpire per centrare la vittima, altrimenti si spiaccia sul pavimento (senza subire danni).

Ammasso sbavante (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 5, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 + lentezza (schianto), TS G3, Mor 12, PX 350].

Ogni attacco messo a segno con successo dal mostro, oltre a infliggere 1d8 ferite, costringe il bersaglio a effettuare un tiro salvezza contro paralisi per evitare un effetto simile a *lentezza*, che perdura finché tutta la sostanza mucosa non viene rimossa. Indipendentemente dal numero di TS falliti, le penalità causate dal rallentamento si applicano una sola volta. Data la sua natura, questo essere è del tutto immune a qualsiasi tipo di attacco e le armi (anche quelle magiche) gli passano attraverso senza ferirlo. L'unico modo di danneggiarlo è usare il fuoco o gli incantesimi.

La grotta è imbrattata di muco appiccicoso, ma per il resto è completamente vuota. Se i PG riescono ad arrampicarsi fino al culmine del dirupo della parete ovest, cosa che richiede una prova di Destrezza, possono raggiungere una stretta fessura nella roccia che collega questa caverna all'area G7a. Per intrufolarcisi dentro e passare dall'altra parte, è necessario strisciare per un breve tratto. Il master deve considerare il fatto che ogni personaggio che intraprende la scalata si imbratterà completamente delle secrezioni viscosi dell'ammasso sbavante.

G5. Scala di roccia

In questo punto c'è un'altra breve scalinata intagliata nella roccia, che scende poco più di 3 m verso il basso.

G6. Laboratorio magico

La porta di questa camera è chiusa con un *chiavistello magico* lanciato da un incantatore del 5° livello che, tuttavia, non dovrebbe essere un ostacolo se nel gruppo c'è almeno un mago dell'8° livello o superiore. Quando i PG riescono a entrare, il master deve leggere a voce alta:

Appena aprite la porta, vi trovate in una stanza quadrata simile a un laboratorio, illuminata da un globo di *luce persistente* sul soffitto. Sul lato nord c'è un giaciglio di fortuna con a fianco una cassapanca. All'estremità opposta vedete un lungo tavolo, ingombro di alambicchi, fiale, barattoli di polverine e altri strumenti da lavoro. Un uomo molto alto, che indossa una tunica nera con ricami di fiamme rosse e dorate, si volta verso di voi irritato per l'interruzione del suo lavoro. Ha baffi e pizzetto neri, due occhi glaciali e uno sguardo carico d'odio. Appeso al muro sopra il bancone c'è un corno d'argento, che all'improvviso suona da solo, facendo comparire nella camera 10 guerrieri armati di tutto punto che avanzano verso di voi!

Il master deve tirare per la sorpresa: con un risultato di 1-2 su 1d6, i personaggi non possono agire nel 1° round dello scontro. A suonare il **corno degli eroi** d'argento appeso al muro è stato il *servitore invisibile* del mago, che si aggira nella stanza.

Durante il combattimento, i berserker caricano come invasati, mentre il mago si protegge con le *immagini illusorie* e bevendo la pozione dell'invulnerabilità, prima di dar fondo alle cariche del suo bastone magico per attaccare. Il *servitore invisibile* cerca di ostacolare i personaggi come può, per esempio tirando loro i capelli, sbilanciandoli con una spintarella, facendoli inciampare o lanciandogli contro degli oggetti. Per questo motivo, in ogni round, un PG scelto a caso subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e deve agire per ultimo.

Terwynn il ricercatore (umano mago del 5° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 5d4, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M5, Mor 10, PX 350, For 9, Int 14, Sag 13, Des 11, Cos 10, Car 7].

Incantesimi dei maghi (2/2/1): 1° livello: *individuazione della magia*, *servitore invisibile* (già lanciato); 2° livello: *frantumare*, *immagini illusorie*; 3° livello: *dispersione della magia*.

Equipaggiamento: pugnale, **bacchetta cercametalli** (16 cariche), **bastone del potere** (20 cariche), **acqua purificante**, **pozione dell'invulnerabilità**, **pozione della resistenza al fuoco**, libro di magia con i seguenti incantesimi: 1° livello: *aura magica*, *cancellare*, *evoca famiglia*, *individuazione della magia*, *lettura della magia*, *servitore invisibile*; 2° livello: *chiavistello magico*, *frantumare*, *immagini illusorie*, *luce persistente*; 3° livello: *dispersione della magia*, *intermittenza*.
Linguaggi: comune, allineamento, draghresco.

Abilità secondaria: alchimista.

Personalità: freddo, schivo, crudele.

Berserker (10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 12, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G2, Mor 12, PX 29].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, ascia da battaglia.

La loro furia belluina gli fa avere un bonus di +2 ai tiri per colpire (già calcolato nelle statistiche).

Una volta terminato lo scontro, i personaggi possono esaminare il contenuto della stanza con calma. Nella parte nord c'è il giaciglio del mago, con delle scorte per la sopravvivenza e altro equipaggiamento di base all'interno della cassapanca. In una borsa di cuoio ci sono anche 500 mo, 1.500 ma e 2.500 mr. Nella zona meridionale si trova il bancone da lavoro, ingombro di materiale da laboratorio e sostanze alchemiche. Tuttavia, a parte il corno degli eroi e gli oggetti in possesso del mago, non ci sono altri tesori magici.

G7. Grotta dell'idra

Questa enorme caverna, col soffitto alto circa 9 m, è completamente buia. Riuscite a intravedere i resti di creature maciullate e semidivorate. Una puzza ferina vi assale le narici, mista al tanfo dolciastro della carne in decomposizione. Mentre siete ancora indecisi sul da farsi, delle sagome serpentine saettano nell'ombra tutto intorno a voi, cercando di cogliervi di sorpresa!

Sono le sei teste fameliche di un'idra, che ha le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere il gruppo. Il mostro sorveglia il crocevia e attacca qualsiasi intruso. Per terra ci sono i resti delle vittime che ha divorato, dategli in pasto dai Figli della Forgia per nutrirla.

Idra (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6, pf 48, tpcCA0 14, Att 6, Fer 1d10 per testa (morso), TS G6, Mor 9, PX 570].

Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round, quindi il numero di attacchi che l'idra può fare ogni round è pari al numero delle sue teste. Dopo aver subito 8 ferite, l'idra non potrà più usare una testa; dopo averne subite 16, non potrà più usarne un'altra; e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa verrà incapacitata, l'idra morirà.

Se, dopo aver sconfitto il mostro, i personaggi si prendono la briga di ispezionare come si deve l'intera caverna (cosa che richiede 1d6+4 turni di ricerca), tra ossa, frattaglie e

resti di equipaggiamento a brandelli scoprono anche un **pugnale +2** e un paio di **bracciali dell'armatura** (CA 2).

La grotta è uno snodo fondamentale del labirinto. Attraverso di essa, praticamente è possibile accedere a tutte le altre zone del sotterraneo. Ci sono tre antri, in particolare, che possono interessare il gruppo. Nell'area **G7a** c'è un grande forziere, chiuso da una catena con un lucchetto. È possibile scassinare la serratura senza pericolo. All'interno si trovano tre sacchi di monete (rispettivamente 200 mp, 2.000 mo e 10.000 ma) e **Supplizio dei ladri**, una spada lunga senziente (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). In cima alla parete est c'è una fessura che collega questo ambiente alla tana dell'ammasso sbavante. Per arrampicarsi e raggiungerlo, basta seguire le indicazioni riportate in precedenza nella descrizione dell'area G4. Nell'area **G7b** c'è un grande mucchio di foglie, pietre e altro lerciume. Sotto di esso è celata una protuberanza semisferica, parte integrante del pavimento della grotta. Ha un foro sulla sommità e se al suo interno viene inserita una verga, una bacchetta o un bastone magico, si sente un suono raccapricciante e stridente che dura per 1d4 round. Se l'oggetto viene lasciato nel buco fino al termine del rumore, viene completamente ricaricato. Ciò significa che una bacchetta avrà nuovamente 20 cariche, un bastone 30 e una verga 12! Questa sorta di "caricabatterie" incantato può ripristinare un massimo di 150 cariche prima di perdere per sempre il proprio straordinario potere. Nell'area **G7c** c'è un forziere identico a quello dell'area G7a. All'interno sono custodite 100 mp, una **balestra pesante +3** e **due quadrelli sacri** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

G8. Veleno nella coda

Scendete lungo una breve scalinata incisa nella roccia e arrivate in una piccola grotta circolare. Dalla parte opposta c'è un tunnel che si avventura nell'oscurità. Per terra c'è uno spesso strato di paglia, foglie e cenere. Sdraiato in un angolo intravedete uno scheletro umano semisepolto dai detriti, che indossa un'armatura di cuoio marcita e impugna una spada spezzata. Mentre fate per avvicinarvi, uno scorpione gigante lungo un po' meno di 2 m sbucca da dietro le ossa e vi affronta minaccioso.

Il mostro ha le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere i PG.

Scorpione gigante (1) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 4, pf 15, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d10/1d10 (pinze), 1d4 + veleno (pungiglione), TS G2, Mor 11, PX 190].

In combattimento, il suo pungiglione riceve un bonus di +2 al tiro per colpire per ogni attacco di pinza che va a segno (le chele non trattengono né causano ferimento continuo, però). Un personaggio punto deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore.

Dopo essersi sbarazzati di questo fastidioso aracnide, il gruppo può perlustrare la stanza, ma non troverà nulla di valore.

G9. Ossa malevole

Questa caverna su due livelli è dominata da una marea di stalattiti e stalagmiti di dimensioni medio-piccole. Sono talmente tante che rendono difficoltoso spostarsi. A circa metà della spelonca, il pavimento digrada bruscamente verso il basso e una vera e propria scarpata conduce verso un secondo ambiente più piccolo. In quella direzione sentite nitidamente lo scorrere dell'acqua, come se ci fosse una piccola sorgente.

Adiacente al muro nord della camera c'è un trono di legno, quasi completamente marcito a causa dell'umidità. Sopra è assiso uno scheletro, vestito con una tunica nera con decorazioni simili a fiamme ricamate in rosso e oro. Poggiato orizzontalmente sulle ginocchia ha un bastone nodoso, che sembra stringere fra le mani ossute. Sulla testa porta un diadema d'argento, con un piccolo diamante incastonato in corrispondenza della fronte. La mascella pende sghemba, conferendogli una macabra espressione di scherno.

Lo scheletro è ciò che rimane di uno dei primi membri della setta, che dopo la morte è stato deposto qui. Prima di morire, ha trasferito la sua anima nel gioiello con una *giara magica*. Per ogni round, c'è una probabilità cumulativa del 10% (10% nel 1° round, 20% nel 2°, 30% nel 3° e così via) che l'incantatore tenti di prendere possesso del corpo di un PG scelto a caso. Se ci riesce, la vittima rimane intrappolata nel diamante. Il mago, tuttavia, non svelerà subito la sua reale identità e proverà a impersonare il ruolo del personaggio posseduto, almeno finché non avrà un'opportunità per scappare o attaccare il resto del gruppo. È un fanatico sostenitore dei Figli della Forgia e cercherà di convertire gli altri avventurieri alla sua causa, cosa che potrebbe destare dei sospetti nei PG. Il diadema d'argento vale 75 mo, il diamante 525 mo. Il bastone non è magico. Scivolando lungo la scarpata, è possibile raggiungere l'area **G9a**. Nell'angolo nord-est della caverna c'è una piccola sorgente che zampilla dalla parete rocciosa, formando una pozza di circa 1,5 m di diametro e profonda meno di 1 m. All'interno dimora una bizzarria d'acqua (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che sbucca fuori per sorprendere i PG – riuscendoci con un risultato di 1-2 su 1d6 – non appena qualcuno si accosta al piccolo bacino.

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

Se viene colpito, il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi con una penalità di -2 o resta immobilizzato ed è trascinato nell'acqua. Un personaggio intrappolato può attaccare con una penalità di -4 al tiro per colpire e, mentre rimane sott'acqua, deve effettuare in ogni round un tiro salvezza contro morte oppure perde i sensi e, a meno che non venga soccorso, muore nel giro di 3 round. La bizzarria d'acqua subisce solo 1 ferita dagli attacchi con armi da taglio, mentre quelle contundenti causano le normali ferite. I bonus dovuti alla Forza e alla magia si applicano come sempre. Gli attacchi basati sul freddo rallentano il mostro, dimezzandone il movimento e costringendolo ad

attaccare solo una volta ogni 2 round, mentre quelli basati sul fuoco causano automaticamente metà danno e non infliggono nessuna ferita se la creatura effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Qualsiasi altro attacco non causa alcuna ferita. Una volta che è ridotta a 0 pf, si disgrega per riformarsi nel giro di 2 round. Solo l'incantesimo *purificare cibo e bevande* uccide definitivamente e immediatamente questo essere.

G10. Pentola d'oro

Questa sezione del labirinto è stata lavorata dall'uomo. La stanza sembra una sala da pranzo abbandonata da tempo. C'è un grande tavolo rettangolare con delle lunghe panche di legno. Tutto è coperto di polvere. Nel mezzo della parete ovest c'è un grosso braciere pieno di cenere.

Si tratta di un **braciere elementale del fuoco** e dentro, coperte dalla cenere, ci sono 2.500 mo. Sotto di esso c'è una pietra mobile, che può essere scoperta come un passaggio segreto, ma solo dopo aver spostato il braciere stesso. C'è un nascondiglio al cui interno sono nascoste 100 mp, tre gemme (valore di 200, 100 e 45 mo), una catenina (50 mo), una **pozione dell'invisibilità**, una **pozione della resistenza al fuoco** e una **pozione dell'eroismo**.

G11. Fulmini magici

Vi trovate in una grande stanza dalla forma irregolare. Ci sono tre porte, e diverse nicchie e rientranze nelle pareti. L'aria è satura di un odore pungente, che ricorda vagamente quello dell'aglio. Nella zona meridionale della camera c'è una piattaforma di metallo brunito, rialzata da terra di circa mezzo metro. Sopra c'è la statua di ferro a grandezza naturale di un uomo lucertola dall'aspetto minaccioso, raffigurata come se stesse correndo a passo di carica verso di voi. È equipaggiato con una corazza di piastre, uno scudo e una scimitarra, scolpiti con eccelsa maestria. Alla base di questa pedana ci sono 12 piccole leve di metallo, tutte tirate verso il basso.

Per il resto, il salone è completamente vuoto. La puzza che ristagna qui dentro è fastidiosa ma innocua. È un residuo delle esalazioni di ozono che si generano quando i fulmini sprizzano dall'aria stessa e colpiscono il piedistallo, come spiegato sotto. Le leve sulla piattaforma possono essere spostate verso l'alto, causando gli effetti riportati di seguito e, una volta mosse, non c'è modo di farle tornare alla posizione originale:

Leva Effetto

1	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce il PG che ha tirato la leva, esaudendo un suo <i>desiderio</i> , che però deve essere espresso entro un anno e un giorno (ma questo il personaggio non ha modo di saperlo).
2	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce la piattaforma, facendo comparire uno scarabeo della morte .
3	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce la piattaforma, facendo comparire un sacco con 550 mp.

Leva Effetto

4	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce la piattaforma, facendo comparire una pozione della forza dei giganti .
5	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce la piattaforma, dal cui centro si sprigiona una <i>nube mortale</i> , che svanisce dopo 6 turni.
6	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce il PG che ha tirato la leva. Se fallisce un tiro salvezza contro paralisi, viene trasformato in forma gassosa (come l'omonima pozione) per i prossimi 1d6+6 turni.
7	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce il PG che ha tirato la leva. Se fallisce un tiro salvezza contro pietrificazione, viene trasformato in pietra.
8	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce il PG che ha tirato la leva. Se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, subisce gli effetti di <i>regressione mentale</i> .
9*	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce il PG che ha tirato la leva. Guadagna un punto in un attributo determinato a caso lanciando 1d6 - 1: For; 2: Int; 3: Sag; 4: Des; 5: Cos; 6: Car.
10	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce il PG che ha tirato la leva. Se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, subisce gli effetti di <i>metamorfosi</i> in un insetto a scelta del master.
11†	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce il PG che ha tirato la leva. Se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, invecchia di 1d4x10 anni.
12	Un fulmine scaturisce dal nulla e colpisce la piattaforma, facendo comparire dei bracciali dell'armatura maledetti, che annullano ogni altra forma di difesa e rendono possibile colpire il bersaglio come se avesse sempre CA 9, indipendentemente da quella reale.

*: il valore dell'attributo non può salire oltre il punteggio massimo per la razza del personaggio.

†: il master deve applicare i modificatori agli attributi dovuti all'età, come spiegato alle pp. 21-22 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Se tutte le 12 leve vengono azionate, spostandole nella posizione verso l'alto, nella camera si scatena una vera e propria tempesta di fulmini. Una saetta potentissima colpisce la statua di ferro, portandola in vita e facendola diventare una creatura in carne e ossa. L'uomo lucertola balza giù dalla piattaforma e si avventa contro il gruppo, combattendo in preda alla frenesia della battaglia, come se fosse un berserker. Questa furia belluina gli fa avere un bonus di +2 ai tiri per colpire (già calcolato nelle statistiche) e lo costringe a combattere fino alla morte. Il mostro ottiene la sorpresa con un risultato di 1-2 su 1d6.

Uomo lucertola (1) [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 36 m (12 m), CA -4, DV 5+1, pf 41, tpcCA0 12 (9 con la scimitarra magica), Att 1, Fer 1d8+4 (scimitarra magica), TS G5, Mor 12, PX 860].

Equipaggiamento: **corazza di piastre +3, scudo +3, scimitarra +3.**

Anche se la statua di ferro viene manomessa, danneggiata o asportata in qualche modo prima che l'uomo lucertola sia risvegliato dalla tempesta di fulmini, la creatura tornerà ugualmente in vita con tutto il suo equipaggiamento e le statistiche riportate in precedenza.

G12. Stanza crollata

Più della metà di questa stanza è crollata, ridotta a un cumulo di macerie. Sembra che fosse una specie di sala delle evocazioni, ma ormai ne rimane ben poco. Per terra ci sono tracce quasi indecifrabili di disegni fatti col gesso e mozziconi di candele colorate, poco più che chiazze di cera sciolta. Sulle pareti sono tracciati con della pittura rossa, bianca e nera, una serie di simboli cabalistici.

La camera è abbandonata e semi-franata, ma non c'è il rischio di ulteriori crolli. Qui per i personaggi non c'è nulla di interessante da scoprire.

G13. Falsa prigioniera

Questa piccola grotta è piena di macerie e completamente al buio. Sembra che siano state ammassate qui dentro durante i lavori di scavo del passaggio nella parete nord-ovest. Altri due tunnel conducono fuori, in direzione nord-est e sud-ovest.

La caverna è vuota e non è mai stata completata del tutto. Nella sua appendice settentrionale, l'area **G13a**, ci sono altri detriti dello scavo e un grande sarcofago di pietra cementato al pavimento. Appena i PG mettono piede in questa zona, il master deve leggere a voce alta:

Sobbalzate esterrefatti quando sentite provenire dei rumori soffocati e dei gemiti lamentosi dall'interno del grande sarcofago di pietra bianca che occupa l'intera stanzetta. La tomba è chiusa da una spessa lastra di travertino, che ha l'aria di essere molto pesante. L'atmosfera è resa fumosa e ancor più inquietante dalla fiammella di un lumino che arde sopra il coperchio del sepolcro.

Per riuscire a spostare la lastra che chiude la tomba è necessaria una prova di Forza. Possono collaborare insieme fino a quattro personaggi. Il più forte esegue il tiro, e ciascuno degli altri aggiunge un modificatore di un punto a suo favore, più l'eventuale bonus di For. Per esempio, se tre PG con For di 14, 13 e 9 rispettivamente, uniscono gli sforzi per cercare di spostare il coperchio, quello con Forza 14 lancerà il dado per eseguire la prova, ottenendo un bonus complessivo di tre punti al risultato, ossia un punto per ciascuno dei suoi aiutanti, più un altro punto supplementare per il bonus (+1) del PG con For 13. Dovrà quindi ottenere col d20 un risultato di 17 o meno per avere successo nella prova. In alternativa, è possibile spostare il coperchio (o sbarazzarsene) con la magia.

Nel sarcofago c'è una donna sulla quarantina – legata e imbavagliata – coi capelli castani e due penetranti occhi azzurri. In mezzo alla fronte ha tatuato il simbolo del dio della guerra – un'ascia che si conficca in un'incudine, spaccandola a metà – ed è vestita con la tunica rossa caratteristica di quella divinità, anche se non porta alcun

simbolo sacro (per gli ovvi motivi che saranno chiari continuando nella lettura). Qualsiasi chierico, paladino, druido oppure un PG con un'abilità secondaria appropriata, è in grado di identificare immediatamente questi segni di riconoscimento, senza bisogno di effettuare alcun tiro. La prigioniera si lamenta e cerca di divincolarsi, almeno per quanto glielo permettono il bavaglio e i legacci.

Se viene liberata, si dimostra molta grata verso i personaggi e afferma di chiamarsi Azzurrina, una sacerdotessa del dio della guerra. Dice di essere stata rapita qualche giorno fa, anche se ovviamente non può essere più precisa perché non si è resa conto dello scorrere del tempo, da un gruppo di figure incappucciate, abbigliate con delle tuniche nere decorate con ricami simili a fiamme. È stata prelevata mentre era in viaggio attraverso le terre selvagge per raggiungere il suo convento.

Quasi tutto quello che afferma è menzogna. Si chiama veramente Azzurrina, nome datole per via del colore dei suoi occhi, e un tempo era una sacerdotessa del dio della guerra. Durante un'avventura con il suo gruppo, è stata trasformata in un vampiro. Da allora si è convertita interamente al male (non che prima fosse uno stinco di santo...) ed è passata dall'altra parte della barricata, schierandosi con i "cattivi". Se le viene permesso, seguirà il gruppo, usando qualsiasi stratagemma per ottenere il suo scopo. Potrebbe, per esempio, far notare ai PG che abbandonarla nel labirinto da sola e priva di equipaggiamento equivale a condannarla a morte. Non esita a mentire, supplicare o persino cercare di sedurre qualcuno, per raggiungere lo scopo. Se, nonostante tutto, i personaggi decidono di lasciarla al suo destino o addirittura di non liberarla, Azzurrina non ha problemi – una volta che se ne saranno andati per la loro strada – a spezzare le funi che la intrappolano e a seguirli, per attaccare nel momento che ritiene più propizio.

Il suo obiettivo è di riuscire a rimanere da sola con uno dei PG, per cercare di ucciderlo e trasformarlo a sua volta in un vampiro, asservito ai suoi voleri. Se le cose si mettono male, tenta di fuggire piuttosto che rischiare di essere distrutta. Ha un'altra bara nascosta nell'area G19, in una stanza quasi completamente crollata, alla quale si accede dalla scalinata che porta al secondo livello del labirinto. È lì che si rifugia se dovesse trovarsi alle strette.

Azzurrina (vampira sacerdotessa del 5° livello) (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9, pf 48, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d10 + risucchio di energia (tocco) o incantesimo, TS G9, Mor 11, PX 8.000].

Incantesimi dei chierici (3/2/1): 1° livello: *incuti paura*, *infliggi ferite leggere*, *protezione dal bene*; 2° livello: *malasorte*, *silenzio*; 3° livello: *preghiera*.

*: funziona esattamente come l'incantesimo simile, ma ha effetto contro le creature benigne.

L'elettricità e il freddo le causano solo la metà delle ferite, è immune alle armi normali e rigenera 3 punti ferita a round. Il suo tocco infligge 1d10 ferite e risucchia due livelli di esperienza (o 2 DV) alla vittima, privandola di tutti i vantaggi relativi a essi. Può assumere forma gassosa a suo piacimento, ma è costretta a farlo se viene ridotta a 0 pf. In

questo caso, cerca di raggiungere la bara per riformare il proprio corpo. Se non ci arriva entro 2 turni e ci resta per 8 ore, non è in grado di riformarsi e viene distrutta. Può trasformarsi in un pipistrello, forma che le permette di volare con Mov 54 m (18 m). Può evocare 1d10x10 pipistrelli o ratti, che arrivano dalle vicinanze in 2d6 round. Il suo sguardo equivale a *charme* su ogni creatura che la guarda negli occhi (ciò avviene automaticamente in caso di sorpresa). Per evitare questo effetto, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Teme i simboli sacri di allineamento buono e gli specchi (che non ne riflettono l'immagine). Se questi oggetti le vengono presentati con determinazione, non può avvicinarsi ed è costretta a posizionarsi in modo che essi non impediscano la sua avanzata o il suo attacco. L'aglio la disgusta, respingendola per 1d4 round. Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite.

Piuttosto che essere un evento "normale", dal quale far scaturire l'ennesimo combattimento, questo incontro dovrebbe servire al master come opportunità per favorire un po' di gioco di ruolo e per imbastire una sorta di sottotrama, magari facendo conquistare ad Azzurrina la fiducia di uno o più personaggi, per poi tradirli e colpirli alle spalle.

G14. Cappella degli oboli

Questa stanza rettangolare ha due accessi, ma è priva di porte. È tenuta molto pulita ed è illuminata da una grande lampada d'ottone appesa al centro del soffitto. Le pareti sono dipinte di nero, con motivi che ricordano delle fiamme dorate. Proprio nel mezzo c'è un altare di marmo rosso con scruzature nero e oro. È coperto da una tovaglia, anch'essa nera e con decorazioni simili a fiamme. Su di esso ci sono una bottiglietta di ottone con il tappo a forma di teschio e una patena dorata con sopra un teschio di bue con tanto di corna.

La stanza è una piccola cappella, decorata con i simboli dei Figli della Forgia, che ormai i personaggi dovrebbero aver imparato a conoscere. È dedicata all'ancella del dio del fuoco che i membri della setta sperano di poter evocare per sostenere la loro causa. La patena è solamente placcata d'oro ma vale comunque 125 mo e contiene il cranio di un minotauro consacrato come offerta, mentre nella bottiglietta c'è una **pozione della longevità**.

G15. Piramide ultraterrena

A questa stanza quadrata dagli angoli stonati si accede passando sotto un arco, il cui architrave è decorato con immagini di fiamme. Il soffitto a volta è sorretto da quattro colonne di marmo rosso, anche queste scolpite come delle lingue di fuoco. Le pareti sono abbellite con affreschi di un paesaggio campestre, mentre il soffitto rappresenta un cielo sereno.

Nella nicchia occidentale c'è una piramide di cristallo di rocca, alta circa 75 cm. È montata su un perno metallico che spunta da una predella di marmo rosso nel pavimento.

Al centro di ogni faccia della piramide è inciso il simbolo di una fiammella.

