

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Il Sigillo d'Ambra
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Felipe Gaona
Illustrazioni: Jeff Freels, Mariana Ruiz Villarreal, Nate Furman, Steve Robertson, William McAusland
Mappe: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2017 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDM1 - 1ª Edizione - Dicembre 2017

INDICE

Introduzione	4
L'ombra del teschio	5
L'avventura ha inizio	8
Caccia tra i Picchi dei Giganti	10
Il sentiero segreto	28
La Torre di Ossidiana	37
La ricerca degli oggetti	47
Percorrendo il Sentiero del Dolore	48
La Grotta del Teschio	52
Officiare il rituale	56
Lo scontro finale	57
Concludere l'avventura	59
Faccia di Teschio	60
Nuovi mostri	60
Nuovi oggetti magici	63
Mappa P – I Picchi dei Giganti.	33
Mappa N – Tana dei naga	34
Mappa T – La Torre di Ossidiana	35
Mappa G – La Grotta del Teschio	35

Abbreviazioni

1/2E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
1/2O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i>	PnG personaggio non
CM caotico malvagio	<i>Edizione Avanzata</i> ™	giocante
CN caotico neutrale	LM legale malvagio	PX punti esperienza
Cos Costituzione	LN legale neutrale	R ramingo
CT classe tesoro	M mago	Sag Saggezza
D druido	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
Des Destrezza	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire
DV dadi vita	Mn monaco	classe armatura 0
E elfo	mo monete d'oro	TS tiri salvezza
Fer ferite inflitte	Mor morale	U umano
For Forza	Mov movimento	UN umano normale

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Ambientazione

Il Sigillo d’Ambra è un’avventura per un gruppo di personaggi di livello 15-20. Una compagnia ben assortita è fondamentale per la buona riuscita e la risoluzione della missione, e si consiglia la presenza di almeno un mago e un chierico tra i personaggi. La storia è ambientata in territori selvaggi e montagnosi, che il master può facilmente adattare a qualsiasi campagna fantasy semplicemente cambiando i nomi delle principali località. Diversamente da altre avventure, questa impegna i PG nell’esplorazione di una vasta area montuosa. Il gruppo è libero di girovagare seguendo la via che preferisce, senza un itinerario prefissato, per cui è fondamentale che il master gestisca in modo intelligente e flessibile i singoli incontri, almeno finché i personaggi non raggiungono la Torre di Ossidiana.

L’avventura presuppone che i PG siano equipaggiati con calde pellicce, abiti pesanti, cappucci di pelo, guanti e stivali robusti ed impermeabili, dato che la spedizione sui Picchi dei Giganti si preannuncia gelida e tra la neve. Qualora gli avventurieri dovessero perdere questi abiti protettivi, il master deve applicare le conseguenze del freddo intenso (vedi sotto), che rischia di diventare un ostacolo letale e insuperabile. Si consiglia pertanto di utilizzare la massima attenzione in tal senso, evitando di aggiungere un nemico imbattibile ai tanti spietati oppositori che i PG dovranno già affrontare nel corso del modulo.

Movimento nelle terre selvagge

Un personaggio può viaggiare nelle terre selvagge a una velocità giornaliera in chilometri pari a quella in metri che è in grado di percorrere in un turno all’interno di un labirinto. Quindi un personaggio con una velocità di esplorazione di 36 metri è in grado di muoversi nelle terre selvagge a una velocità di 36 km al giorno.

È probabile che non tutti i personaggi abbiano la stessa velocità di movimento, pertanto, se vorranno rimanere in gruppo, dovranno muoversi alla velocità del più lento tra loro.

Occorre anche tener presente che il numero di chilometri percorribili dai personaggi in un giorno presuppone che essi si muovano senza impedimenti e su un percorso libero da ostacoli. Ogni altra condizione modificherà la distanza percorsa giornalmente sulla base di una frazione della stessa, come sotto indicato.

Terreno	Modifica
Deserto, colline, foresta	-1/3
Giungla, paludi, montagne	-1/2
Strada	+1/3

Esempio: se i personaggi sono normalmente in grado di muoversi 36 km al giorno, viaggiando su strada potranno

percorrerne 48 al giorno (36+12). Se stanno viaggiando attraverso terreni montuosi potranno percorrere 18 km (36-18) al giorno. Alcuni tipi di terreno, inoltre, possono rallentare ulteriormente il movimento a discrezione del master, come nel caso in cui i personaggi debbano attraversare burroni, fiumi o altri ostacoli naturali. Durante il loro peregrinare tra i Picchi dei Giganti, i personaggi per gran parte del tempo si muoveranno tra le montagne (-1/2), a meno che non stiano percorrendo strade (+1/3) o sentieri (nessun modificatore al movimento).

Oltre a sottostare a queste condizioni in grado di influenzare la velocità di movimento, i personaggi possono decidere di effettuare una marcia forzata. La marcia forzata consiste in una giornata di viaggio duro e pesante, che aumenta la velocità di movimento di +1/2. In questo caso, però, i personaggi dovranno riposare per 24 ore al termine della marcia. In condizioni normali, durante i viaggi nelle terre selvagge i personaggi dovranno riposarsi un giorno per ogni sei giorni di viaggio.

Perdere l'orientamento

I personaggi possono seguire con sicurezza sentieri, strade o altri punti di riferimento noti senza alcun timore di perdersi. Se si viaggia nelle terre selvagge senza una guida, invece, perdere l'orientamento è relativamente facile.

All'inizio di ogni giorno di viaggio il Signore dei Labirinti deve tirare il dado percentuale (d%) per determinare se il gruppo si è perso, cosa che si verifica con un probabilità del 32% quando viaggia tra le onnipresenti montagne dei Picchi dei Giganti.

Se il tiro del dado indica che il gruppo si è perso, è possibile che i personaggi non se ne rendano conto immediatamente. Potrebbero anzi non accorgersene per giorni, continuando a muoversi nella direzione sbagliata.

Il master deciderà in quale direzione si sta muovendo il gruppo e di quanto si sia scostato da quella in cui intendeva viaggiare. La scelta più plausibile, mentre i PG viaggiano all'aperto, è una direzione che sia deviata solo leggermente. Ad esempio, se il gruppo intendeva dirigersi a sud, si muoverà verso sudest o verso sudovest.

Effetti del freddo intenso

Quando la temperatura è inferiore ai -10 °C, cosa che accade regolarmente sulla catena di montagne dei Picchi dei Giganti, tranne che nelle ore più calde della giornata, ogni personaggio che non è equipaggiato con abiti adatti deve effettuare ogni ora una prova di Costituzione (vedi p. 55 del manuale di *Labyrinth Lord™*). In caso di fallimento, subisce 1d4 ferite da congelamento e perde temporaneamente 1d4 punti di Costituzione.

Se i danni da congelamento causano la perdita della metà o più dei punti ferita totali del personaggio, le parti del corpo più piccole – come le orecchie, il naso, le dita dei piedi e delle mani, ecc. – possono congelarsi del tutto e richiedere l'amputazione. A discrezione del master, questi effetti possono far perdere permanentemente punti di Costituzione, di Destrezza (dita congelate) e/o di Carisma (pelle annerita, altri sfregi).

Se la Costituzione è ridotta alla metà o meno del punteggio originale, il personaggio deve dimezzare il movimento e

subisce una penalità di -4 a tiri per colpire, ferite inflitte, tiri salvezza e prove di attributo. Se arriva a zero, muore congelato.

I punti ferita subiti a causa del congelamento possono essere curati normalmente con la magia o il riposo (con l'eccezione degli eventuali danni permanenti), mentre i punti di Costituzione perduti vengono recuperati, al ritmo di uno al giorno, soltanto con la convalescenza in un luogo adeguato e al caldo.

Opzione di avventura macabra

Questo paragrafo è riservato solo ai master che intendono conferire un tocco di cupo realismo al modulo. Se ne consiglia l'utilizzo in quanto aggiunge ulteriori motivi di azione alla missione contro il lich e dà all'intera vicenda un tocco macabro.

Se il master sceglie questa opzione, deve far sì che tutti i PG uccisi nel corso dell'avventura i cui corpi non vengano recuperati dai compagni oppure non siano palesemente distrutti (per esempio, inceneriti dal soffio della chimera, spappolati da un masso scagliato dai ciclopi, precipitati in abissi senza fondo e via dicendo) siano "rianimati" dal lich e annessi alle sue orde. Anche se il gruppo si premura di seppellire i caduti, gli sgherri non morti di Faccia di Teschio impiegheranno ben poco per riportare alla luce i cadaveri. Se poi il gruppo è costretto a lasciarsi dietro i propri morti, magari durante una fuga precipitosa, questa possibilità è ancora più plausibile.

Una volta che si è impadronito del cadavere di un PG, Faccia di Teschio si dedica alla rianimazione del corpo tramite le oscure arti negromantiche di cui è padrone. Quelli che un tempo erano possenti eroi pronti a tutto per estirpare la minaccia del lich ora divengono semplici pedine nelle sue mani scheletriche. Il master può convertire gli ex-personaggi in mostri utilizzando le statistiche dei senzamorte (vedi la sezione nuovi mostri), assegnando loro il massimo dei pf disponibili e un bonus di +4 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. L'allineamento morale dei personaggi tramutati in non morti diviene immediatamente malvagio, ed essi sono completamente e irrimediabilmente asserviti a Faccia di Teschio.

Per simulare l'orrore suscitato dalla sorte degli sfortunati alleati, quando li incontra ogni PG deve effettuare un tiro salvezza contro paralisi con una penalità di -4. Se ha successo, il personaggio può combattere con una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte, mentre se fallisce viene raggelato dal terrore e non può effettuare alcuna azione per i successivi 1d4+1 round.

Inoltre, se gli avventurieri trasformati in non morti hanno con sé il proprio equipaggiamento, possono continuare a utilizzarlo, rivelandosi quindi degli avversari ancora più letali.

L'OMBRA DEL TESCHIO

Le origini del male

Dekooc Kerkraad è un nome ancora oggi temuto e rispettato persino dai maghi e dai potenti stregoni dei circoli più arcani e segreti. Molti lo considerano un'incarnazione dei demoni infernali o della malvagità stessa, un cherubino del male e un diabolico angelo della corruzione. Egli era un potentissimo mago, negromante e demonista, nato oltre

500 anni fa. La sua padronanza delle arti nere, le conoscenze arcane che gli permettevano di evocare i demoni di rango più elevato, soggiogandoli e sottomettendoli ai suoi contorti voleri, la capacità negromantica di sfidare e beffare persino la morte ne facevano un individuo estremamente pericoloso, potente e malvagio.

Nato da una famiglia originaria delle steppe solitarie e selvagge, Dekooc era il settimo figlio del settimo figlio di uno sciamano che si dice fosse in grado di dominare i demoni degli elementi, mentre sua madre era un profetessa veggente che aveva ereditato il dono trasmessosi attraverso la linea femminile della sua stirpe per innumerevoli generazioni. Date queste insolite premesse, apparve subito chiaro fin dalla più tenera età che nelle vene di Dekooc scorreva un sangue frammisto al fluido astrale che permea l'essenza della magia.

La notte della sua nascita, avvenuta durante un'eclissi totale di luna, il cielo fu oscurato da una fosca tempesta in cui le forze stesse della natura sembravano essere state risvegliate nel loro primitivo furore. Da nord provenivano nubi rossastre solcate da lampi cremisi che saettavano nel cielo come le folgori degli dèi. Da sud il fronte della burrasca si avvicinava nero e lugubre, come un enorme sudario di tenebra e malasorte che presto incappucciò col suo buio opprimente le terre circostanti. A est il cielo era giallo come la pelle imputridita di un malato inguaribile e turbini di sabbia vorticavano tra i nubi come sciami infuriati e apportatori di morte. A ovest, infine, il firmamento era di un innaturale colore violaceo che sfumava in mille tinte più chiare e più scure, dall'indaco al viola funebre.

Questi foschi presagi portarono gli abitanti della tribù a un superstizioso ostracismo nei confronti del neonato e della sua famiglia. Il ragazzo crebbe praticamente senza amici e si rifugiò nella lettura e nell'apprendimento sotto la guida dei genitori, il cui odio verso la gente che li aveva isolati crebbe costantemente e si trasmise al giovane Dekooc man mano che questi cresceva. I segni della malasorte sembravano trapelare anche dal fisico stesso del ragazzo, che era molto alto ed emaciato, con il volto scavato e gli zigomi sporgenti che incorniciavano due occhi sottili e distanti tra loro, dallo sguardo al tempo stesso cupo, intelligente e malevolo. Braccia e gambe, sproporzionatamente lunghe rispetto al corpo, sembravano le appendici di un gigantesco ragno e la carnagione molto pallida completava un quadro tutt'altro che rassicurante nell'aspetto del giovane.

Da apprendista a maestro

Dekooc era comunque intelligente e brillante, imparò a leggere a soli quattro anni e a 10 aveva appreso dalla madre i rudimenti della magia. Nella comunità, la famiglia era ormai vista come una congrega di stregoni da evitare come la peste, e tale convinzione aumentò via via che Dekooc diventava adulto e migliorava la sua padronanza delle arti arcane. Un mago di passaggio notò le capacità del giovane, quando questi aveva solo 14 anni, e ne rimase sbalordito. Dopo un colloquio con i genitori acconsentì a prenderlo come apprendista e lo portò con sé nella capitale. Per una dozzina d'anni Dekooc si immerse nei segreti della magia sotto la guida del suo esperto mentore, finché raggiunse alti

gradi di conoscenza e superò brillantemente la prova finale dell'Accademia delle Arti Magiche, divenendo così a tutti gli effetti un membro della comunità dei maghi.

Tuttavia Dekooc, ormai divenuto un personaggio importante e rispettato che stava rapidamente salendo l'infida scala del successo, non era contento dei risultati raggiunti. Il suo animo era infatti maligno e corrotto, la sua mente scellerata bramava le conoscenze proibite della negromanzia e della demonologia, che gli avrebbero dato un potere senza eguali. Quando cercò di apprendere questi segreti dai libri proibiti tenuti sotto chiave nella biblioteca del suo mentore, questi lo scoprì e ne scaturì un breve ma cruento duello magico, che si concluse con la vittoria – nemmeno troppo sorprendente – del perfido Dekooc. Il giovane fece passare la morte del suo maestro come un incidente avvenuto durante un esperimento e ne falsificò abilmente il testamento, entrando così in possesso di tutti i beni del defunto.

Fu allora che poté nuovamente immergersi nello studio e nella ricerca, esplorando però non la magia bianca ma quella nera, corrotta come la sua anima. La sua brama di sapere era tale che pochi furono i segreti che gli restarono ignoti, mentre le sue brillanti capacità intellettive gli permisero di penetrare senza eccessivo sforzo tutti quegli enigmi che rimanevano celati alle menti più semplici. Dopo un ventennio durante il quale si isolò sempre più dal mondo che lo circondava, si sentì finalmente pronto a mostrare tutto l'oscuro potere di cui si era impossessato. La padronanza delle arti nere e la sua non più celata malvagità gli crearono presto molti nemici, persino tra i corrotti maghi della capitale, ma Dekooc non si fece intimorire e anzi eliminò subdolamente molti degli avversari che avevano osato sfidarlo apertamente oppure si erano permessi di ficcare troppo il naso nelle sue faccende private.



Nel frattempo, la sola conoscenza delle arti arcane non gli bastava più. Divenne un fervente seguace di Orcus, il demone Principe dei Non Morti, con la convinzione che ciò gli avrebbe garantito l'accesso assoluto ai segreti più oscuri che aveva già iniziato ad apprendere tramite la negromanzia. Fece scavare delle segrete sotto la propria residenza, dove eresse al suo nuovo dio blasfemi altari fatti di ossa umane, sopra cui scorreva a litri il sangue innocente dei sacrifici umani che quotidianamente venivano officiati. Fu così che Dekooc divenne un chierico, oltre che un mago, e il suo potere aumentò ulteriormente.

Obnubilato dalla sete di dominio e dal delirio di onnipotenza, più volte scatenò le sue orde di non morti contro alcuni piccoli villaggi sperduti per catturare nuove vittime da sacrificare e saccheggiarne le ricchezze, in modo da rimpinguare così i suoi forzieri che andavano costantemente svuotandosi a causa delle enormi spese necessarie per le ricerche magiche che conduceva incessantemente. Fu questa la goccia che fece traboccare il vaso e ben presto un consiglio di maghi decretò che la minaccia costituita da Dekooc era ormai troppo importante per essere ignorata. Nel breve volgere di alcune settimane fu deciso di intraprendere una spedizione contro l'empio stregone, per mettere fine una volta per tutte alle sue efferatezze.

La torre nera

Nel corso dei suoi studi ed esperimenti, Dekooc era riuscito a entrare in contatto con alcuni dei demoni più malevoli e potenti, i quali gli rivelarono il piano ordito dai suoi nemici. Il negromante non venne dunque colto impreparato e, nel corso di una sola notte, fece costruire da quegli stessi demoni una Torre di Ossidiana nera, nascosta tra le pendici desolate delle montagne Picchi dei Giganti, sul confine settentrionale del regno. Vi trasferì tutti i libri e gli oggetti più importanti che aveva accumulato nel corso delle sue ricerche e quindi decise di uscire di scena, per accrescere ulteriormente il suo potere e completare indisturbato le ricerche e gli esperimenti che stava conducendo, e poi tornare a dare una lezione a coloro che avevano osato sfidarlo così stoltamente.

Da tempo Dekooc aveva deciso, infatti, di compiere il grande salto e intraprendere il rituale che lo avrebbe trasformato in un lich, il più potente e terribile dei non morti. L'intervento dei suoi nemici non fece altro che accelerare la sua scelta. Era ormai uno dei più devoti e apprezzati sudditi di Orcus, il che di certo lo aiutò in questo suo progetto. A tal fine, una volta completato in gran segreto per mezzo di incantesimi di teletrasporto il trasferimento alla torre dei suoi beni più importanti, preparò la trappola per i suoi ignari avversari. Si procurò un pezzo di ambra primordiale da usare come filatterio e strinse degli spaventosi patti con i demoni più abietti, i quali accettarono di incantare il Sigillo d'Ambra per renderlo invulnerabile a qualunque mezzo di distruzione mortale, sia fisico che magico. Quindi nascose il Sigillo nella sua nuova torre, certo che il suo corpo fisico – ormai trasformato in un lich – non potesse essere ucciso definitivamente in alcun modo. Si dispose quindi ad attendere l'imboscata dei suoi nemici, che non si fece attendere molto.

Durante una notte di luna piena, i maghi assaltarono la residenza di Dekooc nella capitale per eliminare una volta per tutte il pericoloso rivale. Nessuno si aspettava però di trovarsi di fronte un avversario coi nuovi poteri di un non morto, ed egli mascherò il suo aspetto in modo tale da non suscitare sospetti tra gli assalitori. Il lich finse di opporre una strenua resistenza ma in realtà non fece nemmeno sfoggio di tutte le sue abilità speciali, per non mettere al corrente i nemici delle sue incredibili capacità. Nella battaglia magica che seguì, la villa di Decook fu quasi rasa al suolo e il negromante stesso finse di venire annientato dagli assalitori, soccombendo a una pioggia di energia magica. Più tardi, esaminando le rovine, venne trovato un corpo irriconoscibile che si pensò essere quello del malvagio stregone e la faccenda fu ritenuta chiusa, con un sospiro di sollievo da parte di tutti. I maghi che avevano partecipato all'assalto si divisero le proprietà del defunto e le cose vennero messe a tacere.

In realtà i fatti si erano svolti in maniera ben diversa. Dekooc, dopo essersi sbarazzato di un paio di rivali che gli risultavano particolarmente sgraditi, fece credere di venire sopraffatto dalla veemenza dell'assalto nemico. Quando le potenti magie distruttive dei rivali lo colpirono, chiunque altro sarebbe caduto sotto i poteri combinati di quei maestri dell'arcano. Ma Dekooc non era più un semplice mortale, dato che la sua anima era al sicuro nel Sigillo d'Ambra, e gli incantesimi scagliati per ucciderlo colpirono senza alcun effetto. Con uno stratagemma che aveva preparato in precedenza, causò il crollo di buona parte della sua stessa dimora. Nel trambusto che seguì, si teletrasportò fino alla Torre di Ossidiana, scomparendo dalla scena per innumerevoli anni a venire. Dietro di sé lasciò un cadavere carbonizzato, appartenente a un vagabondo ucciso qualche giorno prima, incantato in modo tale che nessuna divinazione magica potesse rivelare l'inganno. Questa fu l'ultima volta che Dekooc venne visto nelle sue spoglie mortali nella capitale, anche se in seguito la visitò più volte nella sua nuova identità.

La leggenda di Faccia di Teschio

Nella segretezza più assoluta e protetto dall'inviolabile Torre di Ossidiana, Dekooc scomparve per molti secoli agli occhi del mondo. Le uniche volte che usciva dalla sua dimora era per procurarsi nuovi testi occultati da studiare, materiale per le proprie ricerche ed evocazioni demoniache, e per compiere di quando in quando dei saccheggi per accaparrarsi altro denaro e prigionieri da immolare sui blasfemi altari del suo signore Orcus. A tal fine assoldò una banda di mercenari senza scrupoli, che uccise avvelenandone il cibo e quindi tramutò in fedeli servitori non morti senza cervello né volontà. Le orde infernali assalivano piccoli villaggi, carovane isolate e persino tribù di umanoidi e clan di semiumani, senza lasciare testimoni e depredando le vittime di ogni ricchezza.

Questi nuovi introiti permisero al lich di proseguire per centinaia di anni i propri studi e ricerche. Nel corso della sua attività, Dekooc era ormai riuscito a padroneggiare in maniera eccelsa le arti oscure della negromanzia e della demonologia. Grazie alla prima aveva creato un peculiare seguito di non morti, che chiamò i senzamorte e i redivivi,

fedeli servitori, guerrieri e schiavi, mentre con la seconda si era assicurato sapere proibito e protezione soprannaturale per il Sigillo d'Ambra che conteneva la sua anima.

Ma la conoscenza ha un prezzo, specie quella arcaica e occulta. Per il lich, è rappresentato dalle numerose menomazioni fisiche e aberrazioni mentali che lo affliggono, riducendolo all'essenza malvagia, empia e corrotta di sé stesso. Un'ombra scura, carica di potere e scrigno di sapienza magica antichissima, circondata da uno stuolo di schiavi non morti e servitori demoniaci!

Nelle leggende dei popoli che abitano le steppe lungo i confini del regno, questo stregone viene chiamato Faccia di Teschio. Si dice che viva da millenni e non morirà mai, dato che non ha anima mortale e il suo corpo è immune alle ferite e al trascorrere del tempo. Egli esercita un dominio assoluto sulle arti negromantiche e demoniache, e abita in una torre nera vomitata dai più oscuri recessi della terra, dove compie i suoi blasfemi esperimenti e da cui partono orde di non morti per razzare e devastare le terre circostanti. Un giorno, quando Faccia di Teschio avrà appreso anche l'ultimo segreto delle arti arcane proibite, marcerà dalla sua dimora per sciamare sul mondo e distruggerlo, mettendo in ginocchio i popoli e le nazioni che non abbasseranno il capo sotto il suo giogo spietato.

Poche sono le persone che possono affermare di avere visto anche soltanto i servi non morti del negromante, per non parlare dello stregone stesso e della sua torre, che vengono citati nelle antiche storie, mai confermate da nessuno in tempi recenti. Ma come spesso accade, anche stavolta le leggende non sono lontane dal vero, e infine Faccia di Teschio si sente finalmente pronto per rivelarsi nuovamente al mondo e colpire coloro che oseranno opporgli con tutta la forza del suo pugno ammantato di magia.

L'AVVENTURA HA INIZIO

Il master deve trovare un modo convincente per coinvolgere i personaggi nell'azione. Visto che ormai i PG hanno raggiunto un livello di esperienza notevole, di sicuro si saranno fatti una reputazione non soltanto come "semplici" avventurieri, ma potrebbero anche occupare posizioni di spicco nell'ambito della vita sociale e politica della comunità. In ogni caso, in veste di eroi ormai famosi e abituati a trattare faccende di ogni tipo oppure come personalità importanti e rinomate, è sulle loro spalle che ricadrà l'onere di incrociare il cammino di Faccia di Teschio.

Sarà proprio il sovrano a far convocare i personaggi, se necessario utilizzando anche le maniere rudi o l'arma del ricatto e dell'inganno, per assegnare loro il delicato e fondamentale compito di indagare su quello che sta accadendo nel regno.

Negli ultimi mesi, infatti, molti villaggi e cittadine che si trovano alle propaggini della catena montuosa dei Picchi dei Giganti e nelle brughiere settentrionali sono stati assaliti, razziati e devastati da bande di non morti formate da numerose creature. I mostri sembrano essere guidati da un'intelligenza superiore, che impartisce loro ordini precisi e organizza le scorrerie secondo dettami di tattica e strategia sconosciuti ai non morti di rango più basso.

Gli attacchi avvengono sempre di notte e si esauriscono nel giro di breve tempo. Gli assalitori agiscono in maniera

coordinata e con spietata efficienza. Non si fanno scrupolo di uccidere e distruggere, ma al contempo sono sempre attenti a saccheggiare ogni ricchezza che gli capita a tiro e a rapire uomini e donne di cui, poi, non si hanno più notizie. I razziatori spariscono nell'oscurità, silenziosi e spettrali come sono apparsi, e nessuno è mai stato in grado di seguirli a lungo. Ormai sono più di una dozzina gli insediamenti che hanno subito furti e saccheggi, per cui il sovrano in persona ha deciso di intervenire per porre fine alla minaccia.

Purtroppo nessuno ha la benché minima idea di chi o che cosa si celi dietro alle orde di non morti che stanno imperversando per il paese, terrorizzandolo. Alcuni sostengono che si tratti di una maledizione divina, altri che un potente demone sia uscito dal suo regno nelle viscere delle montagne per recare terrore e distruzione tra i mortali, mentre a qualcuno è tornata alla mente la leggenda di Faccia di Teschio, un antico negromante ucciso secoli fa dai maghi della capitale per le sue azioni abiette e che ora sarebbe tornato dall'oltretomba per risvegliare i morti e placare la propria sete di vendetta. In questa fase il master deve stare attento a lasciare le cose avvolte nel mistero, ma al contempo sentirsi libero di aggiungere le congetture più inverosimili o fantasiose che desidera.

Il master deve gestire l'incontro con il regnante come ritiene più opportuno, anche a seconda della tipologia di ogni singolo gruppo di avventurieri. Se i PG hanno ricevuto titoli e possedimenti, potrebbero essere obbligati a rispondere alla chiamata, altrimenti sarà possibile convincerli con ricompense allettanti che solo un re è in grado di concedere. Naturalmente potrebbe optare anche per qualche metodo più subdolo, come per esempio far sì che tra i villaggi depredati dai non morti ci sia anche quello natio di uno (o più) dei PG e che tra le vittime figurino dei loro familiari e amici di vecchia data. Come sempre, il master ha la più completa libertà nell'organizzare le cose a proprio piacimento e nella maniera che ritiene più opportuna per il suo gruppo di gioco, sia per quanto riguarda il coinvolgimento nell'avventura che per le ricompense da offrire.

Voci e dicerie

Il master può rivelare alcune informazioni e leggende che circolano nel regno a proposito dei recenti avvenimenti. Se i personaggi chiedono in giro, sia nella capitale che negli insediamenti attraversati durante il viaggio, hanno l'opportunità di raccogliere indiscrezioni e dicerie. Ogni PG deve ricevere almeno una singola informazione, più una o due supplementari se effettua con successo delle prove di Carisma.

Il master deve tirare segretamente 1d20 e comunicare al giocatore interessato le notizie di cui viene a conoscenza, consultando la tabella che segue. Il master può aggiungere ulteriori indiscrezioni, se lo desidera, ma si consiglia di non fornire altre voci vere (V), anche se non c'è limite a quelle false (F) che possono essere divulgate. Se un PG ottiene un risultato che è già uscito in precedenza, bisogna tirare nuovamente il dado. Le informazioni vanno rivelate gradualmente nel corso del viaggio, nei momenti opportuni, perché il gruppo possa farsi un'idea della situazione e studiare un piano di azione mentre si avvicina alle

montagne.

1d20 Voci e dicerie

1	Tra i Picchi dei Giganti si è aperto un varco dimensionale che collega direttamente il Piano materiale con quello dell'energia negativa, da cui provengono i non morti che stanno mettendo a ferro e fuoco il regno (F).
2	Un essere dal terrificante volto scheletrico è stato visto partecipare ad alcune delle scorribande (V).
3	I razziatori non morti sono guidati da uno spaventoso demone (F).
4	I giganti che vivono tra le montagne hanno formato un'alleanza per opporsi alle creature non morte (F).
5	Una torre di pietra nera, temuta ed evitata da tutti, sorge da qualche parte tra i Picchi dei Giganti (V).
6	In ogni villaggio depredato i non morti hanno rapito alcuni abitanti (V).
7	I razziatori non si impossessano mai degli oggetti e delle monete d'argento (F).
8	Tra le vette dimora una strega malvagia con la sua coorte di mostri divoratori di uomini (V).
9	Le orde dei non morti appaiono e scompaiono misteriosamente in uno sbuffo di fumo rossastro che puzza di zolfo (F).
10	Tra le fila dei non morti ci sono anche gli scheletri di alcuni giganti (F).
11	I non morti sono una piaga inviata dalle divinità per punire il regno a causa del comportamento blasfemo del sovrano e della sua famiglia (F).
12	Tutte le creature che assaltano i villaggi sono immuni agli incantesimi e al potere dello scacciare i non morti dei chierici (F).
13	Il rifugio dei razziatori è da qualche parte tra i Picchi dei Giganti, ma nessuno è stato finora in grado di scoprire dove si trova esattamente (V).
13	Le persone uccise durante le razzie tornano "in vita" dopo poche ore sottoforma di non morti (F).
14	Dietro a tutta questa faccenda dei razziatori c'è lo zampino del sovrano, che ha un disperato bisogno di rimpinguare le proprie casse (F).
15	La notte precedente all'apparizione dei non morti la luna si tinge di un malsano e innaturale color rosso sangue (F).
16	La dimora del signore dei non morti è protetta da una tribù di giganti delle rocce e delle nuvole (F).
17	Qualche mese fa, una spedizione di esploratori e studiosi è scomparsa durante una missione sulle montagne per tracciare nuove carte geografiche (V).
18	Le ferite inferte da alcuni dei non morti più potenti non possono essere guarite in alcun modo, e portano alla morte per infezione e cancrena nel giro di pochi giorni (F).
19	Una peculiare comunità di uomini pesce, non del tutto ostili agli umani, dimora nel principale lago della regione dei Picchi dei Giganti (V).
20	Il capo dei razziatori possiede un bastone incantato che sprigiona un raggio magico capace di far avvizzire un uomo fino alla morte in pochi istanti (F).