La piramide può essere ruotata verso sinistra o verso destra, intorno al perno centrale. Ogni volta che qualcuno compie questa operazione, il master deve tirare segretamente 1d4. Con un risultato di 4, si verifica uno degli effetti casuali riportati qui sotto. Questo strano oggetto può generare un massimo di 1d4 effetti ogni mese, che sono cumulativi e possono applicarsi anche più volte allo stesso bersaglio, qualora un PG insista nel voler giocherellare con esso. Per determinare quel che succede esattamente, il master deve lanciare 1d8 e consultare la tabella seguente:

1d8 Effetto

1*	Cambia la prima parte dell'allineamento del PG. Tirare 1d6 – 1-2: L; 3-4: N; 5-6: C.
2†	L'età del PG viene raddoppiata.
3‡	Il PG perde un punto da un attributo a caso. Tirare 1d6 – 1: For; 2: Int; 3: Sag; 4: Des; 5: Cos; 6: Car.
4§	Il PG perde un livello di esperienza.
5§	Il PG guadagna un livello di esperienza.
6‡	Il PG aggiunge un punto a un attributo a caso. Tirare 1d6 – 1: For; 2: Int; 3: Sag; 4: Des; 5: Cos; 6: Car.
7†	L'età del PG viene dimezzata.
8*	Cambia la seconda parte dell'allineamento del PG. Tirare 1d6 – 1-2: B; 3-4: N; 5-6: M.

*: se il PG è già dell'allineamento ottenuto, non si verifica alcun cambiamento.

†: il master deve applicare i modificatori agli attributi dovuti all'età, come spiegato alle pp. 21-22 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

‡: il valore dell'attributo non può salire oltre il punteggio massimo o scendere sotto quello minimo per la razza del PG.

§: dopo il cambiamento, il PG ha il minimo di punti esperienza necessari per il nuovo livello.

Il corridoio che conduce verso sud (area **G15a**) è completamente crollato e intransitabile.

G16. Altare principale

La stanza, che sembra un tempio, è illuminata dalla luce di decine di candele. Le pareti e il soffitto a costoloni, alto circa 6 m, sono affrescati con scene che rappresentano le varie forme del fuoco, da quello confortevole del camino domestico fino alla furia ruggente di un incendio che devasta una foresta o imperversa fra gli edifici di una città.

All'interno della nicchia nella parete settentrionale c'è un altare di marmo rosso con scruzature nere e dorate. Altri due, simili ma più piccoli, sono negli angoli nord-est e nord-ovest della cappella. Proprio dirimpetto all'altare principale c'è un grande braciere di metallo brunito, in cui arde un piccolo falò. Ci sono tre uscite da questa camera: un arco che conduce a occidente, un altro più grande verso sud e infine una porta, foderata di tessuto nero con ricami che ricordano delle fiamme, nel muro diagonale di sud-est.

Questa cappella è consacrata al dio del fuoco e alla sua ancilla. I Figli della Forgia la usano per le loro preghiere e

devozioni. L'ambiente è ben tenuto. In un grosso scomparto nascosto sul lato dell'altare maggiore rivolto verso la parete, che può essere individuato come una porta segreta oppure armeggiando con la statua nell'area G16a, sono nascosti tre sacchi piccoli – contenenti rispettivamente 1.000 mp, 5.000 mo e 15.000 ma – un **pugnale +3** e un **anello della protezione +3**. Tuttavia, se questo tesoro viene prelevato dai personaggi, le fiamme nel braciere iniziano a ruggire e alzarsi, e subito si manifesta un elementale del fuoco che attacca gli intrusi.

Elementale del fuoco (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 12, pf 55, tpcCA0 10, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G12, Mor 10, PX 2.800].

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 con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale. Ritorna alla sua dimensione di origine se viene scacciato da *dispersione della magia*.

Attraversando il grande arco nella parte meridionale del tempio, nell'area **G16a** i PG sono costretti a passare in mezzo a due grottesche statue di pietra grigia simili a garguglie: hanno grandi ali da pipistrello, corna, zanne e terribili artigli. Cercando sul basamento della statua verso est, un tiro per scoprire passaggi segreti effettuato con successo permette di trovare uno scomparto nascosto, con all'interno tre pulsanti identici. Premendo quello a sinistra, dalla bocca della statua scaturisce una *nube incendiaria*. Spingendo quello al centro, si sente un sonoro scatto metallico che apre la sezione segreta nell'altare maggiore. Infine, pigiando il bottone di destra, l'altra statua si anima e attacca, sorprendendo il gruppo con un risultato di 1-2 su 1d6.



Garguglia (1) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 4, pf 17, tpcCA0 16, Att 4, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), 1d4 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 500].

Può essere ferita solamente da armi magiche o incantesimi.

Quando i personaggi raggiungono l'area **G16b**, il master deve leggere a voce alta:

Sbucate in un corridoio parzialmente franato, che effettua una curva. All'estremità nord termina con una porta, e ce n'è un'altra circa a metà, nella parete sud. Ci sono due rampe di scale piuttosto ripide, proprio nel gomito della svolta. Un tempo il passaggio proseguiva in direzione est, ma ora è completamente ostruito da un grave crollo.

Qui non ci sono pericoli, ma la zona che ha ceduto è completamente intransitabile.

G17. Finestra sul mondo

Questo salone rettangolare è completamente affrescato con scene dei paesaggi più disparati. Ci sono città affollate, boschi selvaggi, colline spazzate dal vento, pianure desolate, campi coltivati, spiagge col mare sullo sfondo e altri posti ancora più insoliti. La parete nord è coperta da una tenda azzurra, alta dal pavimento al soffitto, che scorre su un palo metallico orizzontale. Un corridoio obliquo parte dall'angolo nord-ovest della stanza e raggiunge una porta. A circa metà del lato orientale del passaggio c'è una nicchia.

Dietro il tendaggio c'è una cornice di metallo dorato, che forma un ovale alto un paio di metri e largo all'incirca la metà. È una sorta di schermo magico che permette di scrutare luoghi, persone e oggetti lontani. Funziona come una sfera di cristallo con chiaraudienza e paragnosi, può essere usato fino a tre volte al giorno e ogni visione dura al massimo 1 turno. L'effetto è limitato al Piano materiale, quindi non può essere utilizzato per osservare cosa succede nel secondo livello del sotterraneo della Forgia.

Il pannello di comando – pieno di bottoni, leve e manopole – si trova nella nicchia (area **G17a**). I PG possono capirne il funzionamento effettuando con successo una prova di Intelligenza (con una penalità di -4 per coloro che non sono maghi o illusionisti).

G18. Trappola del teletrasporto

Siete in una piccola stanza con tre porte nelle pareti est, sud e ovest. È completamente vuota, tranne per un grosso pulsante rosso al centro del muro nord.

Se qualcuno preme il bottone, tutti i presenti devono fare un tiro salvezza contro incantesimi. Chi lo fallisce viene teletrasportato in una delle stanze di questo livello, corrispondente al risultato di 1d20 (tirare separatamente per ogni PG). Il *teletrasporto* è senza errore, tranne nel caso in cui si ottenga un 20 col dado, nel qual caso lo sfortunato riappare da qualche parte sottoterra e viene ucciso istantaneamente.

G19. Scale per il secondo livello

Una scalinata lunga e ripida scende verso il basso, inoltrandosi nel buio. Pochi metri davanti a voi, nella parete ovest, vedete una porta semi-divelta.

Questo passaggio conduce all'area G20 nel secondo livello del labirinto. La porta è parzialmente aperta e si regge soltanto sul cardine inferiore. Pare incastrata e non si riesce a spalancarla facilmente (è necessario un tiro per aprire porte, come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Dietro c'è soltanto una stanza crollata. Facendosi largo tra le macerie, cosa che richiede una bella faticata di almeno 24 turni/uomo di lavoro per spostarle, si arriva a un piccolo andito, dove il soffitto non è completamente franato. Qui è nascosta la seconda bara della vampira Azzurrina (vedi area G16) e all'interno c'è anche la sua **bacchetta dell'anima i morti** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) con 20 cariche.

Secondo livello

G20. Atrio di accesso

La lunga e ripida scalinata di pietra scende ancora più in basso per qualche decina di metri. I gradini sono viscidati e il passaggio è buio, quindi dovete fare la massima attenzione nel percorrerlo. Dopo l'ennesima curva, stavolta in direzione est, vi ritrovate infine in una piccola stanza con due porte, una a oriente e l'altra nella parete sud.

La camera è piena di casse e barili, alcuni dei quali impediscono di raggiungere l'uscita meridionale. Le pareti, il soffitto e il pavimento sono ricoperti da tralci di edera dalle foglie verdoline e violacee, che hanno letteralmente invaso la sala.

Nell'anticamera non c'è nulla di pericoloso né di interessante. Le casse e i barili sono tutti vuoti, mentre la vegetazione è completamente innocua.

G21. Adescatrice ingannevole

La porta d'ingresso è chiusa a chiave. Deve essere scassinata o abbattuta (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Una volta che i PG sono dentro, il master deve leggere a voce alta:

Questa stanza quadrata di 6 m di lato è stata convertita in una cella. Per terra c'è uno strato di paglia, lungo il muro nord un tavolaccio con una coperta lacera, dalla parte opposta un piccolo tavolo circolare e un basso sgabello a tre gambe. In un angolo c'è un secchio per gli escrementi. Incatenata al muro vedete una giovane elfa dai capelli dorati, che vi guarda terrorizzata. È vestita con abiti a brandelli, ha il volto sudicio, le mani tremanti e scoppia in un pianto disperato.

Si tratta di una messinscena. In realtà, la ragazza è un metamorfosi che ha intenzione di rubare gli oggetti magici e i tesori del gruppo, ricorrendo però all'inganno piuttosto che alla forza bruta. Ciò non vuol dire che rinuncerà a difendersi, qualora venisse attaccato. Ha assunto l'aspetto di una splendida fanciulla elfa, con una cascata di capelli color

miele e due scintillanti occhi verde smeraldo. Ha tutte le caratteristiche tipiche della sua razza ed è davvero molto attraente e carismatica. Dice di chiamarsi Yleana e proverà a farsi amici i PG o persino ad affascinare qualcuno di loro, pur di farsi accettare almeno temporaneamente nel gruppo. Il master può inventare qualsiasi fandonia che gli venga in mente per giustificare la presenza della prigioniera nel labirinto e farle raggiungere il suo scopo. Il mostro non ha interesse a uccidere i personaggi ma, se dovesse accadere, non si farà scrupoli di sorta. È subdolo, intelligente, prudente e paziente, quindi aspetta il momento giusto per attuare il suo piano con successo, non importa quanto tempo potrebbe volerci. Ancora una volta, questo incontro dovrebbe essere sfruttato come un'opportunità per giocare di ruolo, non come semplice combattimento.

Metamorfosi (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4, pf 19, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d12 (artiglio), TS G10, Mor 10, PX 245].

G22. Affilatore di lame

Sulla parete di fondo di questa alcova al termine del corridoio, qualcosa di insolito e interessante attira la vostra attenzione. Nel mezzo del muro, infatti, c'è una fessura orizzontale sopra la quale sono tracciate delle scritte in comune, nanico ed elfico, che dicono tutte la stessa cosa: "Affilatore di lame magico – infila qui la tua arma!"

Se esaminata con mezzi appropriati, la fessura irradia vibrazioni magiche. È abbastanza grande da permettere l'inserimento anche di una lama spessa e larga come quella di uno spadone. Però, quando qualcosa viene inserito nell'apertura, si sente uno scatto leggero e subito dopo il rumore della pietra che striscia contro altra pietra. Prima che sia possibile reagire in qualsiasi modo, un enorme blocco di roccia – grande quanto l'intera nicchia – precipita dal soffitto direttamente sulla testa delle ignare vittime. Il master può permettere ai PG di effettuare un tiro salvezza contro soffio per scampare a morte certa, consentendogli di svincolare nel corridoio in caso di successo, ma chiunque sia così ingenuo e credulone non dovrebbe meritare tanta clemenza. La trappola, pur estremamente letale, è puramente meccanica, quindi può essere trovata e rimossa come normale.

G23. Prima stanza dei simboli

Questa stanza è completamente vuota. Le pareti sono intonacate di bianco, così come il soffitto. Nel mezzo del pavimento è tracciato un grande numero "1" con della vernice rossa. Proprio al centro della volta, c'è un rosone circolare che ricorda una ruota fiammeggiante. Dentro sono scritti, sempre con della vernice rossa, tre strani simboli.

Qualsiasi personaggio che nel primo livello del sotterraneo della Forgia ha assistito alla visione nell'area F21 o ha visto l'affresco nell'area F21a, riconosce immediatamente i simboli come quelli presenti sul portale disegnato sulla parete. Questa è la prima parte della sequenza di rune da comporre per poter accedere alla serratura e sbloccare il passaggio verso il secondo livello di quel labirinto.

G24. Cantina dei vini

Vi trovate in una grande sala rettangolare che ha tutta l'aria di essere una cantina davvero ben fornita. Il locale è buio e molto fresco. Ogni centimetro delle pareti è ricoperto da scaffali pieni di bottiglie di vino. Sembrano molto vecchie, almeno a giudicare dalla polvere e dalle ragnatele che le ricoprono. In una piccola nicchia semicircolare nel muro sud c'è un piedistallo, sopra il quale è poggiata una cassetina di legno chiaro, chiusa con un piccolo lucchetto. Sopra c'è scritto: "Annata speciale".

La cantina è piena zeppa di bottiglie di vino. Ce ne sono circa 1.200, per la quasi totalità assolutamente ordinarie. Ogni volta che un PG ne prende una, per determinarne il contenuto si deve tirare sulla tabella qui sotto:

1d100	Tipo	Valore	Note
1-20	Vino bianco	1 mo	–
21-30	Vino rosato	1 mo	–
31-55	Vino rosso	1 mo	–
56-65	Vino dolce	2 mo	–
66-75	Vino frizzante	2 mo	–
76-80	Vino passito	2 mo	–
81-85	Vino rosso corposo	3 mo	Se un PG ne beve più di un bicchiere, deve fare una prova di Costituzione o si ubriaca leggermente per 1d6 turni: penalità di 2 punti a tpc, CA, TS, iniziativa e prove di attributo. Ogni volta che lancia un incantesimo o fa un'attività che richiede concentrazione (es. usare un oggetto magico), c'è il 50% di probabilità che non gli riesca.
86-95	Vino spumante	4 mo	–
96-00	Vino liquoroso	5 mo	Se un PG ne beve più di un bicchiere, deve fare una prova di Costituzione con una penalità di -4 o diventa ubriaco fradicio per 1d6 ore. È stordito e 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 avversario stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tpc.

Il contenuto della cassetta "Annata speciale", invece, è ben più interessante. Il lucchetto è molto leggero e può essere scassinato da un ladro con un bonus di +20% oppure forzato senza difficoltà. Tuttavia, nasconde un ago avvelenato che scatta se non viene prima disinnescato e costringe la vittima a fare un tiro salvezza contro veleno per evitare la morte. Dentro la scatola ci sono due bottiglie di vino. La prima è una magnum di vetro verde scuro che sembra davvero molto antica, con un'etichetta di pergamena scritta a mano – quasi illeggibile tanto l'inchiostro è sbiadito – che dice "Bakukko". Il grosso tappo è sigillato con della cera rossa e sopra c'è impresso un simbolo arzigogolato. Un incantatore che riesca in una prova di Intelligenza con una penalità di -4 lo riconoscerà come una sorta di *glifo di interdizione*, simile a quelli usati per impedire il passaggio di una creatura extradimensionale. Anche un'analisi con mezzi adeguati rivela che il bottiglione irradia sia vibrazioni magiche che maligne. È infrangibile, perché è stato trattato con *vetro come acciaio*. L'unico modo per aprirlo è infrangere il sigillo, il che di per sé non comporta l'attivazione di alcuna protezione magica, visto che serve a confinare all'interno del contenitore un pericoloso demone, un bakukko (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), proprio com'è scritto sull'etichetta. Appena viene liberato, il mostro si avventa contro il gruppo, furioso per la lunghissima prigionia e desideroso solo di sfogare la sua sete di sangue e vendetta. Una volta rotto il marchio di cera, la bottiglia perde tutte le sue proprietà magiche ed è impossibile farci rientrare il demone.

Bakukko (1) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 20, pf 101, tpcCA0 6, Att 4, Fer 1d8+1/1d8+1/1d8+1/1d8+1 (artigli), TS G20, Mor 12, PX 5.250].

In combattimento, colpisce con tutti e quattro gli artigli. Può dirigere gli attacchi contro uno o più bersagli, come preferisce. Può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con due o più artigli nello stesso round, infliggendogli 1d8+1 ferite aggiuntive per ogni attacco messo a segno (cioè ulteriori 2d8+2 ferite da stritolamento se colpisce con due artigli, 3d8+3 con tre e 4d8+4 con quattro). Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità (utilizzabili una a round e che funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del demone, scegliendo il più alto tra i due): infravisione (30 m), ferite da freddo, elettricità, fuoco e gas dimezzate, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. In più, una volta ogni 6 turni può emettere una *nube mortale*. Le armi normali non sono in grado ferirlo ed è immune agli incantesimi di livello 1-5 e ai veleni. Inoltre, una volta al giorno, un bakukko può creare un *portale* (45% di probabilità di successo) per evocare un babau, un balor o una marilith (determinato a caso).

L'altra bottiglia, di vetro marrone, è di dimensioni normali. È chiusa con un semplice tappo di sughero e non ha nessuna etichetta. Si tratta di una **nave in bottiglia** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

G25. Sala delle ombre

Nove grossi ceri creano dozzine di ombre bizzarre in questa stanza. Un affresco raffigurante un re seduto sul trono mentre viene consumato dalle fiamme di un gigantesco fuoco decora in maniera piuttosto macabra l'intera parete ovest. Non avete nemmeno il tempo di guardarvi ulteriormente intorno, che il rumore di potenti mascelle che schioccano nel buio tutto intorno attira la vostra attenzione, mentre degli scarafaggi lunghi un palmo sciamano nella vostra direzione.

Si tratta di 20 scarabei giganti carnivori (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), meglio noti come scarabei blu a causa del colore del loro carapace. Questa colonia non vuol farsi scappare l'occasione di divorare la tenera e succulenta carne di qualche avventuriero. A dargli man forte, incrementando i pericoli nella stanza, ci sono anche tre lemuri (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), due dei quali sono in grado di lanciare incantesimi come un mago rispettivamente del 7° (quello con 45 pf) e del 5° (41 pf) livello.

Lemuri (3) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 10, pf 61, 45, 41, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d8 (tocco) o incantesimo (solo incantatori), TS G10, Mor 12, PX 1.700 o 2.400 (incantatori)].

Incantesimi dei maghi (3/2/2/1) (M7): 1° livello: *dardo incantato, protezione dal bene*, stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari, ragnatela*; 3° livello: *blocca persone, fulmine magico*; 4° livello: *paura arcana*.

*: funziona esattamente come l'incantesimo simile, ma ha effetto contro le creature benigne.

Incantesimi dei maghi (2/2/1) (M5): 1° livello: *ingrandire oggetti o creature, oscurità*; 2° livello: *raggio dell'indebolimento, spaventare*; 3° livello: *velocità*.

Sono immuni alle armi non magiche e agli attacchi basati su fuoco e freddo. Inoltre, essendo non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme, sonno, blocca persone e blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Vengono considerati come se fossero creature speciali sulla tabella "Scacciare i non morti".

Scarabei carnivori giganti (20) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 2+1, pf 17, 17, 16, 16, 16, 15, 15, 15, 14, 14, 14, 14, 13, 13, 13, 11, 11, 8, 8, 6, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G1, Mor 9, PX 35].

Dopo aver eliminato gli occupanti, se i PG esaminano la stanza possono guardare meglio il grande affresco. Raffigura un re sul trono, mentre brucia avvolto dalle fiamme. Sullo sfondo c'è una grande città e alcuni dei palazzi rassomigliano in maniera inquietante a quelli della capitale del regno. Proprio ai piedi dello scranno, c'è una distesa di monete d'oro che sembra quasi debordare fuori dal dipinto. Cercando passaggi segreti in quel punto, un personaggio ha 1-3 possibilità su 6 (1-4 per elfi e nani) di scoprire la porta nascosta che conduce all'area G26.

G26. Tesoro maledetto

Entrate in una grotta naturale. Il soffitto digrada man mano che ci si allontana dall'unico ingresso, attraverso la porta segreta celata nell'affresco della stanza adiacente. All'inizio è alto poco più di 2 m, ma nei recessi più lontani arriva a toccare il pavimento di roccia. Per fortuna non ci sono stalattiti a ostruire ulteriormente il passaggio.

La vostra attenzione viene immediatamente attirata dallo scintillio delle monete e delle gemme che giacciono sparse dappertutto a terra. Sembrerebbe quasi di trovarsi nella tana di un drago, se le dimensioni della caverna non fossero troppo piccole. Ci sono letteralmente centinaia di migliaia di monete di ogni tipo, che suscitano le vostre brame. Qua e là si intravedono spuntare gemme multicolori e gioielli di squisita fattura. Nella parte più lontana di questo antro delle meraviglie c'è un cranio umano con una runa magica tracciata sulla fronte, circondato da un tenue alone argentato. La sola vista di questa macabra effigie vi mette profondamente a disagio.

Il tesoro è maledetto e il cranio è il suo custode. Per poter muovere anche un solo passo all'interno della grotta, ogni PG deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti viene colto da *paura arcana* e si rifiuta di mettere nuovamente piede qui dentro per il resto della sua esistenza. Il TS va ripetuto a ogni round, quindi è improbabile che i personaggi riescano a razziare troppi oggetti preziosi, anche perché per ogni round dopo il primo si applica una penalità cumulativa di -1 (-1 nel 2° round, -2 nel 3°, -3 nel 4° e via dicendo). Spetta al master decidere di quanta roba i personaggi riescono a impossessarsi ogni round. Si suggerisce che possano prendere al massimo un paio di manciate di monete e altri preziosi, per un valore complessivo di 1d6x100 mo. Nessun incantesimo funziona qui dentro, per cui è impossibile avvalersi di mezzi come *teletrasporto* o simili, oppure mandare delle creature evocate a fare il lavoro sporco. Prima o poi, tutto il gruppo fallirà il tiro salvezza e a quel punto non ci sarà modo di depredare ulteriormente questa caverna delle ricchezze. A ogni round, ogni PG deve anche lanciare 1d20 e aggiungere i suoi punteggi di Intelligenza e Saggezza. Chi ottiene il totale più alto trova nel 1° round una spada dall'elsa dorata e nel 2° un vecchio anello di bronzo con una gemma rossa. In caso di parità, il rinvenimento spetta al PG che ha ottenuto il risultato più alto col dado e, se l'uguaglianza persiste, il master deve determinare a caso il "fortunato" scopritore.

L'arma è una **spada +2, nove volte mortale maledetta**. Una volta che ha esaurito il suo potere di risucchiare vite, il proprietario deve fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare la morte immediata. In ogni caso, a questo punto la spada viene privata per sempre delle sue qualità incantate. Il gioiello è un **anello dell'inganno** che simula gli effetti di quello dei desideri, ma la prima volta che viene invocato il suo potere, da uno scomparto segreto esce un ago avvelenato che punge il proprietario, uccidendolo se fallisce un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -4. Dopodiché, a prescindere dall'esito del TS, perde permanentemente ogni abilità.

Inoltre, per ogni round trascorso nella grotta, indipendentemente dal fatto che un PG partecipi o meno al saccheggio, il master deve tirare 1d12 e consultare la tabella seguente, prendendo accuratamente nota di tutti i risultati usciti:

1d6 Effetto

1	Il PG fallisce automaticamente il prossimo tiro salvezza.
2*	Il PG perde un punto di For.
3*	Il PG perde un punto di Int.
4*	Il PG perde un punto di Sag.
5*	Il PG perde un punto di Des.
6*	Il PG perde un punto di Cos.
7*	Il PG perde un punto di Car.
8*	Il PG perde un punto da ciascun attributo primario.
9	Il PG fallisce automaticamente il lancio del prossimo incantesimo. Se non è un incantatore, fallisce automaticamente il prossimo tiro per colpire.
10	Il PG viene automaticamente colpito dal prossimo attacco sferrato contro di lui.
11	Nessun effetto.
12	Nessun effetto.

*: il valore dell'attributo non può scendere sotto il punteggio minimo per la razza del PG.

Gli effetti si applicano a ciascun personaggio e iniziano a manifestarsi soltanto dopo che tutti gli avventurieri hanno lasciato la stanza. Ovviamente, quelli che sono scappati subito, o comunque dopo un tempo limitato di permanenza, andranno incontro a un numero minore di conseguenze negative. Le ripercussioni della maledizione svaniscono da sole, dopo un numero di giorni pari a quello dei round trascorsi da ogni PG nella caverna (quindi, un avventuriero che è rimasto nella grotta per 3 round tornerà alla normalità quando saranno trascorsi tre giorni); l'unico modo per ridurre queste tempistiche è usare *scaccia maledizione*, che però sarà efficace contro una sola penalità a scelta del lanciaiore (tornando all'esempio precedente, *scaccia maledizione* rimuoverà soltanto uno dei tre effetti che gravano sulla vittima, a discrezione dell'incantatore che lo ha lanciato).

G27. Nicchie tempestose

Entrate in un corridoio lungo e diritto, che all'estremità orientale termina con una porta di pietra e dall'altra parte sbucca in un trivio. Le pareti e il soffitto sono affrescati per rappresentare una furiosa tempesta, con tanto di fulmini biforcuti che solcano un cielo turbolento. A circa metà del passaggio ci sono due nicchie, all'interno di ognuna delle quali si trova una sottile asta metallica – del diametro di circa 5 cm – che collega il pavimento alla volta.

La porta di pietra che conduce all'area G34 non ha maniglia né serratura, quindi può soltanto essere aperta con la forza (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) con una penalità di -3 al tiro oppure aggirata con la magia, usando incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili.

Il passaggio è una gigantesca trappola! Proprio nel quadretto in mezzo alle due alcove è celata una piastra a pressione nel pavimento, che si attiva quando viene gravata da un peso di 25 kg o maggiore. Può essere scoperta e rimossa normalmente, perché si tratta di un congegno meccanico. Il trabocchetto carica di elettricità statica le due sbarre di metallo, che vengono subitaneamente solcate da piccole scariche elettriche ben visibili nella semioscurità. Contemporaneamente, un rumore assordante simile al rimbombare di una tempesta in avvicinamento copre ogni altro suono. I PG hanno a disposizione 1 round per agire, dopodiché nell'intero corridoio si scatena il finimondo. Una combinazione di incantesimi ricrea quasi perfettamente lo svolgersi di una tempesta di pioggia, vento e folgori che rimane in essere per 3d4 turni. Per ogni round di permanenza in quest'area, per tutta la lunghezza del passaggio si verificano alcuni eventi:

- *Creare acqua* fa piovere costantemente a dirotto.
- Una *bocca magica* simula il brontolio del tuono, talmente forte da richiedere un tiro salvezza contro incantesimi per evitare la *sordità*.
- L'intero corridoio è costantemente spazzato da *folata di vento*.
- Un *fulmine magico* da 5d6 ferite colpisce un PG determinato a caso.

Non c'è modo di fermare questi effetti, una volta che la trappola è scattata. Si può solamente attendere che cessino naturalmente (dopo 3d4 turni, come detto in precedenza). Mentre la tempesta è attiva, chiunque cerca di attraversare il corridoio o staziona al suo interno è soggetto ogni round alle conseguenze appena descritte.

G28. Stalattiti e stalagmiti

La sezione lavorata del sotterraneo si interrompe bruscamente e dà accesso a una grotta naturale che ospita centinaia di stalattiti e stalagmiti di ogni dimensione. Ce ne sono alcune lunghe meno di 1 cm e altre talmente grandi da congiungersi fra loro a metà strada tra soffitto e pavimento. Il silenzio regna incontrastato, rotto soltanto dallo sgocciolio dell'acqua e dal suono dei vostri passi.

La caverna principale è vuota. Un tunnel naturale, del diametro di circa 2 m, prosegue avanti nel labirinto. Nell'area **G28a** è sbarrato con delle tavole di legno, che possono essere spostate senza troppi problemi. Nel vicolo cieco a sud (area **G28b**) hanno fatto il nido due tarantole giganti, che attaccano soltanto se vengono disturbate dei personaggi. In caso di combattimento nel tunnel, tutti i PG di taglia più grande di un nano subiscono una penalità di -2 a tpc e iniziativa, e un modificatore di +2 alla CA, visto quanto è angusto il budello di roccia. Inoltre, non è possibile usare armi lunghe o da lancio.

Tarantole giganti (2) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 25, 17, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 135].

La vittima del morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure viene colta da orribili spasmi, che la portano

a compiere quella che sembra una frenetica danza. Questa danza dolorosissima determina una penalità di -4 ai tiri per colpire della vittima e un bonus di +4 a quelli dei suoi avversari. L'effetto del veleno dura 2d6 turni, ma dopo 5 turni di danza la vittima resta paralizzata e cade a terra completamente inerme. Gli effetti della danza sono magicamente contagiosi, perciò ogni creatura che vi assista (a parte la tarantola) deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o inizia a danzare per lo stesso tempo della vittima originaria. Questi effetti possono essere annullati da *dispersione della magia*.

G29. Albero delle gemme

Un lungo passaggio naturale conduce in questa grotta piena di strana vegetazione. C'è una siepe spinosa che fa il giro dell'intera circonferenza. Ha foglie albine e fiori giallo smorto o rosso acceso; dai primi emana un profumo dolciastro e sgradevole, dai secondi una sottile spirale di fumo nebbioso che offusca la visione nella spelonca.

Proprio al centro della caverna c'è una pozza di acqua stagnante, dentro la quale cresce un albero alto quasi 5 m, le cui fronde superiori sfiorano il soffitto di roccia. Ha la corteccia color argento con chiazze bruno-verdi e una miriade di rami pieni di foglie candide come la neve. Ma, cosa ancor più incredibile, è carico di frutti grossi come noci, simili a gemme di vari colori.

Siffatta autentica meraviglia naturale è probabilmente più unica che rara. Ha trovato il suo habitat ideale in questa sperduta caverna, un ecosistema perfetto che ha consentito all'albero di crescere e prosperare. La siepe che circonda la zona è alta circa 1,2 m. Per scavalcarla senza pungersi con le spine, è necessario riuscire in una prova di Destrezza con una penalità di -4. Altrimenti, ogni PG che viene graffiato subisce 1 pf di danno e cade in un sonno profondo, dal quale è impossibile svegliarsi per 4d4 turni (un tiro salvezza contro incantesimi consente di dimezzare la durata di tale effetto). I fiori non hanno alcuna qualità speciale e, se vengono colti, appassiscono immediatamente perdendo ogni proprietà. La siepe è praticamente indistruttibile: è immune al fuoco e se viene tagliata ricresce a velocità incredibile. Ovviamente è possibile oltrepassarla senza pericolo in *volo* o con *levitazione*.

Sulla superficie della pozza galleggiano dozzine di foglie marce. Chiunque entra in contatto con l'acqua acida prova una sensazione di bruciore fortissimo e subisce 4d6 ferite a round, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. L'ingestione provoca, oltre al danno (nessun TS permesso per ridurlo alla metà), un avvelenamento mortale e immediato, evitabile con un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -3. Anche stavolta i PG dovranno ingegnarsi a trovare un modo per raggiungere la straordinaria pianta senza toccare l'acqua.

Una volta giunti all'albero, gli avventurieri si rendono conto che sui rami crescono dei "frutti" davvero prodigiosi. Hanno le dimensioni di una comune noce, ma l'aspetto di gemme colorate. Ce ne sono tantissimi a portata di mano, che aspettano soltanto di essere colti. La prima volta che uno di essi viene staccato dal ramo, tutti gli altri dello stesso colore appassiscono simultaneamente e si sciolgono nel giro di

pochi istanti. Quindi, i PG possono prenderne soltanto uno per ogni tipo. I frutti-gemma comunicano telepaticamente il proprio potere a chi li ha colti e possono essere adoperati da personaggi di qualsiasi classe. Sono utilizzabili una sola volta ciascuno e si consumano completamente durante l'uso. Si tratta di cristalli magici con i seguenti poteri:

- Arancione: fa divampare in fiamme, con gli stessi effetti di un *muro di fuoco*, fino a 30 mq di terreno con cui entra in contatto.
- Bianco: trasforma in ghiaccio fino a 30 mq di terreno con cui entra in contatto.
- Blu: trasforma in ghiaccio fino a 3 mc (o 3.000 litri) di liquido con cui entra in contatto.
- Giallo: decontamina, con gli stessi effetti dell'acqua purificatrice, fino a 3 mc (o 3.000 litri) di liquido con cui entra in contatto.
- Grigio: rende incorporea, con gli stessi effetti dell'olio della forma eterea, una creatura (incluso tutto l'equipaggiamento) con cui entra in contatto.
- Nero: riporta in vita, con gli stessi effetti di *resurrezione*, una creatura morta con cui entra in contatto.
- Rosso: fa divampare in fiamme, con gli stessi effetti di un *muro di fuoco*, fino a 3 mc (o 3.000 litri) di liquido con cui entra in contatto.
- Verde: trasforma in una foresta lussureggiante fino a 30 mq di terreno con cui entra in contatto.
- Viola: funziona come una verga della cancellazione (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) su un oggetto magico con cui entra in contatto.

Se tutti i nove frutti-gemma vengono colti, l'albero avvizzisce e muore nel giro di nove giorni. In caso contrario, se vengono lasciati i cristalli di almeno un tipo, gli altri rispunteranno gradualmente, al ritmo di un colore (determinato a caso) ogni nove anni.

G30. Re dei mostri

Questa caverna è suddivisa su due livelli. Infatti, una grande cengia di roccia nella parte est la occupa quasi per intero, lasciando soltanto uno stretto spazio per passare. Sopra la sporgenza c'è un trono maestoso, sul quale è seduta una piccola creatura simile a un diavolello dalla pelle grigia screziata di nero e marrone. Porta una corona visibilmente troppo grande per la sua taglia e stringe in mano un elegante bastone dorato. Se ne sta comodamente spaparanzato e poggia i piedi sopra un grande forziere di solido metallo. Dietro di lui ci sono due imponenti statue di pietra, alte quasi 2,5 m, che raffigurano dei minotauri con delle enormi asce bipenni in mano.

Lo strano esserino vi guarda con un ghigno, poi con una vocina sottile e stridula vi ordina: "Andatevene subito, stranieri, dalla nostra sala del trono. Ma prima di uscire, non dimenticate di inchinarvi dinanzi al re dei mostri!".

Se i PG obbediscono senza discutere al sedicente "re dei mostri" e se ne vanno dalla grotta attraverso una delle uscite – non necessariamente dalla direzione da cui sono venuti – non gli accade nulla, persino se dimenticano o si rifiutano di

inchinarsi. In caso contrario, se restano nella caverna per più di 1 turno oppure cominciano a ficcanasare in giro o, peggio ancora, dimostrano intenzioni bellicose, il gremlin (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) fa ricorso al suo bastone magico per evocare dei mostri da scagliare contro il gruppo, non lesinando nello spendere cariche. Sfrutta anche gli incantesimi accumulati nel suo anello per proteggersi nel migliore dei modi. Come ultima risorsa, si alza in volo per nascondersi da qualche parte ed evita assolutamente il confronto diretto coi PG.

Gremlin (1) [All CM, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 4, pf 14, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G4, Mor 4, PX 300].

Equipaggiamento: **bastone evoca mostri** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) con 16 cariche, **anello accumulatore di incantesimi** (contenente al momento *barriera antimagia*, *globo di invulnerabilità*, *muro di forza* e *sfera prismatica*), corona d'oro fasullo (valore apparente 5.000 mo, effettivo 5 mr).

Può nascondersi nelle ombre (57%), muoversi silenziosamente (63%) e sentire rumori (1-4 su 1d6). Può essere ferito solo dalle armi magiche e ha una resistenza alla magia del 25%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 25% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tpc e alle ferite inflitte.

Il forziere di metallo non è chiuso a chiave. All'interno ci sono un **anello riflettore di incantesimi** e una **tunica dell'arcimago** gialla. Però, appena qualcuno tocca lo scrigno, le due statue di minotauro – che in realtà sono golem di pietra – si animano e attaccano.

Golem di pietra (2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 14, pf 54, 48, tpcCA0 9, Att 1, Fer 3d8 (pugno), TS G8, Mor 12, PX 4.200].

Sono immuni alle armi non magiche e agli effetti del veleno e dei gas. Ogni 2 round, possono lanciare *lentezza* entro 3 m. Solo le armi con bonus di +2 o superiore possono danneggiare i golem di pietra. Gli incantesimi non hanno effetto su questi esseri, ad eccezione di *pietra in fango*, che li rallenta per 2d6 round. L'inverso, *fango in pietra*, cura tutte le ferite subite dal golem. Se *pietra in carne* viene lanciato su uno di questi golem, lo rende vulnerabile agli attacchi normali per tutto il round successivo.

G31. Seconda stanza dei simboli

Quando i PG passano in questo punto del tunnel, il master deve leggere a voce alta:

In questa zona sembra che ci sia stata di recente una frana. Sul lato est del passaggio ci doveva essere l'imbocco di una grotta, ma la volta ha ceduto occludendo completamente l'accesso.

I personaggi possono tirare dritto (ma saranno comunque costretti a trovare il modo di entrare, perché all'interno della caverna ci sono alcuni simboli della sequenza necessaria per accedere al secondo livello del sotterraneo della Forgia) oppure attraversare l'ostacolo usando dei mezzi magici o, più prosaicamente, aprendosi un passaggio col sudore della fronte e almeno 36 turni/uomo di duro lavoro per spostare a braccia i detriti. Quando finalmente avranno accesso all'interno dell'antro, il master deve leggere a voce alta:

Questa grotta naturale è completamente vuota. Nel mezzo del pavimento è tracciato un grande numero "2" con della vernice rossa. Sulla parete di fronte all'ingresso sono scritti, con del carboncino, tre strani simboli circondati da una cornice che ricorda delle fiamme stilizzate.

Qualsiasi personaggio che nel primo livello del sotterraneo della Forgia ha assistito alla visione nell'area F21 o ha visto l'affresco nell'area F21a, riconosce immediatamente i simboli come quelli presenti sul portale disegnato sulla parete. Questa è la seconda parte della sequenza di rune da comporre per poter accedere alla serratura e sbloccare il passaggio verso il secondo livello di quel labirinto.

G32. Braccio di ferro

Un tunnel basso e stretto, che vi costringe quasi a camminare carponi, conduce fino a una grotta con la volta che raggiunge a malapena i 2 m di altezza. Per terra vedete piccoli massi e altri detriti, ma non vi sembra che ci sia pericolo di crolli imminenti. Piuttosto, la vostra attenzione è attirata da un braccio metallico che sbucca da un piedistallo dello stesso materiale, vicino alla parete est. Stringe in mano una grossa chiave dorata, che sembra perfetta per entrare nella serratura sul davanti del piedistallo stesso.

La toppa non può essere scassinata, forzata o alterata magicamente. L'unico modo per aprire il piedistallo è, ovviamente, quello di usare la chiave d'oro. Per prenderla, è necessario sostenere un vero e proprio braccio di ferro perché la mano non ha alcuna intenzione di lasciarla andare. Ogni PG che ci prova deve ingaggiare una strenua lotta e riuscire in tre prove di Forza consecutive. A quel punto, il braccio molla la presa e torna inerte.

Possono collaborare insieme fino a tre personaggi. Il più forte esegue il tiro, e ciascuno degli altri aggiunge un modificatore di un punto a suo favore, più l'eventuale bonus di For. Per esempio, se tre PG con Fr di 14, 13 e 9 rispettivamente, uniscono gli sforzi per cercare di spostare il coperchio, quello con Forza 14 lancerà il dado per eseguire la prova, ottenendo un bonus complessivo di tre punti al risultato, ossia un punto per ciascuno dei suoi aiutanti, più un altro punto supplementare per il bonus (+1) del PG con Fr 13. Dovrà quindi ottenere col d20 un risultato di 17 o meno per avere successo nella prova. Non c'è altra alternativa per costringere la mano ad aprirsi.

Tuttavia, per ogni prova di Forza fallita, il personaggio subisce 1d4 ferite cumulative per lo sforzo (1d4 al 1° fallimento, 2d4 al 2° e così via) e tutti quelli che lo aiutano subiscono invece 1 pf cumulativo. Sbagliare un tentativo, inoltre, costringe a ricominciare da capo la sequenza per

arrivare a tre successi consecutivi, mentre l'eventuale danno subito continua a crescere progressivamente.

Una volta ottenuta la chiave dorata, basta semplicemente infilarla nella serratura e girarla per aprire la porticina nel piedistallo. All'interno c'è un vano che contiene un **filtro del sonno** e una **statuina del potere meraviglioso: pegaso d'alabastro** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di entrambi).

G33. Situazione incandescente

Questo lungo corridoio è completamente decorato con motivi di fuoco e fiamme. A un'estremità è chiuso da una porta di pietra, dall'altra prosegue in direzione ovest. Sul lato meridionale si aprono tre nicchie poco profonde, all'interno di ognuna delle quali c'è una torcia accesa.

Il passaggio è una gigantesca trappola! La porta di pietra che conduce all'area G34 non ha maniglia né serratura, quindi può soltanto essere aperta con la forza (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) con una penalità di -3 al tiro oppure aggirata con la magia, usando incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili.

Proprio nel quadretto di fronte all'alcova di mezzo è celata una piastra a pressione nel pavimento, che si attiva quando viene gravata da un peso di 25 kg o maggiore. Può essere scoperta e rimossa normalmente, perché si tratta di un congegno meccanico. Il trabocchetto fa repentinamente inclinare le due estremità del corridoio fino a che non arrivano a toccare il tetto, formando in pratica una sorta di imbuto in cui i personaggi rimangono intrappolati. Il sollevamento richiede 6 round completi, incluso quello di attivazione, durante i quali ogni PG può cercare di mettersi in salvo uscendo da questo tratto del tunnel. A complicare le cose, c'è il fatto che lungo i due piani inclinati comincia a scorrere un flusso di olio combustibile, che rende il pavimento estremamente scivoloso, oltre che sempre più in pendenza. Contemporaneamente, dal soffitto comincia letteralmente a piovere altro olio incendiario. Per mettersi in salvo il gruppo ha 6 round a disposizione. Ogni personaggio deve riuscire in una prova di Destrezza con una penalità cumulativa di -1 (-1 nel 1° round, -2 nel 2°, -3 nel 3° e così via). Il fallimento significa che il PG non riesce a salire e scivola di nuovo nel punto centrale del corridoio.

All'inizio del 7° round, le tre torce nelle alcove appiccano il fuoco alla marea oleosa, scatenando un vero e proprio inferno! Gli avventurieri potrebbero riuscire a spegnerle, ma servirebbe a ben poco, perché da alcuni pannelli nascosti nel soffitto cadono nel corridoio altre torce accese. Chi resta intrappolato tra le fiamme subisce 1d6 ferite a round (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio) e non potrà più scappare perché alla fine del 6° round dall'attivazione della trappola le estremità del pavimento toccheranno il soffitto, di fatto impedendo il passaggio. Questo rogo si estingue dopo 1 turno (ossia 60 round), quindi è pressoché impossibile che qualcuno riesca a sopravvivere senza adeguate protezioni magiche (come, per esempio, l'incantesimo *resistere al fuoco* o l'anello omonimo). Inoltre, è molto probabile che i personaggi uccisi dalle fiamme vedano andare distrutto anche tutto il loro equipaggiamento,

anche se un master particolarmente magnanimo potrebbe concedere dei tiri salvezza come spiegato alle pp. 54-55 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Il corridoio torna alla normalità dopo un ulteriore turno e la trappola non scatterà di nuovo finché i Figli della Forgia non la ripristineranno nuovamente, cosa possibile soltanto se il gruppo deciderà di andarsene dal labirinto prima di aver completato l'esplorazione dell'intero complesso.

G34. Testa parlante

Questo salone sembra un tempio. È illuminato da una miriade di candele di cera, che ardono su lampadari di ferro appesi a delle lunghe catene. Il pavimento è di marmo rosso levigato e il soffitto a crociera, alto più di 10 m, è affrescato con motivi geometrici che ricordano delle fiamme. Ci sono tre porte di pietra negli angoli, tranne in quello di nord-est che termina con una nicchia tondeggiante piena di forzieri e scrigni di varie dimensioni.

Il locale è pieno zeppo di panche di legno, disposte ordinatamente su due file in direzione nord-sud e rivolte verso una pedana raggiungibile con una breve scalinata semicircolare di tre gradini: il primo è rosso, il secondo nero e il terzo dorato. Una passatoia di stoffa nera con motivi arancioni simili a fiammelle attraversa in lunghezza la stanza e arriva fino agli scalini.

Sopra il piedistallo c'è un'enorme testa di granito, alta circa 9 m. Al posto degli occhi ci sono due enormi gemme rosse, ha il naso aquilino, la bocca semiaperta che lascia intravedere una fila di denti aguzzi, un paio di baffi, il pizzetto e i lunghi capelli fluenti simili a lingue di fiamma. La parete dietro di essa è ridotta a un cumulo di macerie, anche se il crollo non pare aver coinvolto l'inquietante capocione.

Qualsiasi chierico, paladino, druido oppure un PG con un'abilità secondaria appropriata, è in grado di identificare immediatamente la testa come una rappresentazione del dio del fuoco, senza bisogno di effettuare alcun tiro. La scultura è cava e all'interno c'è una piccola stanzetta, accessibile tramite un passaggio segreto sul retro, con all'interno una plancia con una dozzina di leve, che permettono di controllare alcuni "effetti speciali":

- Leva 1: blocca o sblocca tutte le porte di accesso al tempio.
- Leva 2: attiva o disattiva il *muro di forza* che protegge l'accesso alla nicchia.
- Leva 3: apre e chiude la bocca della statua.
- Leva 4: fa digrignare i denti alla statua, con un fastidioso suono stridente di pietra che striscia contro altra pietra.
- Leva 5: fa parlare la statua, amplificando e distorcendo le frasi pronunciate dalla persona nascosta nella stanza segreta. Questo effetto è una combinazione di *bocca magica* e *illusione uditiva* (senza possibilità di tiro salvezza). L'eco della voce rimbomba nell'intero tempio per 1d3 round dopo che le parole sono state proferite.
- Leva 6: fa lampeggiare entrambi gli occhi della statua (una variante di *luce*).
- Leva 7: fa scaturire del fumo dalle narici della statua, sfruttando l'effetto nube di fumo di *pirotecnica*.

- Leva 8: fa scaturire un'abbagliante e fiammeggiante scarica di luci colorate dalle narici della statua, sfruttando l'effetto fuochi d'artificio di *pirotecnica*.
- Leva 9: fa risuonare un fischio sibilante e assordante dalla bocca della statua per 1d4 round, che stordisce per tutta la sua durata chiunque fallisca un tiro salvezza contro incantesimi.
- Leva 10: emette un boato cupo e rimbombante dalla bocca della statua, che fa fuggire per 7 round in preda a *paura arcana* chiunque fallisca un tiro salvezza contro incantesimi.
- Leva 11: spalanca una buca nascosta proprio davanti alla statua. Tutti quelli che si trovano nei quadretti adiacenti alla scalinata finiscono in una fossa profonda 9 m, con dei paletti appuntiti sul fondo. Il master può consentire una prova di Destrezza con una penalità di -4 per permettere alle vittime di riuscire ad aggrapparsi al bordo della buca; a quel punto, se qualcuno non le aiuta a risalire, devono fare a ogni round una prova di Forza con una penalità cumulativa di -1 (-1 nel 1° round, -2 nel 2°, -3 nel 3° e così via) per evitare di precipitare. Chi ci finisce dentro subisce 3d6 ferite da caduta e viene colpito da 1d4 paletti, che infliggono altre 1d6 ferite ognuno. Inoltre, le punte acuminate sono cosparse con un veleno di classe 16 (tiro salvezza con bonus di +4 o si subiscono ulteriori 15 ferite nel giro di 2d4+1 round).
- Leva 12: spara una sventagliata di 30 quadrelli leggeri dalla bocca della statua, che colpiscono come un guerriero del 9° livello (tpcCA0 13). Gli attacchi vanno suddivisi equamente contro tutti coloro che si trovano sulla piattaforma (nel caso ciò non sia possibile, il master deve determinare casualmente i bersagli che subiscono un numero maggiore di tiri) e ogni proiettile andato a segno infligge 1d6 ferite. Questo effetto può essere utilizzato una sola volta, dopodiché occorre ricaricare manualmente il marchingegno.

I leader dei Figli della Forgia utilizzano l'effigie del dio del fuoco per irretire e far colpo sui nuovi adepti o sugli indecisi. Al momento dell'ingresso del gruppo nella stanza, dentro la statua c'è un membro della setta. Se i personaggi si mettono a ficcanasare, aziona le leve per cercare di spaventarli e farli fuggire via, provando infine a eliminarli se tutto il resto non dovesse funzionare.

Membro della setta (1) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 4, tpcCA0 20, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS UN, Mor 10, PX 10].

Se viene catturato, si rifiuta di fornire qualsiasi tipo di informazione, non importa a quale tipo di minacce o trattamento venga sottoposto. Preferisce comunque la morte al tradimento, sia essa in battaglia o dopo una lenta agonia.

L'ingresso alla nicchia di nord-est (area **G34a**) è bloccato da un *muro di forza* invisibile, che può essere disattivato azionando una delle leve nella stanza segreta all'interno della grande testa di pietra. Nell'alcova ci sono forzieri e scrigni di varie dimensioni. Sono tutti chiusi a chiave, ma le serrature

possono essere scassinate come normale e non nascondono trappole di alcun tipo. Il contenuto complessivo del bottino ammonta a 24.000 mo, una **cotta di maglia elfica +2** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) di taglia umana, una **pietra della buona fortuna** e un **mantello distorcente**.

G35. Macchinari illusori

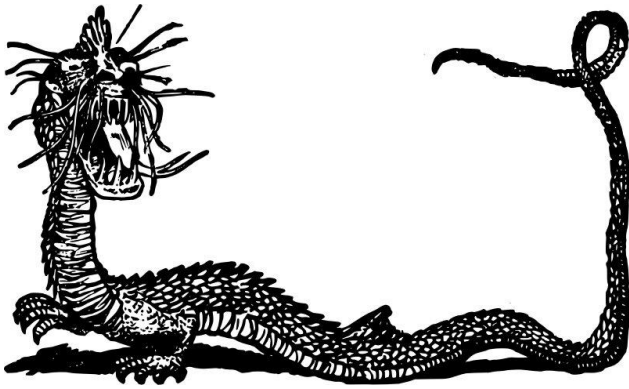
Questa stanza rettangolare ha le pareti e il soffitto completamente intonacati di bianco. Il pavimento è coperto da lastre di metallo, che sono state lustrate fino a diventare lucide come uno specchio. Un globo di *luce persistente* galleggia a mezz'aria, illuminando intensamente l'ambiente. Lungo la parete est c'è un grosso macchinario, che sembra molto complesso almeno a giudicare dall'incredibile numero di leve, pulsanti, molle e ingranaggi che si muovono in continuazione e sembrano tutti fatti di oro purissimo. A intervalli regolari, dal congegno scaturiscono scatti, ronzii e cigolii più intensi, e con un trillo sonoro vengono sputate fuori delle monete d'oro da una sorta di imbuto a una delle estremità dell'apparecchio. Ce ne sono molte sparpagliate per terra, tanto che in alcuni punti formano dei veri e propri mucchi.

Tutto ciò che i personaggi vedono è pura allucinazione, frutto di *potere illusorio permanente*. Gli avventurieri non hanno diritto ad alcun tiro salvezza finché non toccano con mano qualcosa, ma a quel punto potrebbe essere troppo tardi. Lo strabiliante marchingegno in effetti non è altro che un drago venefico (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che palesa la sua vera natura non appena ha modo di sferrare il suo primo attacco. In quel momento l'intera illusione scompare e il reale contenuto della stanza viene rivelato. A meno che i PG non si accorgano in tempo della situazione effettiva (per esempio, grazie a *visione del vero*), il mostro ottiene automaticamente la sorpresa.

Drago venefico (1): [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 1, DV 9, pf 32, tpcCA0 12, Att 3 o 1, Fer 1d6/1d6 (artigli), 3d8 + veleno (morso) o speciale (soffio), TS G9, Mor 9, PX 3.100].

Il morso inocula un veleno mortale (tiro salvezza con penalità di -4 per evitarne gli effetti). È capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio 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, il drago 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 venefico è una nube di veleno 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.



Alcuni dei mucchi di monete visti dai PG sono reali. Qui ci sono in totale 2.399 mo, oltre a una **balestra infallibile** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e un **amuleto antiveneno**.

G36. Macabro messaggero

Tutto l'interno di questa stanza è dipinto di nero, con decorazioni rosse e dorate che ricordano delle fiamme. Una fioca luce, proveniente da un alto cero posto al centro della camera, contribuisce a creare un'atmosfera ancor più inquietante. C'è una puzza terribile di morte e putrefazione. Sul pavimento notate cataste di ossa, crani e gabbie toraciche. Inchiodati al muro ci sono decine di cadaveri in vari stadi di decomposizione.

Mentre vi state guardando intorno disgustati, udite un sommesso lamento provenire da uno dei corpi appesi alla parete nord. Una voce flebile e piena di sofferenza risuona nell'aria come un lugubre presagio: "Per favore, vi prego, andatevene finché siete in tempo".