In viaggio

Una volta presi tutti gli accordi necessari, il sovrano congeda il gruppo, non senza prima pronunciare un pomposo discorso che ha lo scopo di fissare nella mente dei PG l'importanza della missione loro affidata e quanto essa sia determinante per le sorti dell'intero regno. A questo punto i personaggi vengono affidati a uno dei molti dignitari di corte, che ha il compito di assisterli nella preparazione vera e propria del viaggio fino ai confini settentrionali, dove sveltano i Picchi dei Giganti.

La meta precisa è ciò che resta di uno sperduto villaggio, il più settentrionale di tutto il regno, che è stato depredato e distrutto solo qualche giorno fa. Il piccolo insediamento sorge nel mezzo delle montagne e ormai non ne rimane che un pugno di casupole abbandonate, mentre i pochi abitanti che sono scampati alla furia dei razziatori hanno cercato riparo nei villaggi circostanti, da dove hanno dato l'allarme.

Il gruppo può usufruire di carrozze veloci e lussuose, che viaggiano lungo strade ben tenute e fanno tappe prefissate nelle stazioni di posta. Il tragitto è quindi insolitamente comodo, con soste regolari, pasti abbondanti e notti trascorse in soffici letti. Se invece i PG preferiscono muoversi con mezzi propri, sono liberi di farlo, ricorrendo eventualmente anche alla magia per abbreviare i tempi di percorrenza.

In ogni caso, il viaggio non presenta sorprese di sorta. Il master deve inizialmente descrivere le varie tappe come piacevoli e anzi abbastanza noiose, con soste nei paesini che punteggiano il territorio. Nel giro di pochi giorni il gruppo intravede la grande catena montuosa che segna il confine settentrionale del regno. Da quel momento, il cammino prosegue con maggiori difficoltà lungo le piste strette e infide che tagliano la catena dei Picchi dei Giganti. Gli incontri con i viandanti si fanno più rari e una solitudine ammantata di silenzio e freddo gelido accompagna i personaggi, finché un pomeriggio – ormai sul fare del tramonto – i PG giungono alle rovine del paesino ormai deserto, un tempo ultimo avamposto della civiltà.

Il villaggio abbandonato

Appollaiato tra i Picchi dei Giganti come un condor nella sua tana di pietra, il piccolo villaggio era l'unico abitato umano di una certa importanza sui passi di confine. Il clima rigido, l'ambiente inospitale e la rude fierezza delle creature che abitano nella zona hanno scoraggiato gli insediamenti nel territorio, lasciando così in un isolazionismo forzato il piccolo paese.

Quando i personaggi arrivano nei pressi della loro meta, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

La lunga strada attraverso i Picchi dei Giganti giunge all'ennesima svolta, girando intorno a un'altra delle innumerevoli cime rocciose che da giorni sono l'unico panorama che vi accompagna. I cavalli sono stanchi per lo sforzo di tirare la carrozza sulla dura pietra e la fatica dell'incedere viene alleviata solo in parte dalle brevi zone coperte di terriccio soffice. State discutendo se proseguire un altro po' lungo la pista o fermarvi in uno slargo tra le rocce per accamparvi, quando una spirale di fumo in lontananza attira il vostro sguardo.

Avanzate velocemente lungo la strada e finalmente, svoltando dietro una curva a gomito scavata letteralmente nel fianco di un pinnacolo roccioso, scorgete qualche centinaio di metri innanzi a voi un'alta palizzata di tronchi, squarciata in più punti. Da sopra di essa vedete sporgere i tetti di alcuni edifici, la maggior parte dei quali sembra crollata o divorata dalla fiamme.

Molti uccelli da preda si alzano dal suolo gracchiando e stridendo, disturbati dal vostro arrivo che ha interrotto il loro macabro pasto. Un grande cancello di legno semiaperto sembra invitarvi a entrare, ma dietro di esso scorgete ormai un villaggio morto, con le case distrutte e le strade piene di cadaveri parzialmente divorati dai lupi e dagli altri animali selvaggi.

I personaggi dovrebbero essere preparati a quello che li aspetta, ma lo spettacolo offerto dal villaggio non è certamente dei migliori. La furia selvaggia, la strategia brillante e la sorpresa dell'attacco hanno reso l'assalto un completo successo per l'orda non morta al servizio di Faccia di Teschio.

Il paesino è stato saccheggiato, razziato, bruciato e devastato, colpito al cuore da una forza maligna e spietata che ha reciso le vite dei cittadini come fiori calpestati e strappati con una ferocia che nulla ha di umano. Molti edifici sono stati distrutti completamente dalle fiamme, crollando su sé stessi e lasciando un cumulo di fumanti rovine. Altri – specialmente quelli di pietra – sono stati danneggiati meno gravemente dal fuoco e possono essere perciò utilizzati come ripari di fortuna.

La palizzata esterna è stata distrutta in diversi punti e la frenesia dell'orda scatenata ha praticamente rivoltato l'interno di quasi ogni edificio. Il cimitero è sconvolto e macabro, con le lapidi rovesciate e molte tombe ridotte a cumuli di terra nera da cui sembrano essere sorti i cadaveri, come rianimati da una forza oscura. Il puzzo di morte e decomposizione è opprimente e numerosi corpi martoriati sono sparsi per le strade, straziati dai colpi crudeli di armi e artigli spietati. Altri resti ormai carbonizzati sono visibili tra gli scheletri anneriti degli edifici divorati dal fuoco. La cieca brutalità degli assalitori non ha risparmiato quasi nessuno e tra le vittime ci sono anche numerose donne, vecchi e bambini.

Il master è libero di particolareggiare quanto vuole la descrizione del villaggio distrutto. In ogni caso, senza dilungarsi troppo nei dettagli, è sufficiente rimarcare l'atmosfera di devastazione e abbandono, resa ancora più opprimente dai macabri resti delle vittime innocenti. I PG sono liberi di agire come ritengono più opportuno e possono usare quel che resta dell'insediamento come campo base, almeno per qualche giorno, in attesa di raccogliere altre informazioni e decidere sul da farsi. Ulteriori esplorazioni dell'abitato rivelano soltanto che i caduti sono oltre un centinaio e che qualsiasi oggetto prezioso pare essere stato portato via dai razziatori. Personaggi di allineamento buono dovrebbero essere incoraggiati quantomeno a dare degna sepoltura ai resti delle povere vittime, e questa è un'ottima occasione per un paladino di dimostrare le proprie virtù.

Una volta che i PG decidono di muovere alla caccia dell'orda di Faccia di Teschio, il master deve passare alla sezione successiva.

CACCIA TRA I PICCHI DEI GIGANTI

Il master deve fare riferimento alla mappa P per individuare i vari luoghi che i PG possono visitare durante la loro esplorazione. Mappe aggiuntive, che dettagliano luoghi specifici, sono fornite ove necessario per meglio delineare i singoli incontri.

In questa fase dell'avventura i PG hanno la massima autonomia di esplorazione, per cui il master deve essere pronto a qualsiasi evenienza. Il loro obiettivo principale dovrebbe essere quello di individuare la Torre di Ossidiana, dove avverrà il primo scontro con il lich. Successivamente, dovranno cercare gli oggetti necessari per infrangere il Sigillo d'Ambra e recarsi quindi in luoghi specifici delle montagne. In ogni caso, il master non deve ostacolare le ricerche dei personaggi in alcun modo, lasciandoli liberi di dirigersi dovunque ritengono sia opportuno.



Mostri erranti sui Picchi dei Giganti

Il master deve verificare la possibilità che i PG si imbattano nei mostri erranti, provvedendo a lanciare 1d6 all'alba e al tramonto di ogni giornata. Con un risultato di 1 si verifica un incontro, che deve essere determinato a seconda della zona in cui si trovano i PG (strada o sentiero, montagna, fiume o lago) e dell'ora in cui avviene (giorno o notte). Il master deve utilizzare gli eventuali incontri erranti scaturiti dal tiro effettuato all'alba nel corso della giornata e quelli derivati dal tiro effettuato al tramonto durante la notte. Il momento e la zona più adatti sono lasciati interamente alla discrezione del master, per ottenere il massimo effetto scenico e di gioco. Solitamente, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 4d6x9 m nelle terre selvagge.

Nota per la determinazione dei tesori

Il master deve calcolare le ricchezze dei mostri tenendo conto di quello che potrebbero avere accumulato nelle loro tane. Si consiglia di non fornire ai mostri erranti dei tesori da portare con sé, ma di limitarsi ad assegnarli solo se i PG ne scoprono la tana, che generalmente dista 200-800 metri (2d4x100) dal luogo in cui è avvenuto l'incontro. È opportuno limitare le dimensioni dei rifugi dei mostri e posizionarli in luoghi impervi, così da rendere interessante il recupero del bottino. Nella tana potrebbero essere presenti altre creature della stessa specie di quella uccisa, che potranno dare maggior filo da torcere ai PG.

Le reazioni dei mostri erranti

Le reazioni dei mostri erranti vengono determinate dal master tirando 2d6 e consultando la tabella sottostante. Unica eccezione è l'orda non morta, che è sempre ostile e attacca a vista gli avventurieri.

2d6	Reazione dei mostri erranti
2	Amichevole (disponibile)
3-5	Indifferente (disinteressato)
6-8	Diffidente (dubbioso)
9-11	Maldisposto (potrebbe attaccare)
12	Ostile (attacca)

Incontri nelle terre selvagge

Per determinare il mostro incontrato, il master tira 1d20 e aggiunge al risultato i seguenti modificatori: +4 se l'incontro avviene di notte, +4 se l'incontro avviene sulle montagne, +2 se l'incontro avviene lungo un corso d'acqua (fiume o lago).

Ris.	Mostro errante
1	Sciame d'insetti (3 sciami) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 18 m (6 m), CA 7, DV 4, pf 22, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2 pf (investimento), TS UN, Mor 11, PX 135].
2	Rospo dei ghiacci (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 3d4 (morso), TS G5, Mor 7, PX 500].
3	Gorilla albino (2d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4/1d4 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 80].
4	Felino, smilodonte (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 8, pf 35, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 10, PX 560].
5	Orsogiufo (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 24, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350].
6	Troll (1d8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 31, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

Ris.	Mostro errante
7	Pantera distortente (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 6, pf 28, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (tentacoli), TS G6, Mor 8, PX 570].
8	Lupo d'inverno (2d4) [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 6, pf 26, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G6, Mor 10, PX 820].
9	Grifone (2d8) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (48 m), CA 5, DV 7, pf 33, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 440].
10	Orda non morta (vedi sotto).
11	Orso delle caverne (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 7, pf 36, tpcCA0 13, Att 3, Fer 2d4/2d4 (artigli), 2d6 (morso), TS G4, Mor 9, PX 440].
12	Ciclope (1d4) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 13, pf 63, tpcCA0 10, Att 1, Fer 3d10 (arma gigante), TS G13, Mor 9, PX 2.400].
13	Galloserpe (1d8) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 20, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7, PX 350].
14	Orcomago (1d6) [All LM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 4, DV 5+2, pf 29, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 (arma), TS M5, Mor 9, PX 660].
15	Verme grigio (1d3) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 6, pf 32, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 570].
16	Gigante delle rocce (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9, pf 43, tpcCA0 12, Att 1, Fer 3d6 (arma gigante), TS G9, Mor 9, PX 1.700].
17	Vrock (1d6) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 0, DV 8, pf 46, tpcCA0 12, Att 5, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8/1d8 (zampate), 1d6 (becco), TS G8, Mor 11, PX 2.060]. I vrock sono al servizio di Faccia di Teschio e sono automaticamente ostili. Seguono i PG, spiandoli per qualche tempo e, non appena il gruppo si accorge di loro, attaccano. In ogni caso, almeno uno dei vrock si dà immediatamente alla fuga per cercare di raggiungere la Torre di Ossidiana e fare rapporto sulle attività dei personaggi.
18	Viverna (1d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 7, pf 30, tpcCA0 13, Att 2, Fer 2d8 (morso), 2d8 + veleno (pungiglione), TS G4, Mor 9, PX 1.140].

Ris.	Mostro errante
19	Roc, gigantesco (1) [All L, Mov 18 m (6 m) o volo 144 m (48 m), CA 0, DV 36, pf 172, tpcCA0 5, Att 3, Fer 3d6/3d6 (artigli), 8d6 (morso), TS G9, Mor 10, PX 6.750]. Il master può utilizzare questo incontro per aiutare i PG a localizzare la Torre di Ossidiana, specialmente se sono in difficoltà nel trovarla, facendo sì che il roc fornisca loro qualche indizio in proposito.
20	Orda non morta (vedi sotto).
21	Yeti (2d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+4, pf 23, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d6/1d6 (artigli), TS G4, Mor 8, PX 570].
22	Manticora (1d4) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, pf 32, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o speciale (chiodi), TS G6, Mor 9, PX 980].
23	Gigante del ghiaccio (1d4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 53, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (arma gigante), TS G10, Mor 9, PX 1.700].
24	Gorgone (1d4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8, pf 34, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 (incornata) o pietrificazione (soffio), TS G8, Mor 8, PX 1.060].
25	Ragno in fase (1d4) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 5+5, pf 26, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 + veleno (morso), TS G5, Mor 8, PX 660].
26	Anchega (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, pf 39, tpcCA0 12, Att 1, Fer 3d6 + 1d6 (morso e acido), TS G8, Mor 9, PX 2.800].
27	Buletta (1d2) [All N, Mov 45 m (15 m), CA -2 (6), DV 9, pf 50, tpcCA0 12, Att 3 o 4, Fer 3d6/3d6 (artigli), 4d12 (morso) o 3d6/3d6/3d6/3d6 (artigli), TS G9, Mor 9, PX 1.000].
28	Camminatore nel vento (1d3) [All N, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 7, DV 6+3, pf 33, tpcCA0 13, Att 1, Fer 3d6 (pugno), TS G6, Mor 9, PX 680].
29	Chimera (1d4) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 9, pf 52, tpcCA0 12, Att 5, Fer 1d3/1d3 (artigli), 2d4/2d4/3d4 (teste), TS G9, Mor 9, PX 1.700].
30	Orda non morta (vedi sotto).

Orda non morta

Ogni orda è composta da 1d4+4 lupi d'inverno, 2d6+12 redivivi e 1d8 senzamorte (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione di questi peculiari non morti). Se l'orda viene incontrata di notte, il comandante è un vampiro, altrimenti è uno dei senzamorte (con il massimo dei pf). Se i razziatori sono guidati da un vampiro, annoverano tra le loro fila anche 2d10+10 scheletri e 2d6+12 zombi.

Queste bande sono in caccia per conto di Faccia di Teschio (75% di possibilità) oppure stanno tornando alla Torre di Ossidiana dopo una scorribanda (nel restante 25% dei casi). Se i PG sono abbastanza scaltri e cauti, possono seguirne una fino alla dimora del lich. I gruppi che rientrano alla torre hanno con sé un tesoro di CT XV, ma senza alcun oggetto magico permanente. I non morti combattono senza mai ritirarsi o arrendersi ma, se le cose si mettono male, il vampiro a capo dell'orda cerca di sguagliarsela per tornare a riferire al suo padrone.

Dopo il primo incontro, o comunque una volta che Faccia di Teschio è stato informato della presenza di intrusi nella zona, il master può utilizzare la tattica di far distrarre i PG da una parte dell'orda, mandando alcuni dei non morti più potenti a saccheggiarne le proprietà mentre gli avventurieri sono impegnati in combattimento con gli altri. Una buona idea è quella di far scattare l'assalto nel cuore della notte, quando per forza di cose i PG non possono portare addosso tutti i propri possedimenti, e far rubare i beni incustoditi, l'oro, gli zaini, le sacche da sella e le cavalcature da un piccolo gruppo scelto di razziatori, mentre il grosso dell'orda impegna in una lotta serrata i personaggi. La prospettiva di dover recuperare il proprio oro, per non parlare degli oggetti magici, dovrebbe mettere le ali ai piedi dei PG nel proseguire la caccia e aiuterà a rafforzare il morale dei meno coraggiosi.

Dopo che i personaggi hanno sconfitto per la prima volta il lich, se il mostro errante in cui si imbatte il gruppo è un'orda non morta, non ha luogo nessun incontro, visto che i servitori di Faccia di Teschio hanno momentaneamente sospeso le razzie in attesa di nuovi ordini dal loro padrone.

Vampiro (1) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 2, DV 9, pf 52, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d10 + risucchio di energia (tocco), TS G9, Mor 11, PX 7.300].

È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*, ma l'acqua sacra gli infligge 1d8 ferite. L'elettricità e il freddo gli infliggono 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) della vittima, privandola di tutti i vantaggi relativi a essi. Può assumere forma gassosa a piacimento, ma è costretto a farlo se viene ridotto a zero punti ferita. Può trasformarsi in un pipistrello, forma che gli permette di volare. Può evocare 1d10x10 pipistrelli o ratti se si trova in una grotta, mentre in superficie può evocare 3d6 lupi o 2d4 lupi neri. Queste creature arrivano dalle vicinanze in 2d6 round. Lo sguardo di un vampiro ha lo stesso effetto di un incantesimo *charme* su ogni creatura che lo guardi negli occhi (ciò avviene automaticamente in caso di sorpresa). Per evitare questo effetto, la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Un vampiro teme i simboli sacri di allineamento legale e gli specchi (che non ne riflettono l'immagine). Se questi oggetti gli vengono presentati con determinazione, non potrà avvicinarsi e sarà costretto a posizionarsi in modo che essi non impediscano la sua avanzata o il suo attacco. L'aglio lo disgusta, respingendolo per 1d4 round. L'immersione nell'acqua corrente lo debilita, distruggendolo in un turno.

Se viene esposto alla luce del sole, il vampiro deve fare un tiro salvezza contro morte ad ogni round o viene ridotto in polvere. Se viene piantato un paletto nel cuore di un vampiro senza decapitarlo, il non morto si rianimerà appena il paletto viene tolto.

Senzamorte (1d8) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 6, pf 32, tpcCA0 14, Att 2, Fer 1d8+2 (arma), risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 12, PX 1.320].

Attaccano due volte per round: con l'arma, infliggendo 1d8+2 ferite, e con il tocco, risucchiando un livello o un DV. Possono essere feriti solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi d'argento. Tutti gli attacchi infliggono loro soltanto il danno minimo possibile. Per esempio, una spada magica +1 causa soltanto 2 pf di danno e una *palla di fuoco* da 5d6 infligge solo 5 ferite (dimezzabili se il non morto riesce nel tiro salvezza). I bonus dovuti alla Forza si applicano normalmente. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma l'acqua sacra infligge loro 1d8 ferite. Vengono scacciati come se avessero 9 DV.

Redivivi (2d6+12) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 4+1, pf 20, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8 (arma), 1d4 + paralisi (tocco), 1d4 + malattia (morso), TS G4, Mor 12, PX 440].

I redivivi possono essere feriti dalle armi normali e sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma l'acqua sacra infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, quando vengono scacciati, possono ignorare le conseguenze se riescono in un tiro salvezza contro morte. Il tiro salvezza va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo. Diversamente dai normali zombi, tirano per l'iniziativa e non la perdono automaticamente. Attaccano tre volte per round. L'arma causa 1d8 ferite. Il tocco infligge 1d4 ferite e immobilizza l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con *cura ferite leggere* (che in questo caso non fa recuperare punti ferita). Gli elfi non sono immuni alla paralisi dei redivivi ma questa non ha effetto sugli umanoidi più grandi degli orchi. Il morso causa 1d4 ferite e la vittima contrae automaticamente una malattia (nessun tiro salvezza permesso). Quando sono sotto l'effetto della malattia, i personaggi non ricevono i benefici di nessuna forma di guarigione magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La malattia dei redivivi può essere rimossa con *cura malattia*.

Lupi d'inverno (1d4+4) [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 6, pf 30, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (morso) o 6d4 (soffio), TS G6, Mor 10, PX 820].

Oltre a mordere, i lupi d'inverno possono usare un soffio gelido che infligge 6d4 ferite a un avversario entro 3 m. Un tiro salvezza contro soffio può ridurre le ferite a metà. Subiscono 1 ferita aggiuntiva per dado dagli attacchi basati sul fuoco, ma sono completamente immuni alle ferite da freddo.

Zombi (2d6+12) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G1, Mor 12, PX 29].

Gli zombi possono essere feriti dalle armi normali. Come gli altri non morti sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma l'acqua sacra infligge loro 1d8 ferite. Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

Scheletri (2d10+10) [All C, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 12, PX 13].

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* e *sonno*, ma l'acqua sacra infligge loro 1d8 ferite.

P1. Torre di Ossidiana

Il rifugio di Faccia di Teschio. Vedi la sezione relativa per la descrizione completa.

P2. Villaggio distrutto

Descritto nella sezione precedente, è la base di partenza dei personaggi.

P3. Lago dei Tre Fiumi

Quando i PG arrivano nelle vicinanze del lago, incassato in una depressione tra le montagne, il master deve leggere a voce alta la seguente descrizione:

Sotto di voi si estende un vasto specchio d'acqua placida e trasparente, quietamente adagiato sul fondo di un avvallamento tra le vette dei Picchi dei Giganti. Da nord, due rapidi torrenti riversano le acque nel lago, alimentandolo costantemente, mentre verso sud si diparte l'unico emissario, il fiume Acquaneve che avete visto scorrere anche accanto al villaggio distrutto.

Tutto attorno è tranquillo e silenzioso, quasi un'oasi di pace tra le cime innevate delle montagne circostanti. Numerosi sentieri, alcuni stretti e ripidi, altri più segnati e agevoli, scendono dai contrafforti rocciosi fin sulle sponde del lago, le cui acque si estendono a perdita d'occhio, dominando il paesaggio circostante.

La discesa non sembra troppo complicata e i numerosi arbusti e alberelli che crescono sulle rive paiono invitarvi a raggiungerle, entrando in un angolo verdeggianti che sembra quasi un miraggio tra le spoglie pareti rocciose di questo angolo della catena montuosa.

Dopo circa mezz'ora di cammino arrivate a fondo valle, accaldati ma felici di potervi riposare qualche momento tra le piante e di poter rinfrescare i volti sudati e i piedi doloranti nelle fresche acque del lago dei Tre Fiumi.

Il lago è il più vasto specchio d'acqua della parte settentrionale del regno, è lungo oltre 50 km e largo, nel punto di massima estensione, quasi 40 km. Dall'alto delle montagne circostanti è possibile ammirarlo in tutta la sua

selvaggia bellezza, che viene esaltata particolarmente all'alba o al tramonto, specie quando un candido manto di neve ricopre le rive e la vegetazione circostante.

Tutto intorno allo specchio d'acqua si è sviluppata una peculiare flora di cespugli fioriti, arbusti carichi di bacche e alberelli dalle foglie di mille tonalità di verde. Il microclima che circonda la zona, favorito dall'azione mitigante delle acque, ha permesso la crescita di una vita vegetale altrimenti impensabile tra le aspre montagne. Molti animali popolano il sottobosco, rendendo questa piccola depressione una specie di paradiso naturale incastonato tra le scoscese pareti dei massicci rocciosi.

I PG possono trovare pace e ristoro, un clima più tiepido rispetto a quello cui sono abituati e persino qualche bacca o piccolo animale da cacciare (come lepri di montagna, coturni, urogalli, pernici e simili). Gli animali più grandi generalmente evitano il lago, dove scendono solamente per abbeverarsi o nelle giornate più fredde, dato che in caso di un attacco dei lupi o di altri predatori sarebbe difficile fuggire correndo in salita lungo i ripidi sentieri che conducono alla relativa sicurezza delle vette montane.

Il master deve lasciare ai PG la possibilità di esplorare liberamente questo territorio prima di far incontrare loro qualcuna delle creature che vivono nella zona. Il lago dei Tre Fiumi è, infatti, la dimora ancestrale di una comunità di marinidi. Stabilitisi qui da tempo immemorabile, essi vivono in pace con la natura circostante e cercano di preservare il peculiare ecosistema che si è venuto a creare, proteggendo la zona dagli intrusi e dai disturbatori. Per questo motivo tengono dei gruppi di sentinelle sparsi qua e là, immersi nelle acque vicine alla riva, pronti a cogliere qualsiasi intrusione o movimento sospetto. Il grande villaggio dei marinidi si trova nelle acque profonde al centro del lago ed è improbabile che i PG riescano a raggiungerlo.

Dopo qualche ora, comunque, un gruppo di marinidi si spinge sulla terraferma per incontrare gli avventurieri e saggiarne le vere intenzioni. Uno di loro finge di essere un uomo che sta annegando, avendo cura di tenere ben nascosta sotto il pelo dell'acqua la coda da pesce, mentre gli altri si dispongono in agguato sott'acqua, tutto intorno. Se i PG sono veloci nell'aiutare il malcapitato che "rischia di affogare", vengono rapidamente circondati dall'intero gruppo, che gli chiede le motivazioni per cui si trovano nella zona. Grazie al **medaglione della paragnosi a lungo raggio** indossato dal comandante dei marinidi, le creature sono in grado di verificare la buona fede dei personaggi e la veridicità delle loro risposte. Una volta convinti che i PG non hanno intenzioni ostili verso gli abitanti del lago, i marinidi chiedono loro di aiutarli a risolvere un problema che li assilla da qualche tempo.

Di recente, infatti, tre pericolosi naga acquatici hanno preso dimora nei paraggi. Inizialmente la loro presenza è stata discreta ma, col passare del tempo, sono diventati sempre più minacciosi e intriganti, tanto da arrivare in più occasioni ad aggredire e depredare il clan di marinidi. I mostri hanno soggiogato alcune creature che vivono nel lago, un tempo non necessariamente ostili ma ora pericolose per la comunità. Di recente le fatali attenzioni dei naga si sono fatte sempre più insistenti, tanto che i marinidi hanno subito

numerose perdite e temono di venire spazzati via completamente nel giro di breve tempo.

È possibile che gli avventurieri, specialmente se non hanno ancora visitato la Torre di Ossidiana (area P1), non accettino di aiutare i marinidi, anche se questi gli offrono qualche piccola ricompensa in oro e gioielli. In questo caso, gli abitanti del lago se ne tornano al loro villaggio. Se vengono attaccati, cercano di darsi alla fuga, consapevoli del fatto che nulla di buono può venire loro da uno scontro coi PG. Nel caso in cui i personaggi stiano invece cercando attivamente la sorgente del torrente Neve, i marinidi sono più che lieti di indicargli la via, che altrimenti è molto difficile da trovare. Questa informazione potrebbe, in effetti, essere la carta di scambio che il popolo del lago può giocare per convincere i PG ad aiutarli a sbarazzarsi della minaccia dei naga.

Comandante dei marinidi (1) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 (tridente), TS G2, Mor 8, PX 40].

Equipaggiamento: porta al collo, appeso a una catenina d'argento, un **medaglione della paragnosi a lungo raggio** che ha la forma di un piccolo tridente di rame ossidato.

Marinidi (10) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (tridente), TS G1, Mor 8, PX 20].

Il master deve fare in modo, nel caso in cui i personaggi non accettino di aiutare i marinidi, che il gruppo si imbatta comunque nella tana dei naga durante il suo peregrinare nella zona. Se invece i PG decidono di rispondere all'appello dei marinidi, questi gli spiegano dove si trova il covo dei naga, ma non li accompagnano né si offrono in alcun caso di condurli al loro villaggio sott'acqua. Quali che siano le circostanze in cui gli avventurieri entrano in territorio ostile, occorre fare riferimento alla mappa N e alla descrizione che segue.

Quando i PG giungono nella zona controllata dai naga, il master deve leggere a voce alta:

In questa parte del lago, le canne e la vegetazione paiono fitte e contorte. Il terreno è più molle rispetto a quello circostante e, proveniente da qualche punto nascosto dalle fronde, sentite lo sgraziato gracidio di numerose rane. Mentre vi avvicinate alla fonte del suono, questo cessa improvvisamente e udite soltanto i battaglioni di insetti che vi ronzano intorno e i vostri stivali che sguaizzano nel terreno acquitrinoso. Dopo qualche attimo, il gracchiante concerto riparte più intenso che mai, sovrastando ogni altro rumore.

Le rane velenose sono una sorta di sentinelle, che sorvegliano l'ingresso della tana dei naga. Il loro sonoro gracidiare avvisa immediatamente i mostri che qualcosa non va e pone in allarme l'intero complesso. Se i PG continuano ad avvicinarsi, sono attaccati dai pericolosi batraci. Nella zona ci sono anche sei alghe strangolatrici e un fustigatore, ricoperto di liane e viticci, che sorprendono i PG con un risultato di 1-4 su 1d6.

Rane velenose (2d6 per ogni PG) [All N, Mov 9 m (3 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 8, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 13].

Il loro morso è velenoso, così come la loro pelle al semplice tatto. Le vittime esposte al veleno devono fare un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +4 o morire.

Alge strangolatrici (6) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 22, 20, 18, 17, 16, 14, tpcCA0 16, Att 1, Fer strangolamento (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].

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

Fustigatore (1) [All CM, Mov 9 m (3 m), CA 0, DV 11, pf 61, tpcCA0 11, Att 1, Fer 5d4 (morso), TS G11, Mor 8, PX 2.400].

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

Una volta sconfitti o messi in fuga questi avversari, i PG osservano quanto segue:

Mentre ripulite le vostre armi sugli steli d'erba circostanti, scrollandovi di dosso i truculenti rimasugli dei nemici sconfitti, notate – qualche passo davanti a voi – un foro circolare di circa 2 m di diametro che si infila nel fianco di una montagnola di terra, a poca distanza dalla riva del lago. L'oscurità all'interno del passaggio è totale e dalla cavità proviene un'aria umida e malsana, che porta con sé un puzzo indefinito di selvatico e di putredine. Proprio di fronte all'ingresso, l'erba è schiacciata come se ci fosse passato sopra qualcosa di pesante.

N1. Ingresso

Un corridoio melmoso e rozzamente circolare, largo all'incirca 2 m all'imboccatura e che si allarga ulteriormente dopo qualche decina di passi, scende leggermente verso il basso inoltrandosi all'interno del piccolo montarozzo.

Il passaggio serpeggia per qualche decina di metri ed è estremamente scivoloso. Le sue dimensioni obbligano gli avventurieri a procedere in fila indiana. Tutti i PG devono riuscire in una prova di Destrezza per evitare di scivolare e finire a gambe all'aria nella grotta allagata (area N2). Ovviamente, se un personaggio fallisce la prova, rischia di travolgere tutti quelli che gli stanno davanti nella fila, costringendoli a riuscire in una nuova prova di Destrezza per evitare di perdere l'equilibrio anche loro.

N2. Grotta allagata

Il tunnel di ingresso sbuca in questa piccola grotta naturale con il pavimento interamente coperto d'acqua, anche se non riuscite a capire quanto sia profonda. Il silenzio è rotto soltanto dal rumore delle gocce che filtrano dal soffitto, alto quasi 4 m, e cadono nella pozza increspandone la superficie scura che brilla alla luce delle vostre lanterne.

Una piccola cengia rocciosa, larga circa mezzo metro, si erge fuori dal pelo dell'acqua permettendo di giungere, dal punto in cui vi trovate, fino ad altri tre passaggi circolari che si aprono in vari punti della caverna.

Ogni personaggio che ha fallito la prova di Destrezza scendendo fin quaggiù (vedi area N1) precipita con un tonfo all'interno dello specchio d'acqua. Non subisce alcuna ferita, ma viene immediatamente attaccato dagli abitanti della pozza, che lo sorprendono automaticamente.

Se invece nessuno dei PG cade nel laghetto, il gruppo ha la possibilità di osservarne meglio la superficie prima di decidere se guardarlo oppure no. A prima vista non ci sono segni di attività, anche a causa delle continue increspature prodotte dallo sgocciolio incessante dalla volta della caverna. L'acqua è alta circa 20 cm vicino alla riva e fino a 150 cm nei punti più profondi. I naga hanno liberato nel bacino alcuni guardiani, che assalgono prontamente qualsiasi intruso che vi mette piede.

I tre naga utilizzano la stretta cengia per spostarsi senza pericoli. I PG possono fare lo stesso, ma devono riuscire in una prova di Destrezza per evitare di cadere nell'acqua, con le conseguenze descritte in precedenza. I PG subiscono delle penalità quando combattono nell'acqua più alta, che gli arriva sopra l'inguine. Perdoni, infatti, i bonus alla CA dovuti alla Destrezza e hanno una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Anguille elettriche (10) [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 9, DV 2, pf 10, 9, 8, 8, 8, 8, 7, 7, 6, 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G2, Mor 7, PX 29].

Queste anguille sono lunghe 3 metri. Una volta per turno, ognuna può emettere una scarica elettrica in un raggio di 4,5 m. L'attacco infligge 3d8 ferite a tutte le creature entro 1,5 m, 2d8 a quelle tra 1,5 e 3 m, e 1d8 tra i 3 e i 4,5 m (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio).

Anguille giganti (4) [All N, Mov nuoto 27 m (9 m), CA 6, DV 5, pf 27, 24, 23, 19, tpcCA0 15, Att 1, Fer 3d6 (morso), TS 5, Mor 8, PX 200].

Queste anguille sono lunghe 6 m e non possiedono un attacco elettrico.

Testuggini azzannatrici (2) [All N, Mov 9 m (3 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 0 (testa e pinne 5), DV 10, pf 58, 49, tpcCA0 11, Att 1, Fer 6d4 (morso), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

Estendendo all'improvviso il loro collo, lungo 3 m, queste testuggini sorprendono una preda con 1-4 su 1d6.

N3. Passaggio tortuoso

Entrate in un passaggio stretto e tortuoso, che vi costringe a camminare in fila indiana. Per terra c'è qualche centimetro d'acqua stagnante, sufficiente a far crescere una stentata vegetazione di felci, canne e piccoli giunchi.

Il vero pericolo in questo tunnel sono alcune serpi acquatiche, che hanno qui la loro tana. Il master deve tirare casualmente per stabilire quali PG vengono attaccati dai serpenti. Le vittime sono automaticamente sorprese e i mostri godono di un bonus di +4 ai tiri per colpire contro bersagli ignari della loro presenza.



Serpi acquatiche (3) [All N, Mov nuoto 27 m (9 m), CA 6, DV 3, pf 13, 10, 9, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1 + veleno (morso), TS G2, Mor 6, PX 65].

Questi serpenti acquatici, lunghi quasi 2 m, sono molto velenosi e aggressivi. I loro morsi causano solo una ferita, ma la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore in 1d4+2 round. C'è una probabilità del 50% che la vittima, se ignara della presenza del serpente, non si accorga di essere stata morsa. Il loro veleno è talmente potente che l'incantesimo *neutralizza veleno* si rivela inefficace il 25% delle volte.

N4. Grotta dei cristalli

Dopo il sinuoso tunnel in discesa, sbucate in una grande grotta con il soffitto alto una decina di metri. La luce delle lanterne si riflette meravigliosamente su una miriade di cristalli multicolori che ricoprono l'intera volta, frangendosi in un arcobaleno di colori che rende la scena surreale.

La grotta è letteralmente divisa in due da una grande pozza di acqua scura e immota. Dalla parte opposta, oltre il laghetto, intravedete il movimento furtivo di qualcosa di grosso che striscia via per nascondersi in qualche anfratto. Immediatamente dopo sentite provenire, da qualche parte nell'ombra al di là del bacino, un salmodiare sibilante e minaccioso.

Uno dei naga acquatici è in agguato in questa grotta. È rintanato in una stretta fessura tra le rocce dalla parte opposta a quella dove arrivano i personaggi, per cui è praticamente invisibile e riparato da qualsiasi tipo di attacco, anche magico. Non appena il gruppo mette piede nella caverna, il naga comincia a pronunciare uno dei suoi incantesimi o a utilizzare una bacchetta, preferibilmente quella delle palle di fuoco. I PG hanno comunque un round per agire prima che la magia abbia effetto. Se qualcuno entra in acqua (vedi sotto), il mostro non esita a usare *ingrandire oggetti o creature* sullo storione gigante, per renderlo ancora più mostruoso.

Se nessuno prova a guardare la pozza per giungere dalla parte opposta, il naga utilizza le sue bacchette e gli incantesimi per bersagliare i nemici, finché questi non si avvicinano oppure scappano. Non appena qualcuno entra nell'acqua, si accorge che la pozza è una vera e propria piscina scavata nella roccia, un cubo profondo 25 m al cui interno c'è un pericoloso storione gigante lungo 9 m. Il famelico "animale domestico" del naga non esita a combattere fino alla morte per difendere il suo padrone ma, se riesce a divorare un malcapitato, si ritira sul fondo della vasca per digerire in pace il pranzo. Se il naga viene ingaggiato in corpo a corpo, cerca di fuggire gettandosi nella pozza e di combattere in acqua, rendendo più complicate le cose per i nemici.

Il master deve far riferimento alle regole sul nuotare (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord*) per determinare se i personaggi che entrano nella pozza rischiano di annegare. In ogni caso, se combattono mentre cercano di tenersi a galla, i PG perdono il bonus alla CA dovuto alla Destrezza e hanno una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Naga acquatico (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 54 m (18 m), CA 5, DV 7, pf 34, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso) o incantesimo, TS G7, Mor 8, PX 1.140].

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

Equipaggiamento: **bacchetta delle palle di fuoco** (8 cariche), **bacchetta paralizzante** (13 cariche).

Il suo morso uccide chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno.

Storione gigante (1) [All N, Mov nuoto 54 m (18 m), CA 0, DV 10+2, pf 49, tpcCA0 11, Att 1, Fer 2d10 (morso), TS G5, Mor 9, PX 1.700].

Se il risultato del suo tiro per colpire è pari o superiore a 18, la vittima viene inghiottita. Chi viene inghiottito subisce un danno pari a 2d6 ferite per ogni round trascorso nella pancia dello storione gigante. Inoltre, se una vittima non supera un tiro salvezza contro paralisi, non può muoversi. In caso contrario, può attaccare lo storione dall'interno (CA 7) con una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Se i PG stanno per avere la meglio, il naga li implora di risparmiargli la vita. In cambio è disposto a offrire tutte le informazioni di cui è a conoscenza, che riguardano principalmente i pericoli del covo e la grotta in cui si nascondono i suoi due compagni, e anche la sua parte di tesoro, che ammonta – oltre alle due bacchette in suo possesso – a 355 mo, quattro gemme del valore di 210, 180, 170 e 90 mo, più una **pergamena con gli incantesimi dei chierici ipnotizzare i serpenti e neutralizza veleno**, che non è in grado di utilizzare.

N5. Passaggio delle sanguisughe

Questo largo tunnel vi consente di avanzare appaiati. Il pavimento è coperto da uno strato di fango, terriccio e vegetali morti. A ogni passo, i piedi affondano in questo disgustoso tappeto che, smuovendosi, vi fa salire alle narici un tanfo di terra umida e putredine.

A metà del passaggio, sotto lo strato di sporcizia ci sono delle fragili tavole di legno marcio che cedono se vengono appesantite con almeno 50 kg di carico. Se i personaggi non si accorgono della trappola, i primi due a calpestarla vi finiscono dentro, precipitando in una fossa profonda 6 m e piena di fango, che attutisce la caduta ma dà dimora a tre sanguisughe giganti, che si avventano sui malcapitati e godono di un bonus di +6 al tiro per colpire nel primo round.

Sanguisughe giganti (3) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 31, 27, 25, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1 + vedi sotto (morso), TS G3, Mor 10, PX 570].

Quando colpiscono, si fissano alla vittima con la loro bocca rotonda e le succhiano il sangue, infliggendo 1d6 ferite a round (ferimento continuo). Una volta fissata, una sanguisuga gigante si staccherà solo alla propria morte o a quella della vittima.

N6. Grotta delle statue

Il soffitto di questa grotta è alto circa 4 m. Dalla parte opposta a quella da cui siete entrati c'è un altro tunnel che si addentra nell'oscurità.

Sui lati lunghi della caverna ci sono due grezzi blocchi rettangolari di roccia, che potrebbero essere altari o sedili. A entrambi i lati di questi massi sono poste delle statue di pietra a grandezza naturale, che raffigurano dei guerrieri barbuti in cotta di maglia ed elmo, con le braccia conserte.

L'intera grotta, compresi il pavimento, la volta e le statue, è ricoperta da un sottile velo di umidità.

Le quattro statue sono animate e lo strato di umidità che le ricopre è in realtà melma viscosa. Questa letale combinazione potrebbe mettere in grave difficoltà i PG, specie quelli che indossano delle armature pesanti.

Statua animata di pietra (4) [All C, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 29, 25, 21, 19, 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 punta delle dita, bruciando il bersaglio per 2d6 ferite.

Melme viscosi (4) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 17, 15, 12, 10, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

Colpiscono come un serpente, scagliandosi contro gli avversari con il corpo. Un colpo riuscito su un essere privo di armatura infligge 2d8 ferite per la mucosa acida che ricopre il mostro. Se un avversario è munito di corazza, che l'armatura sia magica o meno, viene corrosa nel giro di 10 minuti dopo il colpo riuscito del mostro. In ogni caso, la melma viscosa si aggrappa all'avversario. Una volta dissolta l'armatura, il suo acido infliggerà 2d8 ferite ad ogni round finché il mostro non verrà ucciso. Le melme viscosi sono immuni agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, ma subiscono danno normale dall'elettricità e dalle armi.

N7. Grotta del tesoro

Appena illuminate questa grotta, vi colpisce subito lo sfavillio della luce che si riflette su migliaia di monete disseminate ovunque. Sembra che il pavimento della caverna, che è nascosto da uno strato di umidità e sporcizia, sia letteralmente ricoperto di soldi. Per un attimo avete quasi la sensazione di essere penetrati nella tana di un drago, ma subito siete riportati alla realtà dalla vista di un grosso forziere, con il coperchio aperto, posto all'estremità opposta della stanza.

Soltanto creature orribili e pericoli attendono qui dentro gli avventurieri troppo incauti. Il forziere è in realtà un trappoliere, che sorprende automaticamente la vittima con il primo attacco. Non appena colpisce, dai recessi più nascosti della volta calano anche tre mante delle grotte, che sorprendono i personaggi con un risultato di 1-4 su 1d6.

Trappoliere (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 12, pf 61, tpcCA0 10, Att 4+, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G12, Mor 10, PX 2.000].

Quando colpisce, si ripiega e si avvolge sulla vittima, cercando di schiacciarla e soffocarla con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le vittime intrappolate non possono attaccare. Subisce solo metà ferite dagli

attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riesce nel tiro salvezza.

Mante delle grotte (3) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 6, DV 10, pf 63, 54, 49, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d6 (schiacciamento), TS G10, Mor 12, PX 1.700].

Quando attaccano, calano giù dall'alto infliggendo 1d6 ferite da schiacciamento. Le creature colpite restano intrappolate sotto il mostro, che le soffoca in 1d4+1 round. Chi resta intrappolato sotto una manta delle grotte può attaccarla, ma solo usando armi corte (quelle che un halfling potrebbe usare con una mano).

Come se ciò non bastasse, nel round seguente i due naga acquatici sbucano fuori da una pozza nascosta nell'angolo più buio della stanza e si uniscono al combattimento. Diversamente dal loro compare dell'area N4, sono pronti a lottare fino alla morte per difendere il bottino che hanno accumulato con tanta fatica. Il primo lancia *velocità* e *immagini speculari* prima di gettarsi nella mischia con la sua spada magica, mentre il secondo preferisce attaccare a distanza usando gli incantesimi.

Naga acquatico n. 1 (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 54 m (18 m), CA 5, DV 7, pf 49, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso) o incantesimo, TS G7, Mor 8, PX 1.140]. Incantesimi dei maghi (2/2/1): 1° livello: *scudo*, *stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari* (x2); 3° livello: *velocità*. Equipaggiamento: **spada +1, lama danzante**.

Naga acquatico n. 2 (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 54 m (18 m), CA 5, DV 7, pf 37, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso) o incantesimo, TS G7, Mor 8, PX 1.140]. Incantesimi dei maghi (2/2/1): 1° livello: *dardo incantato* (x2); 2° livello: *luce persistente*, *raggio dell'indebolimento*; 3° livello: *fulmine magico*.

Il loro morso uccide chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno.

Una volta sconfitti tutti i mostri che infestano questa grotta, i PG possono finalmente esplorarla con calma. Le monete sul pavimento sono un misto di pezzi d'oro (128 mo), d'argento (1.139 ma) e di rame (875 mr). Il vero tesoro è nascosto nella pozza d'acqua, profonda 6 m, da cui sono sbucati i due naga. Sul fondo, in un grosso forziere di metallo a tenuta stagna estremamente pesante da portare in superficie, ci sono infatti 4.400 mo suddivise in quattro sacchi di iuta, tre gemme del valore rispettivamente di 1.200 mo, 850 mo e 320 mo, più un **elmo del movimento subacqueo** e una **borsa della trasformazione**. Lo scrigno è chiuso ma non sembra esserci alcuna serratura. Per aprirlo, occorre utilizzare un incantesimo *scassinare* oppure premere la borchia giusta tra le tante che lo decorano. Un ladro può scoprire il meccanismo effettuando con successo una prova di scassinare serrature con probabilità di successo dimezzata, mentre tutti gli altri personaggi possono trovarlo con la stessa possibilità che hanno di individuare una porta segreta.

N8. Grotta dei pesci gatto

Una ripida scalinata grossolanamente abbozzata nella roccia vi conduce per un lungo passaggio rettilineo in discesa, che pare proseguire per molti metri nell'oscurità più assoluta. Scendete le scale con attenzione, appoggiandovi alle pareti di questo stretto tunnel, per cercare di non scivolare.

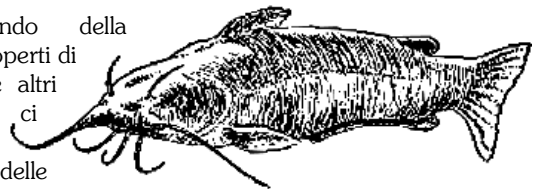
A meno che i PG non individuino e disinnescino la trappola nel punto indicato sulla mappa, questa si attiva non appena entrano nel quadretto contrassegnato. La scalinata si trasforma istantaneamente in uno scivolo molto inclinato e tutti i personaggi vengono scagliati a folle velocità verso la grotta sottostante. Qui trovano ad attenderli un'enorme pozza sotterranea, profonda quasi 20 m, che ne attutisce molto la caduta. Tuttavia, i malcapitati subiscono comunque 1d6 ferite a causa dell'urto, o nessuna se riescono in un tiro salvezza contro bacchette.

Questo lago sotterraneo è la dimora di una coppia di pesci gatto giganti, lunghi all'incirca 3 m, che sono famelici predatori ben contenti di potersi accaparrare un pasto inaspettato. I personaggi devono scegliere se restare a combattere o provare a scappare, cosa che possono fare arrampicandosi per quasi 6 m lungo la parete. I ladri utilizzano la loro abilità di scalare pareti, mentre gli altri personaggi devono effettuare una prova di Destrezza. Se il tentativo fallisce, il PG precipita nuovamente in acqua, stavolta senza subire alcun danno.

Il master deve far riferimento alle regole sul nuotare (vedi p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*) per determinare se i personaggi che entrano nella pozza rischiano di annegare. In ogni caso, se combattono mentre cercano di tenersi a galla, i PG perdono il bonus alla CA dovuto alla Destrezza e hanno una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Pesci gatto giganti (2) [All N, Mov nuoto 27 m (9 m), CA 4, DV 8+3, pf 46, 39, tpcCA0 12, Att 5, Fer 1d4/1d4/1d4/1d4 (aculei), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 620].

Sul fondo della pozza, coperti di melma e altri detriti, ci sono i resti delle



molte vittime di questi voraci pesci. Tra ossa rosicchiate ed equipaggiamento irrimediabilmente rovinato è possibile rinvenire un anello in cui è incastonata una **pietra della buona fortuna**.

P4. Fiume Acquaghiaccio

È il principale fiume della zona, che scorre anche a fianco del villaggio distrutto (area P2) dall'orda non morta. Deve il nome alle sue acque, fredde come il ghiaccio, e nonostante non sia navigabile alimenta varie falde sotterranee che vengono sfruttate nei territori alle pendici delle montagne. Nelle sue acque terse vivono in abbondanza grossi salmoni e altri pesci di fiume, che vengono pescati abitualmente dagli abitanti dei villaggi più a valle, per i quali costituiscono una parte importante del fabbisogno alimentare.

P5. Torrente Blu

Un corso d'acqua rapido e non navigabile, uno dei due affluenti del lago dei Tre Fiumi (area P3). Alla sorgente c'è un cancello dimensionale, sorvegliato da un guardiano che custodisce uno degli oggetti necessari per distruggere il Sigillo d'Ambra, che collega il Piano materiale con quello elementale dell'acqua. Se i PG decidono di risalire l'ultimo tratto del torrente Blu, trovano non poche difficoltà a seguirlo tra le forre e i canali rocciosi. Per fortuna, la faticosa camminata richiede non più di due ore e mezzo.

A circa metà del percorso, il gruppo viene assalito da due bulette affamate, che percepiscono l'avvicinarsi dei personaggi dalle vibrazioni del terreno. I mostri sono in agguato sottoterra e si muovono non appena i PG giungono a tiro. Inizialmente emergono in superficie le due pinne, simili a quelle degli squali, poi due artigli e la gigantesca bocca. Il primo attacco sorprende i nemici con un risultato di 1-3 su 1d6.

Tuttavia, se la preda oppone troppa resistenza, il mostro può balzare fuori dal suolo e attaccare con tutti e quattro gli artigli contemporaneamente, ottenendo un bonus di +2 ai tiri per colpire e infliggendo 3d6 ferite per ognuno. Se lo fa, espone però agli attacchi la sua parte inferiore, che è maggiormente vulnerabile (CA 6). Le bulette scelgono la preda più vicina o quella più facile. Le sole creature che si rifiutano di mangiare sono gli elfi (non gradiscono nemmeno il sapore dei nani).

Bulette (2) [All N, Mov 45 m (15 m), CA -2 (6), DV 9, pf 51, 43, tpcCA0 12, Att 3 o 4, Fer 3d6/3d6 (artigli), 4d12 (morso) o 3d6/3d6/3d6/3d6 (artigli), TS G9, Mor 9, PX 1.000].

Una volta sbarazzatisi di questi pericolosi squali di terra, i PG non fanno altri spiacevoli incontri lungo il sentiero. Quando raggiungono la sorgente, il master deve leggere a voce alta il testo seguente:

Di fronte a voi c'è l'ennesima, brusca svolta dello stretto passaggio roccioso lungo il quale vi siete faticosamente inerpicati. Per proseguire siete costretti a entrare nelle acque del torrentello, che per fortuna è ormai poco più di un rivolo veloce e tumultuoso, profondo solo una trentina di centimetri e largo poco più di un metro. Superata la curva, vi trovate di fronte uno spettacolo piuttosto insolito. Il fiume sembra infatti nascere da una grande pozza d'acqua di colore blu intenso, molto più vivido e scuro di quello dei flutti del torrente che scorrono solo pochi metri più a valle. La superficie del bacino è increspata da un costante gorgoglio, come se una sorgente sotterranea scaturisse dal cuore roccioso delle montagne sprigionando tutta la sua forza e vitalità.

La sorgente del torrente Blu è in realtà un portale che mette in comunicazione il Piano materiale con quello elementale dell'acqua, una fenditura nel continuo dimensionale cretasi per qualche oscuro motivo. Il cancello è però talmente piccolo da lasciar passare dal Piano elementale soltanto una minima quantità d'acqua, che non proviene perciò dal fondo della piccola pozza ma direttamente da una dimensione

esterna. Per questo motivo, il colore della sorgente è particolarmente vivido e inusuale, ma già dopo pochi metri l'acqua extra-dimensionale viene assimilata dal Piano materiale e diventa in tutto e per tutto identica a quella normale.

Nel corso di innumerevoli anni, molte creature del Piano elementale dell'acqua sono state risucchiate dal cancello e si sono ritrovate nel Piano materiale. La maggior parte è ormai morta o è riuscita a tornare indietro, ma un elementale ha invece preferito restare in questo luogo ed eleggerlo a propria dimora personale. Tonificata e rinforzata dal costante contatto con l'acqua proveniente dalla sua dimensione di origine, la creatura è cresciuta in potenza e taglia, fino a raggiungere una grandezza rimarchevole e di tutto rispetto. Da oltre un secolo dimora nella pozza, intrattenendo rapporti soltanto con i saltuari esseri che provengono dal cancello dimensionale, ed è ossessionata dal mantenere aperto il varco con il Piano elementale dell'acqua, temendo che qualcuno voglia chiuderlo, condannandola così a morte certa.

Per questo motivo, l'elementale attacca a vista tutte le creature – uomini, umanoidi, animali o mostri – che si avvicinano troppo alla pozza, terrorizzato all'idea di dover languire e disseccarsi dopo una lenta agonia. Faccia di Teschio è a conoscenza della cosa e ha pensato di sfruttarla per nascondere nella sorgente uno degli oggetti necessari per infrangere il Sigillo d'Ambra, il suo filatterio, semplicemente gettandolo sul fondo della pozza. Si tratta di un piccolo ciondolo d'argento a forma di pesciolino (vedi la sezione “La ricerca degli oggetti”).

Fin dal momento in cui i PG individuano la pozza, l'elementale li considera dei potenziali pericoli. Se gli avventurieri ignorano la sorgente e non si avvicinano troppo, la creatura evita di manifestare la propria presenza, limitandosi a osservarli e a tenerli sotto controllo finché non lasciano la zona.

In caso contrario, non appena uno dei personaggi tocca l'acqua o la disturba in qualche modo, l'elementale si erge assumendo la forma di una massa d'acqua agitata di colore blu brillante del diametro di 10,8 m e alta 3,6 m. La creatura non può allontanarsi più di 18 m dalla pozza, ma ottiene automaticamente la sorpresa e può attaccare liberamente nel primo round di combattimento, senza che il gruppo possa reagire in nessun modo. Dal round seguente, lo scontro prosegue normalmente, tenendo conto del fatto che il mostro combatte fino alla morte, ma non insegue gli avventurieri se questi fuggono.

La tattica preferita dell'elementale è quella di cercare di colpire un nemico e poi trascinarlo sul fondo della pozza, immobilizzandolo finché non annega (il master deve far riferimento alle regole sul nuotare a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™* per determinare se ciò accade). Questa manovra gli riesce se ottiene un risultato di 18 o superiore con il tiro per colpire. Le vittime intrappolate non possono fare altro che tentare di liberarsi, effettuando una prova per aprire porte con una penalità di -2 (come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*). Il mostro non può catturare più di un PG alla volta ma, mentre lo tiene prigioniero sott'acqua, può continuare a combattere normalmente.

Elementale dell'acqua (1) [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 54 m (18 m), CA -6, DV 24, pf 140, tpcCA0 5, Att 1, Fer 6d8 (schianto), TS G20, Mor 12, PX 9.250].

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 immerso nell'acqua, anche solo in minima parte, subisce 1d8 ferite addizionali. Essendo a diretto contatto con il proprio piano di esistenza, l'elementale non può essere scacciato con un *dispersione della magia* o effetto simile, né è soggetto al controllo di oggetti come, per esempio, l'**anfora elementale dell'acqua**. In più ha la capacità di rigenerare le ferite subite al ritmo di 6 pf a round.

In ogni caso, non è obbligatorio che l'incontro si concluda necessariamente con un combattimento. I PG vogliono, infatti, l'oggetto nascosto da Faccia di Teschio, che per l'elementale non ha alcun valore né interesse, mentre la creatura desidera soltanto essere lasciata in pace. Le due parti possono addivenire a un accordo, specie se il gruppo ha già visitato la Torre di Ossidiana e sa esattamente ciò che sta cercando. In fondo, nessuno dei contendenti, per quanto potente, vuole rischiare di essere annientato da un nemico altrettanto pericoloso.

Se il gruppo riesce a sconfiggere l'elementale, può accorgersi della presenza del cancello dimensionale solo esaminando attentamente la pozza, che ha una forma rozzamente circolare, un diametro di circa 25 m ed è profonda, al centro, quasi 4,5 m. I PG con qualche nozione in materia hanno la possibilità di riconoscere il varco per il Piano elementale dell'acqua se effettuano con successo una prova di Intelligenza (i maghi hanno un bonus di +2 al tentativo). In caso contrario, continuano a credere – così come hanno fatto molti altri prima di loro – che il gorgoglio e il peculiare colore dell'acqua siano dovuti alla forza con cui la sorgente sbocca dal sottosuolo oppure a qualche minerale che le dà una colorazione particolare. Del resto il torrente è poi identico a qualsiasi altro e la sua acqua è assolutamente normale, tanto che può essere bevuta (al pari di quella della pozza) senza alcuna conseguenza nociva.

Se i PG riconoscono il portale per quello che è, possono utilizzarlo per passare nel Piano elementale dell'acqua. Possono anche tentare di sigillare il varco utilizzando la magia o la semplice forza bruta, in quest'ultimo caso senza ottenere risultati apprezzabili. D'altro canto, disseccare il torrente avrebbe gravi ripercussioni sulle riserve idriche dell'intera zona e farebbe diminuire sensibilmente sia la portata del fiume Acquaghiaccio (area P4) che le dimensioni del lago dei Tre Fiumi (area P3, che tra l'altro dovrebbe essere ribattezzato...), mettendo in pericolo l'ecosistema lacustre e la sopravvivenza stessa della comunità di marinidi.

P6. Torrente Neve

È il secondo affluente del lago, anche questo è molto piccolo e in forte pendenza, tanto da non permettere la navigazione. La sorgente scaturisce proprio in cima a un picco montuoso ed è stata teatro di una tragedia che ha coinvolto un gruppo di esploratori. Nella caverna in cui

sgorga la fonte, Faccia di Teschio ha nascosto uno degli oggetti necessari per infrangere il Sigillo d'Ambra.

Quando i PG decidono di recarsi fino alla sorgente del torrente Neve, si trovano ben presto a dover camminare lungo un grosso canalone scosceso e ghiaioso, che dopo qualche chilometro si inerpica ancora più ripidamente serpeggiando lungo il fianco di un alto picco incoronato di nevi perenni. Giunti quasi in cima, gli avventurieri devono affrontare una pericolosa escursione tra neve e ghiaccio, vessati da continue e insistenti nevicate, e col rischio di precipitare in qualche crepaccio nascosto dal manto nevoso o di finire travolti da una valanga.

Il master deve descrivere la situazione di costante pericolo, col nevischio negli occhi e le folate di vento gelido che penetrano come aghi di ghiaccio sotto alle pellicce. Per ogni ora (6 turni) di cammino in queste condizioni, il master deve tirare 1d10 e consultare la tabella che segue per verificare se capita qualche incidente ai personaggi. Inoltre, occorre tenere presente che forti rumori causeranno sempre e comunque una slavina (vedi punto 7), e che per raggiungere la cima camminando normalmente occorrono circa tre ore (18 turni) di marcia tra le nevi perenni. Ovviamente lo stesso tempo viene impiegato per la discesa, con gli stessi rischi per il gruppo.