L'effetto è provocato da una semplice *bocca magica*, ma nella penombra della stanza è impossibile dire se sia stato davvero uno dei cadaveri martoriati a parlare. Comunque sia, qui non c'è nulla di davvero pericoloso.

G37. Calamita calamitosa

La parte centrale del muro sud è crollata. Ci sono due porte a est e ovest, più un corridoio che si allontana in direzione nord. La stanza è completamente vuota, fatta eccezione per un grande blocco sferico di metallo proprio nel mezzo. Le pareti e il soffitto sono interamente ricoperti di lunghe punte acuminate, in più punti incrostate di quello che sembra del sangue secco.

Poco distante dal globo metallico c'è una leva, anch'essa dello stesso materiale, che spunta per circa 1,5 m da una fessura nel pavimento. Per terra, proprio di fronte, c'è un'iscrizione tracciata con della vernice nera che dice:

Allontanami per incontrarmi
o avvicinami per sfuggirmi

Tutto il contenuto della sala fa parte di un'elaborata trappola. La sfera di metallo è, infatti, una potentissima

calamita controllata dalla leva che, all'ingresso dei PG, è in posizione centrale, cioè neutra. Se, come dice la filastrocca sul pavimento, viene allontanata dal globo metallico – cioè spostata nella direzione opposta – ne attiva i poteri attiranti. Al contrario, se viene avvicinata – ossia tirata verso di esso – ne scatena la forza respingente. In entrambi i casi, non ci sono buone notizie per i personaggi.

Infatti, quando la leva si sposta in direzione opposta alla sfera, la potentissima forza della calamita attrae verso di sé a gran velocità tutti gli oggetti metallici, compresi quelli in possesso dei PG. Armi ed equipaggiamento vengono strappati letteralmente dalle mani dei personaggi e quelli che indossano delle armature metalliche sono trascinati inesorabilmente incontro alla calamita e non hanno modo di liberarsi. I loro compagni che non portano armature metalliche avranno comunque il loro bel da fare per schivare tutti gli oggetti che schizzano letteralmente incontro al globo. Ma non è finita qui... l'ultima cosa a venire attirata verso la sfera è proprio la leva di metallo, che passa quindi nella posizione opposta a quella che aveva in precedenza, trovandosi ora posizionata nel punto più vicino alla calamita. In quel momento, la forza magnetica si inverte improvvisamente e, con la stessa potenza, scaglia immediatamente lontano da sé tutti gli oggetti di metallo, che finiscono contro le punte nel soffitto e nelle pareti. Non c'è modo di evitare questa sorte. Ogni PG viene colpito da 1d4 paletti, che infliggono 1d6 ferite ognuno. Ma anche la leva stessa viene respinta e si sposta nuovamente nel punto più lontano dalla calamita, ricominciando il processo dall'inizio.

L'unico modo per interrompere questa letale sequenza di eventi è che qualcuno rimetta la leva in posizione di stallo. Per farlo, dovrà districarsi e schivare i pezzi di metallo che volano dappertutto (e anche i compagni in armatura metallica che vengono sbatacchiati avanti e indietro). Il master deve richiedere almeno un paio di prove di Destrezza effettuate con successo per raggiungere il meccanismo. Successivamente, è necessaria una prima prova di Forza per riportarlo in posizione neutra e, nel round seguente, una seconda prova di Forza per tenercelo, in modo da interrompere gli effetti della calamita.

La cosa migliore è quella di ignorare completamente la leva, senza smuoverla, in modo da non attivare in alcun modo gli effetti di questo cervelotico trabocchetto, che può tuttavia essere scoperto e rimosso come una normale trappola.

G38. Bibliotecario scaglioso

Questa stanzetta è indubbiamente una biblioteca. Ogni centimetro quadrato è ingombro di libri di ogni spessore e dimensione. C'è a malapena il posto per camminare fra i molti scaffali. L'odore di polvere e muffa aleggia nell'aria. Nell'angolo nord-est c'è un piccolo banchetto con sopra una lampada e un grosso tomo aperto. Intenta a leggere c'è un'enorme creatura, avvolta su sé stessa in larghe spire. Ha il corpo di un serpente dalle scaglie nere e la testa umana.

Si tratta di un naga spiritico, lungo circa 4,5 m. Accoglie i PG con freddezza, infastidito per l'intrusione, e chiede loro di lasciarlo in pace e andarsene subito. Non ha intenzione di discutere oltre, né di spiegare le sue ragioni. Al minimo

accenno di ostilità, coglie la palla al balzo per colpire per primo. Ha un pessimo carattere e non tollera interferenze di sorta nei suoi studi. Fa parte dei Figli della Forgia, anzi probabilmente è l'unico membro della setta che ha un minimo sospetto sulla reale natura di Sharlya, anche se le possibili conseguenze della sua evocazione non lo toccano minimamente.

Naga spiritico (1): [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10, pf 54, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d3 + veleno (morso) o incantesimo, TS G10, Mor 8, PX 2.400].

Incantesimi dei chierici (2/1): 1° livello: *protezione dal bene**, *scaccia paura*; 2° livello: *blocca persone*.

*: funziona esattamente come l'incantesimo simile, ma ha effetto contro le creature benigne.

Incantesimi dei maghi (2): 1° livello: *dardo incantato*, *stretta folgorante*.

Il morso velenoso inietta un veleno mortale in caso di fallimento del tiro salvezza. Il suo sguardo affascina chiunque fallisca un tiro salvezza contro paralisi, con un effetto analogo a *charme su mostri*.

Tra i molti volumi nella stanza, ce ne sono tre particolarmente interessanti. Per trovarli, occorrono almeno 2d6 turni di ricerca per ciascuno di essi. Il primo è un **libro degli incantesimi infiniti**, il secondo un **libro delle visioni** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e l'ultimo un **tomo del chiaro pensiero**.

G39. Guardiano invincibile

Questa stanza rettangolare non ha porte. In effetti, sembra più una grande alcova nel corridoio che una camera vera e propria. È completamente vuota, tranne per un'armatura completa che tiene in mano una spada bastarda.

Appena qualcuno che non indossa la tunica dei Figli della Forgia prova a passare in questo punto, l'armatura si anima e attacca. Ha CA 3, ma è invulnerabile, quindi non può essere danneggiata in alcun modo, nemmeno dalla magia. L'unico modo per fermarla è toglierle di mano l'arma, cosa che richiede un attacco mirato a disarmarla (penalità di -8 al tiro per colpire). Quando ciò avviene, l'armatura cade immediatamente a terra, finendo in pezzi. Nel frattempo, continua ad assalire incessantemente gli avversari brandendo la spada bastarda. Quando il mostro – che ha tpcCA0 12 e un bonus di +2 al tpc grazie all'arma magica – colpisce con successo, la vittima subisce 2d4+2 ferite e deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno, oppure perde i sensi per 4d4 turni (come se fosse sotto l'effetto di *sonno*, ma senza limitazione di DV).

L'armatura non insegue eventuali fuggitivi, ma si limita a sorvegliare questa zona del labirinto, impedendo la circolazione di estranei. Una volta che sarà stata sconfitta, i PG potrebbero desiderare di impadronirsene. È inattaccabile, ma maledetta. Se viene indossata, rende invulnerabile il proprietario ma lo debilita lentamente, riducendo in ogni turno di un punto un suo attributo determinato a caso. Quando il valore di un attributo scende a meno di 3, il personaggio muore e non può essere

resuscitato. L'unico modo per sbarazzarsi definitivamente dell'armatura è quello di usare *scaccia maledizione*; da quel momento, i punti di attributo perduti vengono riguadagnati al ritmo di uno a turno, nello stesso ordine in cui erano stati sottratti. Anche l'arma può essere presa dagli avventurieri, ma è una **spada bastarda +2, fanaticizzante** che ha la capacità di addormentare i nemici colpiti, come spiegato in precedenza.

G40. Indovinello della sfinge

Questa stanza di forma insolita è una sorta di molo, visto che confina con un vorticoso fiume sotterraneo. È illuminata da un globo di *luce persistente* e completamente vuota, tranne per una grande sfinge di pietra calcarea, con il corpo di leone e la testa umana. La statua è lunga 7 m, alta 2 e altrettanto larga.

Quando il gruppo prova ad attraversare la sala, la sfinge parla (tramite una *bocca magica*) e pone il seguente indovinello con voce tonante e imperiosa:

Cos'è che...

Si può avere corto o grosso.

Si può togliere o avere sul collo.

Si può dare o riprendere.

Si può sprecare o risparmiare?

Si tratta del "fiato". Per ogni risposta errata dei PG, la sfinge emette un possente ruggito che rimbomba echeggiando a lungo fra le volte della camera e scaraventa al suolo tutti i presenti, stordendoli per 2d6 round e infliggendo 2d8 ferite a ognuno di loro. La forza di questo ruggito è tale da rompere gli oggetti di pietra o cristallo in possesso dei personaggi. Quando il gruppo indovina, la sfinge torna quiescente e non molesta oltre gli avventurieri. Se la soluzione corretta viene azzeccata al primo colpo, colui che l'ha pronunciata riceve in dono – a seconda della classe di appartenenza e dell'allineamento – uno tra **libro della saggezza caotica**, **libro della saggezza legale**, **tomo della conoscenza**, **tomo della conoscenza guerresca** o **tomo della furtività**.

Se invece i PG non riescono a dare la risposta giusta, non hanno modo di proseguire oltre, perché la sfinge continua a respingerli coi suoi ruggiti incessanti. Per oltrepassare questa stanza, devono usare qualche altro metodo, come per esempio *teletrasporto* o *porta dimensionale*. Inoltre, la grande scultura può essere danneggiata dalla magia in grado di intaccare la pietra e quindi tolta di mezzo dalla distanza.

G41. Terza stanza dei simboli

Questa parte del labirinto è attraversata da un turbolento fiume sotterraneo, che scorre da est verso ovest. La corrente è estremamente forte, tanto che l'acqua nera spumeggia fragorosamente rimbalzando tra le rocce e i passaggi scavati nel cuore stesso della terra.

Superato il tratto raffigurato sulla mappa, il fiume non può essere ulteriormente risalito verso la foce, perché il suo corso si restringe attraversando una miriade di piccoli tunnel sotterranei completamente sommersi. Verso occidente,

invece, continua a scorrere per qualche chilometro prima di sfociare all'aperto, precipitando da una ruggente cascata in una zona desolata e acquitrinosa. Il fiume è profondo circa 3 m, anche di più in molti punti, e si addentra nell'oscurità assoluta, quindi navigarlo o caderci dentro dovrebbe comportare delle difficoltà per i personaggi anche soltanto per rimanere a galla, vista la corrente piuttosto energica (che fluisce nella direzione indicata dalla freccia sulla mappa). È tuttavia possibile muoversi volando, il che permette in una certa misura di ridurre i pericoli cui si va incontro, velocizzando al tempo stesso l'esplorazione delle varie aree importanti ai fini del modulo. Nel complesso, il master deve gestire questa breve digressione acquatica con un pizzico di buon senso, senza facilitare troppo le cose al gruppo ma al contempo senza renderla una trappola mortale, a meno che gli avventurieri non si comportino in maniera assolutamente scriteriata.

I PG si imbattono nel fiume nel punto in cui forma una grande pozza, alla quale si può accedere dall'area G40. Sulla sponda è tirata in secco una scialuppa piuttosto ben tenuta, con tanto di remi, che può ospitare fino a otto persone (CA 9, pd 15; vedi pp. 55 e ss. del manuale di *Labyrinth Lord™* per le statistiche complete e ulteriori informazioni sulle avventure sull'acqua). Il laghetto raggiunge una profondità di ben 9 m e in esso dimora una pericolosa serpe acquatica gigante lunga quasi 4 m, molto velenosa e aggressiva, che assale tutti quelli che solcano il bacino, provando ad affondare le imbarcazioni per poi divorare gli occupanti. C'è una probabilità del 35% per turno che il mostro si palesi e sferrì i suoi colpi micidiali.

Serpe acquatica gigante (1): [All N, Mov nuoto 27 m (9 m), CA 6, DV 6, pf 32, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d3 + veleno (morso), TS G3, Mor 6, PX 820].

La vittima del morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore in 1d4+2 round. Il suo veleno è talmente potente che *neutralizza veleno* si rivela inefficace il 25% delle volte. Inoltre, viste le dimensioni ragguardevoli, può attorcigliare le proprie spire intorno a un'imbarcazione non più lunga del suo corpo, stritolandola per 1d6 danni strutturali a round.

Esplorando la circonferenza del laghetto o seguendo la corrente, i PG scoprono subito l'imbocco di una piccola caverna nella zona occidentale (area **G41a**). L'apertura si trova un paio di metri sopra il pelo dell'acqua e dunque la grotta è asciutta. Una volta che i personaggi sono dentro, il master deve leggere a voce alta:

Questa piccola grotta naturale è completamente vuota. Nel mezzo del pavimento c'è un piedistallo a forma di fiamma, fatto di marmo rosso con screziature nere e dorate, sopra il quale è poggiato un cranio umano mummificato. Sulla fronte reca una piccola iscrizione che dice: "Usami per liberare la chiave".

I PG possono prendere il cranio, se vogliono. Tuttavia, non ne hanno bisogno. Infatti, le lettere della parola "cranio" sono le iniziali dei colori dei bottoni sul piedistallo dell'area

G44 e indicano l'ordine in cui vanno premuti per accedere alla chiave.

Proseguendo lungo il torrente sotterraneo, si arriva a uno slargo sulla riva meridionale (area **G41b**). È un piccolo antro, col soffitto di poco più di 2 m. Il master deve leggere a voce alta:

Lungo la parete sud di questa grotta naturale sono stipate alcune botti e casse. Il legno è quasi completamente disfatto, probabilmente a causa dell'umidità, e ricoperto da una patina di muffa giallognola e lanosa. Nel mezzo del pavimento è tracciato un grande numero "3" con della vernice rossa.

La sequenza di tre simboli, stavolta, è coperta dai barili e dalle altre cianfrusaglie ammassate qui. Il problema è che la "muffa" è in realtà una chiazza di fungoide lurido, pronto a emettere le sue mortali spore se disturbato.

Fungoide lurido (1): [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 11, 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 viene toccato, c'è una probabilità del 50% che emetta una nube di spore di 3 m di diametro. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno: il fallimento indica la morte per soffocamento in 6 round. Il fungoide lurido è immune a qualunque attacco tranne che al fuoco (una torcia può infliggergli 1d4 ferite per colpo).

Qualsiasi personaggio che nel primo livello del sotterraneo della Forgia ha assistito alla visione nell'area F21 o ha visto l'affresco nell'area F21a, riconosce immediatamente i simboli come quelli presenti sul portale disegnato sulla parete. Questa è la terza parte della sequenza di rune da comporre per poter accedere alla serratura e sbloccare il passaggio verso il secondo livello di quel labirinto.

Continuando ancora con la corrente, il gruppo arriva a un restringimento nel tunnel (area **G41c**) al cui interno scorre il fiume. La scialuppa non è in grado di passare da qui in avanti, ma i PG possono abbandonarla e proseguire, se lo desiderano, come spiegato in precedenza. Tuttavia, a parte il freddo e il buio, non c'è altro da scoprire fino all'uscita all'esterno, alcuni chilometri più avanti. Il master dovrebbe farlo capire in maniera più o meno velata ai PG, inducendoli a desistere dallo sprecare energie in questa direzione. Anche se arrivano all'apertura dello sbocco, possono comunque tornare indietro, sprecando molto tempo e prendendosi qualche rischio, ma soprattutto un sacco di umidità.

G42. Prova dei nove

Questa stanza a forma di croce sembra inutilizzata da tempo. Un velo di polvere ricopre ogni cosa al suo interno. Ci sono due porte di pietra, alle estremità est e ovest dei corridoi di accesso. L'ambiente è in penombra, visto che l'unica luce proviene da alcuni lumini posti negli angoli.

Nelle due grandi nicchie a nord e sud ci sono otto scranni di pietra scolpiti direttamente nella parete. Su ognuno è seduto uno scheletro vestito con abiti laceri, stivali di cuoio e guanti d'arme, che indossa una cotta di maglia arrugginita e un elmo cornuto, alla cintura porta un'ascia da battaglia e appoggiata trasversalmente sulle ginocchia una mezzalancia. Sul pavimento al centro della camera c'è un mucchio informe di ossa, che pare essere un altro scheletro, equipaggiato come i precedenti.

Ancora una volta, se i personaggi indossano le tuniche dei Figli della Forgia, non accade nulla di insolito. Altrimenti, appena sono tutti dentro il locale, le porte di pietra si chiudono, anche se erano state bloccate con cunei o zeppe. All'interno non hanno maniglia né serratura, quindi possono soltanto essere aperte con la forza (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) con una penalità di -3 al tiro oppure aggirate con la magia, usando incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili. Il master deve leggere a voce alta:

Le porte si chiudono sbattendo, con un forte stridore di pietra. Allo stesso tempo, lo scheletro al centro della stanza si leva in piedi e, davanti ai vostri occhi, le sue ossa si ricoprono a velocità incredibile di muscoli, nervi, tendini e via dicendo, fino allo strato esterno dell'epidermide. Ora ha assunto l'aspetto di un guerriero vecchissimo, curvo sotto il peso degli anni, con una folta barba grigia e quasi costretto ad appoggiarsi alla mezzalancia per sorreggersi. I suoi occhi, però, sono animati da una luce fredda e determinata come una lama d'acciaio.

L'uomo solleva la testa e vi osserva, quindi parla con voce rauca, come se provenisse dall'oltretomba: "Solamente chi è degno può oltrepassare questo punto. Preparatevi per la prova dei nove!". Contemporaneamente, tutti gli altri scheletri si rizzano in piedi e si trasfigurano, assumendo anche loro l'aspetto di decrepiti combattenti in armi.

A questo punto, la "prova" ha inizio senza ulteriori indugi. Si tratta di una sfida, come forse gli avventurieri potrebbero avere intuito, ma con un andamento alquanto particolare. I guerrieri, infatti, sembrano invulnerabili a qualsiasi attacco o magia. Di contro, non sbagliano mai un colpo. In più, ogni volta che viene ferito, un PG invecchia repentinamente e la sua energia vitale è trasferita all'assalitore, che gradualmente riprende un aspetto sempre più giovanile. Di seguito sono fornite le statistiche degli arzilli vecchietti:

I "nove" (9): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 12, PX 19]. Equipaggiamento: cotta di maglia, ascia da battaglia, mezzalancia.

Per i primi 9 round di combattimento, i "nove" sono invulnerabili a qualsiasi attacco o forma di magia. Non hanno nemmeno bisogno di effettuare tpc, perché colpiscono automaticamente l'avversario. Infliggono il normale danno, a seconda dell'arma usata; inoltre, i pf causati al nemico vengono sommati temporaneamente a

quelli dell'attaccante. In più, la vittima invecchia di 1d10 anni e il guerriero ringiovanisce dello stesso ammontare, tornando gagliardo e vigoroso. Se qualcuno dei PG muore a causa delle ferite riportate o dell'invecchiamento, si dissolve immediatamente in polvere e non c'è possibilità di riportarlo in vita (tranne forse, se il master si sente benevolo, con un *desiderio*).

Però, trascorso questo periodo – nel quale probabilmente i personaggi le proveranno tutte prima per cercare di opporsi ai nemici, poi per tentare almeno di fuggire e salvarsi la pelle – le cose cambiano. L'apparente immortalità dei "nove" cessa e la lotta continua normalmente, ma con i personaggi invecchiati (vedi sopra) e i loro avversari potenziati dai pf supplementari. Anche in queste condizioni, il confronto dovrebbe volgere rapidamente a favore del gruppo. Tuttavia, non ci sono segni esteriori di questo mutamento, per cui i PG dovranno rendersene conto da soli.

Ogni volta che uno dei guerrieri è ridotto a 0 pf, si trasforma nuovamente in uno scheletro e si affloscia a terra, nel punto in cui è caduto, ridotto a un cumulo d'ossa e armi arrugginite. Quando ne resta soltanto uno, solleva le mani in segno di resa e chiede al gruppo di risparmiarlo. Se i PG acconsentono, invecchia nuovamente a ritmo prodigioso, tornando al suo aspetto originario. Altrimenti, continua a combattere e va incontro al suo destino. In entrambi i casi, eliminati tutti i "nove", le porte della stanza si sbloccano e il gruppo è libero di andarsene. Soltanto nel caso in cui gli avventurieri abbiano deciso di risparmiare l'ultimo avversario, ognuno di loro viene ricompensato con 9.000 PX addizionali.

G43. Disfida cavalleresca

Questa stanza ha una planimetria veramente insolita. La zona principale, di forma rettangolare, è dominata dalla statua a grandezza naturale di un cavaliere in armatura da battaglia, con tanto di elmo a celata, scudo e lancia da torneo, in sella a un maestoso cavallo con bardatura e gualdrappa riccamente decorate. Un lungo corridoio si dirige in direzione sud, terminando con una porta di pietra. Ce ne sono altre due identiche negli angoli nord-est e nord-ovest del locale.

Appesi al muro ci sono scudi, armi, orifiamme e altri trofei di guerra. L'intero pavimento è segnato da linee di rune magiche, scolpite direttamente nella roccia, che pulsano di un inquietante bagliore violaceo.

Anche in questo salone è presente un guardiano. Quando qualcuno prova ad attraversare la camera, persino volando o senza toccare le rune sul pavimento, le porte di pietra si chiudono, anche se erano state bloccate con cunei o zeppe. All'interno non hanno maniglia né serratura, quindi possono soltanto essere aperte con la forza (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) con una penalità di -3 al tiro oppure aggirate con la magia, usando incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili. Il master deve leggere a voce alta:

Un nitrito selvaggio attira immediatamente la vostra attenzione. Voltate istintivamente la testa verso la statua, ma vedete che è ancora immobile al suo posto. All'estremità meridionale del corridoio, invece, è comparsa una figura spettrale. Si tratta di un cavaliere in sella al suo destriero, entrambi di aspetto decisamente più inquietante della loro controparte di pietra.

L'uomo è uno scheletro ammantato in una tunica viola con tanto di cappuccio, che brandisce un'ascia bipenne col manico ingioiellato coperta di strani simboli, simili quelli sul pavimento. L'animale è possente e massiccio, con il manto nero come la pece simile a corteccia d'albero, e la criniera e la coda fiammeggianti. Gli occhi di ambedue brillano di una terrificante luce rossastra.

Con una voce gelida e disincarnata, il cavaliere si rivolge a voi: "Deponete le armi o morirete! Preparatevi ad affrontare la cavalcata della morte!". Senza por tempo in mezzo, non dandovi nemmeno l'opportunità di rispondere o abbozzare un qualsiasi tipo di reazione, il cavallo demoniaco parte al galoppo verso di voi librandosi a mezz'aria, sprizzando scintille dagli zoccoli pur senza toccare per terra. Volando letteralmente, è in mezzo a voi prima che ve ne rendiate conto, mentre il suo padrone brandisce minacciosamente la sua arma affilata.

L'attacco sorprende i personaggi con un risultato di 1-2 su 1d6. Gli attaccanti sono un cavaliere della morte in sella al suo incubo, una creatura simile a un ippofialto (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa di entrambi).

Cavaliere della morte (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 9, pf 55, tpcCA0 12 (11 con l'ascia), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS G9, Mor 12, PX 4.500].

Equipaggiamento: **ascia da battaglia +1, feritrice e mutilatrice** (che funziona come le omonime spade).

Ha le seguenti abilità speciali usabili a volontà: *paura arcana* nel raggio di 1,5 m, *individuazione della magia e individuazione dell'invisibilità*. Una volta al giorno può creare un *muro di ghiaccio* e scagliare una *palla di fuoco* da 20d6, più usare un effetto a scelta tra *verbo che stordisce*, *verbo che acceca* o *verbo che uccide*, e può inoltre inscrivere un *simbolo arcano* della paura o del dolore. Tutti gli effetti magici si considerano lanciati al 20° livello. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Non può essere scacciato dai chierici, ma *parola sacra* lo distrugge automaticamente. In più, ha il 75% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 75% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lui. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tpc e alle ferite inflitte.

Incubo (1) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (36 m), CA -4, DV 11, pf 46, tpcCA0 11, Att 3, Fer 1d8/1d8 (zoccoli), 3d4 (morso), TS G11, Mor 10, PX 2.800].

Ogni volta che è il bersaglio di un incantesimo, si lancia 1d6: con un risultato di 1 l'incantesimo non ha alcun effetto, mentre se esce un 6 viene riflesso contro chi l'ha lanciato! Può soffiare fuoco contro i nemici, scagliando l'equivalente di una *palla di fuoco* da 5d6 ferite ogni 5 round (l'incubo è immune agli effetti del suo soffio).

Non è possibile evitare questo duello. Il cavaliere della morte e il suo incubo attaccano qualunque creatura vivente attraversi la camera, anche se indossa la tunica dei Figli della Forgia. Per costringerli a desistere, occorre pronunciare una parola d'ordine nota soltanto ai caporioni della setta, che i PG non hanno modo di scoprire. Quando uno dei due mostri viene ridotto a 0 pf, sembra cristallizzarsi per un attimo, poi diventa sempre più trasparente fino a scomparire nel nulla. Appena entrambi gli avversari sono fuori gioco, tutte le rune nella stanza cessano di brillare e le porte si riaprono da sole. Il master potrebbe lasciar cadere a terra l'ascia del cavaliere, invece di farla svanire. L'arma è maledetta. Qualunque creatura vivente che la tocca subisce 2d6 ferite ad ogni round. Non c'è modo di rimuovere questo anatema, tranne (forse) con un *desiderio*.

G44. Chiave fiammeggiante

L'accesso a questa stanza rettangolare è possibile attraverso una porta di pietra nell'angolo nord-est. All'interno c'è un piedistallo a forma di fiamma, realizzato in marmo rosso con screzature nere e dorate, sopra il quale è sospeso un globo di circa 40 cm di diametro. Sembra fatto di energia traslucida, che brilla debolmente illuminando la camera. All'interno si intravede una sorta di grossa chiave di foggia insolita.

Qualsiasi personaggio che nel primo livello del sotterraneo della Forgia ha assistito alla visione nell'area F21 o ha visto l'affresco nell'area F21a, riconosce immediatamente la chiave come quella utilizzata per aprire il portale disegnato sulla parete. Questa è la chiave magica da infilare nella serratura per sbloccare il passaggio verso il secondo livello di quel labirinto. La chiave ha una forma molto particolare. Sembra una sbarretta di metallo con un'estremità appiattita a forma di fiamma e l'altra che termina con un'impugnatura a pomolo.