1d10*	Evento	Conseguenze
1	Nessuno	–
2	Nessuno	–
3	Lastra di ghiaccio	Il primo PG della fila scivola su una lastra di ghiaccio coperta dalla neve e deve effettuare una prova di Destrezza. Se fallisce, cade malamente a terra subendo 1d3 ferite e rischia di provocare una slavina (25% di probabilità, vedi punto 7) o una valanga (10% di possibilità, vedi punto 10).
4	Strada smarrita	Il gruppo si perde tra la tormenta. Ogni PG può effettuare una prova di Saggezza con una penalità di -6 per ritrovare la direzione e proseguire senza problemi. I raminghi non hanno alcuna penalità quando eseguono la prova. Se tutti i personaggi falliscono, il gruppo impiega 1d6+4 turni per ritrovare la giusta direzione.
5	Strada interrotta	Il sentiero che i PG stanno seguendo termina improvvisamente nel vuoto o contro una parete rocciosa. Il gruppo deve tornare sui propri passi e impiega 1d3 turni prima di poter proseguire lungo un altro percorso.
6	Crepaccio visibile	I PG si trovano di fronte un crepaccio, mentre il sentiero continua al di là del baratro. La voragine è larga 1d4 metri e gli avventurieri possono scegliere se saltarla o tornare indietro (vedi punto 5). Nel primo caso, ogni PG deve effettuare una

1d10*	Evento	Conseguenze	1d10*	Evento	Conseguenze
		prova di Destrezza con una penalità di -2 per ogni metro di larghezza della fenditura. Se ha successo, riesce ad atterrare incolume dalla parte opposta, altrimenti rischia di precipitare nel vuoto con fatali conseguenze. Se la prima prova fallisce, può ancora tentare di aggrapparsi al bordo del crepaccio effettuando una prova di Forza. Se ha successo, il personaggio riesce a issarsi sul sentiero dalla parte opposta del baratro, anche se l'impatto con la parete di roccia gli procura 1d6 ferite. Altrimenti, dopo aver fallito entrambe le prove, il PG precipita urlando nel vuoto lungo il crinale della montagna, andando incontro alla morte. Il master deve pianificare un veloce incontro per permettere ai compagni di recuperare il cadavere dello sfortunato esploratore.			immediatamente la vista alla normalità.
7	Slavina	Una piccola slavina, generata dalla forza del vento o da qualche rumore provocato dai PG, investe il gruppo. Tutti gli avventurieri subiscono 3d6 ferite, dimezzabili con tiro salvezza contro bacchette, e continuano a subire 1 pf di danno per ogni round in cui rimangono sepolti dalla neve, a causa del peso e del freddo intenso. Un personaggio sepolto riesce a liberarsi da solo in 1d4+2 round. Se qualcuno lo aiuta, il tempo viene dimezzato per ogni soccorritore presente (con un minimo di un round). Proseguire attraverso il tratto spazzato dalla slavina è impossibile e il gruppo trova quindi la strada interrotta (vedi punto 5).	9	Crepaccio invisibile	I PG si trovano di fronte a un crepaccio nascosto alla vista dal manto nevoso. Il primo personaggio, a meno che non stia saggiando il terreno di fronte a sé, mette un piede in fallo e rischia di precipitare se fallisce una prova sulla Destrezza con una penalità di -2. Se ha successo, riesce a rimettersi in piedi e si ferma proprio sull'orlo della voragine. Viceversa, se la prova fallisce il PG deve effettuare una prova di Forza per riuscire ad aggrapparsi al bordo del crepaccio e risalire sul terreno solido, dopo aver subito 1d6 ferite. Se anche la seconda prova fallisce, il personaggio si sfracella nei canaloni sottostanti. Il master deve pianificare un veloce incontro per permettere ai compagni di recuperare il cadavere dello sfortunato esploratore. Una volta scoperta la presenza del crepaccio, vedi il punto 6.
8	"Neve calda"	La neve che riflette i raggi del sole crea un effetto abbagliante, che acceca parzialmente tutti i PG che falliscono un tiro salvezza contro paralisi con una penalità di -4. Le vittime della "neve calda" avranno una visione sfocata e sdoppiata per 1d6 giorni. Durante questo periodo incorrono in una penalità di 8 punti a tiri per colpire, ferite inflitte e CA. Inoltre non possono utilizzare armi da lancio o effettuare altri attacchi a distanza (per esempio utilizzando una bacchetta magica) e, ogni volta che lanciano un qualsiasi incantesimo su un altro soggetto, a meno che non lo tocchino c'è l'80% di possibilità che la magia non riesca e vada sprecata. <i>Cura cecità o guarigione</i> riportano	10	Valanga†	Come il punto 7, ma la valanga è talmente estesa da rischiare di trascinare con sé nei crepacci circostanti uno o più avventurieri. Tutti i PG, oltre a subire le stesse conseguenze indicate in precedenza per la slavina (vedi punto 7), devono effettuare un tiro salvezza contro paralisi per evitare di rimanere intrappolati tra la neve ed essere trascinati verso morte certa in fondo a qualche oscura voragine. Proseguire attraverso il tratto spazzato dalla valanga è impossibile e il gruppo trova quindi la strada interrotta (vedi punto 5).

* Il master deve applicare un modificatore di -1 al risultato del d10 se i PG percorrono la via indicata loro dai marinidi che vivono nel lago dei Tre fiumi (area P3).

† Questo evento può verificarsi una sola volta per ogni viaggio, per cui potrebbe esserci una valanga all'andata e un'altra al ritorno. Nel caso in cui accada nuovamente, il master deve considerarlo una slavina (vedi punto 7).

I personaggi potrebbero muoversi in cordata, cioè legati assieme con delle funi per ridurre il rischio di cadere nel vuoto o di perdersi di vista. In questo caso, il master deve considerare che ogni PG che scivola o cade in un crepaccio rischia di trascinare con sé tutti i compagni. Tuttavia, è sufficiente che uno qualsiasi dei componenti della cordata effettui con successo una prova di Forza con una penalità pari al numero dei PG per riuscire a evitare conseguenze peggiori per tutti. Per esempio, cinque personaggi sono legati in cordata quando il primo mette il piede in fallo e

precipita in un crepaccio nascosto dalla neve, esponendo allo stesso rischio tutti gli altri, a meno che uno qualsiasi degli altri quattro avventurieri non effettui con successo una prova di Forza con una penalità di -5 (il numero totale dei PG che compongono la cordata). Ovviamente, ognuno dei personaggi può effettuare la prova, anche se è sufficiente che uno solo abbia successo per salvarli tutti dalle nefaste conseguenze del sinistro.

Se e quando gli avventurieri riescono a superare incolumi le tremende ore di cammino attraverso l'inferno di ghiaccio che conduce alla vetta montuosa da dove sgorga il torrente Neve, il master deve leggere a voce alta la seguente descrizione:

Arrancando faticosamente tra il nevischio e il vento glaciale che vi stanno penetrando fin nel midollo delle ossa, ghiacciandovi il sangue nelle vene, intravedete finalmente la vetta della montagna che state scalando. Il buio ingresso di una piccola grotta si apre nella parete di pietra proprio di fronte a voi. Fortunatamente, una minuscola cengia rocciosa protegge l'apertura e ha evitato che la neve vi si accumulasse, precludendo l'accesso all'interno.

Dopo qualche esplorazione preliminare vi decidete a entrare, seguendo un rivolo d'acqua gelida che fluisce fuori proprio dall'imboccatura della caverna, al cui interno dovrebbe evidentemente trovarsi la sorgente del torrente Neve. L'aria della piccola spelunca, alta poco più di 4 m e rozzamente circolare, sembra calda e accogliente rispetto al gelo esterno e il minuscolo antro, una decina di metri di diametro in tutto, offre un riparo gradito contro le raffiche d'aria gelata.

Dalla parete opposta a quella dell'entrata sgorgano diversi rigagnoli che, scivolando attraverso crepe e canali che hanno scavato nel pavimento di roccia, confluiscono nel torrente principale che scorre poi fino al lago dei Tre Fiumi. Poco più a lato, semicoperti da pesanti mantelli e pellicce, giacciono tre corpi congelati. La morte sembra risalire a molto tempo fa, anche se il freddo ha conservato perfettamente i cadaveri e l'equipaggiamento. I resti paiono essere quelli di avventurieri o esploratori, ben attrezzati per affrontare un soggiorno lungo e disagiato in queste terre gelide.

I corpi nella grotta sono quelli dei membri di una sfortunata quanto ambiziosa spedizione di esploratori. Avevano intenzione di addentrarsi tra i Picchi dei Giganti per disegnare le mappe geografiche, idrologiche e geologiche dell'immensa catena montuosa. Dopo circa due mesi di lavoro, il gruppo originale si è ridotto, a causa di abbandoni e incidenti, ai tre soli componenti che ora giacciono morti nella caverna. Frugando i cadaveri è possibile risalire alla loro origine, scoprire parte della loro triste storia e recuperare alcuni interessanti oggetti, egregiamente preservati dal clima glaciale della vetta.

Faccia di Teschio ha sfruttato al meglio la tragedia avvenuta nella grotta della sorgente. Dopo aver deciso di nascondere qui uno degli oggetti necessari alla distruzione del Sigillo d'Ambra, infatti, ha scoperto che uno degli esploratori è divenuto un poltergeist (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Reso folle e totalmente malvagio dal

destino che gli è capitato, il non morto si è rivelato una sentinella perfetta e inconsapevole per il prezioso talismano del lich. Il poltergeist non si manifesta immediatamente, ma soltanto quando i PG cominciano a sentirsi a loro agio oppure esplorano a fondo la grotta. Ottiene automaticamente la sorpresa nel primo round e inizia a colpire gli intrusi scagliando loro addosso pietre e altri oggetti, compresi quelli che si trovano sui cadaveri. Non appena si rende conto che qualcuno è in grado di individuarlo, si manifesta sul Piano materiale, costringendo tutti i personaggi al tiro salvezza per evitare gli effetti dell'invecchiamento, quindi continua a combattere fino alla definitiva sconfitta o alla fuga del gruppo.

Poltergeist (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA -1, DV 12, pf 64, tpcCA0 10, Att 6 o 2, Fer vedi sotto (oggetti) o 1d4 + invecchiamento/1d4 + invecchiamento (tentacoli), TS G12, Mor 12, PX 3.600].

Un poltergeist può attaccare in diversi modi. Quello più comune è lanciando degli oggetti, che vengono scagliati attraverso la grotta dai suoi tentacoli invisibili. Il mostro può tirare fino a sei oggetti per round, causando un danno variabile a seconda della dimensione del proiettile (1d6 per oggetti piccoli, 2d6 per quelli medi e 3d6 per quelli pesanti). Può usare questo attacco anche mentre resta incorporeo e invisibile, e solitamente i colpi vengono diretti contro il maggior numero possibile di bersagli differenti. In alternativa, se si manifesta sul Piano materiale il poltergeist può attaccare afferrando le vittime entro 3 m con i suoi tentacoli. In questo caso, può sferrare solo due attacchi per round. Per ogni colpo andato a segno, la vittima subisce 1d4 ferite e deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi oppure invecchia immediatamente di 10 anni. Quando si manifesta sul Piano materiale (o se qualcuno è in grado di vederlo mentre è invisibile), il poltergeist è talmente terrificante da far invecchiare di 10 anni chiunque lo incontra e farlo fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcaica*, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Sul Piano materiale è invulnerabile alle armi normali e a tutti gli incantesimi, tranne che a quelli specifici contro il male. Inoltre, quando viene scacciato, può ignorare le conseguenze se riesce in un tiro salvezza contro morte. Il tiro salvezza va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo.

Sui corpi esanimi, congelati al punto tale che occorre usare la massima cautela per non spezzarne le membra irrigidite, è possibile rinvenire, oltre al normale equipaggiamento da esploratore e agli abiti di pelliccia adatti a questo clima, qualche altro oggetto interessante: un borsellino di cuoio lavorato contenente 50 mo e un piccolo topazio azzurro (valore 75 mo), un **anello della sopravvivenza** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), un **giustacuore di sera imbottita** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), una **pozione del controllo dei draghi bianchi**, un rudimentale esemplare di cannocchiale (costruito da un clan di gnomi e acquistato da uno degli sventurati durante una dei suoi precedenti viaggi di esplorazione), un elegante **bastone +1** realizzato in legno di

querchia intarsiato con motivi di foglie e bacche, una pesante **mazza +2, +3 contro i giganti** con il manico ricoperto di cuoio, un paio di **stivali del cammino e del salto** e due fiale di vetro, accuratamente avvolte in strisce di vello di montone rinforzato con fasce di cuoio per proteggerle dagli urti e dal freddo, contenenti una **pozione della forza dei giganti** e una **pozione della guarigione migliorata**.

Inoltre, nel diario di uno dei viaggiatori si parla dell'organizzazione della spedizione e delle sue finalità, delle molte difficoltà incontrate, dell'abbandono di gran parte dei membri originari e della morte degli altri. La causa principale delle defezioni sembra essere stata la scarsità di viveri e approvvigionamenti dovuta al fatto che si sono dovuti abbandonare i muli al seguito della missione, vista l'impossibilità di condurli sui sentieri più impervi. Si racconta anche dei problemi incontrati e dello stentato raggiungimento della grotta (in cui ora giacciono i corpi), dopo che una valanga aveva travolto altri due compagni proprio nel tragitto per giungere alla sorgente del torrente Neve. Un altro uomo si era fratturato una gamba ed è stato quindi necessario riparare nella caverna, dove la compagnia ha trovato la morte per assideramento e per fame, vista l'impossibilità di trovare cibo in questo luogo desolato.

Ci sono, inoltre, alcune mappe parziali dei Picchi dei Giganti che forniscono informazioni sulla geografia, idrografia, geologia e in parte anche su flora e fauna della parte più orientale delle montagne. Si tratta di disegni abbozzati ma abbastanza precisi e i dati sembrano raccolti con scrupolo scientifico, segno che i membri della spedizione avevano intrapreso la loro missione con serietà e competenza. Le mappe non offrono dati troppo utili ai PG, ma per uno specialista del campo sono materiale molto interessante, che può essere rivenduto per la cifra di 1d6x1.000 mo.

In più, in una nicchia proprio accanto alla sorgente, il gruppo può recuperare l'oggetto nascosto da Faccia di Teschio. Si tratta di un rubino color sangue di piccione grosso come una noce che è stato magnificamente scolpito per rappresentare un teschio (vedi la sezione "La ricerca degli oggetti"). Tuttavia, i PG col loro bottino devono ancora affrontare un lungo viaggio di ritorno per poter lasciare la vetta coperta di nevi eterne.

P7. Strada occidentale

Una strada di terra battuta, in condizioni abbastanza precarie specie nella brutta stagione. È scavata direttamente nella roccia, anche se in molti tratti sul fondo è stato depositato del terriccio misto a ghiaia per facilitare il tragitto dei carri, e conduce alle zone civilizzate del regno.

P8. Strada settentrionale

Molto simile alla strada occidentale (area P7), salvo per il fatto che è intagliata nella roccia tra le montagne e risulta quindi più disagiata da percorrere, specie con animali o carri al seguito. Supera gli ultimi passi sui contrafforti dei Picchi dei Giganti, per poi sbucare sui brulli altopiani che immettono quindi nel regno confinante.

P9. Sentiero delle rupi

Un sentiero che serpeggia tra le montagne, troppo ripido e malridotto per poter essere percorso con carri o cavalcature.

I viaggiatori lo utilizzano per inoltrarsi nel cuore stesso dei Picchi dei Giganti e sono costretti a trasportare provviste e altri carichi pesanti a spalla oppure su muli condotti a mano.

P10. Sentiero dei giganti

Si diparte dal sentiero delle rupi (area P9) e conduce fino alle propaggini più settentrionali delle montagne, tra le cime coperte di nevi perenni dove vivono numerosi giganti del ghiaccio. È molto pericoloso e può essere percorso soltanto a piedi, dato che alcuni tratti sono a strapiombo su dirupi apparentemente senza fondo. Dopo circa cinque giorni di marcia si giunge nelle terre dei giganti del ghiaccio, un luogo tutt'altro che ospitale, punteggiato dalle caverne di queste creature che vivono sulle cime imbiancate tutto l'anno da ghiacciai e nevi perenni.

Questo territorio non è pertinente all'avventura e tocca al master prepararne la descrizione, se i PG decidono di visitarlo. I giganti del ghiaccio non hanno notizie utili per i personaggi e non intendono aiutarli in alcun modo, non essendo interessati alle vicende degli uomini. In caso di conflitto, i giganti sono così numerosi che potrebbero facilmente avere la meglio, per cui il master dovrebbe cercare di scoraggiare gli avventurieri a perseverare nelle loro intenzioni e convincerli a tornare sulla giusta via.

P11. Sentiero segreto

Vedi la sezione relativa per la descrizione completa, che include anche alcuni incontri.

P12. Avamposto dei giganti

In questo passaggio obbligato i giganti del ghiaccio che abitano i contrafforti nel cuore delle montagne (vedi area P10) hanno stabilito un distaccamento, per sorvegliare meglio i propri confini. Si tratta di una poderosa costruzione di massi ciclopici e lastre di ghiaccio che sorge a lato del sentiero, sorvegliando il passaggio come un colossale posto di blocco. La roccaforte è presidiata da sei giganti, guidati da un comandante e uno sciamano. Hanno con loro anche 18 lupi addestrati al combattimento. Il loro compito non è quello di sbarrare la via e impedire il passaggio ai viaggiatori, ma semplicemente di controllare ciò che accade nella zona. Per questo motivo, intercettano i personaggi e li sottopongono a un fuoco di fila di domande, ma non sono necessariamente ostili né tantomeno propensi a scatenare una battaglia.

Il master deve gestire l'incontro come un'opportunità di dialogo tra i PG e i giganti. Questi ultimi sono al corrente delle voci relative alla presenza di Faccia di Teschio, ma non hanno notizie più precise e non sanno dove si trova la Torre di Ossidiana. Se la conversazione si svolge in maniera tranquilla e i rapporti non degenerano, i giganti possono inoltre essere una preziosa fonte di informazione per gli avventurieri. Sono infatti al corrente della posizione di quasi tutti i luoghi importanti delle montagne, compresi quelli descritti nei vari incontri di questa sezione, eccezion fatta per l'accesso al sentiero segreto (area P11).

Se le cose volgono al peggio, i giganti si barricano nella fortezza e combattono soltanto se il gruppo non gli lascia alternative. All'interno della costruzione di pietra ci sono soltanto delle spartane camerate e un tesoro, custodito in un

enorme forziere di pietra protetto da un *glifo esplosivo* che infligge 12 ferite da elettricità, che ammonta in totale a 4.200 mo e 8.750 ma. Inoltre, il comandante porta sempre con sé un sacchetto di gemme del valore complessivo di 2.800 mo.



Gigante del ghiaccio comandante (1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 62, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (ascia gigante) o 3d6 (pietra), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

Gigante del ghiaccio sciamano (chierico del 6° livello) **(1)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 43, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (ascia gigante) o 3d6 (pietra), TS G10, Mor 9, PX 2.400].

Incantesimi dei chierici (3/3/2): 1° livello: *cura ferite leggere, individuazione della magia, luce*; 2° livello: *benedizione, blocca persone, silenzio*; 3° livello: *crescita animale (x2)*.

Giganti del ghiaccio (6) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10+1, pf 52, 48, 46, 45, 42, 40, tpcCA0 11, Att 1, Fer 4d6 (ascia gigante) o 3d6 (pietra), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

I giganti del ghiaccio sono completamente immuni agli effetti negativi del gelo, incluso il soffio dei draghi bianchi, e possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Lupi normali (18) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G1, Mor 8, PX 35].

P13. Tugurio della strega

State camminando lungo il sentiero quasi all'imbrunire e iniziate a guardarvi intorno per cercare un rifugio per la notte. D'improvviso notate in lontananza un filo di fumo azzurrino che si staglia contro il tramonto. Vi affrettate a risalire la via per scoprire da dove viene e, una volta superata la ripida salita, il vostro occhio si affaccia su una sorta di spiazzo roccioso tra i picchi circostanti.

Nel mezzo c'è un tugurio davvero orribile a vedersi, una bicocca cadente e maleodorante che pare reggersi in piedi per scommessa e potrebbe cadere a ogni soffio di vento gelido. La capanna è costruita con delle assi di legno portate fin quassù da chissà dove. Il tetto è di tegole di ardesia, ricoperte ormai da una fioritura multicolore di muschi e licheni. Una porta di legno chiusa e una finestra con le persiane sbarrate sono le uniche aperture che danno sull'esterno. La baracca è circondata da uno steccato che pare essere realizzato con delle ossa e sulla cima di ogni palo è infisso un teschio umano, le cui orbite brillano fiocamente con un'intensità simile a quella di una candela.

Nello spazio recintato trova ricovero un cavallo magrissimo, quasi scheletrico, col crine nero e gli zoccoli avvolti nelle fiamme. Proprio di fronte alla porta è spaparanzato un orrendo batrace, un rospo gigantesco delle dimensioni di un grosso cane, con la pelle marrone ricoperta da numerose verruche rossicce e il ventre biancastro. I suoi grossi occhi color oro scuro vi guardano con una fissità inquietante.

Il tugurio è quello di una strega della notte con cui Faccia di Teschio ha stretto un patto molti decenni orsono. Il lich ha convocato e soggiogato un hezrou ponendolo al servizio della strega, e questa in cambio ha accettato di custodire per lui uno degli oggetti necessari alla distruzione del Sigillo d'Ambra, una zampa di fenice essiccata (vedi la sezione "La ricerca degli oggetti").

La strega non è assolutamente disposta a mostrarsi amichevole nei confronti degli estranei, non importa quale sia l'approccio scelto dai PG. Confidando nelle sue difese e nei numerosi alleati, ha intenzione di eliminare e divorare gli intrusi, senza concedere quartiere. Nel momento in cui il gruppo individua la capanna, la strega è sulla soglia in forma di rospo gigante grazie alla sua capacità di *autometamorfosi*. Attende le mosse dei personaggi prima di fare la sua mossa, se gli avventurieri non prendono l'iniziativa nel giro di qualche round, decide di passare all'azione.

Se invece i PG scelgono un approccio meno diretto, la strega sta al gioco e attende l'evolversi degli eventi. Non interviene a meno che qualcuno non cerchi di fare del male a lei o al suo ippofialto, oppure di danneggiare il suo casotto. Gli incauti che penetrano all'interno della stamberga sono accolti dall'hezrou, che balza loro addosso scatenando subito l'intervento degli altri alleati della strega. In ogni caso, chiunque oltrepassa il macabro recinto di ossa e teschi viene immediatamente colpito da *malasorte* (nessun tiro salvezza concesso), *blocca persone* e *incuti paura*. In più, ogni volta che qualcuno danneggia uno dei crani infissi

sulla palizzata (ce ne sono una dozzina in totale) è vittima di un *colpo infuocato* ma, se tutti vengono distrutti, gli effetti magici causati dalla staccionata cessano immediatamente.

In una grotta poco sopra la baracca, completamente invisibile dal basso, vivono una coppia di manticore e otto arpie al servizio della strega, che al primo accenno di lotta scendono in picchiata contro i PG sorprendendoli con un risultato di 1-2 su 1d6. Contemporaneamente, la strega riassume il proprio aspetto reale e balza in sella all'ippofialto, bersagliando i nemici dall'alto o col soffio rovente del suo destriero. Infine, l'hezrou scatta fuori dalla capanna spalancando la porta e si getta nella mischia, badando principalmente a mantenere l'incolumità della sua padrona, mentre i due ragni in fase si materializzano dal Piano eterico su quello materiale e sorprendono automaticamente due PG a caso. I mostri combattono in modo coordinato tra loro. Se la battaglia volge al peggio, la strega non esita a sacrificare i suoi scherani per salvarsi la vita, anche se cerca di risparmiare per quanto sia possibile il demone al suo servizio. Se non ha altra via di uscita, assume forma eterea (assieme alla sua cavalcatura) e cerca di svignarsela, abbandonando agli intrusi sia la capanna che i suoi alleati. Tuttavia, il master potrebbe farla tornare per vendicarsi, penetrando nei sogni dei PG usando una speciale gemma detta cordipietra, che porta sempre con sé. Se ciò accade, la vittima soffre di incubi tremendi e perde un punto di Costituzione al risveglio. Questo processo può essere ripetuto finché la vittima non scende a Cos 0 e muore. Se ciò accade la strega si impadronisce dell'anima del perseguitato, che non può essere resuscitato in alcun modo.

Strega della notte (1) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 9, DV 8, pf 43, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 (artigli), TS G8, Mor 8, PX 1.560].

Equipaggiamento: **bastone atrofizzante** con 12 cariche, **bacchetta delle palle di fuoco** con 6 cariche e **tre dosi di polvere dello starnuto e del soffocamento**.

Ha le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *autometamorfosi*, *individuazione dell'allineamento*, *sonno* (con effetto su una creatura con 12 DV o meno che fallisce il tiro salvezza). Ha anche le seguenti abilità magiche, ognuna usabile tre volte al giorno: *dardo incantato* (un singolo dardo che infligge 2d8 ferite) e *raggio dell'indebolimento*. Può diventare eterea a volontà.

Ippofialto (1) [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 108 m (36) m, CA -4, DV 6+6, pf 36, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6+4/1d6+4 (zoccoli), 2d4 (morso), TS G6, Mor 10, PX 980].

Può diventare etereo a volontà. Oltre al morso e agli zoccoli ardenti, può soffiare una nube di gas denso e caldissimo su un unico avversario che lo sta affrontando in mischia. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro soffio o essere parzialmente accecata e soffocata dal vapore, subendo una penalità di -2 agli attacchi e alle ferite inflitte per 1d4+2 round.

Hezrou (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 8, pf 39, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 4d4 (morso), TS G9, Mor 10, PX 3.100].

Come tutti i demoni di medio rango, possiede le seguenti abilità: *infravisione* (30 m), *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Possiede le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *telecinesi* (fino a 135 kg). Inoltre, una volta al giorno, può creare un portale (25% di probabilità di successo) per richiamare un altro hezrou.

Ragni in fase (2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 5+5, pf 29, 25, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G5, Mor 8, PX 660].

Attaccano con un morso velenoso, che uccide la vittima a meno che questa non riesca in un tiro salvezza contro veleno.

Manticore (2) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, pf 30, 26, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o vedi sotto (chiodi), TS G6, Mor 9, PX 980].

Possono scagliare una raffica di due, quattro o sei chiodi (ne hanno 24 all'estremità della coda) su un unico bersaglio fino a 54 m di distanza. Se la raffica va a segno, il bersaglio viene colpito 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo infligge 1d4 ferite. Le manticore possono scagliare la loro raffica di chiodi anche mentre volano senza alcuna penalità al tiro per colpire.

Arpie (8) [All C, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 20, 18, 16, 16, 13, 12, 12, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (arma), TS G3, Mor 7, PX 80].

Se un personaggio sente il canto magico delle arpie, deve tentare un tiro salvezza contro incantesimi: il fallimento indica che la vittima è soggetta a *charme*. Un tiro salvezza riuscito concede al personaggio l'immunità agli effetti del canto per il resto dell'incontro. Chiunque sia stregato dalle arpie tenderà di avvicinarsi a loro e non le attaccherà in alcun modo. Hanno un'innata resistenza alla magia, che si traduce in un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e oggetti magici.

Se i personaggi si sbarazzano di questa ostile congrega, hanno la possibilità di esplorare il tugurio della strega. Qui dentro, oltre alla zampa di fenice essiccata necessaria per il completamento del rituale, scoprono una quantità di feticci disgustosi e anche qualche piccolo tesoro. In particolare, in mezzo a inutili cianfrusaglie ci sono una **scopa dell'attacco animato** e una **brocca delle pozioni** completamente incrostata di sporcizia che contiene tre pozioni: controllo degli animali, invulnerabilità e guarigione potenziata. La strega possiede anche un **filtro d'amore**, un **filtro velenoso**, una **pozione del controllo delle persone**, una **pozione della**

forza dei giganti e una **pozione dell'inganno** che simula gli effetti di quella dell'autometamorfosi. Appesa a uno specchio incrinato c'è anche una **collana dello strangolamento**. Inoltre, in un sacchetto ricavato dallo scroto di un toro sono riposte sei piccole gemme del valore rispettivamente di 210, 180, 165, 120, 90 e 65 mo. La più preziosa è maledetta e funziona esattamente come una **pietra del peso**.

L'ispezione della grotta delle arpie e delle manticore che si trova nel fianco della montagna sopra lo spiazzo roccioso richiede una scalata di media difficoltà (almeno tre prove di Destrezza o di scalare pareti da eseguire con successo) e non rivela molto di interessante. Nella caverna ci sono, infatti, i resti di alcune precedenti vittime dei mostri e poco altro. Si tratta principalmente di animali, ma tra le ossa rosicchiate di un nano è possibile rinvenire un **martello da guerra +2, lanciatore nanico**.

P14. Antro della sfinge (non presente sulla mappa)

Una furiosa tempesta scoppia all'improvviso, sorprendendovi all'aperto. Le sferzate di vento gelido fanno infilare la neve dappertutto e, nonostante le pellicce e gli abiti pesanti, cominciate a tremare e battere i denti dal freddo. Il cielo plumbeo vortica come un maelstrom di caos assoluto e le raffiche furiose della tempesta quasi vi impediscono di tenere aperti gli occhi.

Proseguite a fatica, accostati il più possibile al fianco della montagna e avanzando a testa bassa, con la visibilità quasi azzerata. Dopo quella che vi sembra un'eternità, anche se in realtà avete percorso soltanto poche centinaia di metri, all'improvviso il capofila si trova all'imboccatura di una grande grotta, una spaccatura nel fianco della rupe che potrebbe offrirvi un insperato riparo. In fretta e furia vi gettate all'interno, senza pensare troppo alle conseguenze, lieti solo di aver trovato un posto dove ripararvi e magari far ardere un fuoco per asciugare gli abiti e scacciare il gelo che vi è penetrato fin nelle ossa.

Questo piccolo espediente narrativo consente di variare il tema degli incontri con cui i PG si devono cimentare nei loro vagabondaggi tra i Picchi dei Giganti. Il momento più opportuno deve essere scelto dal master. La caverna è grande e buia, ma insperatamente asciutta, e il gruppo potrebbe fermarsi per riposare, accendere un falò per asciugarsi e ritemprare le membra.

Tuttavia, dopo qualche attimo fa la sua comparsa il padrone di casa, una sfinge di nome Zenobios che dimora nella zona da alcuni anni. La creatura non ha necessariamente intenzioni ostili verso gli inattesi ospiti, anzi è abbastanza stupita di vedere una spedizione così equipaggiata in questi luoghi sperduti e affatto curiosa di intrattenersi con loro in quattro ciarle. La sfinge è un'avida ascoltatrice, interessata a tutte le notizie del mondo esterno e ferrata in molti argomenti. È una conversatrice colta e raffinata che potrebbe – a discrezione del master – rivelare ai PG qualche informazione preziosa ai fini dell'avventura.

Zenobios è anche un chierico, pronto ad aiutare il gruppo con i suoi incantesimi se ce ne dovesse essere la necessità. L'atmosfera dell'incontro dovrebbe essere amichevole e informale, ben diversa dai "soliti" combattimenti contro

frotte di avversari. Nel corso della chiacchierata, la sfinge propone ai personaggi una piccola sfida agli indovinelli. Se gli avventurieri saranno in grado di rispondere al suo enigma li ricompenserà con un piccolo premio, altrimenti amici come prima. La sfinge comincia con la classica formula "Indovina, indovinello, a chi indovina darò un anello...". Il master è libero di usare qualsiasi enigma vuole, di seguito ne viene proposto uno come esempio:

Posso vivere solo dove c'è luce, ma muoio
se questa splende su di me. Chi sono?

La risposta è l'ombra. Il personaggio che dà la risposta giusta (il numero di tentativi a disposizione è a discrezione del master) viene ricompensato dalla sfinge con un **anello delle meraviglie**, che funziona come l'omonima bacchetta ma non ha cariche e può essere utilizzato una volta al giorno.

Zenobios (androsfinge) [All CB, Mov 54 m (18 m) o volo 90 m (30 m), CA -2, DV 12, pf 64, tpcCA0 10, Att 2, Fer 2d6/2d6 (artigli), TS G12, Mor 9, PX 3.600].

Incantesimi dei chierici (3/3/2): 1° livello: *cura ferite leggere, purificare cibi e bevande, resistere al freddo*; 2° livello: *individuazione dell'allineamento, parlare con gli animali, presagio*; 3° livello: *cura cecità, cura malattia*.

Se la situazione degenera e i PG attaccano, Zenobios cerca innanzitutto di disimpegnarsi, a meno che non abbia buone possibilità di vittoria, cosa abbastanza improbabile a meno che il gruppo non sia gravemente indebolito. Se viene ucciso o scacciato dalla sua tana, una veloce esplorazione non rivela alcun tesoro nascosto o altri segreti da scoprire. Tuttavia, la sfinge potrebbe decidere di vendicarsi dei suoi aggressori, magari ricomparendo sulla scena per attaccarli nel momento meno opportuno oppure alleandosi con qualcuna delle altre creature delle montagne.

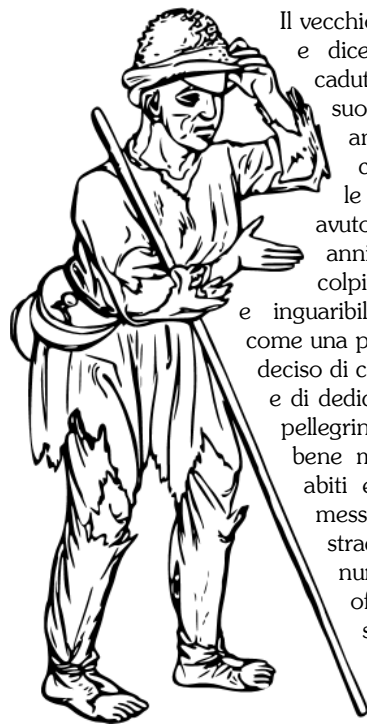
P15. Anziano pellegrino (non presente sulla mappa)

Il momento in cui utilizzare questo incontro è interamente a discrezione del master, però esso deve avvenire prima che i PG scoprano l'ingresso al sentiero segreto (area P11) che conduce alla Torre di Ossidiana, ma soltanto dopo che il lich è stato in qualche modo informato della presenza del gruppo sulle montagne. Interessato dalla venuta di così spregiudicati oppositori, il negromante si muove in prima persona per soddisfare la propria curiosità e avere un contatto diretto con i suoi avversari, dopo aver utilizzato *autometamorfosi* per mutare sembianze. Quando il master reputa adatta la situazione, deve leggere a voce alta il testo seguente:

Di tutte le situazioni insolite che vi è capitato di vivere durante la vostra lunga carriera di avventurieri, quella che vi trovate improvvisamente di fronte quando imboccate una biforcazione del sentiero è sicuramente tra le più strane. Dalla direzione opposta alla vostra sta infatti avanzando lentamente, con passo malfermo e reggendosi a un bastone, un vecchio decrepito infagottato in una tunica verde stinto e con il volto segnato da rughe profonde.

Indossa dei consunti sandali di cuoio, un grosso cappello di paglia pieno di buchi e porta a tracolla un tascapane sdrucito ricavato da un logoro sacco di iuta.

Sicuramente si tratta di una persona del tutto fuori luogo tra queste montagne, eppure non sembra affatto a disagio mentre alza lo sguardo verso di voi, rivelando degli occhi completamente bianchi e velati, e vi sorride affabilmente. Nonostante l'abbigliamento inadeguato, non sembra minimamente soffrire il freddo intenso. Mentre siete ancora sbalorditi, l'uomo vi si rivolge con una voce calma e bassa, come lo stridere del metallo sulla pietra: "Sento il rumore di passi... tra queste montagne sperdute, è un piacere e un privilegio avere la compagnia di qualcuno dei miei simili, anche se accade così di rado. Venite avanti, non abbiate paura, sono soltanto un povero peccatore che ha visto giorni migliori. Sono certo che nobili signori del vostro pari non mancheranno di scambiare con me qualche parola di conforto..."



Il vecchio si presenta come Ashlar e dice di essere un monaco caduto in disgrazia a causa dei suoi molti peccati. Qualche anno fa era l'abate di una comunità ma, purtroppo, le tentazioni terrene hanno avuto la meglio su di lui. Dopo anni di vita dissoluta, è stato colpito da una cecità completa e inguaribile, che ha interpretato come una punizione divina. Perciò ha deciso di confessare le proprie colpe e di dedicarsi alla spartana vita del pellegrino. Solo e senza alcun bene materiale eccetto i propri abiti e il fedele bastone, si è messo in cammino per le strade del mondo visitando numerosi luoghi sacri, offrendo la propria sofferenza e le tante rinunce come inadeguata contropartita per mondarsi dai suoi

errori precedenti. Al momento sta cercando di valicare le montagne per recarsi in un antico tempio nei territori desolati al di là del regno.

In lui non pare esserci alcuna malizia ed è più che lieto di discorrere coi personaggi di molti argomenti. Dice di non sapere molto di queste zone anche se, a discrezione del master, potrebbe invece fornire false indicazioni per ritardare la marcia del gruppo o farlo finire in situazioni pericolose. Non ha mai sentito parlare di Faccia di Teschio né delle sue orde di non morti. Ovviamente, si tratta di falsità assolute. Qualsiasi tentativo di svelare la sua vera natura e le sue reali intenzioni è vanificato dall'**amuleto dell'introvabilità** che porta con sé (ben nascosto). Se i PG finiscono per fidarsi di questo falso pellegrino, potrebbero persino insistere per accompagnarlo per un po' nel suo viaggio, cosa che l'uomo declinerà gentilmente ma con

fermezza, affermando che il suo deve essere un cammino solitario di purificazione.

Se i PG gli chiedono come fa a sopravvivere nonostante la cecità e l'equipaggiamento palesemente inadeguato al clima, il vecchio non fa altro che farfugliare qualcosa a proposito della provvidenza e del soccorso divino. Poi però si lascia andare a qualche confidenza e rivela al gruppo che la sua grande resistenza al freddo è dovuta a una mistura che realizza seguendo un'antica ricetta del suo monastero. È bendisposto a condividere il segreto del mirabolante infuso. All'interno della sua bisaccia porta, infatti, tutto il necessario per prepararlo, oltre al suo magro sostentamento che consiste nella metà di un vecchio pane di segala raffermo, un pezzo di formaggio coperto di muffa, una manciata di erbe amarissime, delle bacche stentate, alcuni funghi pallidi che ha raccolto durante il cammino e due fiasche di terracotta colme l'una d'acqua di sorgente e l'altra di vino inacidito.

Gli ingredienti per realizzare il tonico sono semplici ma verosimili e consistono in erbe, bacche, radici e funghi che possono essere reperiti senza molta difficoltà nella zona. Anche la preparazione è elementare: in un mortaio si sminuzzano gli ingredienti nelle giuste dosi, aggiungendo un pizzico di sterco, peli o scaglie di una qualunque creatura resistente al freddo (il pellegrino ha quelli di un lupo d'inverno). La polvere così ottenuta viene fatta bollire per un quarto d'ora in una mistura in parti uguali di acqua e vino, o altra bevanda alcolica. Quindi si filtra il liquido e un bel sorso è sufficiente a proteggere contro i rigori del freddo più intenso per qualche giorno.

Ovviamente si tratta di un raggio e l'intruglio è invece una pozione debilitante. Anzi, per la verità, la sostanza tossica è contenuta nel vino che il pellegrino utilizza per la preparazione, mentre gli altri ingredienti non hanno alcuna efficacia. L'infuso non è magico né un veleno vero e proprio, per cui non può essere individuato come tale neanche utilizzando incantesimi od oggetti magici, tuttavia un incantesimo *purificare cibi e bevande* lanciato preventivamente nega ogni effetto della pozione. Per vincere l'eventuale diffidenza dei personaggi, Faccia di Teschio non esita a trangugiare egli stesso un bel sorso della brodaglia, onde fugare qualsiasi dubbio. In quanto non morto egli è, ovviamente, completamente immune alla mistura.

Il decotto ha un sapore amaro ma non troppo disgustoso. Inizialmente funziona, per 72 ore, come l'incantesimo *resistere al freddo*. Successivamente questo effetto svanisce e inizia quello debilitante. Per i primi tre giorni non accade nulla di male poi, all'alba di ogni giorno successivo, chi ha bevuto la pozione perde temporaneamente un punto di Forza, Destrezza e Costituzione (nessun tiro salvezza concesso). Dopo 10 giorni il personaggio ha diritto a un tiro salvezza contro veleno. Se ha successo, l'effetto debilitante finisce, altrimenti cade preda di una febbre violenta e perde coscienza nel giro di 1d4 ore. Lo stesso accade se un attributo scende sotto il punteggio di 3. Lo stato di coma perdura per 2d4 giorni, al termine dei quali la vittima deve fare un tiro salvezza contro morte con una penalità di -1 per ogni giorno di incoscienza. Se ha successo, si risveglia e – pur debolissima – comincia a riprendersi, in caso contrario

muore. Una volta iniziata la convalescenza, i punti di attributo perduti vengono recuperati al ritmo di uno al giorno.

È possibile guarire questa debilitazione potenzialmente letale usando la magia. *Cura malattia* e *guarigione* bloccano immediatamente gli effetti della pozione, ma non permettono di recuperare i punti di attributo eventualmente perduti. A questo fine è possibile invece utilizzare un *ristorare*, che riporta immediatamente al massimo tutti gli attributi debilitati. Non trattandosi un veleno, *rallenta veleno* e *neutralizza veleno* non hanno alcun effetto.

Al minimo pericolo, oppure se viene scoperto o minacciato in qualche modo, il lich si defila immediatamente utilizzando la *parola del ritorno*, che lo teletrasporta al livello segreto della Torre di Ossidiana (area T15). Il master deve ricordare che durante l'incontro i PG non devono avere l'occasione di scoprire nulla di utile ai fini dell'avventura o riguardo al loro avversario, né tantomeno possono danneggiarlo in alcun modo oppure arrivare a uno scontro diretto.

P16. Esuli da soccorrere (non presente sulla mappa)

Il master deve utilizzare questo incontro quando lo ritiene più opportuno, per infondere nei personaggi un senso di urgenza e rinnovare l'importanza della missione che hanno intrapreso. Per iniziare l'evento, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

Mentre camminate con fatica lungo il sentiero, sentite davanti a voi il brusio di qualche voce umana e lo strascicare di piedi stanchi e zoppicanti. Pur felici dell'inaspettata novità di un incontro con dei vostri simili in queste lande sperdute, mettete istintivamente mano alle armi per non farvi cogliere impreparati in caso di pericolo.

Qualche attimo dopo, mentre state ancora decidendo sul da farsi, vi si para davanti una torma di disperati, vestiti di cenci e ridotti in condizioni pietose. I loro abiti sono quasi a brandelli, molti sono scalzi e hanno i piedi avvolti alla meglio in fagotti di stracci. La gran parte si trascina stancamente appoggiandosi a bastoni improvvisati o sorreggendosi a vicenda. Molti hanno dei sommarî bendaggi incrostati di sporcizia e sangue rappreso.

Con una corale esclamazione di sorpresa, questa corte dei miracoli si accorge della vostra presenza. Alcuni cercano di fuggire impauriti, altri cadono a terra e scoppiano a piangere oppure si mettono a ridere in maniera isterica, mentre i più vi guardano con occhi pieni di una nuova speranza. Uno degli uomini, che pare essere il capo del gruppo, vi si fa incontro con un'espressione di supplica dipinta sul viso.

I PG si imbattono in alcuni sopravvissuti che sono scappati dopo l'assalto al loro villaggio da parte delle orde di Faccia di Teschio. La razzia è avvenuta qualche settimana fa e i fuggitivi si sono allontanati in fretta e furia rifugiandosi tra le montagne, dove si sono immediatamente e irrimediabilmente perduti. Si tratta di una ventina di persone, perlopiù uomini adulti, con un paio di donne, qualche anziano e un solo bambino. Tutti sono in condizioni pessime e praticamente allo stremo delle forze. Senza l'aiuto

dei personaggi, sono destinati a morte certa nel giro di qualche giorno.

Il master deve sfruttare l'incontro per ricordare al gruppo le conseguenze che le razzie hanno sulla popolazione inerme e rinnovare, qualora ce ne fosse bisogno, la determinazione degli avventurieri a mettere fine alla minaccia di Faccia di Teschio.

I reduci non hanno troppe informazioni da riferire. Ricordano l'assalto al loro villaggio e la fuga precipitosa, con le poche cose che sono riusciti a portarsi dietro. All'inizio erano una comitiva più numerosa, ma molti feriti, anziani e bambini sono morti durante il vano peregrinare tra le montagne. I profughi hanno bisogno di tutto: abiti, cibo, cure ed equipaggiamento. Se i PG si prodigano al meglio delle proprie possibilità, infondono nuova speranza nei fuggiaschi e offrono loro una possibilità di sopravvivenza. Oltre agli aiuti materiali, è necessario indicargli la via da percorrere per tornare alla civiltà, in modo da consentirgli di mettersi in salvo quanto prima.

P17. Aiuto inaspettato (non presente sulla mappa)

Nel corso dell'avventura, in particolare mentre sono impegnati nell'esplorazione dei Picchi dei Giganti oppure quando percorrono il sentiero segreto (aree S1-S4) o quello del Dolore (aree D1-D4), i PG potrebbero trovarsi in una situazione troppo difficile da affrontare. Se le circostanze sono drammatiche e non pare esserci alcuna via di uscita, il master può decidere di prestare un soccorso insperato al gruppo sottoforma di un benigno lammasu, una creatura col corpo di leone, grandi ali pennute e volto umano, che tende ad aiutare gli altri esseri buoni, intervenendo a loro favore in caso di bisogno. Se il frangente è assolutamente disperato, potrebbero accorrere addirittura più di una di queste creature!

Tocca al master decidere l'esatto momento dell'arrivo di questo inusuale soccorritore che, tuttavia, può fornire il proprio apporto soltanto una volta nel corso dell'intera avventura.

Lammasu (1) [All LB, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 6, DV 7+7, pf 45, tpcCA0 12, Att 2, Fer 1d6/1d6 (artigli), TS G7, Mor 9, PX 1.300].

Può lanciare incantesimi da chierico come segue: quattro di 1° livello, tre di 2°, due di 3° e uno di 4°. Quando lancia un incantesimo che cura ferite, raddoppia i pf curati. Tutti i lammasu emanano continuamente un *cerchio di protezione dal male* con effetto doppio e un lammasu su dieci può usare l'incantesimo *parola sacra* una volta al giorno.

Il lammasu non è al corrente di nessuna informazione utile ai fini della risoluzione del modulo (non sa, per esempio, dell'esistenza di Faccia di Teschio, dove si trovano la Torre di Ossidiana o la Grotta del Teschio, qual è il rituale necessario per distruggere il Sigillo d'Ambra né dove sono nascosti gli oggetti che servono per completarlo).

IL SENTIERO SEGRETO

Questo sentiero si arrampica tortuosamente attorno ai picchi montani. È poco più di una pista rocciosa molto

difficile da individuare, che varie volte sembra perdersi nel nulla nel corso delle sue giravolte. Si snoda per molti chilometri, come un sinuoso serpente accovacciato tra le pietre, fino a condurre alla dimora del lich. Viene utilizzato dalle orde di non morti per andare e venire nelle loro scorribande dalla Torre di Ossidiana (area P1).

La prima volta che i personaggi percorrono il sentiero, si trovano ad affrontare una serie di incontri con le sentinelle predisposte da Faccia di Teschio per sorvegliare la via che conduce alla sua oscura dimora.

S1. Tunnel nascosto

Quando i PG giungono in vista del punto in cui inizia il sentiero segreto che conduce alla Torre di Ossidiana, il master deve leggere a voce alta la seguente descrizione:

Di fronte a voi, in lontananza, notate numerose creature che avanzano con passo malfermo e inesorabile. Fortunatamente stanno andando nella vostra stessa direzione e non sembrano avervi scorto, mentre voi riuscite benissimo a vedere che si tratta di alcuni non morti, probabilmente di ritorno da una delle loro scorribande in cerca di bottino contro i villaggi della zona.

Accelerate il passo per raggiungerli e impegnarli in battaglia, spinti dal fuoco della vendetta e col ricordo straziante dei tanti innocenti caduti coraggiosamente per difendere la proprie case ma, quando avete quasi acciuffato quella moltitudine oscura, essa lascia la strada e scompare improvvisamente tra le rocce, come se la pietra stessa l'avesse inghiottita.

Vi avvicinate cautamente al punto in cui l'orda è svanita, uno stretto canalone largo pochi metri e circondato da rocce altissime e frastagliate, guardandovi attorno per scoprire il mistero dell'improvvisa sparizione. D'un tratto, uno di voi si accorge che quella che sembrava una semplice spaccatura nella parete rocciosa, apparentemente simile in tutto e per tutto alle molteplici fessure che incrinano il muro di pietra, è in realtà uno stretto passaggio a gomito.

Se i PG decidono di imboccare il passaggio, trovano l'accesso al sentiero segreto che conduce alla sinistra Torre di Ossidiana del malvagio Faccia di Teschio. Una stretta curva ad angolo nella roccia fa sì che il varco sembri, a meno di una puntigliosa esplorazione, una delle tante fenditure nella pietra, mentre in realtà sbuca dietro la parete rocciosa, spesso soltanto un paio di metri. L'apertura è larga appena da permettere il passaggio di due uomini affiancati, ma i personaggi che indossano armature metalliche o portano lo scudo devono procedere uno alla volta.

Dietro allo stretto tunnel si diparte un altro sentiero, creato dai demoni al servizio del lich e utilizzato dalle truppe del negromante per compiere le loro sanguinarie razzie. Il paesaggio è sostanzialmente identico a quello che il gruppo ha attraversato finora, con i lontani picchi che per il momento impediscono di poter vedere la nera torre dello stregone. Tuttavia, i PG non hanno però tempo per molte considerazioni, visto che l'orda non morta che li precedeva di qualche centinaio di metri si è voltata verso di loro per attaccarli. Fortunatamente si tratta di una banda poco numerosa, di ritorno da una razzia nella tana di un clan di

giganti delle rocce molto distante, e gravata dal peso di numerosi fardelli carichi di tesori.

Il combattimento è inevitabile e i non morti avanzano inseguendo il gruppo privi della loro guida, una coppia di senzamorte che è stata eliminata dai giganti nel corso della battaglia seguita alla scorribanda, ma comunque minacciosi e determinati a combattere fino alla sconfitta dei nemici. Gli avventurieri hanno un intero round per prepararsi o agire mentre i non morti gettano a terra i sacchi col bottino e si fanno sotto, circondandoli e impedendone la fuga. Comunque, lo scontro dovrebbe rivelarsi poco più di un semplice allenamento per un gruppo di personaggi ben preparato.

Redivivi (11) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 4+1, pf 20, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8 (arma), 1d4 + paralisi (tocco), 1d4 + malattia (morso), TS G4, Mor 12, PX 440].

I redivivi possono essere feriti dalle armi normali e come gli altri non morti sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, quando vengono scacciati, possono ignorare le conseguenze se riescono in un tiro salvezza contro morte. Il tiro salvezza va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo. Diversamente dai normali zombi, tirano per l'iniziativa e non la perdono automaticamente. Attaccano tre volte per round. L'arma causa 1d8 ferite. Il tocco infligge 1d4 ferite e immobilizza l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con *cura ferite leggere* (che in questo caso non fa recuperare punti ferita). Gli elfi non sono immuni alla paralisi dei redivivi ma questa non ha effetto sugli umanoidi più grandi degli orchi. Il morso causa 1d4 ferite e la vittima contrae automaticamente una malattia (nessun tiro salvezza permesso). Quando sono sotto l'effetto della malattia, i personaggi non ricevono i benefici di nessuna forma di guarigione magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La malattia dei redivivi può essere rimossa con *cura malattia*.

Lupi d'inverno (7) [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 6, pf 30, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4 (morso) o 6d4 (soffio), TS G6, Mor 10, PX 820].

Oltre a mordere, i lupi d'inverno possono usare un soffio gelido che infligge 6d4 ferite a un avversario entro 3 m. Un tiro salvezza contro soffio può ridurre le ferite a metà. Subiscono 1 ferita aggiuntiva per dado dagli attacchi basati sul fuoco, ma sono completamente immuni alle ferite da freddo.

Se i PG riescono a eliminare la minaccia costituita dai non morti, possono recuperare il seguente bottino:

- Un sudicio sacco di iuta contenente 63 mp, 452 mo e 1.638 ma.
- Un sacchetto con nove gemme di quarzo e corindone del valore di 1d4x50 mo ognuna.
- Un involto di vecchi tappeti sdrucciati al cui interno è contenuto un fascio di sei lance forgiate da un unico

pezzo di metallo e annerite dal fuoco, che i giganti usavano come spiedi. Si tratta di armi ordinarie, ma talmente danneggiate dall'uso improprio che chiunque le utilizza subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte.

- Una grande cassa di legno imbottita con tela cerata e paglia, al cui interno sono riposti alcuni organi sanguinolenti strappati ai giganti per ordine di Faccia di Teschio, che conta di utilizzarli nei propri esperimenti. In totale si possono trovare due fegati, una milza, un rene, sei occhi, un orecchio, due dita e tre cuori. La cassa è talmente grande da richiedere gli sforzi congiunti di almeno quattro uomini per essere trasportata ed è stata montata su delle stanghe per facilitare il sollevamento.
- Una vecchia sacca di cuoio screpolato, probabilmente il borsellino di uno dei giganti, al cui interno sono state accatastate alla rinfusa diverse pelli di lupo e di orso, un vecchio libro tarlato (il diario senza valore di un avventuriero finito anni fa nello stomaco del gigante), un **amuleto del cammino sull'acqua** a forma di pesce ricavato da un unico blocco di marmo azzurro con

venature bianche e assicurato a una catenina d'argento che funziona come l'omonimo anello, e un paio di stivali di tela verde con suole in sughero assolutamente non magici.

- Due scudi di metallo sbeccati e sporchi di terra e cenere, che i giganti utilizzavano come rudimentali arnesi per spostare le braci del fuoco. Uno non ha alcuna proprietà magica, mentre l'altro è uno **scudo +1**.

S2. Chimera gargantuesca

A circa metà strada tra l'imbocco nascosto del sentiero e la Torre di Ossidiana si trova una grave minaccia per gli avventurieri. Una chimera impazzita, feroce e sanguinaria, si è, infatti, stabilita in una grotta qualche metro sopra il tracciato della pista e assale costantemente le creature che vi transitano. La cosa ancora peggiore è che la chimera non è di dimensioni normali, bensì enormi e gigantesche, in quanto si tratta di un mostro gargantuesco (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), una rarissima varietà grande il doppio del normale. Questa terribile creatura è un ostacolo davvero formidabile, che potrebbe



richiedere un pesante tributo di sangue al gruppo prima di essere sconfitta.

Molti dei non morti di Faccia di Teschio sono finiti tra le sue fauci, ma col tempo il mostro ha imparato a prediligere la carne fresca di lupi, orsi e persino giganti, ippogrifi, grifoni, viverne e altre chimere che si aggirano nella zona rispetto ai flaccidi e putridi corpi dei seguaci del lich. L'astuto negromante preferisce sacrificare qualcuno dei suoi sgherri piuttosto che privare il sentiero della protezione di un simile guardiano che, pur essendo fuori dal suo controllo, gli rende comunque un servizio di sentinella apprezzato e letale, visto che aggredisce sistematicamente gli intrusi diretti verso la torre nera.

Quando il master lo ritiene opportuno, deve leggere a voce alta il seguente testo:

Il sole abbagliante è stranamente caldo e opprimente in questa insolita giornata, caratterizzata da un cielo ceruleo e senza nubi, e dalla quasi totale assenza di vento. Avete tolto persino le pellicce per godervi un po' del tepore che da troppo tempo sognavate, dispersi tra le fredde vette coperte di nevi perenni. Giunti in uno spiazzo, l'incantesimo di pace e tranquillità sembra improvvisamente spezzarsi quando intravedete delle ossa spolpate biancheggiare al sole. Si tratta di resti molto differenti tra loro, come testimoniano i teschi di orsi, lupi, uomini e altre creature ancora più strane che stentate a riconoscere. Estraele cautamente le armi dal fodero e aguzzate la vista, giusto in tempo per evitare di essere sorpresi da una scura ombra a quattro zampe che dall'alto balza di fronte a voi con un ruggito terrificante.

La chimera gargantuesca è in agguato e assale il gruppo per assicurarsi una provvista di cibo fresco e succulento. Le ossa appartengono alle sue vittime precedenti e in verità si tratta solo di una minima parte dei resti, che per lo più si trovano nella caverna soprastante, la tana vera e propria della bestia. Gli avventurieri sono sorpresi e non possono reagire mentre la chimera salta sullo spiazzo roccioso, ma nel round seguente il combattimento inizia normalmente, dato che il mostro ha impiegato il suo round libero per portarsi in posizione di attacco.

Questa chimera è particolarmente malvagia e astuta. Si tratta di un esemplare grosso, muscoloso e scattante, con numerose cicatrici sul corpo a ricordo delle innumerevoli battaglie combattute e vinte in passato. Se i PG tentano di fuggire, insegue quello più lento o più debole, cercando di isolarlo dal resto del gruppo e ucciderlo, mentre se gli avventurieri sono così vigliacchi da scappare mentre uno o più compagni sono tra le grinfie della bestia, questa si accontenta della preda e non dà la caccia i fuggiaschi.

Chimera gargantuesca (1) [All CM, Mov 72 m (24 m) o volo 108 m (36 m), CA 4, DV 36, pf 234, tpcCA0 5, Att 5, Fer 4d3/4d3 (artigli), 8d4 (morso), 8d4 (incornata), 12d4 (morso) o 12d6 (soffio), TS G18, Mor 11, PX 12.500].

La testa di leone può attaccare con un morso, la testa di capra può incornare e la testa di drago può mordere o emettere un soffio di fuoco (cono lungo 15 m e largo 3 m

all'estremità). Il soffio infligge 12d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza. Come per i draghi normali, la testa di drago della chimera può soffiare solo tre volte al giorno. La creatura usa il soffio della testa di drago o il suo morso con un 50% di probabilità dell'uno o dell'altro (finché il soffio non si esaurisce).

Nella tana della chimera, un'enorme caverna posizionata su una cengia circa 4 m sopra lo spiazzo di roccia, si trovano i resti delle vittime uccise in precedenza. Ossa sbeccate, rosicchiate e spezzate, teschi e tesori giacciono al suolo in un caos assoluto, sparpagliati qua e là dalla furia del mostro. Rovistando tra i miseri resti è possibile trovare il seguente bottino, disseminato ovunque sul pavimento, proveniente dalle vittime umane divorate dal mostro e soprattutto dai sacchi di refurtiva trasportati dai non morti dell'orda di Faccia di Teschio al ritorno dalle loro scorribande: 250 mp, 12.600 mo, 3.500 me, 6.300 ma, 14.000 mo in gemme, gioielli per un totale di 1.800 mo, un astuccio d'osso contenente una **pergamena con gli incantesimi dei chierici resurrezione e rigenerazione**, una **pozione della velocità**, un **anello della protezione +2**, un **amuleto cicatrizzante** e una **pietra della buona fortuna**.

Se i PG hanno bisogno di un posto per riposare e recuperare le forze dopo la battaglia, la tana della chimera è davvero perfetta. Difatti, finché rimangono qui dentro il master non ha bisogno di tirare per i mostri erranti, visto che le creature dei dintorni evitano la zona come la peste.

S3. Avvistamento

Una volta che i PG giungono a pochi chilometri dalla torre, il master deve leggere a voce alta il seguente testo:

Siete quasi scoraggiati dal lungo vagabondare tra l'interminabile labirinto di rocce, picchi innevati e canali ghiaiosi che vi circondano ormai da tempo. In lontananza il panorama non è cambiato di molto rispetto agli ultimi giorni di marcia, una linea monotona e frastagliata di montagne che sveltano contro il cielo come i denti rotti di qualche drago mastodontico.

Improvvisamente tra le cime montagnose appare – brevemente illuminata da un solitario raggio di sole – la scintillante cuspide di una torre nera, pinnacolo solitario che si erge tra l'aria cristallina dei Picchi dei Giganti. Indubbiamente si tratta della vostra meta, la famigerata dimora in cui secondo le dicerie popolari vive l'immortale negromante, il comandante delle spietate orde di razziatori, intento a condurre esperimenti blasfemi e impegnato a carpire gli ultimi oscuri segreti delle arti demoniache in cui è maestro.