Quando i PG si avvicinano per prendere la chiave, il piedistallo viene subito circondato da un *muro di fuoco*. Questa protezione non si attiva se tutti i presenti indossano le tuniche dei Figli della Forgia. La sfera che racchiude la chiave non può essere dissolta o violata in alcun modo. Ogni volta che viene toccata, causa 1d8 ferite da energia magica, contro la quale non c'è alcun tipo di protezione. Inoltre, è presente un meccanismo di difesa supplementare. Sul bordo del piedistallo, infatti, ci sono sei pulsanti di colore diverso: ocre, arancione, rosso, celeste, indaco e nero. Occorre premerli nel corretto ordine per disattivare il globo che circonda la chiave. Un importante indizio – un cranio mummificato – si trova nella grotta dell'area G41a. Le lettere della parola "cranio" sono le iniziali dei colori dei bottoni sul piedistallo e indicano la successione in cui vanno premuti per accedere alla chiave: Celeste; Rosso; Arancione; Nero; Indaco; Ocre. Quando si inizia a

comporre la sequenza, non è possibile tornare indietro perché i pulsanti rimangono schiacciati all'interno del bordo del piedistallo. Solo dopo che sono stati pigiati tutti e sei, il globo scompare (se la combinazione è quella giusta) oppure si attiva un'ulteriore trappola. Tutti coloro che si trovano nella stanza quando viene completata una sequenza errata subiscono una scossa che causa 1d8 ferite da energia magica, contro la quale non c'è alcun tipo di protezione. Il danno incrementa di 1 pf aggiuntivo per ogni tentativo fallito, quindi provare a casaccio non è propriamente la strategia migliore.

I personaggi probabilmente tenteranno di far interagire il piedistallo e il cranio recuperato nell'area G41a nelle maniere più impensabili. Il master deve lasciarli fare, magari fornendo – se le cose stanno diventando noiose – qualche velato suggerimento riguardo alla soluzione dell'enigma. A tal fine, è importante che il master adoperi sempre le parole giuste nel descrivere sia il cranio (senza mai chiamarlo, per esempio, teschio) e i colori dei bottoni (ocra e non giallo, indaco invece di blu intenso, ecc.).

Quando i PG compongono la serie corretta, il globo scompare di colpo ed è possibile impadronirsi della chiave. È fatta di un metallo stranissimo, che il gruppo non ha mai visto, ed è estremamente leggera ma al contempo solidissima, tanto da essere praticamente indistruttibile e inalterabile.

G45. Rompere il ghiaccio

La porta di pietra di questa stanza è gelida al tatto ed è ricoperta da un sottile strato di brina. La aprite non senza sforzo ed entrate in una stanza rettangolare, con una nicchia nel mezzo della parete est. Una spessa crosta di ghiaccio e neve riveste i muri, il pavimento e il soffitto. Qua e là ci sono dei mucchi di neve, qualcuno alto addirittura più di un uomo. La temperatura è molto bassa e il fiato si condensa in piccole nuvolette. L'alcova è riempita da un unico blocco di gelo, al cui interno c'è un grosso forziere di metallo.

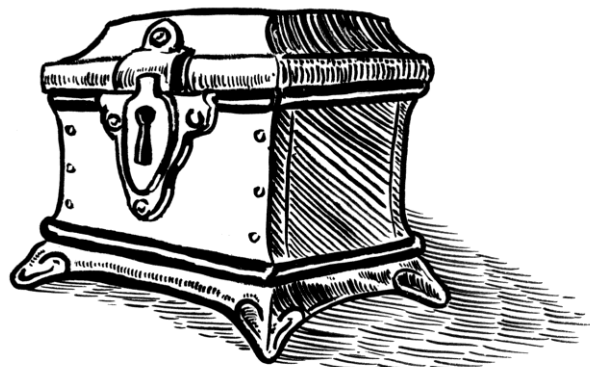
Nel round successivo all'ingresso dei PG, quattro cumuli di neve sembrano letteralmente esplodere mentre dal loro interno emergono altrettanti diavoli delle nevi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). I mostri hanno le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere il gruppo.

Diavoli delle nevi (4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 8, pf 35, 29, 27, 23, tpcCA0 12, Att 4, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d10 (morso) o 8d4+8 (soffio), 1d8 (coda), TS G8, Mor 11, PX 1.060].

Sono immuni agli incantesimi di livello 1-5 e agli attacchi basati sul freddo (anche di origine magica), ma subiscono il doppio dei danni dal fuoco. Invece di mordere, per un massimo di tre volte al giorno possono emettere un soffio di gelo contro i nemici, equivalente a un *cono di freddo* lungo 12 m che infligge 8d4+8 ferite.

Quando i mostri vengono sconfitti, l'atmosfera glaciale della stanza cessa improvvisamente. Nel giro di 1d4 turni, tutta la neve e il ghiaccio si sciolgono, compreso l'enorme blocco

nella nicchia al cui interno è intrappolato il forziere. Lo scrigno è chiuso a chiave e protetto da due trappole, una meccanica e l'altra magica. La prima è un ago avvelenato (TS contro veleno o morte) che può essere scoperto e rimosso normalmente, la seconda invece causa una grandinata di 1 round nell'intera sala come una *tempesta di ghiaccio* (3d10 ferite a ogni PG) e può essere individuata e disattivata soltanto con mezzi incantati.



All'interno del forziere ci sono 200 mp, 11.000 mo in gemme, un **pugnale +3**, **lama del gelo** (che funziona come l'omonima spada), una **statuina del potere meraviglioso: orso di smeraldo** e un **mantello della resistenza al freddo** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa di questi ultimi due). C'è anche la scultura di un geko con due rubini (valore 600 mo l'uno) al posto degli occhi. Se qualcuno prova a estrarli per rivenderli, viene intrappolato all'interno della statuetta con tutto il suo equipaggiamento, come per uno specchio imprigionante (ma senza possibilità di tiro salvezza), e occorre infrangerla per liberarlo. La statuetta è particolarmente resistente e può subire ben 60 pf di danno prima di andare in pezzi.

G46. Quarta stanza dei simboli

La porta di questa stanza è di pietra, senza maniglia né serratura. Può essere aperta con un tiro per forzare porte (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord*™) oppure aggirata con la magia, usando incantesimi come *disintegrazione*, *passaparete*, *pietra in fango*, *scolpire la pietra*, *porta dimensionale* e simili. Quando i personaggi riescono ad accedere alla sala, il master deve leggere a voce alta:

Questa stanza quadrata è sicuramente una tomba. L'aria puzza di chiuso e di stantio. L'ambiente è completamente buio e un silenzio greve sembra opprimere il sepolcro. Alla luce delle vostre torce e lanterne, riuscite a intravedere delle decorazioni riccamente colorate che abbelliscono i muri e l'intero soffitto. Sono soprattutto motivi geometrici, con vaghi richiami al fuoco e alle fiamme. Nel mezzo del pavimento è tracciato un grande numero "4" con della vernice rossa.

Al centro della camera c'è una piattaforma rialzata di pietra, con sopra un sarcofago di basalto nero, accanto al quale stanno due scrigni di pietra.

Ai lati della porta di ingresso ci sono una coppia di statue di ossidiana alte il doppio di un umano, che raffigurano un uomo e una donna molto muscolosi con la testa di sciacallo, nudi tranne per un perizoma. Nelle pareti nord, sud e ovest si aprono tre piccole nicchie. Dentro ognuna di esse c'è una mummia che stringe fra le mani un khopesh ingioiellato.

In questa stanza si trova l'ultima parte dei simboli necessari per completare la sequenza che attiva il portale di accesso nel sotterraneo della Forgia. I tre segni sono tracciati sul fondo del sarcofago nel mezzo della tomba. Qualsiasi personaggio che nel primo livello del sotterraneo della Forgia ha assistito alla visione nell'area F21 o ha visto l'affresco nell'area F21a, riconosce immediatamente i simboli come quelli presenti sul portale disegnato sulla parete. Questa è la quarta (e ultima) parte della sequenza di rune da comporre per poter accedere alla serratura e sbloccare il passaggio verso il secondo livello di quel labirinto.

Prima di poterli scoprire, però, i PG andranno incontro a diversi ostacoli. Innanzitutto, appena qualcuno passa in mezzo alle statue di ossidiana ai lati della porta d'ingresso, si attiva una trappola che spalanca una buca profonda 9 m in fondo alla quale ci sono dei paletti appuntiti. Chi ci cade dentro subisce 3d6 ferite da caduta e viene colpito da 1d4 spuntoni, che infliggono 1d6 ferite ognuno. Fra le punte acuminate c'è un'ulteriore piastra a pressione, che la vittima aziona quando cerca di rialzarsi in piedi. Il meccanismo causa, proprio sopra la buca, l'apertura di una botola nel soffitto, dalla quale precipita addosso al malcapitato una cascata di lame spezzate, biglie di ferro, punte di lancia e altri frammenti metallici acuminati. Il personaggio viene colpito da 2d6 di questi oggetti (il numero va dimezzato se la vittima riesce in un tiro salvezza contro soffio), ciascuno dei quali causa 1d3 ferite.

Superato questo trabocchetto, la situazione rimane relativamente tranquilla, almeno finché qualcuno non disturba il sarcofago, i forzieri, le statue o i corpi imbalsamati. A quel punto, accadono simultaneamente diverse cose. Le mummie guardiane prendono vita e attaccano i profanatori. Lo stesso fanno le due statue con la testa di sciacallo, che in realtà sono golem di ossidiana (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

Mummie (3) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 5+1, pf 30, 24, 21, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 + vedi sotto (tocco), TS G5, Mor 12, PX 860].

Sono così terribili che chiunque ne vede una deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se il mostro si allontana o attacca. Quando una mummia colpisce con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite e contrae la cancrena della mummia, che è una maledizione, non una malattia. Quando sono sotto l'effetto della maledizione, i personaggi non ricevono i benefici di nessuna forma di guarigione magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La cancrena della mummia può essere rimossa con *scaccia maledizione*. Le mummie possono essere colpite solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi. Come

tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*. Tuttavia, sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Il corpo delle mummie è stato riempito di liquido infiammabile. Questo significa che, se vengono attaccate con il fuoco, tutti quelli nel raggio 3 m intorno a loro vengono investiti dal ritorno di fiamma e subiscono 1d6 ferite per 2 round consecutivi. I khopesh (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa) ingioiellati dei non morti possono essere utilizzati in combattimento, ma valgono 3.500 mo l'uno.

Golem di ossidiana (2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 12, pf 55, 44, tpcCA0 10, Att 1, Fer 4d10 (pugno) o vedi sotto, TS G6, Mor 12, PX 3.600].

In alternativa al normale attacco, possono sbattere i pugni uno contro l'altro. Ciò ha due effetti: il primo è creare un boato fortissimo che stordisce tutti quelli che lo sentono fino al termine del prossimo round, a meno che non riescano in un tiro salvezza contro paralisi. Anche in caso di successo del TS, il rumore causa una penalità di -4 ai tiri per colpire e di -2 all'iniziativa. In secondo luogo, tutte le creature entro 6 m di raggio dal golem vengono colpite da minuscole schegge di ossidiana e subiscono 4d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Inoltre, i golem di ossidiana sono immuni a tutti gli incantesimi lanciati da esseri con meno di 7 DV o livelli di esperienza e hanno il 50% di probabilità di ignorare gli effetti di tutti gli altri. Come tutti i golem, sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, e agli effetti del veleno e dei gas.

Nel forziere di destra ci sono 12.000 mo, un granato (valore 500 mo), una **verga dell'assorbimento** e un **pugnale +1, protettivo contro i non morti** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Quello di sinistra contiene altre 12.000 mo, un topazio (valore 500 mo), una **campanella apritrice** con 40 cariche e una **corona dell'evocazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Se viene aperto il sarcofago di basalto, all'interno si scopre una mummia. Non è animata, ma fra le bende sono nascosti amuleti e gioielli per un valore totale di 19.000 mo. Sopra il petto del cadavere, avvolte strettamente dalla fasciatura, ci sono una **verga della potenza guerresca** (11 cariche) e una **verga della sovranità** (6 cariche). Sul fondo del sepolcro, sotto il corpo, sono tracciati i tre simboli della sequenza descritti in precedenza.

Quando i PG si apprestano a lasciare la stanza, se hanno preso qualcosa dei vari tesori, un soffio di aria gelata li investe all'improvviso e una voce disincarnata altera e minacciosa (frutto di una *bocca magica*) pronuncia queste parole: "Saccheggiatori! Lasciate ciò che avete rubato e andatevene immediatamente, oppure morirete tutti in maniera lenta e inesorabile! Questo è l'anatema che pongo su di voi!". Se il gruppo sceglie di ignorare la minaccia, tutti i suoi componenti – dopo aver lasciato quest'area – perdono

progressivamente un punto di Costituzione ogni ora (6 turni). Quando la Cos scende a meno di 3, il personaggio entra in coma; se arriva a 0, muore e non può essere riportato in vita in alcun modo. Ci sono soltanto due maniere per interrompere gli effetti della maledizione: bere un sorso d'acqua o restituire tutto ciò che è stato sottratto nella tomba. I PG potrebbero scoprire il primo rimedio per puro caso oppure grazie alla magia (es. *contatto spirituale*, *presagio*, *contattare altri piani*, *conoscenza delle leggende*, ecc.).

Concludere l'esplorazione

Una volta portata a termine la perlustrazione di questo sotterraneo, i PG devono essere in possesso di due elementi essenziali per poter proseguire l'avventura. Il primo è la conoscenza della sequenza esatta dei simboli da comporre per attivare il portale dipinto nell'affresco dell'area F21a del sotterraneo della Forgia. Questa informazione, suddivisa in quattro frammenti, è reperibile nelle aree G23, G31, G41 e G46. Il secondo è il possesso della chiave a forma di fiamma custodita nell'area G44.

Come già ampiamente spiegato nella descrizione delle rispettive aree, i personaggi sono in grado di riconoscere immediatamente questi fattori fondamentali per quello che sono in realtà e non devono far altro che utilizzarli a dovere se desiderano proseguire la missione e completare il modulo. Stavolta per loro non ci sono aiuti imprevisti o improbabili, dato che i presupposti imprescindibili per seguire nell'avventura sono chiari e lampanti. Il master deve continuare con la sezione "Assassini nell'ombra".

ASSASSINI NELL'OMBRA

Le imprese dei personaggi hanno disturbato sin troppo i Figli della Forgia. Per questo motivo i membri della setta, messi in allarme dalle ripetute incursioni nei loro rifugi a preoccupati della piega che stanno prendendo le cose, hanno deciso di liberarsi del gruppo una volta per tutte. A tale scopo, hanno assoldato degli assassini prezzolati per far fuori gli avventurieri, che agiranno quando le circostanze saranno propizie. Questa sezione del modulo serve a interrompere la "monotonia" dell'esplorazione dei labirinti, ma anche per mettere in allarme i PG, i quali verranno a conoscenza del fatto che qualcuno è sulle loro tracce e sa cosa stanno facendo, e vuole impedirglielo a tutti i costi.

Spetta al master decidere esattamente la composizione della forza d'assalto degli aggressori, magari aggiustando quella proposta di seguito se la ritiene troppo (o magari poco...) potente per rappresentare una reale minaccia per il gruppo. Allo stesso modo, deve anche scegliere la modalità esatta dell'agguato, a seconda delle circostanze e delle azioni intraprese dai personaggi. In ogni caso, l'imboscata deve avvenire nella capitale – magari un attentato nell'alloggio dei PG, in qualche taverna malfamata, in un bordello oppure in un vicolo buio – o comunque durante il viaggio intrapreso dalla compagnia per raggiungere nuovamente il sotterraneo della Forgia. Idealmente, gli avventurieri dovrebbero essere colti di sorpresa e trovarsi impreparati e/o in situazione di svantaggio, per esempio mentre stanno dormendo o non sono equipaggiati a dovere.

Il master deve anche decidere esattamente quali informazioni rivelare al gruppo, nel caso in cui dovesse catturare e interrogare qualcuno degli assassini. In linea di massima, i sicari non sono al corrente dei piani del culto; possono soltanto dire di essere stati ingaggiati dai Figli della Forgia per eliminare degli "scomodi piantagrane" a fronte di un compenso insolitamente alto. Non sono però in grado di riconoscere esattamente i loro committenti, visto che li hanno incontrati soltanto una volta in una zona isolata e sono stati pagati interamente in anticipo.

Assassini (4) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4*, DV 15d6, pf 63, 57, 52, 51, tpcCA0 10*, Att 1, Fer arma +2*, TS A15, Mor 9, PX 2.400].

*: inclusi i bonus derivati dagli attributi.

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada lunga†, pugnale†, cerbottana con 5 dardi† (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), più vedi sotto.

†: le armi sono spalmate con un veleno di classe 20.

Immediatamente prima di iniziare l'incontro, ogni assassino beve una **pozione della velocità** e si cosparge con della **polvere della sparizione**. Per questo motivo, gli assalitori si muovono e combattono al doppio della velocità per 5d4 round; inoltre diventano invisibili e non possono essere visti in nessun modo, neanche con *individuazione dell'invisibilità* o simili (solo la polvere rivelatrice mostra le persone e gli oggetti così nascosti), per 2d10 turni e l'effetto non termina neppure se compiono un attacco. In più, ciascuno di loro possiede un oggetto magico particolare, che usa durante l'imboscata per facilitare la buona riuscita della missione. L'equipaggiamento incantato consiste in un **elmo sfolgorante**, una **corda per intralciare**, una **rete intralciante** e una dose di **polvere dello starnuto e del soffocamento**. Durante l'incontro, i sicari cercano innanzitutto di sfruttare la loro abilità speciale di assassinio (vedi p. 10 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*), ma non esitano a ingaggiare battaglia usando le armi avvelenate, aiutandosi anche con gli oggetti magici in loro possesso.

Una volta giocato l'incontro, i PG dovrebbero avere ancora maggiore fretta di porre fine agli intrighi dei Figli della Forgia, visto che ormai possono considerarli come nemici personali. Il passo successivo è quello di tornare alla fine del primo livello del sotterraneo della Forgia e, con le nuove informazioni disponibili, accedere finalmente al secondo livello del labirinto dove incontreranno – anche se ancora non possono saperlo – faccia a faccia i loro avversari e avranno modo di chiudere la questione una volta per tutte. Se i personaggi continuano a tergiversare, cadono vittima di altri attentati, magari più subdoli, come per esempio un tentativo di avvelenamento. Quali che siano le loro azioni, non hanno comunque modo di confrontarsi con i membri della setta fino a che non tornano al labirinto. In ogni caso, dunque, il modulo prosegue con il secondo livello nella sezione "Il sotterraneo della Forgia".

LA VENDETTA È UN PIATTO CHE VA SERVITO FREDDO

Questa parte dell'avventura va utilizzata soltanto nel caso, si spera improbabile, che i Figli della Forgia siano riusciti a

portare a termine l'evocazione di Sharlya. Non appena ciò accade, il master deve interrompere l'azione e leggere a voce alta:

Venite accecati da un bagliore improvviso di luce blu e una forza irresistibile vi sbatte violentemente a terra. Una risata spaventosa e folle risuona nell'aria, quasi assordandovi. Barcollate per rimettervi in piedi e vi accorgete che state perdendo sangue da una miriade di piccoli tagli, come se una pioggia di schegge vi avesse investiti. I vostri avversari non sono in condizioni migliori e sembrano altrettanto sconcertati.

Nel mezzo dell'abside si erge una figura dal fascino altero e allo stesso tempo terribile. È alta tre volte un umano e ha l'aspetto di una ragazza dal corpo longilineo e ben fatto, avvolto da un alone dorato. Il viso è di una bellezza aliena, con gli occhi obliqui che brillano come carboni incandescenti, il naso all'insù e una bocca piccola e carnosa. È completamente nuda e mostra una figura atletica, con il ventre piatto e i seni sodi. I capelli, le ciglia e i peli pubici sono fiammeggianti. La riconoscete immediatamente come l'ancella del dio del fuoco di cui avete visto molteplici rappresentazioni.

I Figli della Forgia ancora in vita cadono subito in ginocchio. Hanno i visi stravolti dalla gioia e dell'eccitazione di trovarsi in presenza della loro divinità patrona. La dea li osserva con uno sguardo terrificante, un misto di furore e disprezzo, quindi solleva una mano dalla quale parte un raggio di fuoco dorato, che colpisce uno dei membri della setta. Una fiamma divina avvolge lo sventurato, che inizia a urlare di dolore. Nel giro di pochi secondi, di lui non rimane che un mucchietto di cenere. L'intero corpo e tutto l'equipaggiamento sono stati completamente consumati!

Come spiegato in precedenza nel modulo, Sharlya non l'ancella (né la figlia) del dio del fuoco, bensì la Regina delle Fiamme in persona. È un'antica divinità risalente agli albori della civiltà, che in seguito è stata soppiantata dagli dèi attuali. Come entità divina, ha poteri smisurati e un odio altrettanto grande verso l'intero creato per la sorte che le è capitata. Infatti, al momento della destituzione, è stata posta in una sorta di limbo vuoto e desolato, dove ha avuto tutto il tempo per rimuginare i suoi propositi di vendetta. Aspettava da tempo immemorabile che qualcuno fosse tanto sventato da interrompere la stasi temporale che la confinava nella sua prigione, cosa che i Figli della Forgia hanno appena fatto, seppur inconsapevoli della vera natura di quest'essere. Ora Sharlya è finalmente libera di scatenare la sua furia e prendersi una vendetta contro il mondo intero, a cominciare da coloro che le sono a portata di mano.

Nei round successivi, la Regina delle Fiamme continua a ridere in maniera sadica e sinistra, godendosi la sensazione di ritrovata libertà. Ama fare sfoggio dei suoi poteri contro dei miseri mortali e li usa, senza fretta, per distruggerli uno alla volta e godendosi ogni attimo della sua rappresaglia. Sa di non avere avversari sul Piano materiale, men che meno fra i presenti. È inutile persino fornire le sue statistiche, visto che è completamente immune a qualsiasi tipo di danno, incantesimo o effetto che i personaggi potrebbero avere a disposizione. La migliore (e unica) difesa è la fuga,

approfittando del fatto che la dea sta giocando al gatto col topo coi suoi folli adoratori. Se qualcuno ha la sciagurata idea di attaccarla, semplicemente viene ignorato, come una mosca fastidiosa e nulla più. Insistere in tal senso, o anche semplicemente indugiare più del necessario, comporta andare incontro alla fine già sperimentata dai Figli della Forgia.

A meno che tutti i PG non rimangano uccisi in questo incontro, il master deve proseguire comunque con la sezione "Completare l'avventura".

COMPLETARE L'AVVENTURA

Nel momento stesso in cui il rituale viene interrotto oppure completato, la dimensione parallela nella quale si trova il secondo livello del labirinto della Forgia ritorna sul Piano materiale. La porta nell'affresco (vedi area F21a) diventa a tutti gli effetti reale, perciò è possibile attraversarla da e verso l'area F22. Se il master non vuole infierire ulteriormente – specie se i PG sono allo stremo delle forze – può far sì che le trappole e gli incontri non ancora affrontati semplicemente "non esistano". In questo caso, per esempio, i rugginofagi nel corridoio F22 non appariranno nuovamente al passaggio del gruppo. A seconda dell'esito finale dell'avventura, ci possono essere due conclusioni diametralmente opposte.

Successo: l'evocazione viene interrotta

I personaggi sono accolti come eroi e viene tributato loro il giusto omaggio. Tutte le ricompense pattuite, quali che siano, vengono onorate come da accordi. La fama del gruppo aumenta a dismisura e, probabilmente, anche la gratitudine da parte dell'autorità costituita.

Fallimento: la Regina delle Fiamme torna sul Piano materiale

In questa eventualità, l'insuccesso del gruppo ha conseguenze rovinose per il resto del mondo. Una divinità infuriata che si aggira libera per il Piano materiale non è certamente una buona notizia per nessuno. Sharlya inizia a causare distruzione indiscriminata su vasta scala e non pare esserci qualcuno in grado di affrontarla. I PG devono fronteggiare gli strascichi della disfatta anche sul piano personale, e probabilmente saranno accusati, imprigionati o persino messi a morte. Di sicuro, cadranno in rovina dal punto di vista sociale e la loro popolarità crollerà ai minimi storici. Questo epilogo potrebbe addirittura portare alla fine della campagna!

Spunti per ulteriori avventure

Di seguito sono forniti dei brevissimi suggerimenti che il master può sviluppare a suo piacimento per creare delle avventure collegate a questo modulo. Ovviamente, soltanto alcuni potranno essere utilizzati, a seconda della piega presa dagli eventi:

- In caso di successo nell'interrompere l'evocazione della Regina delle Fiamme, i PG potrebbero essere incaricati di completare la cattura e/o l'eliminazione di tutti i Figli della Forgia superstiti, che si trovano ancora in giro per il regno.

- I personaggi potrebbero anche doversi occupare della gestione delle pietre matrici rimaste in circolazione, alcune delle quali saranno parzialmente cariche di punti pietas (e dunque potenzialmente pericolose). Inoltre potrebbero essercene altre nascoste da qualche parte, che occorre recuperare per impedire ai membri della setta di usarle nuovamente in futuro.
- Infine, il gruppo si sarà fatto un nemico subdolo e potente, da sempre abituato a tramare nell'ombra e a colpire di sorpresa. Infatti, i Figli della Forgia superstiti (e non coinvolti direttamente nel modulo) si metteranno di sicuro a complottare per farla pagare a questi avventurieri impiccioni.
- Viceversa, in caso di fallimento della missione e conseguente venuta della Regina delle Fiamme nel Piano materiale, i PG dovranno trovare il modo di ricacciarla indietro. Soltanto scoprire come poterci riuscire, dovrebbe comportare molte ricerche e, probabilmente, l'utilizzo di artefatti considerati mitici o, nella migliore delle ipotesi, andati perduti da tempo immemorabile. Un master fantasioso sicuramente imbastirà una lunga avventura su questo tema, al contempo facendo costantemente pesare il disprezzo del mondo sui personaggi responsabili della catastrofe, o quantomeno incapaci di scongiurarla.

NUOVI MOSTRI

Ammasso sbavante

Num. mostri:	1d4 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	1d8 + <i>lentezza</i>
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	350

L'orribile ammasso sbavante è un agglomerato di sostanza appiccicosa di colore giallo-verdastro, raggruppata in una palla di circa 2,5 m di diametro. Nessuno sa dire se sia o no una creatura vivente nel senso stretto del termine. Questa sfera gelatinosa aderisce a pareti, soffitti, mobili e anche alle creature così sconsiderate da avvicinarsi troppo. Si sposta lentamente, lasciando una scia di bava gocciolante, e può comprimersi per passare attraverso fessure molto strette. La massa collosa di cui è composta si attacca immediatamente alle armi, all'armatura, ai vestiti, ai capelli e alle altre parti della vittima, insozzandola e rallentandola.