Con un fremito di terrore, vi accorgete che il sentiero che serpeggia verso il basso è lastricato di ossa umane e animali, un raccapricciante benvenuto per gli intrusi che cercano di raggiungere la dimora dello stregone. Rabbriavate immaginando quanti sfortunati debbano essere stati immolati per completare una tale scellerata opera ma, ripensando alle vittime dei non morti e agli innocenti trucidati nei villaggi del regno, sentite la rabbia salire dentro di voi e imboccate la via segnata dalle ossa, ansiosi di mettere fine allo scempio causato dall'aberrante incantatore.

S4. Cancelli d'ossa

Il punto da cui è possibile avvistare la Torre di Ossidiana si trova a meno di mezza giornata di marcia dalla dimora del negromante. La via tra le rocce è interamente lastricata con le ossa di uomini, umanoidi e altre sfortunate creature cadute tra le grinfie di Faccia di Teschio.

A circa metà del percorso, la via conduce alla tana degli ultimi guardiani della torre, che sorvegliano il cancello d'ossa e hanno il compito di eliminare ogni intruso che sia riuscito a raggiungere questo punto del sentiero segreto. Il master deve leggere ai PG il testo che segue:

Dopo circa mezz'ora di cammino la pista lastricata di ossa, che fino adesso è andata declinando in leggera discesa, ritorna pianeggiante e conduce a un tavoliere sassoso di forma rozzamente quadrata, di un centinaio di metri per lato, palesemente ricavato in maniera artificiale dalle rocce circostanti.

Accanto all'ingresso del terrapieno c'è l'imboccatura di una mastodontica caverna, larga almeno 10 m e alta il doppio. Un tenue filo di fumo fuoriesce dall'apertura, perdendosi nel cielo in lunghe spire grigio-azzurre. Dalla parte opposta a quella dove vi trovate, un robusto cancello di ossa e metallo sbarra l'accesso al sentiero che prosegue in direzione della torre. Il macabro portale sembra riflettere di luce propria e potete chiaramente avvertire l'energia magica che pulsa sulla sua superficie.

Di fronte al cancello c'è un gigante a due teste dalle facce porcine, che pare sorvegliare la zona con estrema attenzione. Una delle teste è rivolta nella vostra direzione, mentre l'altra scruta oltre l'inferriata. È vestito con pelli lacere e tiene in mano due enormi clave di legno irte di spunzoni di ferro. Attorno a lui, impegnata nello stesso compito di pattuglia, c'è una mezza dozzina di orchi dalla pelle marrone. I mostri indossano pellicce tarlate e maleodoranti, cui sono legati e cuciti macabri trofei come ossa, teschi e parti del corpo in decomposizione. Tutti sono armati con dei grossi randelli rinforzati, simili a quelli dell'ettin ma di dimensioni più piccole, e delle grandi balestre.

Mentre il gruppo è indeciso sul da farsi, le sentinelle hanno la possibilità di avvistarlo immediatamente se il master ottiene un risultato di 1 su 1d6. Altrimenti, i personaggi hanno a disposizione un intero round per agire e prepararsi all'approccio dell'incontro come ritengono più opportuno. Non è, infatti, necessaria una carica diretta a testa bassa contro i mostri per ottenere il passaggio e i PG più scaltri potrebbero escogitare un piano per superare questa sorta di posto di blocco.

Muoversi al di fuori del sentiero è impossibile, a meno che i personaggi non abbiano la possibilità di volare, ma anche in questo caso è praticamente certo che verranno individuati dalle sentinelle, a meno che non dispongano di espedienti magici per celare la propria presenza. In alternativa, è possibile cercare di utilizzare mezzi più furtivi per aggirare le guardie, o quantomeno coglierle alla sprovvista. I PG potrebbero rendersi invisibili, usare una *porta dimensionale* per muoversi oltre la linea di vista delle vedette, creare un diversivo magari utilizzando un'illusione o provocando una

frana, ecc. Il master deve incoraggiare e premiare azioni rivolte in tal senso, preferendole a un semplice combattimento frontale. Tuttavia, se il gruppo sceglie di ricorrere alle maniere forti, la battaglia sarà inevitabile e non si tratterà di uno scontro facile per gli avventurieri perché, oltre alle guardie visibili, ci sono dei rinforzi pronti a intervenire all'interno della grotta, tra cui due ciclopi e un gigante fomoriano (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

L'atteggiamento degli orchi e dei giganti è, in generale, molto diretto e violento, dato che le loro menti ottuse vogliono solo imbrattare le rocce circostanti con la poltiglia di sangue e ossa degli avventurieri. Il ciclope Athanox è, al contrario, più subdolo e cerebrale, ansioso di dimostrare la propria intelligenza superiore agli stolti che osano avvicinarsi alla torre. Dato che gli altri, compreso il ciclope guerriero, gli obbediscono ciecamente, è Athanox a condurre le danze, scegliendo il momento più adatto per distruggere gli invasori.

Se il gruppo tenta un approccio indiretto, sulle prime Athanox cerca di colloquiare coi personaggi, facendo apparire insignificanti e stolti i loro sforzi, ma alle prime avvisaglie di pericolo è pronto a fare qualche passo indietro e lasciare il campo libero alle armi. Dopo anni al servizio del lich, il ciclope è ormai stanco di questa vita e medita di sfruttare il proprio potere per ritagliarsi un posto di primo piano tra i giganti delle montagne circostanti. È quindi pronto a trattare con chiunque sia in grado di promettergli un aiuto in tal senso, perciò se i PG dimostrano di avere gli argomenti giusti e di essere in grado di mettere in difficoltà il negromante, Athanox potrebbe accordarsi con loro per lasciarli penetrare oltre il cancello. Qualsiasi accordo in tal senso deve includere, senza condizione alcuna, la distruzione di Faccia di Teschio da parte dei personaggi. A tal fine, egli fa uso dei suoi incantesimi (nello specifico *paragnosi* e *comprendere i linguaggi*) per assicurarsi delle vere intenzioni dei PG durante le trattative.

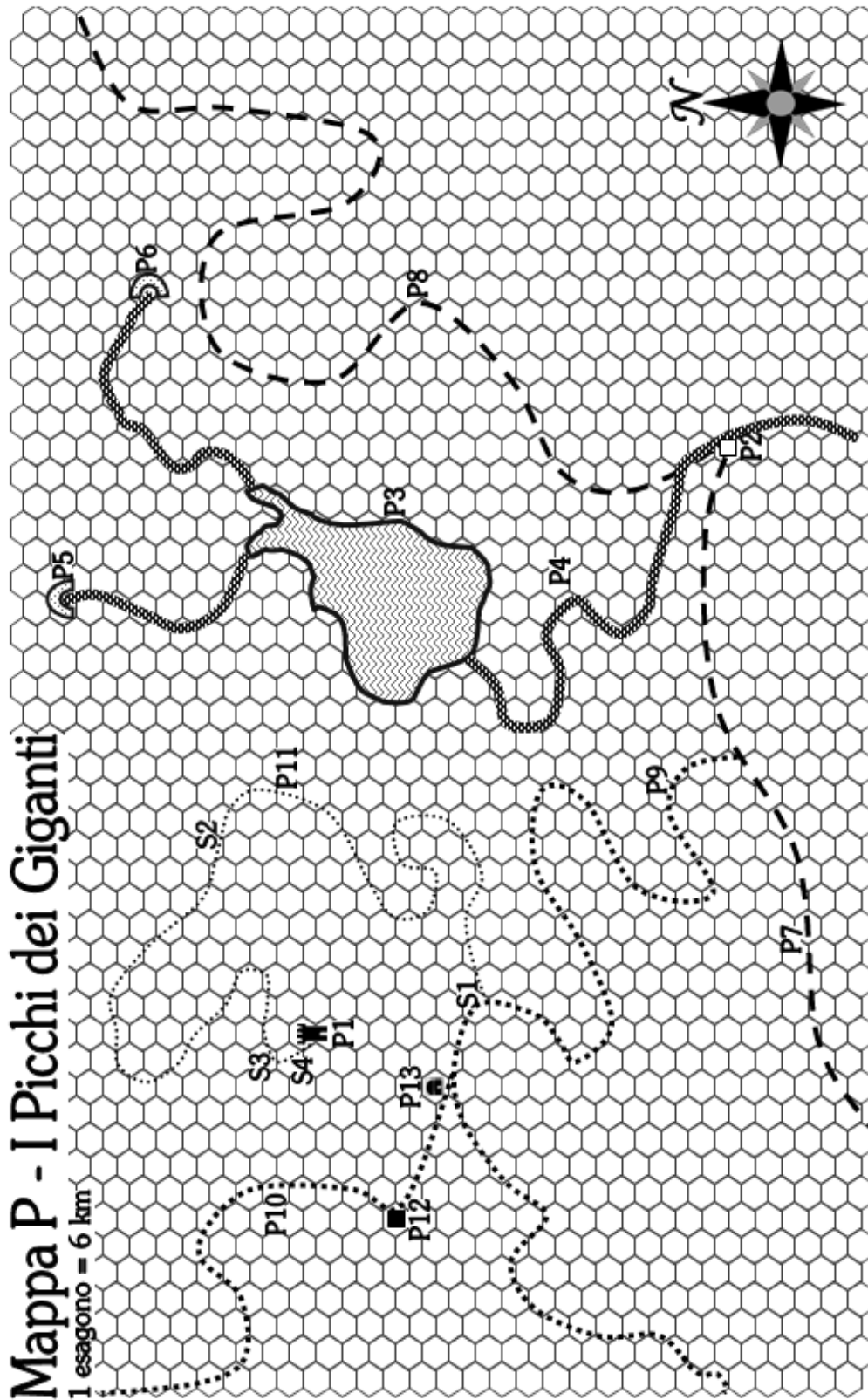
Gli argomenti preferiti di Athanox sono la magia e le arti arcane, la razza e la cultura dei giganti (e dei ciclopi in particolare), e le sfide di intelligenza. Il ciclope non sa nulla di specifico riguardo al Sigillo d'Ambra, né tantomeno è a conoscenza del fatto che uno degli oggetti necessari a distruggerlo si trova tra i tesori nascosti all'interno della sua grotta. Durante l'eventuale conversazione Brutux resta silenzioso in disparte, pronto ad attaccare il nemico con la sua gigantesca mazza ferrata al primo segno di minaccia (o che potrebbe essere interpretato come tale). Qualsiasi atto ostile o menzogna viene interpretato da Athanox come un tradimento da parte dei PG. In questo caso, egli finge di ritirarsi nella caverna per riflettere sul patto e, segretamente, dà l'ordine a tutti i mostri di attaccare.



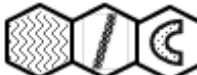


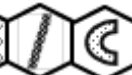






Ettin (1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 10, pf 51, tpcCA0 11, Att 2, Fer 3d6 (randello dx), 2d6 (randello sx), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

L'ettin raramente viene sorpreso (1 su 1d6) perché una testa o l'altra riesce a notare il pericolo imminente.

Mappa P - I Picchi dei Giganti

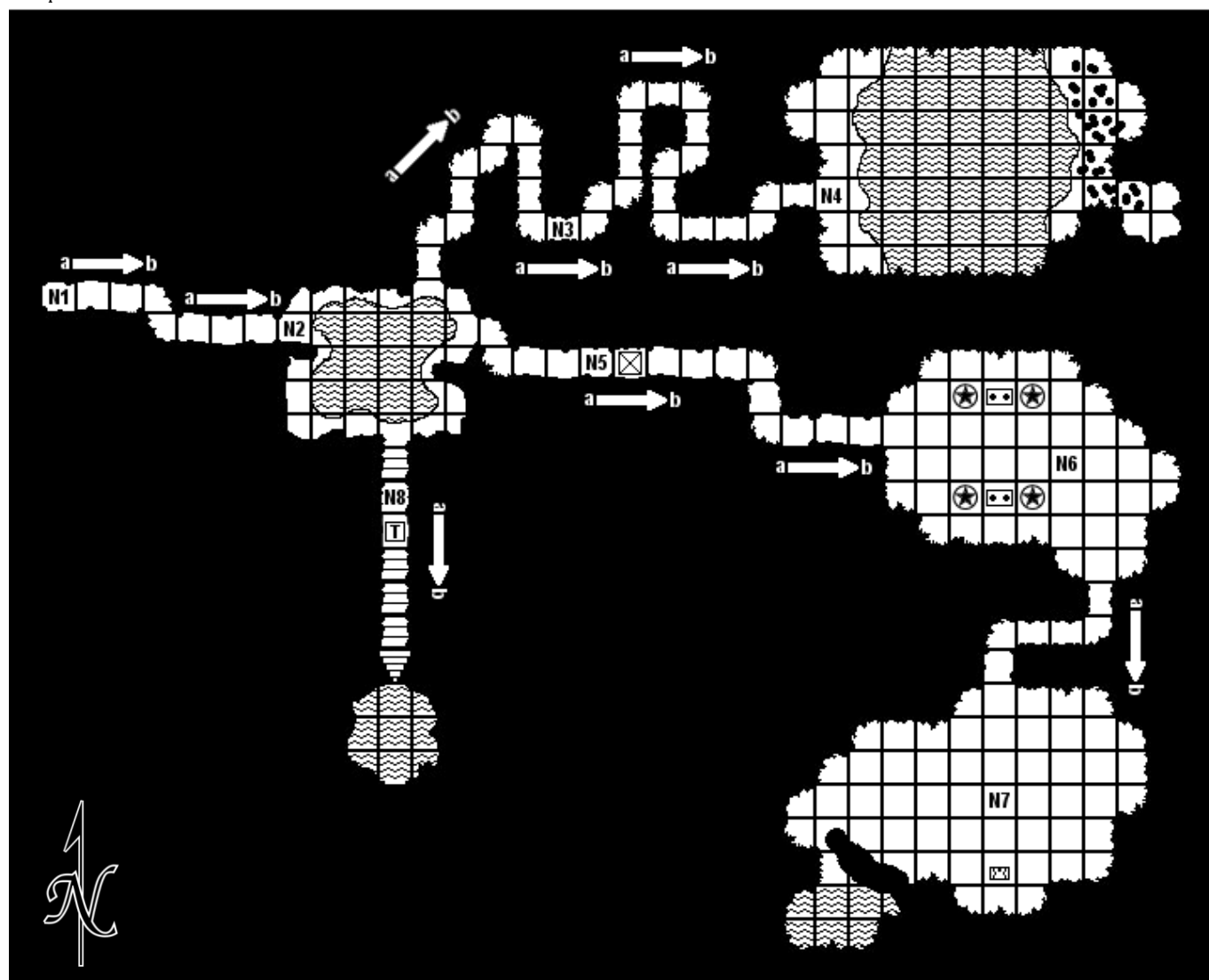
1 esagono = 6 km



















			
Strada	Sentiero	Lago	Rovine
			
Torre	Fiume	Castello	Tugurio
			
Sorgente			

MAPPA N – TANA DEI NAGA

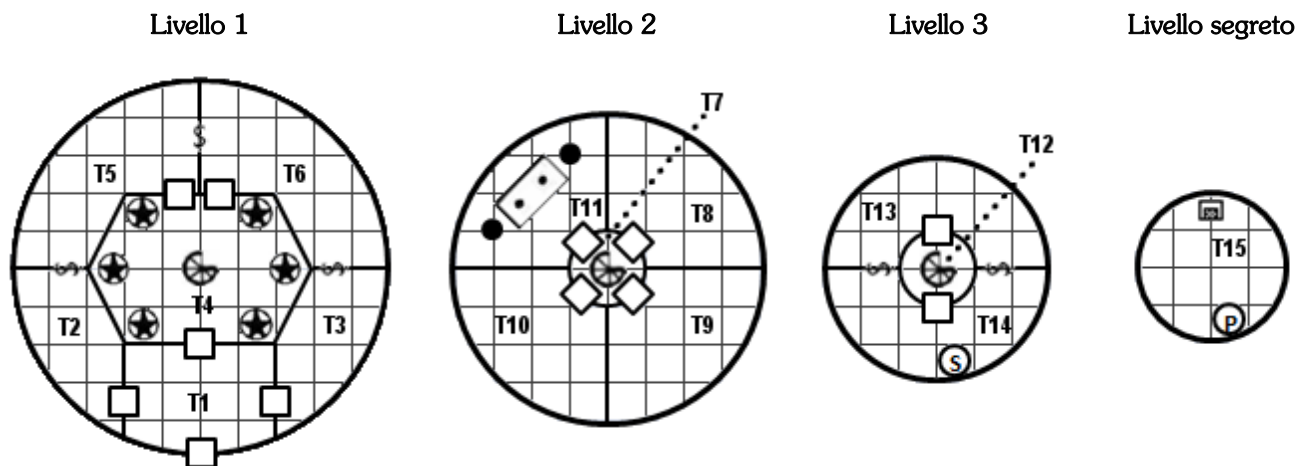
1 quadretto = 3 metri



	Porta		Fossa coperta
	Porta o passaggio segreto		Trappola
	Scale (dall'alto in basso)		Statua
	Pendenza nel terreno (a = alto, b = basso)		Pilastro / colonna
	Scale a chiocciola		Altare
	Botola sul soffitto		Trono / scranno
	Botola sul pavimento		Scrigno / forziere
	Pozza d'acqua		Macerie

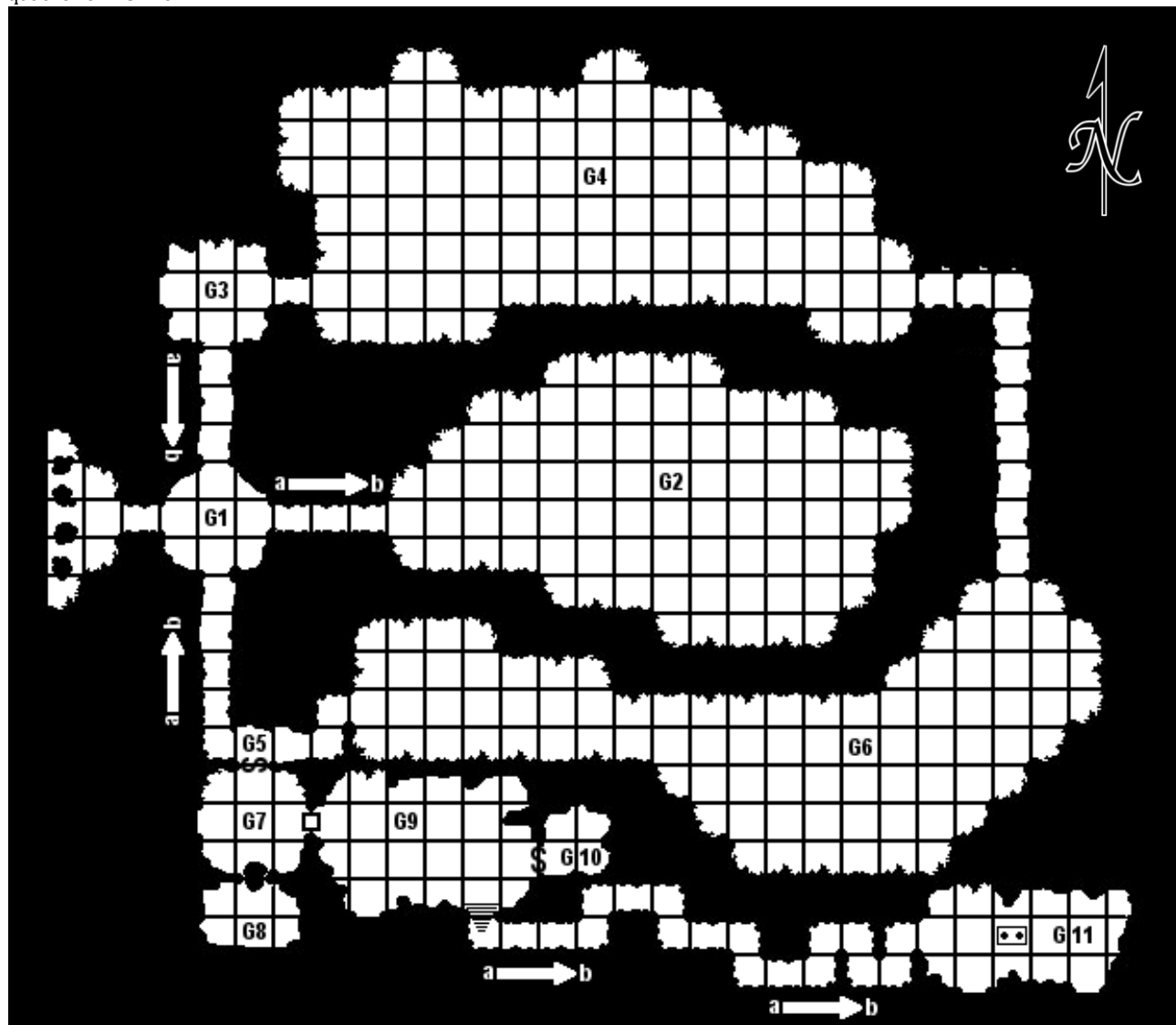
MAPPA T – LA TORRE DI OSSIDIANA

1 quadretto = 3 metri



MAPPA G – LA GROTTA DEL TESCHIO

1 quadretto = 3 metri



Orchi (6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello) o 1d8 (balestra pesante), TS G4, Mor 10, PX 215].

Dopo 1d4 round dall'inizio del combattimento, o anche prima se la situazione lo richiede, dall'interno della grotta escono fuori ulteriori rinforzi. Il master deve ricordare che i mostri combattono in maniera coordinata tra loro. In particolare, l'ettin e il ciclope guerriero impegnano in corpo a corpo i combattenti più pericolosi, mentre Athanox e lo sciamano restano ben lontani dalla mischia. Gli orchi sono armati di balestre, per cui risultano versatili e possono decidere di impegnarsi nel combattimento ravvicinato oppure bersagliare i nemici dalla distanza, a seconda dell'evolversi della situazione. Quando usano le armi da lancio, i mostri concentrano i loro attacchi in particolare contro i lanciatori di incantesimi.

Non appena le truppe di rincalzo appaiono sulla scena, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

Mentre siete impegnati in combattimento, un grosso ciclope alto quasi 7 m e con l'unico grande occhio iniettato di sangue, corre fuori dalla grotta caricandovi con un'enorme clava di pietra dalla testa rinforzata in ferro. È vestito con una rozza tunica ricavata dalle pelli cucite assieme di decine di lupi e orsi, e un corno rossastro gli spunta dal centro della fronte, proprio sopra l'occhio spiritato. I selvaggi capelli, di un rosso innaturale, svolazzano nell'aria mentre balza a grandi passi verso di voi con intenzioni tutt'altro che amichevoli. Dietro di lui vengono correndo in ordine sparso un'altra mezza dozzina di orchi, armati come quelli che sorvegliano il cancello, e un gigante deforme, seminudo e orribile a vedersi, con la bocca sbavante, gli occhi fuori dalle orbite e le membra tozze e contorte, dalla pelle glabra e rugosa come quella di un elefante, ricoperta di pustole giallastre e chiazze di peli ispidi e neri.

Improvvisamente, una voce dall'interno della caverna intima di attaccarvi e la brutta marmaglia esegue all'istante, mentre un altro ciclope identico al primo, ma con i capelli e il corno frontale di un blu ultraterreno, si palesa davanti a voi ghignando scurrilmente. Al suo fianco c'è un altro orco, che indossa un copricapo di piume e porta in mano un lungo bastone ricurvo di legno, sulla cima del quale è inchiodato un teschio.

Brutux (ciclope) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 13, pf 78, tpcCA0 10, Att 1, Fer 3d10 (clava gigante), TS G13, Mor 9, PX 2.400].

Athanox (ciclope mago del 7° livello) (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 13, pf 39, tpcCA0 10, Att 1, Fer 3d10 (clava gigante) o incantesimo, TS G13, Mor 9, PX 3.300]. Incantesimi dei maghi (3/3/2/1): 1° livello: *comprendere i linguaggi, dardo incantato, ingrandire oggetti o creature*; 2° livello: *immagini speculari, individuazione dell'invisibilità, paragnosi*; 3° livello: *fulmine magico, velocità*; 4° livello: *scudo di fuoco*.

Brutux e Athanox sono due ciclopi gemelli che scelsero di mettersi al servizio di Faccia di Teschio molti anni fa, dopo

aver visto le sue schiere distruggere senza problemi la loro intera comunità. Affascinati dal sinistro potere e dalla malvagità assoluta del lich, i corrotti gemelli gli offrirono i propri servigi e divennero i custodi del cancello d'ossa. Nel corso di blasfemi rituali, Faccia di Teschio evocò demoni innominabili e ne spillò il sangue mescolandolo a quello dei ciclopi, per aumentarne il potere e rallentare quasi all'infinito il processo di invecchiamento. Il diabolico fluido vitale agì in maniera stupefacente sulla coppia, aumentandone la potenza fisica ed esaltandone le qualità individuali. Fu così che Brutux, un eccellente combattente tra la sua gente, divenne una macchina da guerra permeata di furia omicida. Al contrario il suo gemello Athanox, che era in grado di lanciare un paio di semplici incantesimi, diventò un mago esperto e brillante, capace di tenere testa a molti incantatori appartenenti a razze più portate verso le arti arcane. Da quasi tre secoli i gemelli presidiano la fortezza di Faccia di Teschio e non hanno mai fallito nella loro missione di sorveglianza, eliminando crudelmente i pochi coraggiosi o sfortunati che sono riusciti a giungere fino alla loro dimora.

Gigante fomoriano (1) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 13+3, pf 59, tpcCA0 9, Att 1, Fer 7d6 (arma gigante) o 3d6 (pietra), TS G13, Mor 8, PX 2.400].

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

Orco sciamano (chierico del 3° livello) (1) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello) o incantesimo, TS G4, Mor 10, PX 290]. Incantesimi dei chierici (2/1): 1° livello: *comando, santuario*; 2° livello: *silenzio*.

Orchi (6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 24, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello) o 1d8 (balestra pesante), TS G4, Mor 10, PX 215].

Quando i ciclopi vengono uccisi, i loro corpi si tramutano rapidamente in cenere, di colore rossiccio e bluastro rispettivamente, lasciando intatti tra la polvere soltanto i due corni ossei. Una volta eliminati o messi in fuga tutti i guardiani, cosa che avviene automaticamente se entrambi i ciclopi vengono sconfitti, i PG sono liberi di esplorare lo spiazzo roccioso, il cancello d'ossa e la grotta. Il pianoro ha ben poco di interessante da rivelare e le sue pareti sono talmente ripide da non poter essere scalate in nessun modo. L'unica possibilità per andarsene è quella di tornare indietro o proseguire lungo il sentiero.

La grotta è completamente spoglia e si incunea nel fianco della montagna per oltre 100 m. Alcuni giacigli di soffici pelli di lupo e orso sono posizionati in diversi punti della spelonca, mentre in fondo alla caverna ci sono tre curiosi oggetti allineati lungo la parete. Il primo è un enorme forziere di marmo bordato di ferro, privo di coperchio, in cui i mostri custodiscono il proprio tesoro, strappato alle vittime uccise o magnanimamente inviatogli dal lich (principalmente oggetti per cui il negromante non ha alcun utilizzo). Nel dettaglio, si tratta di una miriade di monete di rame (sono

circa 25.000), frutto soprattutto dei bottini racimolati dalle scorribande delle orde non morte, qualche sparuta gemma (in numero di 1d4+2, del valore di 1d6x100 mo ognuna), un paio di grossi zirconi (valore 4.000 mo ognuno), una quantità di teschi appartenenti ai nemici uccisi dalle sentinelle, una **verga della salute** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) con 10 cariche, una **spada +2, feritrice**, un'alabarda **+3** che può lanciare una volta al giorno l'incantesimo *velocità* su chi la impugna, un **arco lungo +1** di legno di tasso con una faretra piena di frecce lunghe (di cui sei normali, **sei frecce lunghe +1, quattro frecce lunghe +2 e quattro frecce lunghe +1, +4 contro i non morti**), una **cotta di maglia elfica +2** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), una **corazza di piastre +3** che porta sbalzato sul pettorale il simbolo di un grifone, uno **scudo +2** di legno rinforzato in metallo e un **elmo sfolgorante**.

Per ironia della sorte, una delle monete di rame non è quello che sembra ma figura tra gli oggetti fondamentali per il completamento dell'avventura e l'uccisione definitiva del lich (vedi la sezione "La ricerca degli oggetti"). Lo stesso Faccia di Teschio, all'insaputa di tutti, l'ha nascosta qui dove è impossibile che venga trovata per caso, tenendone celata la vera natura persino ai suoi custodi. Se i PG non sono a conoscenza del segreto per distruggere il Sigillo d'Ambra, la moneta non può essere ancora individuata in alcun modo, dato che non irradia nessuna magia particolare.

Gli altri oggetti degni di nota all'interno della grotta sono un paio di urne, alte circa due metri e realizzate in terracotta smaltata di bianco. Una è decorata con fregi rossi e l'altra con fregi blu, che rappresentano una serie di occhi e di rune magiche. I contenitori non irradiano magia e su ognuno è scritto, in comune, il nome di uno dei ciclopi gemelli (Brutux sul rosso e Athanox sul blu). All'interno delle urne si trovano resti umani in decomposizione, i trofei personali dei due spietati guardiani, ognuno dei quali aggiunge alla propria collezione i macabri resti delle vittime sconfitte. Qui sono celati anche i tesori personali dei mostri, che ammontano complessivamente a 8.500 mo, 7.000 ma e altre 10.500 mo in gemme e gioielli.

Il cancello, alto quasi 5 m e interamente costruito con ossa lunghe e sbarre di ferro, è apparentemente privo di serratura. Una luccicante aura magica si diffonde dalla sua superficie e impedisce a chiunque di oltrepassarlo, se non seguendo la corretta procedura. Questo incredibile manufatto incantato è stato eretto anche grazie alla magia dei demoni del Piano del Caos e rappresenta la principale protezione della Torre di Ossidiana. Impedisce, infatti, la possibilità di localizzare con qualsiasi mezzo, ordinario o magico, tutto quello che si trova attorno alla dimora del lich. Inoltre, per accedere alla zona protetta da questa magia demoniaca, è possibile passare soltanto attraverso questo portale. I personaggi che tentano di volare, scavalcare o teletrasportarsi oltre il cancello sono respinti dalla barriera incantata. Persino tentare di scassinare o anche semplicemente toccare il cancello, anche se non in maniera diretta (per esempio, usando una pertica, un'arma o simili) causa al temerario avventuriero una scossa elettrica che infligge 3d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi) e 1d4 round di intorpidimento e paralisi degli

arti, durante i quali la vittima non può effettuare alcuna azione.

Nella struttura del cancello ci sono due grossi fori circolari, stranamente non protetti dalla barriera magica, la cui dimensione è approssimativamente quella dei corni dei ciclopi guardiani (se proprio i personaggi non pensano a fare questo collegamento, basta riuscire in una prova di Intelligenza per rendersi conto della cosa). L'unico modo per aprire il cancello è quello di raccogliere i corni dei due ciclopi e porli nelle apposite cavità, al di fuori del recinto di energia. Non appena i personaggi compiono questa operazione, il master deve leggere a voce alta il seguente testo:

La barriera incantata che circonda il cancello d'ossa brilla di luce più intensa per un attimo, poi si affievolisce e scompare. Il cancello si apre cigolando lugubramente, con un suono simile al lamento delle anime degli sventurati le cui ossa pendono dai suoi battenti. La via davanti a voi è libera e il passaggio è dischiuso, permettendovi di proseguire oltre.

È importante che il master lasci agire liberamente i personaggi. L'oggetto essenziale al completamento dell'avventura che si trova in questo incontro (la moneta di rame) potrà sempre essere recuperato in seguito, dopo che i PG avranno esplorato la Torre di Ossidiana e raccolto maggiori informazioni su Faccia di Teschio. Una volta che il gruppo oltrepassa il cancello d'ossa è ormai nelle immediate vicinanze della Torre di Ossidiana.

LA TORRE DI OSSIDIANA

In questa sezione viene descritta la dimora di Faccia di Teschio, che gli avventurieri raggiungono dopo un pericoloso viaggio lungo il sentiero nascosto tra le vette dei Picchi dei Giganti. Contrariamente a quanto si potrebbero aspettare, questo non sarà però lo scontro finale contro il malvagio lich, anche se durante l'esplorazione i PG verranno a conoscenza dell'esistenza del Sigillo d'Ambra che custodisce la nera anima del negromante e del modo per riuscire a distruggerlo, rendendo così possibile eliminare per sempre lo stregone.

Lo scopo di questa prima visita alla Torre di Ossidiana è quello di rendere familiari i personaggi con i vari livelli della costruzione, fornire loro maggiore conoscenza sulla vera natura del lich e fargli assaggiare il potere magico di cui dispone il loro avversario. Quando scoprono che non c'è modo di uccidere Faccia di Teschio senza prima infrangere il filatterio in cui si cela la sua anima, i PG devono escogitare il più rapidamente possibile un piano di fuga, per poter continuare nella loro missione.

Una volta che i personaggi sono riusciti, in un modo o nell'altro, a superare il cancello d'ossa (vedi area S4), l'ultima barriera che li separa dalla torre nera, sono finalmente liberi di avvicinarsi alla meta del loro faticoso viaggio. Solo qualche ora di cammino separa ormai gli intrepidi esploratori dalla dimora del negromante, lungo la lugubre strada lastricata di ossa consunte dall'incessante strascicare dei piedi delle orde di non morti che costantemente vanno e vengono con sinistri incarichi da adempiere per conto del loro padrone.

Quando infine gli avventurieri giungono ai piedi della torre, il master deve leggere ad alta voce la seguente descrizione:

D'improvviso la strada d'ossa, lungo la quale state avanzando sempre più velocemente spinti dalla frenesia e dall'impazienza di mettere le mani sulla vostra preda, sembra allargarsi e salire. Dopo una ripida ascesa di qualche decina di metri, che vi mozza letteralmente il fiato, giungete finalmente sulla cima del dosso e ai vostri occhi si apre uno spettacolo al tempo stesso affascinante e sconcertante. Subito dopo la sommità del rilievo, la via svolta bruscamente a sinistra e potete vedere la torre nera in tutto il suo terribile splendore.

Si tratta di un unico pilastro circolare di ossidiana nera alto circa 20 m, leggermente più stretto alla sommità rispetto alla base, da cui si diparte un pinnacolo aguzzo che culmina con otto spuntoni acuminati. L'intera costruzione non pare avere finestre, eccezion fatta per una serie di strette feritoie che si aprono quasi sulla cima. Poggiata su altopiano di roccia innaturalmente liscia, la torre sembra tenere pienamente fede alla leggenda che vuole che sia stata costruita da un'orda di demoni nel corso di una sola, terribile notte.

Con cautela scendete verso l'altopiano, intimamente certi che l'oscuro negromante, grazie a qualche sua spiacevole diavoleria, sia già conscio della vostra importuna presenza. Raggiungete infine la base dell'edificio, liscia e senza traccia di imperfezione alcuna, e iniziate a girarci intorno, anche se non sembra esserci alcuna porta di ingresso.

Questa è dunque la famigerata Torre di Ossidiana e, per una volta, le leggende che la riguardano non fanno torto alla tenebrosa realtà. La dimora di Faccia di Teschio è, infatti, stata effettivamente eretta dalle inumane grinfie dei demoni nel corso di una sola notte, scolpita da un unico blocco di ossidiana purissima strappato dal centro stesso degli abissi della terra. Anche l'altopiano attorno alla torre e la strada lastricata di ossa sono opera degli stessi demoni, che hanno svolto in maniera esemplare il loro lugubre compito.

Dall'esterno, la struttura della torre è indistruttibile e praticamente inespugnabile, anche perché le varie aperture che si celano nella sua superficie apparentemente liscia sono invisibili persino all'occhio più abile e alla magia. Il master deve lasciare che i PG sperimentino diversi approcci, da quello esplorativo a quello distruttivo, e non appena pensa che il momento sia propizio deve leggere a voce alta il seguente testo:

L'inquietante silenzio che vi circonda viene improvvisamente rotto dal rumore di ossa che tintinnano e si muovono crepitando, come se tutti i secoli nel gelido abbraccio della morte le avessero rese simili a infernali strumenti musicali. Dal terreno di nuda roccia sorgono numerosi scheletri ma, mentre già impugnate le armi e richiamate alla mente le parole arcane dei vostri incantesimi, vi rendete conto che non siete direttamente minacciati... almeno, non ancora... Dodici figure scheletriche escono fuori dal suolo, che si richiude innaturalmente subito dopo, e si dispongono in due file contrapposte, formando una specie di guardia d'onore che conduce fino alla torre stessa.

Nella nera ossidiana si è ora aperta una grossa porta ad arco, comparsa apparentemente dal nulla. Come le fauci spalancate di un gigantesco demone, l'apertura sembra aspettare minacciosamente che qualcuno di voi trovi il coraggio di fare il primo passo verso di essa.

Questo pittoresco benvenuto è stato appositamente preparato dal lich, dotato di un macabro e contorto senso dell'umorismo. Gli scheletri non sono una minaccia per gli avventurieri e possono venire fatti a pezzi senza problemi, visto che non reagiscono a nessuna provocazione. La porta è uno dei numerosi varchi segreti celati nella torre, la cui apertura e chiusura è vincolata alla sola volontà del negromante. Questi ha deciso che gli avventurieri hanno scoperto troppo sul suo conto e sono dei valorosi combattenti. Quindi ritiene l'occasione più che propizia per prendere i proverbiali due piccioni con una fava: eliminare i pericolosi ficcanaso per depredarli degli oggetti magici e dei tesori di un certo valore, e quindi trasformarli in non morti da porre alla guida delle sue orde.

La porta stessa non cela alcun pericolo e varcarla è l'unico modo per entrare nella dimora di Faccia di Teschio. Se il gruppo non si decide a entrare, non accade nulla. Se cerca di andarsene, scopre che gli è impossibile superare il dosso che separa l'altopiano dal resto della strada. Persino gli oggetti magici più potenti e le magie di movimento o teletrasporto risultano inefficaci (l'unico modo per fuggire da qui senza aver visitato la torre è quello di ricorrere a un *desiderio*, che può portare in salvo solo chi lo pronuncia e non i suoi compagni). Dopo qualche tempo, il gelo delle montagne e l'apatia dovrebbero presumibilmente spingere gli avventurieri a visitare l'edificio, dove Faccia di Teschio li attende. L'alternativa è morire di freddo e fame sul nudo pianoro, una fine non certo gloriosa.

Note generali

Salvo ove diversamente specificato, le porte, le pareti, il soffitto e il pavimento sono di ossidiana nera, impenetrabile a qualunque danno. Le porte si aprono automaticamente quando qualcuno si avvicina e sono controllate dalla volontà del negromante, il quale può addirittura sprangarle o renderle non individuabili a suo piacimento. Tutte le aperture verso l'esterno sono chiuse e invisibili. I soffitti sono alti 5 m e ogni locale è illuminato da una fioca luce crepuscolare, che sembra sprigionarsi dal nulla ma è comunque sufficiente a consentire un'adeguata visibilità all'interno delle stanze.

Livello 1

T1. Ingresso

Una volta attraversata la porta di ingresso, entrate in un'anticamera fiocamente illuminata, arredata con un divano di velluto nero e un piccolo tavolino circolare con il piano di cristallo, su cui è poggiato un vaso di alabastro contenente dei fiori appassiti. Tre porte conducono fuori dalla stanza e il silenzio più assoluto regna nel locale.

Questo piccolo atrio non contiene nulla di interessante. Comunque, se qualcuno tocca i fiori appassiti, subisce gli

effetti della *confusione* se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi.

T2. Vestibolo

Questa stanza contiene soltanto dei grossi bauli di legno nero, rinforzati in ferro. Molti sono aperti e al loro interno è possibile intravedere vesti, tuniche, mantelli e altri capi di abbigliamento. In un angolo del locale c'è un elaborato orcio di terracotta, tinto di nero e con fosche decorazioni rosso cupo che rappresentano dei demoni danzanti e ululanti, al cui interno sono poggiati numerosi bastoni da passeggio di diversa foggia e lunghezza.

Questa stanza è il vestibolo in cui Faccia di Teschio conserva i suoi abiti, per lo più dismessi e risalenti ai tempi della sua permanenza nella capitale. Cinque grossi bauli contengono solo vestiti, in gran parte tuniche ricamate, mantelli con cappuccio, lunghe braghe di tela e diverse paia di stivali di pregevole fattura. Una prova di Intelligenza permette di riconoscere gli abiti come tipici dei ricchi ed eccentrici maghi della capitale, anche se la foggia è un po' antiquata (dopotutto, sono vecchi di qualche secolo...).

I bastoni erano parimenti usati dal negromante. Sono in maggioranza dei bastoni da passeggio molto elaborati, ma solo uno di essi è magico. Si tratta di un semplice bordone di frassino decorato con intarsi che rappresentano delle ripugnanti scene di antropofagia, che porta in cima un piccolo sonaglio d'argento. Un *identificare oggetti magici* (o un effetto simile) svela che si tratta di una campanella apritrice di foggia peculiare, mentre in realtà è una **campanella del cannibalismo**. Nel complesso, questa stanza dà l'idea di essere molto poco frequentata da Faccia di Teschio, il quale ha cose ben più importanti di cui occuparsi. La porta segreta nella parete nord può essere scoperta con le normali probabilità di successo e ruota su un perno centrale, permettendo il passaggio di un solo personaggio alla volta.

T3. Cucina e pozzo

Questa stanza è interamente ricoperta di uno spesso strato di polvere, che si solleva in sfilacci bianchi non appena apre la porta di ingresso. Ha tutta l'aria di essere una cucina, con tanto di un piccolo pozzo per l'acqua corrente e due grandi bracieri di metallo su cui cuocere il cibo. Un grosso tavolo ovale di legno nero, circondato da otto scranni imbottiti di velluto rosso cupo, domina il centro della sala. Una massiccia credenza completa l'arredamento del locale.

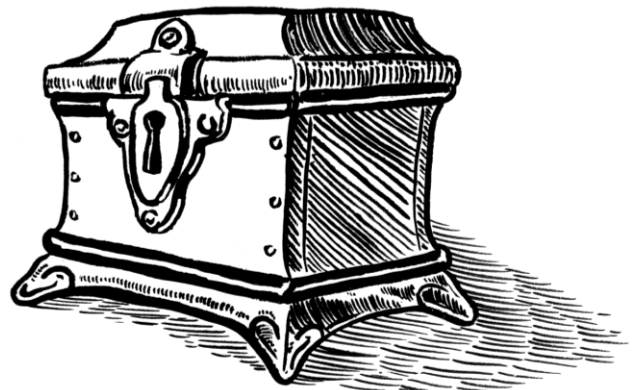
Questa era la cucina della torre, ma da tempo ormai Faccia di Teschio e i suoi servi non hanno più bisogno di cibo, per cui è abbandonata e chiusa da secoli. La polvere ammucchiata negli anni testimonia che questo locale è praticamente dimenticato dal lich e dai suoi schiavi non morti.

La credenza contiene un assortimento di piatti di porcellana, stoviglie, posate d'argento, bicchieri di cristallo e numerose tovaglie ricamate, oltre a diverse pentole e calderoni nelle scansie inferiori. Da troppo tempo questi oggetti non vengono più adoperati, anche se il valore complessivo del servizio da tavola è senz'altro rimarchevole (almeno 500

mo). Entrambi i bracieri, in solido metallo, sono ormai pieni solo di cenere e non contengono nulla di interessante.

Il pozzo è stato ostruito con numerosi detriti e macigni, ed è coperto da una spessa tavola di legno. Sul fondo, Faccia di Teschio ha modellato la roccia con la magia in modo tale da sigillare per sempre l'accesso dell'acqua e vi ha nascosto uno degli oggetti necessari per distruggere il Sigillo. Si tratta di un piccolo scrigno d'oro massiccio (del valore di 5.000 mo) chiuso a chiave. Chiunque forzi la serratura, o fallisca nel tentativo di scassarla, viene punito da un minuscolo ago intriso di un veleno così potente da uccidere la vittima sul colpo se fallisce un tiro salvezza contro veleno o da dimezzarne istantaneamente l'ammontare degli attuali pf se il TS ha successo. All'interno del cofanetto, imbottito con del velluto color porpora, ci sono dei veli di seta finissima che conservano alcuni capelli e frammenti di unghie del negromante, necessari per il rituale di distruzione del Sigillo d'Ambra (vedi la sezione "La ricerca degli oggetti"). Per rimuovere i detriti dal pozzo e arrivare allo scrigno occorrono 1d4 turni di faticoso lavoro manuale.

La porta segreta nella parete nord è costantemente sigillata e non può essere scoperta in alcun modo dai personaggi.



T4. Sala esagonale

Entrate in una stanza dalla insolita forma esagonale, col pavimento interamente coperto da numerosi tappeti di grande pregio, buttati per terra quasi con noncuranza. Una massiccia scala a chiocciola, anch'essa di ossidiana nera, sale verso l'alto scomparendo in un'apertura nel soffitto. Lungo le pareti sono allineate delle pesanti armature di metallo brunito, alte come un uomo e impalate sulla posizione dell'attenti. Con una mano reggono delle alabarde di squisita fattura orrendamente incrostate di sangue rappreso, mentre le celate degli elmi sono abbassate e dietro di esse si intravedono sinistri bagliori verdi. In tutto ci sono sei di queste minacciose armature.

Questa camera è il cuore del primo livello dell'edificio e le armature guardiane (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) sono, come facilmente intuibile, le sentinelle che sorvegliano la scala di accesso al secondo piano della torre nera.

Se i personaggi le disturbano in qualsiasi modo, o non appena mettono piede sulla scala a chiocciola, accadono simultaneamente due cose.

Innanzitutto, le porte della stanza (compresa l'apertura nel soffitto) scompaiono, come risucchiate dalle pareti, mentre le armature iniziano a muoversi con uno stridio farraginoso. Questi custodi sono i resti mortali di sei coraggiosi paladini che molti anni or sono cercarono di porre fine alla minaccia del negromante, ma trovarono solo la morte e una spaventosa punizione eterna. Faccia di Teschio, infatti, non contento di averli sconfitti ha rianimato le loro armature, utilizzando questi grotteschi simulacri di cavalieri come guardie. La forza vitale pura e profondamente legale dei paladini tenta costantemente di affrancarsi dal giogo impostogli dal lich. Per questo motivo, se le armature guardiane vengono ridotte a 0 pf, i loro antichi proprietari saranno liberi di trovare finalmente l'agognato riposo.

Una volta eliminati i mostri, tutte le porte della stanza riappaiono. Fino ad allora non sarà possibile trovarle in nessun altro modo, visto che è stato lo stesso Faccia di Teschio a chiuderle con un semplice comando mentale. I PG sono liberi di continuare la loro esplorazione di questo livello o di salire per la scala che conduce al piano superiore.

Armature guardiane (6) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 8, pf 40, tpcCA0 12, Att 1, Fer 1d10+2 (arma in asta), TS G8, Mor 12, PX 1.560].

Sono immuni alle armi non magiche e non possono essere scacciate, ma l'acqua sacra infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, non hanno un animo sensibile, il che le rende immuni agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Siccome non hanno le normali funzioni vitali, sono immuni agli effetti del veleno e dei gas. In combattimento, attaccano con un'arma in asta e godono di un bonus di +2 alle ferite inflitte. Se ottengono un risultato naturale di 20 con il tiro per colpire, l'avversario deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro morte con una penalità pari alle ferite causate dall'attacco per evitare di essere decapitato. Quando sono ridotte a 0 pf cadono a terra in mille pezzi, che arrugginiscono immediatamente, mentre le loro armi possono essere recuperate (anche se non sono magiche). Ciò che resta della forza vitale del loro antico proprietario viene finalmente liberato e si manifesta sottoforma di una malsana nebbiolina verdastra, che fluttua scintillante in un raggio di 3 m attorno all'armatura per un round prima di svanire nel nulla. Tutti coloro che si trovano all'interno di questa foschia devono effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure muoiono soffocati nel giro di 1d6 round, dopo una straziante agonia.

T5. Vecchia biblioteca

Non appena entrate in questa stanza, rimanete stupiti dalla mole di libri stipata al suo interno. Le pareti sono ingombre di scaffali alti fino al soffitto e numerosi tomi occupano il pavimento della camera, in un caos indicibile. Al centro del locale, una piccola scrivania e una comoda poltrona imbottita sono anch'esse stracariche di libri e pergamene.

Questa biblioteca è il paradiso di ogni mago o studioso, visto che racchiude quasi 5.000 volumi ammucchiati alla rinfusa. Sono i libri che Faccia di Teschio si è procurato nel corso degli anni ma si sono rivelati inutili per le sue ricerche.

Praticamente ogni argomento relativo a occultismo, demonologia, stregoneria, magia nera, evocazione, protezione e simili è reperibile in questa raccolta di tomi e pergamene.

Purtroppo, visto che non sono di nessuna utilità ai suoi ambiziosi progetti, il lich non si è curato di ordinare i titoli e le materie, limitandosi a riempire gli scaffali finché questi sono stati stracolmi, tanto che molti sono crollati per il troppo peso, e quindi ad ammucchiare qua e là i vari tomi, senza soluzione di continuità né logica alcuna. Per ogni turno trascorso alla ricerca di uno specifico volume o pergamena, ogni personaggio mago o chierico ha una probabilità del 5% di trovare ciò che cerca. Questa percentuale è cumulativa, ma non può mai superare il 50%, visto il disordine incredibile in cui versa la stanza. I ladri hanno una percentuale cumulativa del 3% per turno di ricerca, mentre i guerrieri hanno solo un 1% (cumulativo) di chance di successo. Tuttavia, qui non ci sono pergamene incantate o libri di magia.

La porta segreta nella parete sud può essere scoperta con le normali probabilità di successo e ruota su un perno centrale, permettendo il passaggio di un solo personaggio alla volta. La porta segreta nella parete est è costantemente sigillata e non può essere scoperta in alcun modo dai personaggi.

T6. Magazzino degli orrori

La porta si apre su una camera dalla temperatura sensibilmente inferiore a quella delle stanze circostanti, tanto che il vostro fiato si condensa in piccole nuvolette. La luce che illumina la sala è molto più fioca rispetto al resto della torre, per cui a malapena riuscite a distinguere molte sagome ammassate sul pavimento.

Un odore pungente e ripugnante di decomposizione permea l'aria, e vi costringe a ripararvi la bocca e le narici con un lembo delle vesti.

Questo magazzino, magicamente incantato per avere una temperatura costante di qualche grado sottozero, ospita i resti delle vittime del lich che attendono di diventare non morti. Letteralmente ammucchiati gli uni sugli altri ci sono all'incirca 70 cadaveri in vari stadi di decomposizione. Uomini e donne, vecchi e bambini, nani ed elfi, orchi, goblin, troll e altre creature delle montagne, persino gnoll e bugbear, formano la maggior parte del ripugnante mucchio. Le salme sono state spogliate di ogni cosa e non c'è nulla di valore qui dentro. Tutti i possedimenti inutili sono stati distrutti da molto tempo e solo lividi corpi, spesso orrendamente squarciati o mutilati da spaventose ferite, giacciono in questa gelida camera mortuaria.

Le porte segrete nelle pareti ovest e sud sono costantemente sigillate e non possono essere scoperte in alcun modo dai personaggi.

Livello 2

T7. Atrio

La scala a chiocciola giunge fino a una piccola stanza rotonda con quattro porte. Su ognuna è inciso uno strano simbolo, che sembra realizzato con un metallo luccicante e quasi liquido che emette bagliori argentei di quando in quando.

La scala pare proseguire verso l'alto, per scomparire poi letteralmente all'interno del soffitto, senza che un'apertura vi permetta però di accedere al piano superiore.

Le scala a chiocciola continua e i personaggi, se la salgono, possono raggiungere il soffitto e aprirsi un passaggio semplicemente spingendo la nuda pietra, ma solo dopo che avranno visitato tutte le stanze di questo livello. Solo allora, infatti, il lich consentirà loro di raggiungere il piano superiore della torre. Questo è il livello in cui Faccia di Teschio nasconde alcuni dei suoi tesori terreni, magici e non, tranne per quelli eccezionalmente preziosi che porta sempre con sé.

Le quattro porte di ossidiana recano altrettanti simboli, tracciati con una speciale lega di mercurio, argento e piombo preparata secondo un antichissimo rituale e bagnata nella pallida luce lunare per molte notti. È impossibile scalfire o dissolvere queste rune incantate, poste dal negromante come ulteriore protezione per le sue stanze private. I poteri di ogni simbolo, che si considerano agire al 20° livello, si attivano automaticamente non appena la porta viene aperta e colpiscono, a seconda dei casi, un personaggio o l'intero gruppo, come meglio dettagliato nella descrizione delle aree T8-T11.

Le rune sono assolutamente incomprensibili e non possono essere interpretate in alcun modo, eccetto usando *lettura della magia* seguita immediatamente da *lettura dei linguaggi*. Anche in questo caso, il PG avverte solo una sensazione di pericolo imminente e una vaga percezione del recondito significato del simbolo (vedi la descrizione di ogni singola stanza per i dettagli e gli effetti dei glifi protettivi).

T8. Camera del tesoro

La porta di accesso a questa stanza reca un simbolo che significa "ricchezza" e "potere". Quando viene aperta, non accade nulla di rimarchevole e i personaggi possono entrare nella sala. La trappola scatta all'inizio del terzo round dopo che la porta è stata aperta. Tutti coloro che si trovano all'interno della camera in quel momento vengono colpiti dagli effetti di una potente magia della discordia. Ogni personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 o viene colto dalla febbre dell'oro e per 1d4 turni non tollera che nessun altro rimanga nella tesoreria. È disposto a uccidere i suoi stessi compagni per impadronirsi delle ricchezze qui custodite. Inutile dire che questa situazione potrebbe portare a degli sviluppi molto interessanti e a veri e propri scontri fratricidi all'interno del gruppo. Un *dispersione della magia* lanciato con successo fa terminare all'istante gli effetti del glifo.

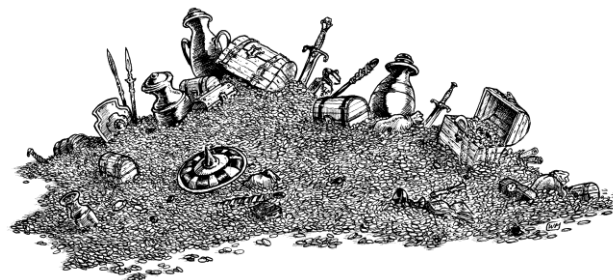
Quando i PG entrano nella sala, il master deve leggere a voce alta la seguente descrizione:

Questa stanza è una ricchissima tesoreria, zeppa di scrigni, sacchi, forzieri e altri oggetti preziosi. Diversi bauli sono poggiati sul pavimento e da quelli aperti si intravede lo scintillio dell'oro e il fulgore delle gemme preziose, che brillano di mille colori differenti. Molti gioielli, raffinati oggetti d'arte, collane, anelli e monili sono sparsi per la camera, alcuni posati su vassoi d'argento massiccio, altri che spuntano qua e là da grossi sacchi ricolmi di ricchezze.

In un angolo sono letteralmente accatastati numerosi lingotti d'oro e d'argento purissimo, che recano i sigilli della zecca del regno e le rune delle fucine dei nani.

Dipinti preziosi, vasellame tempestato di gemme, calici di cristallo intarsiati d'oro e platino, e mille altri oggetti di valore sono disseminati nel locale. Una piccola collezione di armi ingioiellate fa bella mostra di sé appesa a una rastrelliera, mentre alcune armature di ottima qualità sono ammucchiate sopra a un grande tappeto di squisita fattura.

L'intero bottino delle numerose scorribande dei non morti viene accatastato qui da Faccia di Teschio, in attesa di essere impiegato per finanziare le sue ricerche magiche e acquistare a peso d'oro nuovi componenti materiali per i suoi incantesimi ed esperimenti. La ricchezza custodita in questa stanza è davvero considerevole, ma il malvagio lich non ha certo intenzione di farsi depredare dai primi venuti. Il master deve lasciare che gli avventurieri diano sfogo ai loro sogni più avidi e si impossessino di tutto ciò che riescono a caricare, perché la vera sorpresa attende i ladri all'uscita della camera. Il master è libero di definire a suo piacimento il contenuto della tesoreria, prendendo come spunto la descrizione fornita in precedenza, e può includere anche dei tesori magici.



Solo coloro che non hanno con sé alcun oggetto del tesoro possono uscire dalla stanza, tutti gli altri non riescono a varcare la soglia a causa della magia protettiva tessuta dai demoni in questa zona della torre. Anche gli incantesimi di *teletrasporto* o simili sono inefficaci in quest'area. Parimenti, nessun oggetto può venire lanciato o trasportato (nemmeno magicamente) fuori dal locale. Insomma, una vera e propria beffa per i PG, che potranno toccare con mano il bottino ma non appropriarsene. Solo Faccia di Teschio conosce i rituali per rimuovere temporaneamente la protezione magica che impedisce al tesoro di uscire, e li utilizza quando necessario. Una volta che il lich viene eliminato, i PG possono finalmente saccheggiare le cospicue ricchezze, gran parte delle quali finirà comunque nelle casse del regno o sarà restituita alle comunità saccheggiate. Il master può decidere quale ricompensa assegnare esattamente al gruppo (si consiglia una media di circa 25.000 mo), senza però includere alcun tipo di oggetto magico.

T9. Biblioteca arcana

Sulla porta di ingresso alla stanza è tracciato un simbolo che indica "conoscenza" e "stregoneria". Il primo personaggio che la tocca attiva una trappola di cui subisce gli effetti non appena varca la soglia della biblioteca. La vittima deve

effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 o diviene temporaneamente pazzo. Gli effetti del glifo durano per 1d6+6 turni e il solo modo di annullarli è utilizzando *esorcismo* o *dispersione della magia*. All'inizio di ogni turno, il PG colpito dall'anatema deve lanciare 1d6. Se ottiene un risultato pari, entra in uno stato catatonico e non può fare nulla per l'intero turno, mentre se ottiene un risultato dispari viene colto da un'insana frenesia e inizia a brandire l'arma, gettandosi a capofitto in cerca di un qualche nemico (eventuali compagni che tentano di dissuaderlo potrebbero benissimo essere considerati tali...). Trascorso questo periodo, se il PG ha fallito il suo tiro salvezza perde inoltre permanentemente un punto di Intelligenza.

Quando il gruppo decide di esplorare la camera, il master deve leggere ad alta voce la seguente descrizione:

La stanza in cui entrate è una biblioteca, organizzata e ben tenuta. Alti scaffali di legno che salgono fino al soffitto occupano interamente le pareti e custodiscono una raccolta di tomi dalle rilegature più insolite, fasci di pergamene, antichi volumi ingialliti e fragili, e libri così grandi che richiedono un considerevole sforzo solo per essere tenuti in mano.

Un tappeto arabescato di colore rosso cupo con motivi neri e argentei copre l'intero pavimento. Una piccola scrivania ingombra di fogli, calamai di inchiostro colorato e penne da scrittura è posizionata al centro della sala, circondata da quattro massicci leggi di legno scuro, su cui sono aperti grossi volumi polverosi.

La sala sembra essere molto frequentata e il disordine in cui si trova testimonia che qualcuno sta compiendo una frenetica attività di studio in quest'alcova di conoscenze proibite.

Questa è la biblioteca privata di Faccia di Teschio e contiene volumi ben più interessanti di quelli che si possono trovare al pianoterra (area T5). Gran parte dei tomi provengono dalla vecchia residenza del negromante nella capitale e sono stati trasportati qui molti anni or sono. Il resto sono stati invece comperati o rubati nel corso del tempo, fino a formare una raccolta di notevoli dimensioni e importanza.

Qui dentro è probabilmente raccolto quasi ogni libro mai scritto sulle oscure arti della negromanzia e della demonologia. Tetri volumi rilegati in osso, tomi proibiti con le pagine in pelle umana, pergamene ingiallite così antiche che rischiano di disfarsi in polvere al primo contatto maldestro, libri di incantesimi infernali che rendono pazzo che li sfoglia: è questo il genere di letture preferite dal lich e che è possibile dunque reperire in questa sala.