Ogni attacco messo a segno con successo dal mostro, oltre a infliggere 1d8 ferite, costringe il bersaglio a effettuare un tiro salvezza contro paralisi per evitare un effetto simile a *lentezza*, che perdura finché tutta la sostanza mucosa non viene rimossa. Indipendentemente dal numero di TS falliti, le penalità causate dal rallentamento si applicano una sola volta. Togliersi di dosso il muco lasciato da un ammasso sbavante è un'operazione lunga e disgustosa... sono necessari molti bagni caldi e sapone oppure l'utilizzo di un liquido alcolico, come liquore, vino o birra.

Data la sua natura, questo essere è del tutto immune a qualsiasi tipo di attacco e le armi (anche quelle magiche) gli passano attraverso senza ferirlo. L'unico modo di danneggiarlo è usare il fuoco o gli incantesimi. Il master può creare ammassi più grandi (e appiccicosi), aumentandone le dimensioni e adattando le statistiche di conseguenza.



Anima nera

Num. mostri:	1d4 (1d8)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m) volo 90 m (30 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	8
Attacchi:	1 (tocco)
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G8
Morale:	12
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	1.220

Questo non morto è tanto pericoloso quanto raro da incontrare. Ha l'aspetto di uno spirito di forma umana, interamente composto di nebbia nera e intangibile, con due punti di luce che brillano maligni laddove dovrebbero esserci gli occhi. Come tutti i fantasmi, è incorporeo e può attraversare la materia solida senza difficoltà.

In combattimento, attacca colpendo con il suo tocco gelido. Ogni vittima che elimina diventa, nel giro di 1d6 giorni, un'anima nera asservita a quella che l'ha uccisa. Quesot mostro è completamente immune a qualsiasi tipo di danno, incluse le armi magiche, gli incantesimi, l'acqua sacra e gli oggetti benedetti; inoltre non può essere scacciato. L'unico modo per ferirlo è usare armi di ferro purissimo. Quando viene eliminato, si dissolve in uno sbuffo di fumo tenebroso.

Armatura vivente

Num. mostri:	1d8 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	10
Attacchi:	1 (arma in asta o a due mani)
Ferite:	1d10
Tiri salvezza:	G6
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.700

Si tratta di una corazza di piastre completa, che viene animata magicamente da un potente incantatore per fungere da sentinella o guardia del corpo. Il procedimento arcano occorrente per crearla è gelosamente custodito dai pochi che lo conoscono. Questo guardiano è sempre equipaggiato con un'arma in asta o a due mani (c'è un 20% di probabilità che sia magica, con un bonus compreso tra +1 e +3). La sua pesante corazzatura lo rende un avversario molto difficile da sconfiggere, anche se può essere danneggiato dalle armi normali.

L'armatura vivente è immune alle illusioni e agli effetti che influenzano la mente, agli incantesimi *blocca persone*, *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, oltre che al veleno, ai gas e alle malattie. Inoltre, ha l'incredibile capacità di annullare qualsiasi effetto magico o incantesimo di livello 1-3 scagliato contro di essa. Quando viene distrutta va in mille pezzi, assieme alla sua arma, e il tutto arrugginisce immediatamente, diventando inutilizzabile.

Bakukko (demone di alto rango)

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	20
Attacchi:	4 (artigli)
Ferite:	1d8+1/1d8+1/1d8+1/1d8+1
Tiri salvezza:	G20
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	5.250

Questo terribile demone è evocato da stregoni e fattucchieri per compiere missioni difficili e pericolose. Ha l'aspetto di una creatura umanoide alta circa 3 m, con la pelle ricoperta di scaglie, quattro braccia che terminano con artigli affilatissimi, quattro gambe e una grossa testa piatta. Il volto non ha naso, bocca né orecchie, ma soltanto tre occhi neri e privi di pupilla. È in grado di comunicare telepaticamente e deve obbedire alle richieste che gli vengono fatte dall'evocatore. Tuttavia, dopo aver portato a termine il suo incarico, è libero da ogni vincolo e di solito si mette in caccia di chi l'ha richiamato. Il bakukko è un avversario formidabile, in grado di spazzare via un intero gruppo di avventurieri senza grosse difficoltà.

Quando si trovano di fronte un nemico come questo, i personaggi faranno bene ad adottare una strategia che non sia incentrata solamente sulla forza bruta, se vogliono evitare di andare incontro a una brutta fine. Vista la sua

immunità agli incantesimi (vedi sotto), non è possibile tenerlo lontano con *protezione dal male* né bandirlo con *dispersione del male*, ricacciandolo nella dimensione dalla quale proviene. In ogni caso, è costretto a tornare nel proprio piano di esistenza dopo sette giorni, anche se non ha portato a termine il compito affidatogli, e non potrà essere nuovamente convocato finché non saranno passati sette anni, sette mesi e sette giorni.

In combattimento, colpisce con tutti e quattro gli artigli. Può dirigere gli attacchi contro uno o più bersagli, come preferisce. Può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con due o più artigli nello stesso round, infliggendogli 1d8+1 ferite aggiuntive per ogni attacco messo a segno (cioè ulteriori 2d8+2 ferite da stritolamento se colpisce con due artigli, 3d8+3 con tre e 4d8+4 con quattro). Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità (utilizzabili una a round e che funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del demone, scegliendo il più alto tra i due): *infravisione* (30 m), *ferite da freddo*, *elettricità*, *fuoco* e *gas dimezzate*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. In più, una volta ogni 6 turni può emettere una *nube mortale*. Le armi normali non sono in grado ferirlo ed è immune agli incantesimi di livello 1-5 e ai veleni.

Inoltre, una volta al giorno, un bakukko può creare un *portale* (45% di probabilità di successo) per evocare un babau, un balor o una marilith (determinato a caso).

Bizzarria d'acqua

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

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

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

Le bizzarrie d'acqua subiscono solo 1 ferita dagli attacchi con armi da taglio, mentre quelle contundenti causano le normali ferite. I bonus dovuti alla Forza e alla magia si

applicano come sempre. Gli attacchi basati sul freddo rallentano questi mostri, dimezzandone il movimento e costringendoli ad attaccare solo una volta ogni 2 round, mentre quelli basati sul fuoco causano automaticamente metà danno e non infliggono nessuna ferita se viene effettuato con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Qualsiasi altro attacco non causa alcuna ferita. Una volta che sono ridotti a 0 pf, si disgregano per riformarsi nel giro di 2 round. Solo l'incantesimo *purificare cibo e bevande* uccide definitivamente e immediatamente questi esseri.

Cavaliere della morte

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	vedi sotto
Dadi vita:	vedi sotto
Attacchi:	vedi sotto (arma o incantesimo)
Ferite:	arma o incantesimo
Tiri salvezza:	vedi sotto
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	vedi sotto

Queste perfide e terrificanti creature non morte erano guerrieri o paladini che al momento del trapasso sono stati maledetti da una divinità come punizione per un qualche terribile atto di tradimento, codardia o profanazione commesso durante l'esistenza. Il loro aspetto è un riflesso inquietante e contorto della forma che avevano in vita. Appaiono come umanoidi scheletrici con la carne rinsecchita e annerita, orribilmente tesa sulle ossa. Il volto è un teschio scarnificato e nelle orbite arde un punto di luce cremisi. Hanno una voce profonda e gelida, e portano le stesse armi e l'armatura di un tempo, che sembrano però rovinate e corrose dal passare degli anni.



I cavalieri della morte mantengono il livello e i punti ferita che avevano al momento del decesso, per cui combattono con l'abilità di un guerriero del corrispondente livello di esperienza, del quale hanno anche i tiri salvezza. La loro CA e le ferite inflitte sono determinate a seconda dell'equipaggiamento che utilizzano (se questo non è specificato, i mostri si considerano avere CA 0, 9 DV e un'arma magica +3). Ai fini del calcolo del numero di PX che si ottengono sconfiggendoli, hanno cinque abilità speciali (per esempio, un cavaliere della morte che è un guerriero del 15° livello avrà un valore in punti esperienza di $1.500 + (5 \times 900) = 6.000$ PX).

In battaglia, i cavalieri della morte sono impavidi e combattono sempre fino alle estreme conseguenze, senza chiedere né concedere pietà. Hanno le seguenti abilità speciali usabili a volontà: *paura arcana* nel raggio di 1,5 m, *individuazione della magia* e *individuazione dell'invisibilità*. Una volta al giorno possono creare un *muro di ghiaccio* e scagliare una *palla di fuoco* da 20d6, più usare un effetto a scelta tra *verbo che stordisce*, *verbo che acceca* o *verbo che uccide*, e possono inoltre inscrivere un *simbolo arcano* della paura o del dolore. Tutti gli effetti magici si considerano essere lanciati al 20° livello.

Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*. Tuttavia, sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Non possono essere scacciati dai chierici, ma *parola sacra* li distrugge automaticamente. In più, hanno il 75% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 75% di probabilità che non abbia alcun effetto su di loro. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Diavolo delle nevi

Num. mostri:	1d6 (2d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	8
Attacchi:	4 (2 artigli, morso o soffio, coda)
Ferite:	1d4/1d4/1d10 o vedi sotto/1d8
Tiri salvezza:	G8
Morale:	11
Classe tesoro:	XVI
Punti esperienza:	1.060

Questa rara e spietata creatura antropomorfa ha un aspetto demoniaco: pelle glabra di colore grigio simile al cuoio, due corna lunghe mezzo metro, occhi privi di pupille che brillano di un'innaturale luce bluastra, una lunga coda appuntita e artigli affilati. È totalmente malvagia e attacca gli altri esseri viventi per il puro piacere di infliggere loro delle sofferenze. La sua strana epidermide è molto ricercata dagli incantatori, che la usano nella creazione di oggetti magici. Un'armatura confezionata con questo materiale trasferisce a chi la indossa l'immunità al freddo del diavolo delle nevi.

In combattimento, attacca in un turbinio di zanne e grinfie. Può colpire con entrambi gli artigli, mordere e sferzare con la coda acuminata, concentrandosi su un unico bersaglio oppure suddividendo i colpi. È immune agli incantesimi di livello 1-5 e agli attacchi basati sul freddo (anche di origine magica), ma subisce il doppio dei danni dal fuoco. Invece di mordere, per un massimo di tre volte al giorno può emettere un soffio di gelo contro i nemici, equivalente a un *cono di freddo* lanciato da un incantatore dell'8° livello (ossia lungo 12 m e che infligge 8d4+8 ferite da freddo).

Drago venefico

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	1
Dadi vita:	9
Attacchi:	3 o 1 (2 artigli, morso o soffio)
Ferite:	1d6/1d6/3d8 + veleno o vedi sotto
Tiri salvezza:	G9
Morale:	9
Classe tesoro:	XV
Punti esperienza:	3.100

Questi draghi senza ali sono relativamente piccoli rispetto a quelli classici. Gli esemplari adulti raggiungono una lunghezza di 2,5 m, con altri 1,5 m di coda. Hanno il corpo interamente ricoperto di scaglie verdi, in una mescolanza di tonalità chiare e più scure. Non essendo particolarmente intelligenti, non possono parlare né lanciare incantesimi. Sono in grado di vivere dappertutto, basta che ci sia qualche fonte di sostentamento a portata di mano, ma preferiscono i complessi sotterranei di grotte dove hanno la possibilità di nascondere il loro tesoro, visto che sono avidi come tutti quelli della loro specie. Sono ben noti per la loro crudeltà e spesso giocano con le vittime come il gatto col topo, per ore o persino per giorni, prima di divorarle. Il loro morso inocula un veleno mortale (tiro salvezza con penalità di -4 per evitarne gli effetti). Per una descrizione dettagliata dei draghi, vedi pp. 68-70 del manuale di *Labyrinth Lord™* e la tabella in questa pagina.

I draghi sono capaci di produrre un potente attacco con il loro alito. Il soffio di queste creature infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi).

Tutti i tipi di soffio sono utilizzabili al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, i draghi useranno subito il loro soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, i draghi lo useranno 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 venefico è una nube di veleno 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.

I draghi sono immuni agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. Sono inoltre immuni alle ferite inferte da effetti non magici simili al loro soffio.

Se riescono a uccidere uno di questi draghi, i personaggi – oltre a impossessarsi del suo tesoro – possono estrarli le ghiandole velenifere (che contengono 1d6 dosi del veleno inoculato dal morso) e le scaglie, le quali possono essere impiegate per forgiare armature e scudi che garantiscono un bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleno.

Gigante fomoriano

Num. mostri:	1d3 (1d4)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	13+3
Attacchi:	1 (arma gigante)
Ferite:	7d6
Tiri salvezza:	G13
Morale:	8
Classe tesoro:	XVIII + 5.000 mo
Punti esperienza:	2.400

Questi giganti sono i più orribili dell'intera specie. Sono alti poco più di 4 m e hanno un aspetto davvero ripugnante. Il master deve decidere le esatte deformità che affliggono tali esseri. Solitamente si tratta di malformazioni fisiche alquanto orripilanti, come per esempio braccia e gambe che crescono in posti insoliti, volti orrendi, gobbe prominenti, parti del corpo smisuratamente grandi o piccole rispetto al resto, pelle glabra, rugosa, flaccida, cascante oppure ricoperta di pustole ed escrescenze, occhi, naso, bocca e orecchie deformi, troppo grandi o piccole, costole sporgenti, arti contorti, ecc.

Vestono con brandelli di stoffa, pelli stracciate e tarlate oppure qualsiasi cosa su cui riescono a mettere le mani per coprirsi. Usano delle gigantesche mazze di pietra o di legno, assai rozze ma comunque efficaci. Sono esseri solitari e schivi, molto spesso emarginati anche dagli altri giganti.

Come è tipico dei giganti, possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Informazioni ulteriori sui draghi venefici

Habitat	Probabilità di...		Dimensioni	Soffio del drago		Incantesimi		
	dormire	parlare		Forma	Tipo	1	2	3
Dovunque	20%	0%	lung. 15 m, larg. 12 m	nube	gas velenoso	–	–	–

Golem

	<i>Corallo</i>	<i>Ossidiana</i>
Num. mostri:	1 (1)	1 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)	18 m (6 m)
Classe armatura:	5	4
Dadi vita:	7	12
Attacchi:	2 (pugni)	1 (pugno)
Ferite:	3d6/3d6	4d10
Tiri salvezza:	G4	G6
Morale:	12	12
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
Punti esperienza:	1.490	3.600

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

Golem di corallo: sono formidabili costrutti antropomorfi realizzati in corallo duro, con i corpi spigolosi e taglienti. Sono alti circa 3 m e pesano intorno ai 450 kg. Vengono impiegati come sentinelle o guardie del corpo. Sono molto resistenti alla magia, per questo hanno un bonus di +2 ai tiri salvezza contro bacchette, incantesimi e oggetti magici. Tre volte al giorno, ma non più di una per turno, possono scagliare una raffica di schegge di corallo affilate come rasoi. Questo attacco, che è in aggiunta a quelli normali, colpisce automaticamente tutti quelli entro 4,5 m di raggio intorno al golem, infliggendogli 6d8 ferite (dimezzabili se la vittima riesce in un tiro salvezza contro soffio).

Golem di ossidiana: solitamente hanno forma umanoide. Sono molto grandi e imponenti, possono superare i 3,5 m di altezza. Vengono impiegati come guardiani di tesori e sentinelle implacabili. In combattimento, con il loro enorme pugno sono capaci di sferrare colpi possenti. In alternativa al normale attacco, possono sbattere i pugni uno contro l'altro. Ciò ha due effetti: il primo è creare un boato fortissimo che stordisce tutti quelli che lo sentono fino al termine del prossimo round, a meno che non riescano in un tiro salvezza contro paralisi. (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 avversario stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.) Anche in caso di successo del TS, il rumore causa una penalità di -4 ai tiri per colpire e di -2 all'iniziativa. In secondo luogo, tutte le creature entro 6 m di raggio dal golem vengono colpite da minuscole schegge di ossidiana e subiscono 4d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Inoltre, i golem di ossidiana sono immuni a tutti gli incantesimi lanciati da esseri con meno di 7 DV o livelli di esperienza e hanno il 50% di probabilità di ignorare gli effetti di tutti gli altri.

Gremlin

Num. mostri:	1d6 (4d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	4
Classe tesoro:	XI
Punti esperienza:	300

I gremlin sono piccole creature imparentate con gli altri goblinoidi, di aspetto simile ai diavoletti. Sono alti circa mezzo metro e hanno la pelle verde o grigia, screziata di nero, marrone e/o rosso scuro. Possiedono ali da pipistrello e una coda piuttosto lunga. Hanno grandi occhi simili a quelli di un felino, dei colori più disparati: dal giallo al rosso, passando per varie tonalità di verde, blu e persino viola. La loro grande bocca è zeppa di piccoli denti acuminati. Il naso camuso e due grandi orecchie a punta completano dei visi maligni e sconvenienti. I maschi e le femmine sono praticamente indistinguibili sia nell'aspetto che nel comportamento.

Sono esseri con un contorto senso dell'umorismo, generalmente sadici e psicopatici, che non si fanno scrupolo ad uccidere. Si tratta di creature vandaliche, propense a compiere danneggiamenti e sabotaggi, che godono nel seminare caos, disordine e distruzione. Vivono in piccole comunità piuttosto disorganizzate, dove vale la legge del più forte. Indossano raramente vestiti o armature, e non utilizzano quasi mai delle armi.

Sono pessimi combattenti nonché grandissimi codardi, e lottano soltanto se ci sono costretti. In quel caso, mordono l'avversario con i loro dentini aguzzi. Di solito preferiscono svolazzare alti sopra i pericoli o nascondersi e aspettare che le acque si calmino.

Hanno le stesse abilità di nascondersi nelle ombre (57%), muoversi silenziosamente (63%) e sentire rumori (1-4 su 1d6) di un ladro dell'8° livello. Possono essere feriti solo dalle armi magiche e hanno una resistenza alla magia del 25%. Questo significa che, ogni volta che un gremlin è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 25% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tpc e alle ferite inflitte.



Incubo

Num. mostri:	0 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m) volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	11
Attacchi:	3 (2 zoccoli, morso)
Ferite:	1d8/1d8/3d4
Tiri salvezza:	G11
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.800

Nessuno conosce l'origine di questi esseri terrificanti, forse imparentati con gli ippofialti, ma sicuramente più tenebrosi e letali. Hanno l'aspetto di possenti e maestosi cavalli, con il manto simile a corteccia d'albero nera come la pece, e la criniera e la coda fatte di fiamme. Gli occhi brillano di una spettrale luce rossastra. Possono volare a velocità incredibile e dai loro zoccoli sprizzano scintille infuocate. Sono molto resistenti alla magia: ogni volta che sono il bersaglio di un incantesimo, si lancia 1d6 – con un risultato di 1 l'incantesimo non ha alcun effetto, mentre se esce un 6 viene riflesso contro chi l'ha lanciato! Possono anche soffiare fuoco contro i nemici, scagliando l'equivalente di una *palla di fuoco* da 5d6 ferite ogni 5 round (l'incubo è immune agli effetti del suo soffio). Alquanto raramente, sono impiegati come cavalcature da guerrieri o stregoni molto potenti e altrettanto malvagi. Di solito gli incubi vengono incontrati soltanto all'aperto, perché odiano gli spazi angusti dove non possono volare.

Jotunn

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	14
Attacchi:	1 (arma gigante)
Ferite:	7d6
Tiri salvezza:	G14
Morale:	11
Classe tesoro:	XV + 5.000 mo
Punti esperienza:	2.400

Gli jotunn sono giganti tricefali, persino più brutali e feroci dei loro cugini con una sola testa. Sono assolutamente incapaci di usare qualsiasi tipo di incantesimo, ma compensano questa mancanza con la prestanta fisica e la forza bruta. Sono alti tra 3 e 4,5 m, ma la maggior parte non supera i 4 m di statura. Questi esseri sono considerati "strani" persino dagli altri giganti e spesso conducono un'esistenza solitaria. Proprio come i draghi, ammassano grandi tesori solo per il gusto di possedere ricchezze.

In combattimento, caricano il nemico a testa bassa, colpendolo con tutto quello che hanno a disposizione – pugni, tronchi d'albero e armi colossali, incluse grosse pietre che possono scagliare fino a 60 m di distanza infliggendo 3d6 ferite.

Esistono alcuni jotunn ancora più insoliti, con un terzo braccio che spunta dal centro del petto. Sono addirittura più

violenti e aggressivi dei loro confratelli. Di conseguenza, sono riusciti ad accumulare delle fortune davvero favolose, ma i molti avventurieri che hanno cercato di impossessarsene sono spesso andati incontro a un terribile destino nel tentativo di mettere le mani su questi averi. Rispetto alla loro controparte "normale", hanno le seguenti variazioni nelle statistiche: DV 18+6, Att 2 (armi giganti), Fer 7d6/7d6, TS G18, CT XV + 10.000 mo, PX 3.250.

Lemure

Num. mostri:	1d4 (1d8)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	10
Attacchi:	1 (tocco)
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G10
Morale:	12
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	1.700

I lemuri, detti anche *larvae*, sono i resti dei morti inquieti e maligni. Questi simulacri senza pace di persone malvagie vagano di notte per tormentare e spaventare i viventi. Sono esseri corporei e si manifestano come un riflesso inquietante e contorto dell'aspetto che avevano in vita. Un pallido alone spettrale li circonda e i loro occhi sono spaventosi pozzi d'oscurità. Mantengono le abilità che avevano un tempo, compresa eventualmente quella di lanciare incantesimi. Per questo motivo, possono appartenere a qualsiasi classe di personaggio. Se il master lo desidera, può assegnare a un lemure le stesse statistiche che aveva in vita, invece di utilizzare quelle del mostro generico.

In combattimento, utilizzano al meglio le eventuali abilità speciali legate alla classe di appartenenza. Se non ne possiedono, attaccano con un tocco gelido che infligge 1d8 ferite. Questi esseri sono immuni alle armi non magiche e agli attacchi basati su fuoco e freddo. Inoltre, essendo non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. I lemuri vengono considerati come se fossero creature speciali sulla tabella "Scacciare i non morti".

Mezzombra

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	11
Attacchi:	1 (pugnale)
Ferite:	3d4
Tiri salvezza:	L11
Morale:	9
Classe tesoro:	IX, XI
Punti esperienza:	3.600

Questo essere incorporeo ed etereo è lo spirito di un umano malvagio. In vita, la sua empietà era talmente grande da attrarre l'attenzione di entità ultraterrene, che lo hanno trasformato in mezzombra dopo la morte. Ha l'aspetto di un

uomo (o di una donna) armato di pugnale, ma è talmente terrificante da far fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana* chiunque lo vede, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. All'inizio dell'incontro, balza fuori in forma immateriale attraverso una parete o una porta, sorprendendo gli avversari con 1-5 su 1d6. Si getta a capofitto contro uno specifico bersaglio, minacciandolo col pugnale. La vittima deve fare un tiro salvezza contro morte o schiatta per la paura. Dopo questo attacco iniziale, la mezzombra si materializza e inizia a colpire indiscriminatamente tutti coloro che le capitano a tiro. Se è gravemente minacciata o fallisce la prova di morale, riassume forma eterea e fugge. Chi viene ucciso da questo mostro non può essere riportato in vita in alcun modo.

La mezzombra può rendersi visibile sul Piano materiale (CA 0), dov'è invulnerabile alle armi normali, ma esiste sul Piano etero. Li può essere colpita molto più facilmente (CA 8) e non è immune a nessun tipo di attacco fisico. In ogni caso, se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi, ignora gli effetti dello scacciare dei chierici (il TS va ripetuto a ogni tentativo di scaccio eseguito con successo). Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite.

Scarabeo gigante

Scarabeo carnivoro

Num. mostri:	6d6 (6d10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	2+1
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G1
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	35

La blattodea *scarnificarium*, più nota come scarabeo

carnivoro gigante o scarabeo blu (dal colore del suo carapace), è un disgustoso insetto lungo un palmo, con due possenti mandibole in grado di strappare la carne viva e la pelliccia delle vittime. Vive negli ambienti chiusi, anche sotterranei, con preferenza per quelli umidi e bui, e vede perfettamente al buio. Facendo affidamento sulla forza del numero, una colonia di questi voracissimi mostri è in grado di divorare qualsiasi creatura vivente: altri insetti, piccoli roditori, fino agli animali più grandi e persino gli uomini, se ne ha l'opportunità.

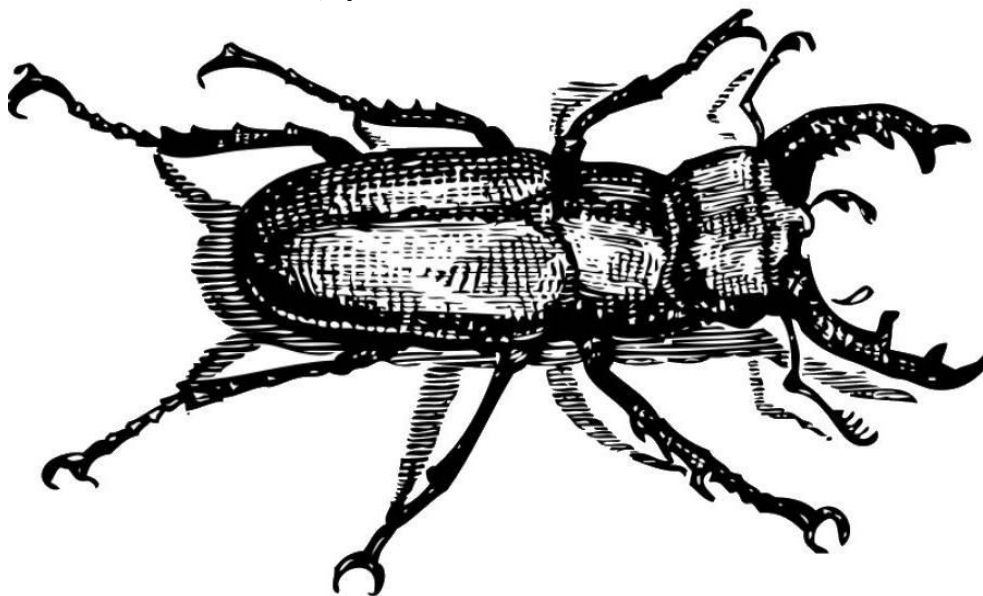
Scheletro

Fiammeggiante

Num. mostri:	2d6 (2d10)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (artiglio o arma)
Ferite:	1d6 o arma
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	135

Gli scheletri sono le ossa animate dei morti, macabri automi asserviti a sacerdoti o stregoni malvagi. Raramente indossano qualcosa di diverso dai resti degli abiti o delle armature che avevano al momento della morte. Uno scheletro fa solo quello che gli viene ordinato di fare, non trae conclusioni e non prende decisioni. Per questo motivo, le istruzioni che gli vengono impartite devono sempre essere estremamente semplici. Gli scheletri attaccano fino alla loro distruzione. Le armi taglienti e perforanti infliggono solo metà ferite agli scheletri, 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 persone* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Gli scheletri fiammeggianti sono completamente avvolti da fasci di fiamme magiche, che non li danneggiano in alcun modo ma possono ferire i loro nemici. Infatti, tutte le creature che non sono immuni al fuoco entro 1,5 m da uno di questi mostri subiscono automaticamente 1d4 ferite a round. Sono creature animate dalla magia nera e non hanno una mente senziente. Sono combattenti implacabili e non si ritirano mai dalla battaglia, quindi rappresentano delle perfette guardie del corpo o sentinelle. Nonostante il loro aspetto, non hanno nessuna particolare resistenza al fuoco.



Shoggoth													
	(M)	(T)	(Pp)	(P)	(N)	(G)	(E)	(C)	(I)				
Num. mostri:	1 (2d3)												
Allineamento:	caotico (neutrale)												
Movimento:	9 m (3 m) nuoto 3 m (1 m)	18 m (6 m) nuoto 4,5 m (1,5 m)	27 m (9 m) nuoto 9 m (3 m)	36 m (12 m) 18 m (6 m)	45 m (15 m) 27 m (9 m)	54 m (18 m) 36 m (12 m)	63 m (21 m) 45 m (15 m)	72 m (24 m) 54 m (18 m)	81 m (27 m) 63 m (21 m)				
Classe armatura:	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6				
Dadi vita:	4	8	12	16	20	24	28	32	36				
Attacchi:	4 (tentacoli o stritolamento o morsi) o 1 (travolgimento o inglobamento)												
Ferite:	vedi sotto												
Tiri salvezza:	G2	G4	G6	G8	G10	G12	G14	G16	G18				
Morale:	8	8	8	9	9	9	10	10	10				
Classe tesoro:	nessuno												
Punti esperienza:	520	4.560	7.600	8.700	10.250	25.750	34.750	43.750	52.720				

Gli shoggoth sono tremendi e spaventosi. Hanno l'aspetto di grossi protoplasmici dall'aspetto melmoso, fatti di una sostanza nera dai riflessi mobili e cangianti a seconda della luce. Sono amorfi, privi di una forma ben definita, e possono generare a volontà qualsiasi numero di occhi, bocche e tentacoli su tutto il corpo, anche se non sono in grado di assumere l'aspetto di altri esseri. Nessuno sa da dove vengono o chi li ha creati, ma si pensa che siano creature antichissime. Secondo la leggenda, sono i servitori di Jubilex, il Signore senza Volto dei demoni, sovrano di tutte le fanghiglie, i fluidi, le gelatine e di ogni altra disgustosa e oscena creatura melmosa. Sono privi di intelligenza e nessuno può nemmeno lontanamente immaginare le loro vere motivazioni né se siano dotati di un qualche tipo di consapevolezza che li spinge ad agire, peraltro in modo imprevedibile, irrazionale e istintivo. Si dice che, almeno in teoria, esista un modo per controllarli tramite condizionamenti e suggestioni di tipo magico-ipnotico, ma il rituale che consente di farlo pare essere quasi sconosciuto e pressoché obliato. Questi mostri sono generalmente solitari, ma nelle loro tane nelle buie profondità della terra, nelle caverne più remote e fra rovine dimenticate, possono riunirsi in piccoli gruppi, i cui individui tuttavia non sono legati da veri e propri legami emotivi.

Queste masse nere e appiccicose scivolano lungo i corridoi dei labirinti, divorando qualunque cosa trovano sulla propria strada. In genere hanno un diametro di circa 4,5 m, ma ne esistono di molte dimensioni diverse. Continuano a ingrandirsi costantemente per tutta la loro esistenza, anche se a un ritmo sempre più lento quanto più diventano grossi. Gli shoggoth hanno un diametro di un palmo (circa 20/25 cm) per ogni DV che possiedono. Le statistiche riportate sopra sono relative a creature di dimensioni crescenti: minuscolo (M); trascurabile (T); piccolissimo (Pp); piccolo (P); normale (N); grande (G); enorme (E); colossale (C); immenso (I). Sono capaci di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e possono comprimersi per passare attraverso fessure molto strette.

In combattimento, possono attaccare con quattro tentacoli alla volta, contro uno o più bersagli differenti. Un colpo messo a segno infligge 1d6 ferite per ogni 4 DV del mostro. Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10.

Dopo avere afferrato qualcuno con il primo pseudopo, lo shoggoth può usare gli altri per rafforzare la presa, riducendo la probabilità dell'avversario di liberarsi del 25% per ogni tentacolo aggiuntivo. Se la probabilità di liberarsi diventa nulla, lo shoggoth inizia a stritolare la vittima, infliggendole automaticamente 1 ferita per ogni 4 DV a round fino alla sua morte (ferimento continuo). Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma sono in grado di attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire. In alternativa, il mostro può trascinare un avversario inerme in una delle sue bocche e morderlo automaticamente nei round successivi causandogli automaticamente 1 ferita per ogni 4 DV a round (ferimento continuo).

Se rinuncia a sferrare colpi coi tentacoli, lo shoggoth può invece cercare di travolgere i nemici schiantandogli addosso. Questo attacco ha effetto contro tutte le creature che si trovano nella zona occupata dalla mole del mostro, ma richiede dei tiri per colpire separati per determinare quali di esse vengono effettivamente investite. Ciascuna vittima subisce 1d8 ferite per ogni 4 DV del mostro. Nel round seguente a quello in cui un avversario è stato travolto con successo, lo shoggoth può cercare di inglobarlo effettuando un altro tpc contro CA 9 (indipendentemente dalla reale CA del bersaglio). Se ci riesce, il bersaglio finisce all'interno del corpo melmoso del mostro, che comincia ad assimilarlo, causandogli a ogni round 1d6 ferite da acido per ogni 4 DV del mostro. La creatura si alimenta così rapidamente che può digerire gli indumenti, l'armatura e gli altri oggetti in 6 round e, passato questo periodo, bastano solo 1d4 round di contatto con la pelle della vittima per digerirla e assimilarla. Non sarà quindi possibile resuscitare magicamente il malcapitato, perché di lui non resterà nulla.

Le vittime che pesano più del doppio dello shoggoth non possono venire stritolate o morse, né travolte o inglobate.

Gli shoggoth emettono costantemente dalle loro innumerevoli bocche un'orribile cacofonia di fischi, sibili e altri rumori acuti. All'inizio di ogni round, tutti quelli che la sentono devono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere storditi per il resto del 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 avversario stordito, inoltre,

ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire. Questo TS deve essere ripetuto all'inizio di ogni round successivo, a meno che la creatura non si copra le orecchie, cosa che però le impedisce di usare le mani (ma non di darsela a gambe levate...). Se improvvisa dei tappi di cera, stoffa o materiale simile, può liberare le mani ma finché utilizza tale protezione si considera assordata.

Questi orribili protoplasmi non possono essere sorpresi né storditi. Inoltre, non hanno un animo sensibile, il che li rende immuni alla paralisi e agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, alle illusioni e in generale a tutti gli effetti di influenza e controllo mentale, tranne che allo speciale rituale creato appositamente per condizionarli. Siccome non hanno le normali funzioni vitali, sono anche immuni agli effetti del veleno e dei gas. Qualsiasi incantesimo di *metamorfosi* (o effetto simile) è in grado di alterare la forma di questi mostri soltanto per 1 round, dopodiché la creatura ritorna al suo aspetto di massa amorfa. Gli shoggoth sono immuni ai danni da freddo ed elettricità, e sono in grado di *resistere al fuoco*. Le armi normali possono danneggiarli normalmente, ma quelle da botta (contendenti) o da punta (perforanti) gli infliggono solo metà ferite.

Ai fini del calcolo del numero di PX che si ottengono sconfiggendoli, gli shoggoth hanno otto abilità speciali (per esempio, uno shoggoth di dimensione "normale" con 20 DV avrà un valore in punti esperienza di $2.250 + (8 \times 1.000) = 10.250$ PX).

Troll

	<i>A due teste</i>
Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	10
Attacchi:	4 (2 artigli, 2 morsi)
Ferite:	1d6/1d6/1d10/1d10
Tiri salvezza:	G10
Morale:	10
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	1.500

La pelle gommosa di questi feroci troll, che si pensa siano incrociati con gli ettin, è color verde muschio, screziata di verde e di marrone. Un adulto tipico è alto 3 m. Dotati di artigli possenti e denti affilati, i troll gradiscono divorare altri umanoidi intelligenti. Di solito si appostano nelle caverne, tra le rovine o nelle paludi, e spesso sono a capo dei loro cugini "normali". Sono allampanati e hanno arti nodosi ed esili, ma sono fortissimi. I troll a due teste hanno la capacità di rigenerare le ferite subite: 3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 1 pf a round. Le ferite causate dal fuoco e dall'acido, però, non possono rigenerarle, e i loro arti non possono essere riattaccati una volta amputati, anche se ricrescono col tempo. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, i troll non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se un troll a due teste viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 1 pf).

Uomo tentacolato

Num. mostri:	1d4x10 (3d4x10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1
Attacchi:	8 (tentacoli)
Ferite:	1d6 per tentacolo
Tiri salvezza:	G1
Morale:	8
Classe tesoro:	I (XIX)
Punti esperienza:	10

Queste creature dal nome impronunciabile (ppplllbbrrrrbblll) vengono comunemente chiamate uomini tentacolati. Hanno un aspetto umanoide, tranne che per i quattro tentacoli (ognuno lungo poco più di 1 m) che gli spuntano al posto di ogni braccio. Pertanto, non possono imbracciare armi né compiere altre manipolazioni di precisione. Il loro incarnato è più scuro di quello umano, con chiazze irregolari e striature di colore grigiastro. Sono completamente glabre e la loro lingua, incredibilmente lunga, è di un malsano color verdolino. Di solito parlano anche il comune, ma il loro linguaggio natio è strano e incomprensibile, difficilissimo da pronunciare per le altre razze perché è pieno di consonanti labiali e dentali e del tutto privo di vocali. La loro società è molto simile a quella umana, ma vivono in comunità isolate e autosufficienti. Interagiscono di rado con altre specie intelligenti, anche se non sono più barbare, stupide o crudeli degli uomini. Gli ppplllbbrrrrbblll possono appartenere a qualsiasi classe di personaggio, perché sono bravi in tutte le attività che non richiedono abilità manuali.

NUOVE ARMI

Cerbottana

È un'arma da lancio ad aria, costituita da un tubo di lunghezza variabile tra 15 e 130 cm, usata per tirare piccoli dardi o proiettili. L'utilizzatore soffia in una estremità del tubo, forzando l'uscita del dardo dall'altra. Il potenziale offensivo della cerbottana è basso, ma i suoi dardi di solito hanno la punta intinta nel veleno, perciò il bersaglio è soggetto agli effetti di quest'ultimo. Ha le statistiche seguenti: costo 2 mo, Fer dardo, peso 0,25 kg; dardo (x5): costo 5 ma, Fer 1 pf, peso –; gittata: corta fino a 3 m, media fino a 6 m, lunga fino a 9 m.

Khopesh

Chiamata anche "spada-falce", questa peculiare arma è formata da un'impugnatura lunga circa 20 cm, da cui si diparte una lama che si estende dritta per circa 40 cm prima di incurvarsi a forma di mezzaluna per altri 30 cm. Soltanto quest'ultima parte è affilata e viene usata per colpire il nemico. Ha le statistiche seguenti: costo 7 mo, Fer 2d4, peso 2,5 kg.

Kriss

Un pugnale a due tagli con lama ondulata, lunga fra 60 e 70 cm, forgiata in ferro ma sovente intarsiata di metalli preziosi, con il manico leggermente ricurvo e spesso decorato riccamente. Grazie alla forma a biscia, è capace di

infliggere ferite profonde e lacerazioni asimmetriche più difficili da rimarginare. Viene usato per colpire principalmente di punta. Ha le statistiche seguenti: costo 5 mo, Fer 1d4, peso 0,5 kg.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello dei diversivi

A comando di chi lo indossa, questo anello è in grado di generare un'improvvisa esplosione di luci e suoni che viene percepita da uno o più bersagli a scelta del possessore, a patto che si trovino entro 18 m da lui, ma non esiste per nessun altro dei presenti. Questa distrazione fa sì che le vittime, fino al termine del round successivo, non possano lanciare incantesimi e subiscano -4 ai tiri per colpire e -2 all'iniziativa; le penalità possono essere dimezzate effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi. L'anello può essere usato in questo modo per influenzare fino a un massimo di cinque creature al giorno, anche più di una contemporaneamente. I poteri dell'anello dei diversivi non hanno efficacia contro gli esseri immuni agli attacchi mentali. Esistono anche due versioni maledette di questo oggetto, indistinguibili da quella normale finché non vengono utilizzate. Nella prima (5% di probabilità di trovarla invece di quella normale), gli effetti e le relative penalità influenzano chi lo indossa; nella seconda (15% di probabilità), l'esplosione è avvertita da un bersaglio a caso nell'area di effetto, invece che da quello indicato dal possessore dell'anello. In entrambi i casi, l'oggetto manifesta automaticamente i suoi poteri dal 1° round di ogni combattimento in cui l'indossatore viene coinvolto (fino a un massimo di cinque volte al giorno). Per potersi sfilare dal dito l'anello maledetto (indipendentemente dal tipo specifico) è necessario ricorrere a *scaccia maledizione*.

Anello del controllo dei non morti

Anche se normalmente i non morti sono immuni a questo tipo di effetti, questo anello conferisce tre volte al giorno a chi lo indossa la capacità di usare un potere analogo all'incantesimo *charme su persone* per influenzare 3d6 DV di non morti (intelligenti o no); le vittime intelligenti hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 per resistere. Il controllo dura fintantoché chi lo esercita mantiene una concentrazione totale, che impedisce ogni altra azione, per un massimo di 5d4 round. Una volta terminato l'effetto, i non morti saranno "maldisposti" (vedi p. 51 del manuale di *Labyrinth Lord™*) nei riguardi di chi li controllava, e il loro tiro reazione avrà una penalità di -1.

Anello della resistenza alla magia

Mentre è indossato, questo potente anello conferisce all'indossatore una resistenza alla magia del 10-40% (determinata casualmente al momento del ritrovamento lanciando 1d4x10%). Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 10-40% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tpc e alle ferite inflitte.

Anello dello sciame di meteore

Una volta al giorno, questo anello conferisce a chi lo indossa il potere di lanciare l'incantesimo *sciame di meteore* come se fosse un mago del 17° livello.

Ankh della vita

Questo medaglione a forma di croce ansata, conosciuto anche come chiave della vita, simboleggia il potere divino di infondere salute e può essere utilizzato solo dai chierici. Spendendo una carica, chi lo indossa può duplicare gli effetti di *guarigione* sulla creatura toccata. L'ankh ha 3d6 cariche quando viene trovata e, una volta che la ha esaurite, perde per sempre i suoi poteri.

Bacchetta dell'animare i morti

Questa bacchetta può essere usata soltanto dai personaggi in grado di lanciare incantesimi. Spendendo una carica, ha gli stessi effetti dell'incantesimo *animare i morti* dei chierici.

Balestra infallibile

Quest'arma è fatta interamente di uno strano metallo argenteo e ha le stesse statistiche di una balestra pesante. Non conferisce bonus magici al tiro per colpire o per infliggere ferite, ma rende possibile colpire il bersaglio come se avesse sempre CA 9, indipendentemente da quella reale.

Bastone evoca mostri

Spendendo una carica, questo bastone può lanciare qualsiasi incantesimo *evoca mostri* a scelta del proprietario.

Belladonna

Questa spada lunga +2, +4 contro i vampiri è di allineamento legale buono. Se viene toccata da qualcuno di allineamento diverso, gli infligge un danno variabile a ogni round - 1 pf ai PG buoni, 1d6 a quelli neutrali e 2d6 ai malvagi. Ha Intelligenza 7 ed Ego 10. Comunica tramite empatia e conosce sia il comune che la lingua del suo allineamento. Ha il potere di individuazione del male entro 3 m, che può essere usato dal possessore una volta a round semplicemente impugnandola e concentrandosi. Il suo scopo è quello di eradicare i vampiri ogniquale volta li incontra, non importa quali che siano i rischi da affrontare per riuscirci. Belladonna può danneggiarli anche mentre sono in forma gassosa e i vampiri non sono in grado di rigenerare i danni inflitti da questa spada, tranne quando si trovano nella bara per riformare il proprio corpo.

Corona dell'evocazione

Questa corona d'argento è decorata da rune mistiche. Una volta al giorno, chi la indossa può evocare un segugio invisibile al suo servizio, come per l'incantesimo omonimo. La durata dell'evocazione è però limitata a un massimo di 8 ore, dopodiché la creatura scompare anche se non ha portato a termine il compito assegnatole.

Cotta di maglia elfica

Questa armatura magica (CA 5) è così leggera e sottile che può essere indossata sotto i normali vestiti senza mostrare alcun segno della sua presenza. Date le sue caratteristiche, può essere utilizzata anche dai ladri.

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

Fiasca di ferro

Questo contenitore è solitamente decorato da rune d'argento e chiuso con un tappo d'ottone che reca degli speciali sigilli e simboli incantati. Quando il possessore pronuncia la parola di comando, può obbligare un essere proveniente da un altro piano di esistenza che si trova entro 18 m a entrare nella fiasca, se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi. La fiasca può contenere soltanto una creatura alla volta.

Il prigioniero può venire liberato togliendo il tappo oppure pronunciando la parola di comando. In quest'ultimo caso, è costretto a servire il suo salvatore per 1 turno, altrimenti può agire come ritiene più opportuno (di solito sarà necessario un tiro per le reazioni, come spiegato a p. 51 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Se la fiasca viene utilizzata per intrappolare più volte la stessa creatura, questa gode di un bonus di +2 al tiro salvezza per ogni successivo tentativo e, una volta liberata, sarà invariabilmente molto infuriata e apertamente ostile.

Quando la fiasca di ferro viene scoperta per la prima volta, il master deve tirare un dado percentuale per determinare cosa contiene:

1d100 Contenuto

01-50	Vuota
51-55	Segugio invisibile
56-65	Genio
66-75	Elementale con 8 DV (tirare 1d8: 1-2 acqua, 3-4 aria, 5-6 fuoco, 7-8 terra)
76-80	Camminatore nel vento
81-85	Xorn
86-90	Rakshasa
91-00	Efreeti

Filtro acido

Questa sostanza è un liquido inodore e incolore simile all'acqua. L'acido, per avere effetto, deve essere ingerito oppure entrare in contatto con la pelle o con altri materiali. Se viene ingerito, la vittima deve immediatamente fare un tiro salvezza contro morte per evitare un decesso istantaneo a cause delle lesioni interne. Anche in caso di successo nel TS, subisce comunque danni per 3 round consecutivi: 3d6 ferite nel 1° round, 2d6 nel 2° e 1d6 nel 3°. Se l'acido entra in contatto con la pelle di una creatura, causa 2d6 ferite. È anche in grado di corrodere la stoffa, il legno e il cuoio in 1 round, la pietra e il metallo in 2 round. Il master può consentire un tiro salvezza agli oggetti, specialmente se magici, come descritto alle pp. 54-55 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

Filtro del sonno

Chi beve questa pozione si addormenta come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *sonno*. Il filtro funziona indipendentemente dai DV della vittima e il suo potere dura 4d4 turni.

Freccia +2, esplosiva

Questo proiettile detona quando centra il bersaglio. Un attacco andato a segno infligge 2d8 ferite addizionali al bersaglio principale e a tutte le creature entro 1,5 m da lui. Se invece il tiro per colpire non ha successo, la freccia non esplode e può essere recuperata successivamente. Di solito vengono trovati 2d6 di questi proiettili incantati.

Lama di energia

Quest'arma magica +1, a comando di chi la impugna può trasformare la lama in pura energia luminescente. L'effetto è utilizzabile una volta al giorno, con una durata di 2d4 turni, ma può essere interrotto in qualsiasi momento dal possessore. Mentre ha la lama di energia attiva, diventa un'arma +4, ignora il modificatore alla CA dovuto alle armature anche magiche (ma non quello per la Destrezza o per altre protezioni incantate), può amputare la vittima come una spada mutilatrice, illumina nel raggio di 4,5 m e può lanciare *disintegrazione* una volta al giorno. Per determinare il tipo esatto di arma, il master deve lanciare due volte i dadi sulla tabella seguente:

1d100	Arma	1d12	Colore della lama*
01-04	Accetta	1	Acquamarina
05-08	Arma in asta	2	Ambra
09-12	Ascia da battaglia	3	Arancione
13-16	Ascia a due mani	4	Azzurro
17-19	Lancia	5	Bianco
20-27	Mezzalancia	6	Blu
28-39	Pugnale	7	Celeste
40-47	Scimitarra	8	Giallo
48-59	Spada bastarda	9	Magenta
60-71	Spada corta	10	Rosso
72-96	Spada lunga	11	Verde
97-00	Spadone	12	Viola

*: si tratta di un effetto puramente scenografico, che non ha alcuna influenza sui poteri della lama di energia.

Libro dei dannati

Questo tomo, compilato su pagine di pergamena ricavata dalla pelle umana e scritto col sangue, spiega le procedure e i rituali necessari per produrre esseri non morti. Può essere utilizzato da personaggi di qualsiasi classe, a patto che sappiano leggere e siano di allineamento malvagio o neutrale. I personaggi buoni che provano ad adoperarlo o anche soltanto a sfogliarlo perdono 1d4x10.000 PX. Il libro funziona come *animare i morti* ma consente di creare 4d4 scheletri o 3d4 zombi o 1d6 ghoul o 1d4 ghastr o 1 mummia. Ogni utilizzo richiede un intero giorno di cerimonie e, oltre ai cadaveri da trasformare, anche ulteriori componenti materiali del valore di 100 mo per DV di mostri realizzato. Il libro può essere utilizzato solo una volta alla settimana.

Libro delle visioni

Questo grosso tomo ha tutte le pagine bianche. Aprendone una a caso e concentrandosi, è possibile far apparire su di essa delle immagini, come se fosse uno schermo. È possibile scrutare luoghi, persone e oggetti lontani, e anche sentire i suoni e le voci nel punto osservato. In più, è possibile

“entrare” nel libro per arrivare nel luogo che si sta guardando, proprio come se si stesse utilizzando *teletrasporto*. È possibile utilizzare questo oggetto soltanto una volta al giorno e ogni visione dura al massimo 1 turno.

Mantello della resistenza al freddo

Chi indossa questo pesante mantello di pelliccia grigia è immune a tutti gli effetti del freddo normale. Il danno causato dal freddo magico o elementale (come un *cono di freddo*, un *muro di ghiaccio* o il soffio di un drago bianco) viene ridotto di 2 per ogni dado (ciascun dado infliggerà almeno 1 ferita); inoltre il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro questi effetti.

Nave in bottiglia

Questo oggetto sembra una normale bottiglia di vetro marrone, chiusa con un turacciolo di sughero e senza etichetta. Quando viene stappata, ne esce una nebbiolina grigia che forma il profilo traslucido di una nave a grandezza naturale. Se entro 10 round non viene pronunciata la parola di comando scritta in rilievo sul fondo della bottiglia, l'imbarcazione rientra al suo posto. Altrimenti, prende consistenza e diventa reale, con tutto ciò che comporta. Per esempio, se si materializza all'interno di una stanza o di uno spazio troppo piccolo, subirà dei danni e li causerà a sua volta, proprio come farebbe una vera nave. Il master deve tenere conto di questo aspetto quando il proprietario utilizza la bottiglia. Pronunciare una seconda volta la parola di comando fa dissolvere l'imbarcazione in fumo e la fa tornare nel suo contenitore. Tuttavia, se non viene rimesso il tappo entro 1 turno, sia che la nave si fosse manifestata o meno, l'oggetto perde per sempre i suoi poteri. La bottiglia stessa è infrangibile, perché si considera trattata con *vetro come acciaio*. La nave è completa di equipaggio, che obbedisce agli ordini del possessore della bottiglia, e può restare in funzione per un tempo indefinito. Tuttavia, i membri della ciurma hanno i normali bisogni di un umano (es. cibo, acqua, riposo, ecc.). Se l'imbarcazione subisce dei danni o l'equipaggio delle perdite, queste saranno completamente sanate la prossima volta che verrà evocata, ma se invece viene completamente distrutta o affondata, oppure tutto l'equipaggio muore, sarà persa per sempre. Ogni nave in bottiglia contiene una specifica imbarcazione (con le statistiche riportate a p. 56 del manuale di *Labyrinth Lord™*), che il master deve determinare casualmente la prima volta che viene aperta, lanciando il dado sulla tabella seguente:

1d100	Imbarcazione
1-10	Galea grossa
11-30	Galea sottile
31-40	Nave da incursione
41-60	Veliero pesante
61-00	Veliero leggero

Occhi della visione del vero

Queste due lenti di cristallo magico si sovrappongono alle pupille degli occhi. Chi le porta può vedere tutte le cose come sono in realtà. Il soggetto vede nel buio normale o magico, individua porte segrete, nota creature e cose

invisibili, scopre le illusioni e la vera forma di creature e cose soggette a *metamorfosi* o ad altre trasformazioni, proprio come per l'incantesimo *visione del vero*. Se viene indossata solo una lente, il personaggio sarà stordito per 1 round e poi soggetto agli effetti di *visione del falso*. Non è possibile combinare due tipi di lenti magiche.

Polvere d'acqua ossea

Questa fiala contiene un liquido luminescente, nel quale galleggia una polvere grossolana ricavata da ossa umane macinate. Se viene bevuta duplica contemporaneamente gli effetti di *guarigione* e *rigenerazione*. Può anche essere cosparsa su un cadavere, morto da non più di 200 anni, e lo riporta in vita come *resurrezione*. Ne esistono di tre colori differenti: bianco per le creature buone, giallo per quelle neutrali e verde per i malvagi. Per determinare il tipo che viene trovato, occorre lanciare 1d100 – 1-50: bianco; 51-80: giallo; 81-00: verde. Se questo rimedio viene utilizzato su una creatura di allineamento differente da quello per cui è stato ideato, inverte i suoi effetti. Gli esseri viventi subiscono le conseguenze simultanee di *ferimento* e *necrosi*, mentre i cadaveri vengono completamente annientati e di essi non rimane nulla.



Pozione dell'ilarità

Questo filtro magico viene identificato come una pozione della guarigione sia all'assaggio che con mezzi magici. Dopo averlo bevuto, però, la creatura inizia a sgranare gli occhi e ridacchiare, assumendo un'espressione decisamente beota. Per i successivi 1d6+6 turni, indipendentemente dalla gravità del frangente, trova ogni situazione, dialogo, avvenimento, rimprovero, ecc. estremamente divertente e viene sopraffatto dalle risate. È letteralmente incapace di restare in silenzio, con tutte le conseguenze del caso. Non è in grado di effettuare attacchi efficaci di nessun tipo, né con armi né con incantesimi od oggetti magici, ma può difendersi con una penalità di 4 punti alla CA e ai tiri salvezza.

Pugnale +1, protettivo contro i non morti

Questo pugnale magico può, una volta al giorno, tenere a bada tutti i tipi di non morti per 6 turni. La barriera protettiva può respingere un numero di non morti che dipende dai loro DV. Se i non morti hanno 3 DV o meno, la barriera ne tiene lontani 2d12; se hanno 4 o 5 DV, ne vengono tenuti lontani 2d6; se invece i non morti hanno 6 DV o più, ne vengono respinti 1d6.

Quadrello sacro

Questo proiettile è adatto per le balestre leggere o pesanti (al 50% di probabilità per ciascun tipo). Non conferisce bonus magici al tiro per colpire o per infliggere ferite, ma è considerato un'arma +5 ai fini delle creature che può danneggiare. Un colpo andato a segno contro un bersaglio malvagio, oltre a causare il normale danno (1d6 ferite se scagliato da una balestra leggera o 1d8 ferite se lanciato con una balestra pesante), fa subire alla vittima gli effetti di *parola sacra*.

Statuina del potere meraviglioso: orso di smeraldo

Questa statuina, alta pochi centimetri, è la riproduzione in miniatura di un orso scolpito nello smeraldo. Quando si anima, ha le statistiche di un orso bianco, che agisce obbedendo al possessore. La statuina può essere usata due volte alla settimana per un massimo di 6 ore alla volta. L'orso si ritrasforma in statuina trascorso questo periodo, oppure a comando o se viene ucciso in forma di creatura.

Statuina del potere meraviglioso: pegaso d'alabastro

Questa statuina, alta pochi centimetri, è la riproduzione in miniatura di un cavallo alato scolpito nell'alabastro candido come la neve. A comando, si trasforma in una creatura di dimensioni normali agli ordini del suo possessore, con le statistiche di un pegaso, che capisce il comune ma non lo parla. Se la statuina viene rotta in forma di oggetto è permanentemente distrutta. Se viene uccisa in forma di creatura, si ritrasforma in statuina e può essere usata di nuovo. La trasformazione può avvenire una volta alla settimana per un massimo di 8 ore.

Supplizio dei ladri

Questa spada lunga +2, +4 contro i ladri, è senziente con Int 12 ed Ego 12. È di allineamento legale neutrale, quindi può essere usata soltanto da personaggi LB, LN e LM. Tutti gli altri che la toccano subiscono 1d6 ferite per round. È capace di comunicazione verbale con una voce severa e monocorde; inoltre ha *lettura della magia* sempre attivo. Parla il comune, il gergo dei ladri e la lingua del suo allineamento. Possiede i poteri di individuazione del bene e del male entro 6 m (che possono essere usati una volta a round), e delle porte segrete e delle trappole entro 3 m (tre volte al giorno ciascuno), oltre al potere magico della vista in trasparenza (come l'omonimo anello, utilizzabile tre volte al giorno). Ha un nemico prescelto, i ladri e, quando li colpisce, li paralizza a meno che non riescano in un tiro salvezza contro incantesimi. Odia qualsiasi personaggio appartenente a questa classe, indipendentemente dal suo allineamento e, se riesce ad assumere il controllo delle azioni del suo proprietario, cerca invariabilmente di farne strage, provando sempre a distruggere la locale gilda dei ladri, uccidendone sia i membri che il maestro.

Verga della cancellazione

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

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi dei maghi

Mani brucianti

Livello: 1°

Durata: 1 round

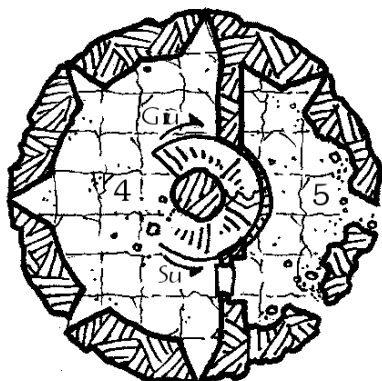
Gittata: vedi sotto

Un ventaglio di fiamme lungo 1 metro scaturisce dalle mani unite dell'incantatore, sviluppandosi in un angolo leggermente ottuso davanti a lui. Chi viene investito dalle fiamme subisce 1 ferita da fuoco per livello dell'incantatore (no tiro salvezza). I materiali infiammabili prendono fuoco immediatamente.

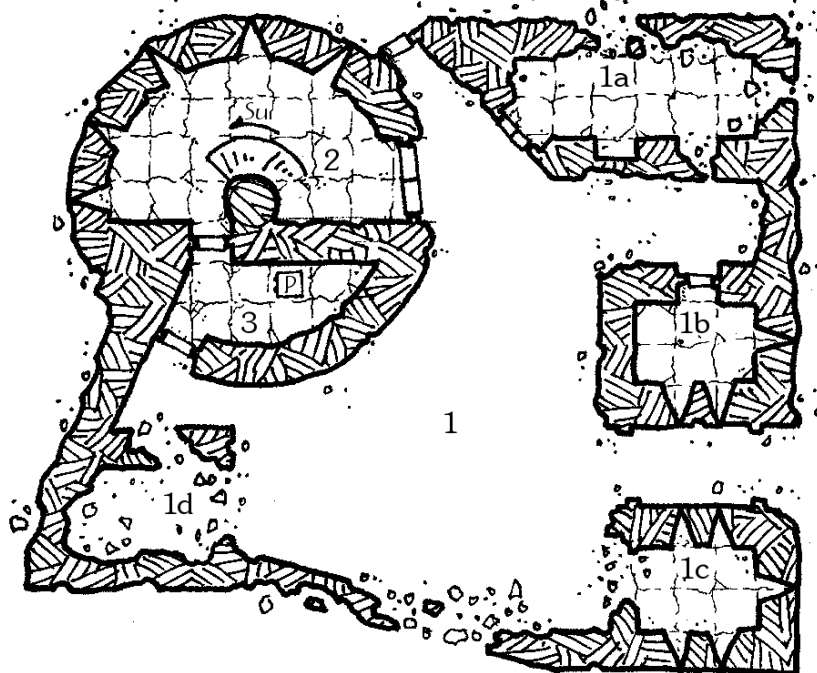


Piano superiore

Piano intermedio



Pianterreno

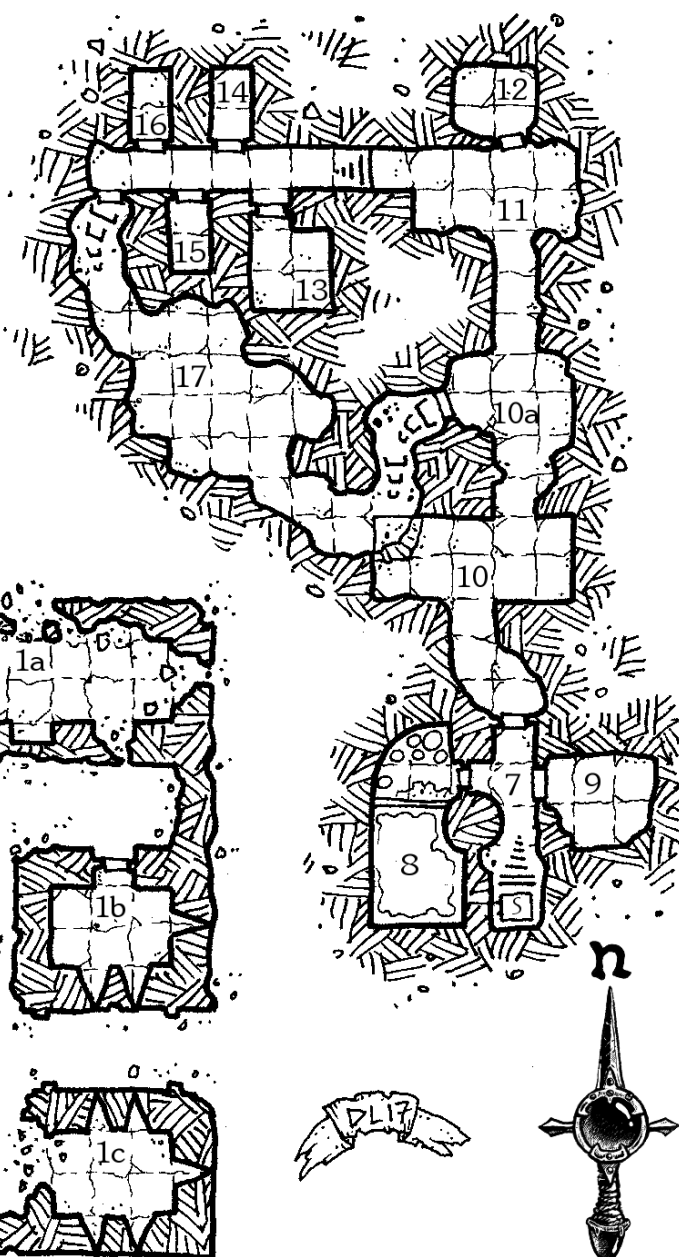


Mappa T

La torre diroccata

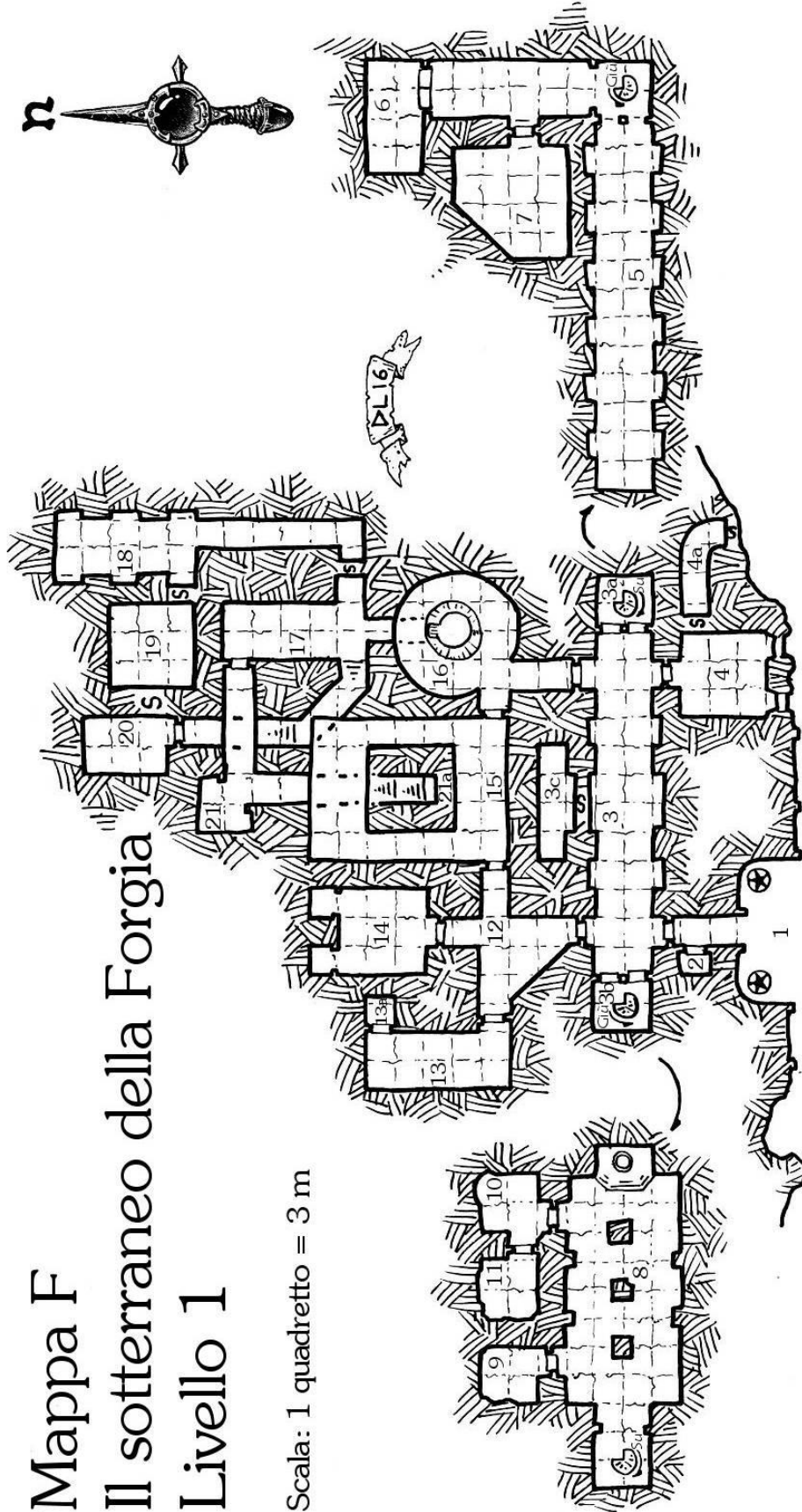
Scala: 1 quadretto = 3 m

Sotterraneo



Mappa F Il sotterraneo della Forgia Livello 1

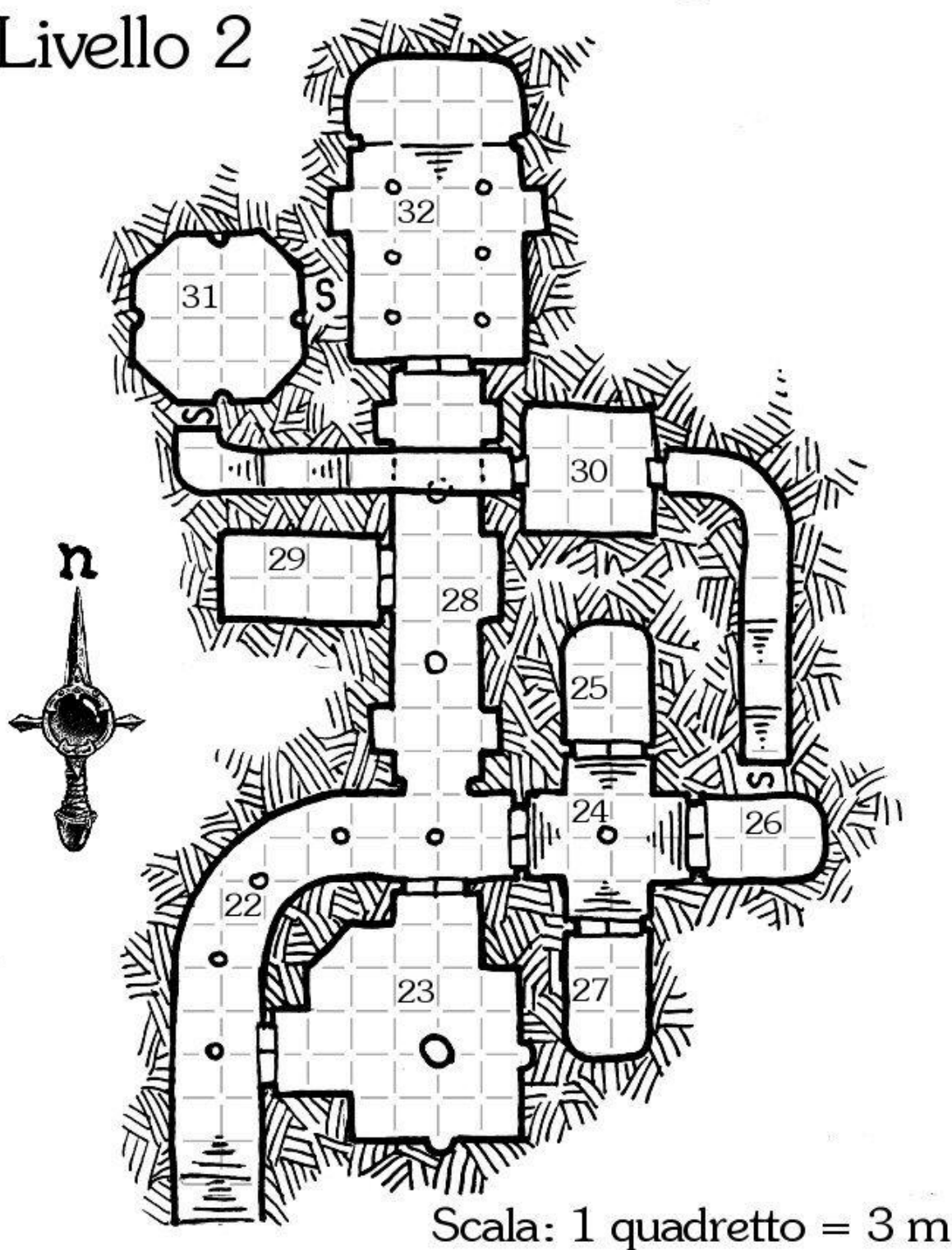
Scala: 1 quadretto = 3 m



Mappa F

Il sotterraneo della Forgia

Livello 2

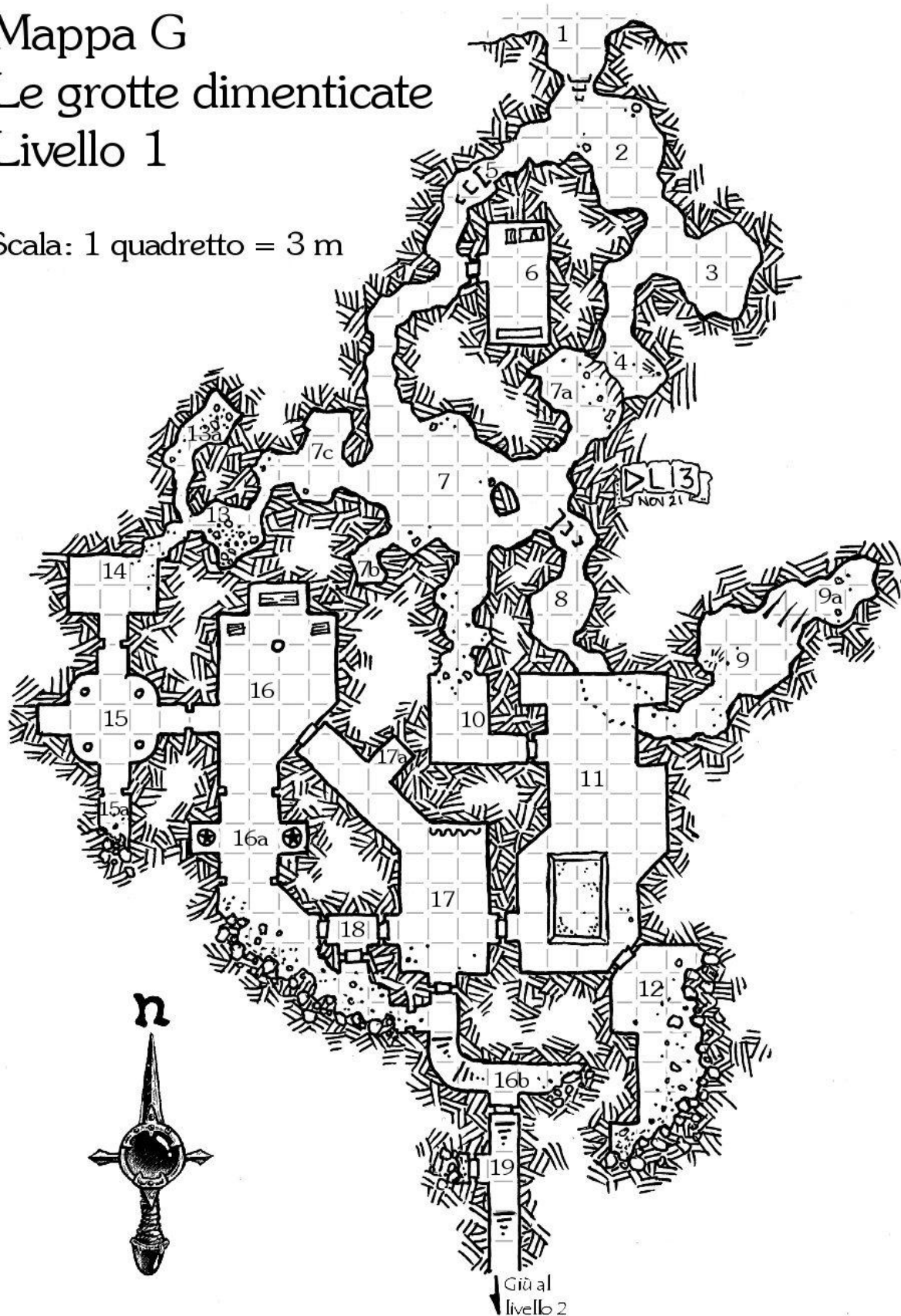


Mappa G

Le grotte dimenticate

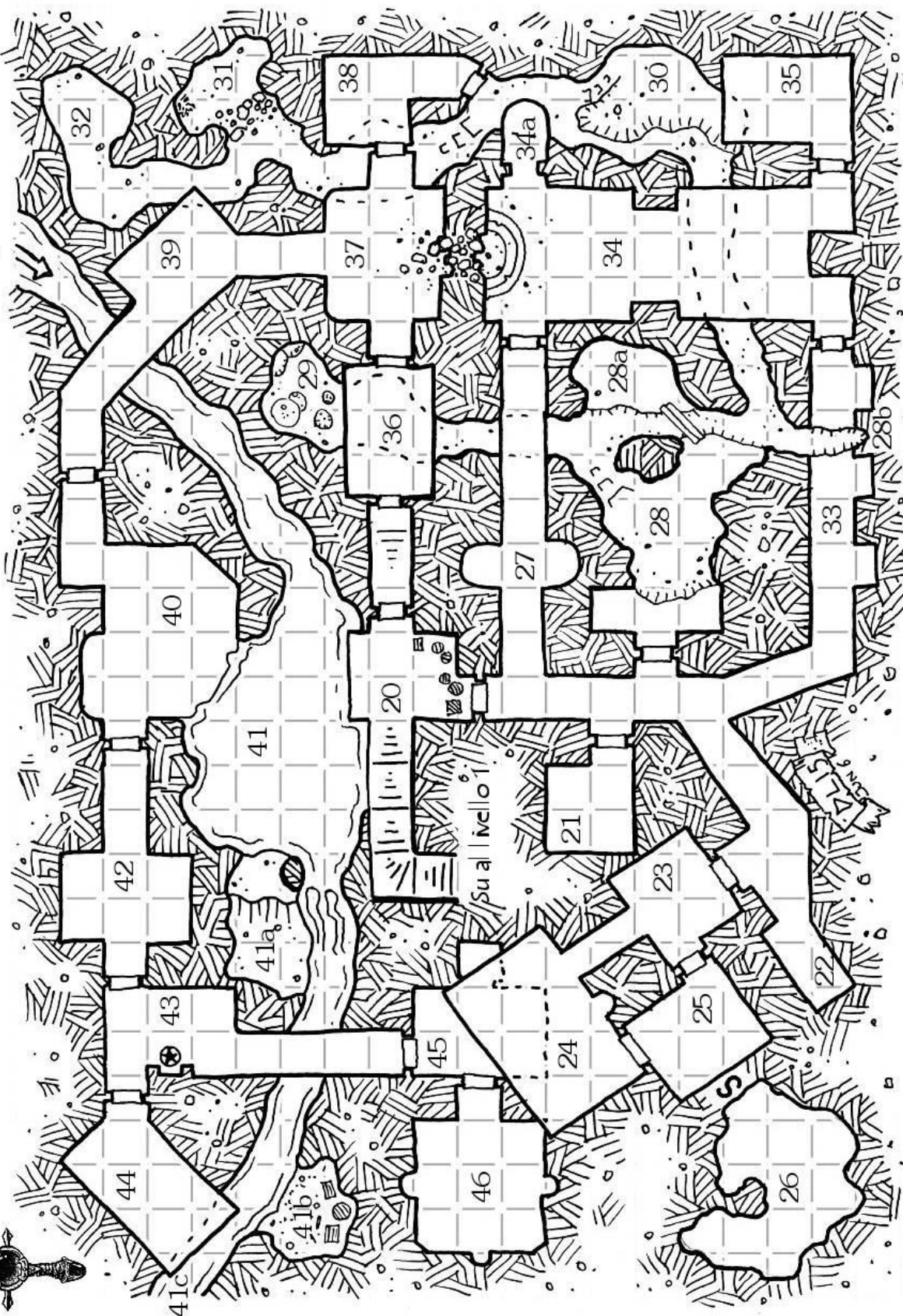
Livello 1

Scala: 1 quadretto = 3 m



Mappa G - Le grotte dimenticate - Livello 2

Scala: 1 quadretto = 3 m



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 Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax,
 Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
 Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
 Demonic Knight from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.
 Giant, Fomorian from 5E RPG: Celtic Bestiary. Copyright 2023, Mal and Tal Enterprises, LLC; Author Michael Tresca.
 Golem, Coral from Sea Monsters (5E) © 2021, Legendary Games; Authors Michael Ritter, Michael "solomani" Mifsud, Robert J. Grady, Mark Hart, Jeff Ibach, Alex Riggs, Scott D. Young, Jeff Lee, Matt Kimmel, and Jason Nelson.
 Golem, Obsidian from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 6 © 2017, Paizo Inc.; Authors: Robert Brookes, Benjamin Bruck, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Crystal Frasier, James Jacobs, Thurston Hillman, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, Jason Keeley, Isabelle Lee, Jason Nelson, Tim Nightengale, F. Wesley Schneider, David Schwartz, Mark Seifter, Todd Stewart, Josh Vogt, and Linda Zayas-Palmer.
 Gremlin from Tome of Horrors © 2018, Frog God Games, LLC; Authors: Kevin Baase, Erica Balsley, John "Pexx" Barnhouse, Christopher Bishop, Casey Christofferson, Jim Collura, Andrea Costantini, Jayson 'Rocky' Gardner, Zach Glazar, Meghan Greene, Scott Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Ian S. Johnston, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Rhiannon Louve, Ian McGarty, Edwin Nagy, James Patterson, Nathan Paul, Patrick N. Pilgrim, Clark Peterson, Anthony Pryor, Greg Ragland, Robert Schwalb, G. Scott Swift, Greg A. Vaughan, and Bill Webb.
 Shade from Zargoth's Tome of Familiars, Copyright 2021, Arcana Games, LLC.
 Skeleton is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Shoggoth from Tome of Beasts 1 ©2023 Open Design LLC; Authors: Daniel Kahn, Jeff Lee, and Mike Welham.
 Two-Headed Troll from Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Oliver Charles MacDonald.
 Weird from the Tome of Horrors II, copyright 2004, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

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.

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 Eva Micháková. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-woman-youth-beauty-8310829/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork © STEVE ROBERTSON, used with permission. Some art by J.M. Woiak and Heather Shinn of the STINKYGOBLIN, © 2016.

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

CHDDCM8 I Figli della Forgia, copyright 2026 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it