Ognuno di questi volumi è talmente raro e prezioso da essere valutato 1d6x1.000 mo da qualcuno esperto nelle arti arcane o nella magia nera. Naturalmente, maghi e chierici malvagi potrebbero trovare queste letture molto proficue, anche se occorrerebbero l'intera biblioteca e anni di studio per apprendere la capacità negromantica. Tra i libri più interessanti, attualmente aperto su uno dei leggi, c'è un massiccio tomo con la copertina elegantemente rilegata in pelle di ratto gigante e le pagine in pelle di elfo vergate con sangue di vergine. Si tratta del *Pulvis et Umbra*,

un vero e proprio compendio delle arti negromantiche. Il volume è pesante e ingombrante (entra a malapena in un normale zaino, occupandolo completamente), ma agli occhi di un appassionato il suo valore raggiunge la ragguardevole cifra di 30.000 mo! Al suo interno è inoltre possibile trovare molti dei segreti negromantici conosciuti da Faccia di Teschio, anche se ovviamente ai personaggi non è permesso impararli. Se nel gruppo ci sono dei paladini o dei chierici di allineamento buono, percepiscono nettamente un'aura di latente malvagità provenire dal volume. La perdita di questo volume sarebbe un vero colpo al cuore per Faccia di Teschio, visto che si tratta di una copia unica e non rimpiazzabile e, se i PG riescono a trafugarlo dalla torre o decidono di distruggerlo, devono essere ricompensati con 5.000 PX supplementari a testa.

Un incantesimo appositamente progettato dai demoni impedisce l'accensione di fiamme libere nella stanza (il che include anche gli effetti di incantesimi come *palla di fuoco* o simili), così non c'è modo di appiccare incendi in questo locale. La biblioteca è quindi al sicuro dagli incendi, ma i PG potrebbero sempre decidere di fare a pezzi volumi e scaffali con la forza bruta. In quest'ultimo caso, o anche se i personaggi tentano di portare qualcosa fuori dalla stanza, appare una marilith, una custode demoniaca pronta a dissuaderli con la violenza. In questa eventualità, il master deve leggere a voce alta il seguente testo:

Mentre siete intenti alle vostre azioni, l'aria si fa gelida di colpo e l'oscurità più assoluta vi avvolge per un momento, come se la luce fosse stata risucchiata dal mondo. Sentite un gemito spaventoso e tremebondo squarciare il silenzio della biblioteca, quindi una diabolica risata femminile, mentre delle presenze si materializzano attorno a voi.

Quando la luce e la temperatura tornano normali, potete vedere nella stanza due creature con il busto e la testa di donna, dal volto bellissimo e crudele incorniciato di capelli fulvi e selvaggi. Hanno sei braccia e la parte inferiore di un grosso serpente. Sono alte 2 m e misurano 6 m dalla testa alla punta della coda. Indossano molti monili e gioielli, unico ornamento dei loro corpi nudi, e in ognuna delle sei mani impugnano una scimitarra.

La demonessa compare utilizzando già la sua abilità *immagine proiettata*, per cui sembrano essercene due invece di una sola. Una volta destata l'attenzione della marilith, l'unico modo per uscire vivi dalla stanza è quello di sconfiggerla. Non appena il demone si manifesta, infatti, la porta della stanza si chiude e non può essere riaperta fino al termine del combattimento.

Marilith (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -6, DV 7+6, pf 41, tpcCA0 12, Att 7, Fer 1d8/1d8/1d8/1d8/1d8 (scimitarre), 2d4 (stritolamento), TS G7, Mor 9, PX 1.700]. Equipaggiamento: tre delle scimitarre sono armi normali, mentre le altre sono magiche: **scimitarra +1**, **feritrice**, **scimitarra +1**, **mutilatrice**, **scimitarra +1**, **spegnivita** (il master deve applicare i bonus di queste armi, oltre agli eventuali effetti speciali, al tiro per colpire e alle ferite inflitte).

Come tutti i demoni di medio rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Può attaccare con le sei braccia e usare la coda per intrappolare la vittima nello stesso round. Può essere ferita solo da armi con bonus +1 o superiore. Ha le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *charme su persone*, *immagine proiettata*, *individuazione dell'invisibilità*, *lettura dei linguaggi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *pirotecnica*. Inoltre, una volta al giorno, può creare un portale (75% di probabilità di successo) per evocare un vrock, un hezrou, un glabrezu, un nalfeshnee o un balor (determinato a caso).

Se la marilith viene sconfitta, i PG possono impadronirsi delle sue armi incantate. Inoltre, la sua essenza è ricacciata nel Piano del Caos e non può ritornare nel Piano materiale fino a che non siano trascorsi un anno, un mese e un giorno. Ciò significa che, durante la loro successiva visita alla torre, la stanza sarà priva di questa insidiosa sentinella e i personaggi avranno l'opportunità di depredarne o distruggerne il contenuto.

T10. Stanza privata del lich

La runa sulla porta della stanza indica "rifugio" e "dimora". Un potente incantamento protegge questa soglia e tutti coloro che la attraversano sono colpiti da una magia debilitante non appena mettono piede nella camera. Per ogni round trascorso nella stanza, ogni PG perde temporaneamente un punto di Costituzione. Questa riduzione viene avvertita inizialmente come un senso di spossatezza, ma le vittime si rendono pienamente conto di ciò che sta accadendo solo quando il loro punteggio di Costituzione viene dimezzato rispetto al valore massimo. A questo punto è ben chiaro che nella stanza è in atto una magia avversa e letale, potenzialmente in grado di uccidere qualunque intruso (e che ovviamente non ha effetto su Faccia di Teschio). L'unico modo per salvarsi la vita è quello di lasciare la camera prima di soccombere ai suoi effetti. Il master deve ricordare che un personaggio sviene quando la sua Costituzione scende a 2 e, se arriva a Cos 0, muore e non può essere resuscitato. Infatti, a causa delle energie avvizzenti all'opera nella camera, chiunque viene ucciso qui dentro si decompone istantaneamente in polvere, visto che la magia accelera il processo di putrefazione causando in pochi attimi il disfacimento che normalmente richiederebbe degli anni. Una volta usciti dalla stanza, i PG recuperano un punto di Costituzione per turno, fino a tornare al punteggio originale.

Quando il gruppo entra nella camera, il master deve leggere a voce alta la seguente descrizione:

Entrate in quella che dovrebbe essere una stanza da letto, o meglio una macabra parodia di essa. Un letto a baldacchino interamente realizzato con ossa umane è allineato lungo una parete, coperto da uno spesso tendaggio di velluto nero. Su un raffinato scrittoio, anche questo realizzato in osso e avorio, notate un insolito e misterioso volumetto che sembra rilegato in pelle di serpente.

Lì accanto c'è anche una sedia interamente ricavata da femori umani e decorata con teschi di bambini. Uno scaffale regge alcuni libri elegantemente rilegati e fasci di pergamene chiusi con nastri di seta nera. Due grossi bauli di ferro, poggiati contro la parete più lontana, completano il tetro arredamento. L'intero pavimento è coperto da tappeti di varie dimensioni, tutti invariabilmente di colore scuro, che contribuiscono a rendere ancora più lugubre l'atmosfera generale della camera.

Come i personaggi possono facilmente intuire, si tratta della stanza da letto di Faccia di Teschio. Il lich, ovviamente, non ha più bisogno di dormire, ma utilizza questa camera per riporre alcuni tesori preziosi, visto il potente incantesimo protettivo che aleggia in essa. Pur contenendo molti segreti importanti ai fini dell'avventura, il lich ha deciso di lasciare libero accesso agli avventurieri, sperando che la loro naturale propensione al saccheggio e alla perquisizione li trattienga nel locale abbastanza a lungo da eliminarne qualcuno o, meglio ancora, tutti.

Sotto i tappeti non c'è nulla di interessante e anche il letto è privo di segreti. Le sue lugubri coltri, con lenzuola e pesanti coperte nere, sembrano non essere utilizzate da molto tempo e un sottile strato di polvere ricopre il giaciglio.

I bauli contengono alcune tuniche di diversi tessuti che il lich utilizza durante le evocazioni demoniache. Sono di diversi colori, tutti molto scuri – rosso cupo, viola profondo, blu notte, terra bruciata, oltre all'immane nero – ognuno adatto a un diverso tipo di cerimonia. Ci sono anche un paio di mantelli neri, uno realizzato in pesante velluto e con il cappuccio (è un **mantello deflettente +1**) e l'altro di delicata seta, chiuso con una spilla di giada a forma di pantera (si tratta di un **mantello distorcente**). Alcune paia di stivali in pelle nera, tra cui un paio di **stivali danzanti**, delle lunghe braghe anch'esse nere, qualche camicione e diverse cinture completano gli articoli di vestiario all'interno delle cassapanche.

I volumi e le pergamene sulla libreria contengono appunti criptici e diari vergati a mano da Faccia di Teschio nel corso degli anni. Purtroppo è impossibile decifrarli, visto che il lich utilizza un codice di scrittura noto soltanto a lui e a nessun altro. L'unico modo per venire a conoscenza del testo di questi preziosi documenti è *lettura dei linguaggi*, che rivela il vero significato dei volumi. Se i personaggi si appropriano di questi scritti, il master deve rivelare loro le informazioni che sono riportate nell'introduzione al modulo nonché i futuri progetti di conquista del negromante. Non viene però fatta menzione del metodo necessario per distruggere il Sigillo d'Ambra.

Questa informazione, essenziale ai fini del completamento dell'avventura, è riportata invece nel piccolo volume rilegato in pelle di vipera e vergato con inchiostro rosso, che somiglia a sangue ma non lo è, che spicca in bella vista sullo scrittoio. Qui il negromante ha descritto minuziosamente il processo usato nel trasferimento della sua anima all'interno dell'ambra ed elenca anche il modo per distruggere il Sigillo. Questa inopportuna condizione è stata imposta a Faccia di Teschio da Orcus stesso, il signore dei demoni con cui ha stretto il suo oscuro patto, affinché il lich non acquisisse troppa autonomia e fosse comunque possibile eliminarlo in

caso di necessità. La tortuosa intelligenza diabolicamente geniale del Principe dei Non Morti ha previsto che il negromante sarebbe potuto divenire una pedina troppo potente e pericolosamente ambiziosa, tanto forse da minacciare il suo stesso dominio nel Piano del Caos, e si è premunito in questo modo. Il contenuto di queste indispensabili informazioni è riportato in dettaglio nella sezione “La ricerca degli oggetti” e il master deve essere sicuro che i personaggi le abbiano comprese appieno. Faccia di Teschio ha posto una protezione magica a salvaguardia del volume. Il primo personaggio che tocca il libro attiva gli effetti di un *simbolo arcano dello stordimento*, che colpisce tutti i PG nella stanza. Le creature che soccombono ai suoi effetti, fino a un massimo di 160 pf complessivi, rischiano di cadere vittime delle energie sfiancanti della camera.

Il master deve rammentare che le informazioni in questa stanza sono fondamentali ai fini dell'avventura e fare in modo che i personaggi entrino in possesso sia dei diari del negromante che, soprattutto, del volumetto in cui è spiegato il processo di distruzione del Sigillo. In caso di fallimento di questi obiettivi l'avventura è, infatti, irrimediabilmente compromessa. In caso di necessità, il gruppo può uscire dalla stanza, riposare qualche momento per recuperare punti di Costituzione e quindi rientrare, tentando di nuovo l'accesso a questa camera. Questa tattica può rivelarsi utile soprattutto se i punteggi di Costituzione dei personaggi sono stati pesantemente ridotti dagli effetti della magia debilitante.

T11. Tempio di Orcus

Sulla porta di ingresso alla stanza è tracciato un simbolo che indica “fedeltà” e “devozione”. La protezione offerta dal simbolo magico è tale da far sentire profondamente a disagio tutti i personaggi di allineamento non malvagio che mettono piede nella camera. La runa, inoltre, attiva su tutti coloro che entrano nel tempio gli effetti di *raggio dell'indebolimento*, che perdurano fino a che non escono dalla sala e per i 2d12 turni successivi. I personaggi buoni non hanno diritto a nessun tiro salvezza per resistere agli effetti del glifo, mentre gli altri possono ignorarli se effettuano con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Appena i PG entrano nel locale, il master deve leggere a voce alta il testo seguente:

La sala è chiaramente un tempio di qualche tipo. Il soffitto è decorato con tasselli di marmo rosso a striature nere e due colonne dello stesso materiale si ergono nel centro della camera. Le pareti sono interamente decorate con affreschi che rappresentano scene di tormenti infernali e morti scarnificati che escono dalle tombe. Tutti i dipinti sono estremamente realistici, sanguinari e molto cruenti.

Proprio nel mezzo delle colonne c'è un altare, scolpito in un singolo blocco di marmo anch'esso rosso con venature nere, decorato con intricati bassorilievi con motivi stilizzati di ossa, teschi, volti demoniaci e contorte forme umane.

Alcune scanalature incise sulla lastra superiore terminano proprio sopra a un grosso bacile, che sembra ricavato dalla calotta cranica di una qualche bestia gigantesca, posto dietro all'ara.

Sopra l'altare intravedete un pugnale dalla lama nera, una grottesca statuetta alta circa mezzo metro, un grosso libro con la copertina di pietra chiusa da un lucchetto e un'enorme candela di cera rossa.

Il bacile d'osso è ricavato dalla calotta cranica di un gigante e viene utilizzato per raccogliere il sangue delle vittime immolate in sacrificio, che cola nel macabro recipiente attraverso i canali nella lastra di marmo. L'altare è cavo. La pietra che lo copre può essere spostata azionando un meccanismo nascosto (per trovarlo è necessario un tiro per individuare porte segrete o per scoprire trappole) oppure ruotandola manualmente (cosa che richiede l'applicazione di almeno 35 punti di Forza combinata). All'interno sono nascosti alcuni sacchetti di magnifiche gemme (valore totale 25.000 mo), incenso e altri ammenicoli religiosi che il lich utilizza nelle cerimonie che officia in onore di Orcus. Sul fondo c'è una cassetta di legno di palissandro, il cui coperchio non è chiuso a chiave, dove sono riposti una **mazza +2, disgregatrice**, un **manuale della buona salute** e un **filatterio contro i non morti**, tutti oggetti che il lich ha pianificato di distruggere durante i rituali come ulteriore sacrificio a glorificazione del demone.

Tutti gli oggetti sopra l'altare sono sacri a Orcus, Principe dei Non Morti nonché mentore di Faccia di Teschio. Se qualcuno prova a danneggiarli, a impadronirsene o anche solo a toccarli, il cero si accende da solo e ricrea gli effetti di un **incenso dell'ossessione**.

Il pugnale sacrificale ha la lama di ossidiana nera e il manico di diaspro color rosso sangue. È incantato e funziona come un **pugnale**

+1, velenifero e feritore, ma può

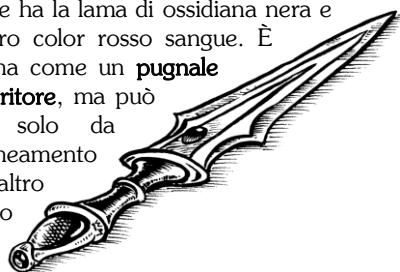
essere utilizzato solo da creature di allineamento malvagio. I PG di altro allineamento che lo toccano

subiscono 2d6

ferite se buoni o 1d6 ferite se neutrali.

Il tomo è antichissimo e illustra i precetti e le liturgie proibite del culto di Orcus. Le sue pagine sono lamine di metallo inciso con rune infernali e rilegate con del filo di ferro all'interno di due lastre di pietra. Il libro è chiuso da un lucchetto estremamente difficile da manovrare (-25% all'abilità scassinare serrature dei ladri, ma può essere aperto con la forza) e assolutamente refrattario alla magia. Se qualcuno dei PG riesce a leggerlo (cosa che richiede l'utilizzo di *lettura dei linguaggi*), attiva gli stessi effetti di un **libro della saggezza caotica**.

La statuetta di malachite screziata è alta circa 50 cm e raffigura proprio Orcus, un essere umanoide tozzo e rigonfio, con la testa caprina sormontata da un paio di grosse corna d'ariete e le gambe ricoperte da un vello marrone che terminano con degli zoccoli. Con le sue possenti braccia impugna una verga sormontata da un teschio e dalla schiena spuntano due ali di pipistrello grandi e nere. Ha anche una lunga coda serpentina dalla punta uncinata e i suoi occhi sono due piccole perle nere, che paiono brillare di una luce malevola. La prima è una **perla del potere**, l'altra una **perla della saggezza**. Tuttavia, se



viene toccata da qualcuno che non sia un devoto seguace del Principe dei Non Morti, la statuetta cresce fino a raggiungere i 4,5 m e si trasforma in un simulacro di Orcus (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), di aspetto identico a quello della scultura.

Simulacro di Orcus (1) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA -6, DV 8, pf 32, tpcCA0 n/a, Att 2, Fer 1d6+5 + *dito della morte* (verga), 2d4 + veleno (coda), TS G8, Mor 12, PX 2.560].

È un non morto che non può essere scacciato e può essere ferito solo da armi magiche con un bonus di +3 o superiore. Inoltre, è immune a freddo, fuoco ed elettricità, al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Tuttavia, l'acqua sacra gli infligge 1d8 ferite. In combattimento, vince sempre l'iniziativa e sferra due attacchi per round. La verga, usata come una mazza, provoca 1d6+5 ferite e il bersaglio subisce gli effetti di un *dito della morte*, mentre la coda velenosa infligge 2d4 ferite e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno per non morire all'istante. Se un personaggio viene ucciso dal simulacro, si trasforma immediatamente in un ghaist asservito a Orcus e subito attacca i suoi ex alleati. Niente può farlo tornare in vita, nemmeno l'incantesimo *desiderio*.

Se i PG vincono lo scontro, il simulacro si riduce nuovamente alle dimensioni della statuetta, quindi si sgretola in mille pezzi con una tremenda puzza di marciume, lasciando al suo posto un mucchietto di frammenti di malachite e cenere, oltre alle due perle magiche che ne costituivano gli occhi e che possono essere raccolte senza pericolo.

Livello 3

Il terzo livello della Torre di Ossidiana ospita la camera delle evocazioni e il laboratorio di Faccia di Teschio. L'accesso a questo piano della costruzione è riservato esclusivamente al negromante e, soltanto in casi eccezionali, ad alcuni dei suoi servitori non morti. Durante la prima visita dei PG alla torre, questo livello viene scelto dal lich per confrontarsi con gli intrusi. Sfortunatamente per i personaggi, in queste stanze è nascosto uno degli oggetti necessari per distruggere il Sigillo d'Ambra ed è quindi inevitabile scontrarsi con il malvagio stregone. La tattica migliore da seguire, presupponendo che il gruppo abbia trovato e letto il volume nella stanza privata del lich (area T10) che spiega come infrangere il Sigillo, è quella di far impegnare il negromante dalla maggior parte degli avventurieri, mentre un paio dei personaggi più veloci, scaltri e abili nella ricerca si disinteressano della lotta e cercano di recuperare quanto prima il feticcio necessario per annientare il filatterio.

T12. Pianerottolo

La scala a chiocciola termina su un pianerottolo circolare nel quale si aprono due porte, a nord e a sud. Quella settentrionale è dipinta interamente di colore rosso cupo e al tatto la sua superficie è calda. La porta meridionale è invece pitturata di colore blu notte e al tocco emana una sensazione di freddo intenso.

Se i personaggi ispezionano ulteriormente le porte, non ottengono ulteriori indizi, tranne quello che dietro a entrambe regna il silenzio più assoluto. Faccia di Teschio è in agguato, in attesa del gruppo, e non intende certo privarsi del vantaggio della sorpresa.

T13. Camera delle evocazioni

La porta rossa si apre silenziosamente, scivolando verso l'interno della stanza su cardini invisibili. Dentro la camera, uno spettacolo terrificante si offre ai vostri occhi stupefatti. Siete entrati infatti nel sancta sanctorum del negromante, in quella che sembra essere un'empia sala cerimoniale.

Le pareti, il pavimento e il soffitto sono interamente dipinti dello stesso color rosso cupo della porta, e la temperatura qui dentro è sensibilmente più calda che nel resto della torre, tanto che vi sentite quasi soffocare. Dal soffitto pendono numerosi candelabri di ferro battuto, ognuno dei quali è appeso a una massiccia catena e regge decine di candele di diversi colori: rosso sangue, nero tenebra e bianco smorto.

Sulle pareti, altrimenti disadorne e sgombre da qualsiasi suppellettile, sono tracciati quali uniche decorazioni centinaia di rune arcane e negromantiche, glifi protettivi, simboli di potere e altri segni per voi del tutto incomprensibili. Le scritte sembrano opera della stessa mano, ma il colore degli inchiostri utilizzati e il grado di usura testimoniano che sono state certamente realizzate in momenti differenti.

Il pavimento della stanza reca traccia di numerosi pentacoli, tutti semi cancellati e dipinti con gesso, strane polveri e persino cera. Innumerevoli mozziconi di grosse candele sono sparsi per la stanza, gettati con noncuranza sul pavimento o negli angoli. L'unico arredamento è costituito da un tavolo di ferro con due cassetti. Sopra di esso sono sparsi fogli di pergamena scarabocchiati, penne spuntate e boccette di inchiostro essiccato.

L'intera stanza presenta in più punti vistose bruciature da fiamme libere, come se delle esplosioni o vere e proprie tempeste infuocate si fossero scatenate in questo locale. Non ci sono comunque segni di crepe o danneggiamento alle strutture di ossidiana, che paiono essere del tutto impervie a qualsiasi tipo di fattore esterno.

Al momento la stanza è vuota e i personaggi hanno tempo per esplorarla liberamente. Qui Faccia di Teschio evoca e vincola i demoni al suo servizio, stringendo con le entità infernali dei patti oscuri e agghiaccianti. Ogni tanto qualcosa va storto, come testimoniano i marcati segni di bruciatura sulle pareti della stanza, perciò il negromante ha appreso la lezione.

Un tempo, infatti, questa camera era ben arredata ma, dopo i ripetuti danneggiamenti a seguito dei duelli magici contro alcuni dei demoni, è stata svuotata di tutto il superfluo. Rimane solamente il tavolo di metallo, più resistente agli urti e al calore, in cui Faccia di Teschio conserva tomi con rituali di evocazione, pergamene e amuleti di protezione, più il necessario per la scrittura. I cassetti del tavolo sono chiusi con un *chiavistello magico* lanciato al 20° livello e, se i PG riescono ad aprirli, all'interno trovano ben poco di

interessante, eccezion fatta per un **amuleto contro la possessione**.

Le scritte indecifrabili sulle pareti e i tanti pentacoli quasi cancellati sul pavimento testimoniano delle numerose evocazioni fatte in passato dal lich. Non costituiscono un pericolo, né tanto meno un indizio utile per il gruppo. Anche le candele sono del tutto ordinarie e possono essere prese senza alcun rischio.

T14. Laboratorio negromantico

La porta blu si apre silenziosamente ruotando su cardini invisibili e permette al vostro sguardo di posarsi su una scena macabra e disgustosa. Davanti a voi si apre un grottesco gabinetto delle scienze, scaturito dall'incubo di un sognatore folle.

Le pareti, il soffitto e il pavimento sono di colore blu notte e la temperatura nella stanza è prossima allo zero, tanto che il fiato si condensa in piccole nuvolette. L'intera sala è un misto tra un obitorio e il laboratorio di uno scienziato pazzo. Lungo le pareti sono allineati numerosi scaffali su cui poggiano flaconi di liquido dei colori più strani, giare contenenti parti del corpo che galleggiano in una sostanza densa e gelatinosa, e cilindri di metallo sigillati con tappi di cera.

Vari tavoli sono sparsi qua e là per il locale. Sulla maggior parte di essi si trovano alambicchi, storte e provette, alcuni pieni di liquido e altri di strane polveri colorate. Diversi fornelli accesi stanno portando a ebollizione recipienti in cui galleggia uno strano miscuglio di sangue e organi umani. Su altri tavoli, di freddo marmo asettico, sono poggiati cadaveri in avanzato stato di decomposizione, squartati e dissezionati, con vari organi interni espunti e altre parti anatomiche amputate. Diversi strumenti chirurgici sono a portata di mano su vassoi di metallo, coperti di sangue rappreso, interiora e brandelli di carne putrefatta. Lungo una delle pareti ci sono otto grosse casse di metallo lucente, simile ad acciaio, che sembrano chiuse ermeticamente.

Nel bel mezzo di questo caos organizzato si erge una figura partorita da una mente sconvolta, che si integra a meraviglia con l'allucinante scena che la circonda. È un uomo alto e magro, vestito interamente con abiti di velluto e con la testa coperta da un cappuccio. Con calma si volta verso di voi, interrompendo ciò che sta facendo e poggiando sul tavolo un piede mozzato e una sega gocciolante d'icore verdastro. Con movimenti misurati, raccoglie da un tavolo lì accanto un calice che pare colmo di sangue e si cala il cappuccio, rivelando un cranio incartapeporito cinto da una corona di ferro. Restate per un attimo agghiacciati dal suo volto, la cui pelle è talmente smorta da sembrare vecchia di secoli e così tirata da lasciar trasparire la struttura ossea del teschio sottostante. Gli occhi sono bianchi e lattiginosi come quelli di un cieco, eppure paiono guardarvi pieni di malvagità assoluta. La bocca, senza quasi più labbra, si contorce in una sorta di ghigno beffardo mentre l'essere alza il calice, quasi volesse brindare alla vostra salute. Tra le vesti intravedete un grosso medaglione circolare dorato, che pende attorno al collo rinsecchito della diabolica creatura.

Con un brivido di disgusto e un fremito di rabbia, realizzate senza dubbio alcuno di trovarvi finalmente al cospetto di Faccia di Teschio!



Questa stanza è il laboratorio in cui il negromante conduce i suoi folli esperimenti e dove ha creato le sue orde, compresi i nuovi tipi di non morti peculiari di questo modulo. Il lich ha seguito passo dopo passo il cammino degli avventurieri all'interno della torre. La sceneggiata con il piede amputato e il brindisi servono ad appagare il suo macabro senso dell'umorismo ed egli li utilizza per aggiungere spessore scenico all'incontro con i rivali.

Il master è libero di preparare il duello come meglio crede, visto che Faccia di Teschio ha avuto tutto il tempo di lanciare su di sé incantesimi protettivi o di potenziamento nei round precedenti allo scontro. Il master può adottare la tattica che ritiene più opportuna per il lich.

Faccia di Teschio combatte ferocemente per eliminare gli intrusi, da cui spera di ottenere sia un ricco bottino in termini di tesori e oggetti magici che dei cadaveri da aggiungere al suo esercito di non morti. Conscio del fatto che è praticamente immortale, almeno finché il Sigillo d'Ambra custodisce la sua anima, il lich non si risparmia e attacca violentemente anche quando le cose sembrano mettersi male.

Spetta al master decidere la condotta di combattimento più appropriata, ma Faccia di Teschio lancia su di sé tutti gli incantesimi protettivi o di potenziamento che conosce prima di gettarsi nella mischia. Anzi, si è già preparato in tal senso ancora prima che i PG entrassero nel laboratorio. Tuttavia, sentendosi invulnerabile grazie al Sigillo, tenta di non svelare appieno i propri poteri (per esempio, potrebbe non usare alcuni dei suoi oggetti magici e incantesimi più potenti per non rivelarli) e si diverte a giocare coi nemici come il gatto

col topo. Inizialmente scaglia i suoi incantesimi contro il gruppo per eliminare gli avversari che ritiene più pericolosi, cercando comunque di non venire messo alle strette in un combattimento corpo a corpo, se possibile.

L'astuto lich sfrutta al meglio i passaggi segreti a proprio vantaggio. Queste porte infatti sono del tutto invisibili ai PG e possono venire utilizzate solo dal negromante, che sembra quasi passare attraverso la solida parete di ossidiana. Ciò gli consente di spostarsi a suo piacimento tra le due stanze di questo livello, massimizzando l'effetto sorpresa ai danni degli avventurieri, che non possono adoperare i passaggi segreti ma sono costretti a servirsi delle porte.

Quale ulteriore precauzione, il negromante ha bloccato la scala a chiocciola che conduce al secondo livello della torre. Tuttavia, una volta che viene ridotto a 0 pf, il suo controllo mentale sulle porte cessa e i personaggi sono liberi di fuggire fuori dalla costruzione. Il livello segreto resta comunque impenetrabile, visto che diviene accessibile solo dopo aver compiuto il rituale che porta alla distruzione del Sigillo. Dopotutto, l'obiettivo principale di questa prima incursione nella torre è quello di impadronirsi degli oggetti necessari alla distruzione del Sigillo e del volumetto che descrive il rituale per portare a termine questa operazione.

Quando i PG riducono Faccia di Teschio a 0 pf, vincono temporaneamente la battaglia. Tuttavia, non appena ciò accade, si attiva una potente magia che teletrasporta il lich al sicuro nel sovrastante livello segreto della torre (area T15), dove rimane a recuperare le forze per qualche tempo. Il gruppo non può dunque saccheggiare i possedimenti del nemico, ma ha la possibilità di impossessarsi di un altro degli oggetti necessari per distruggere il Sigillo d'Ambra (vedi sotto).

Una veloce perquisizione del laboratorio permette di trovare solamente cadaveri putrefatti, arti amputati, organi espantati, recipienti pieni di fluidi corporei, cervelli sotto formalina e altri simili disgustosi feticci. Icore e ripugnanti brandelli di carne sono sparsi ovunque nella stanza. I liquidi e le polveri contenute nei vari alambicchi e provette sono del tutto inutili per gli avventurieri, mentre i grossi bauli metallici sono pieni di arti, piedi e mani mozzati e in avanzato stadio di decomposizione. Molti organi interni, compresi disgustosi intestini mollicci, sono invece sigillati nelle giare metalliche sugli scaffali.

Il laboratorio è anche il luogo dove Faccia di Teschio nasconde uno degli oggetti necessari al completamento del rituale per la distruzione del Sigillo d'Ambra (vedi la sezione "La ricerca degli oggetti"). Si tratta del calice d'ottone che ha alzato per brindare beffardamente accogliendo il gruppo e che ora è poggiato sopra uno dei tavoli, chiaramente visibile, specie se i personaggi sanno cosa cercare. All'interno della coppa si trova una potente mistura, assolutamente identica a comune sangue. Il primo PG che prende in mano il calice deve effettuare immediatamente un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4. Se ha successo può sbarazzarsi del liquido, altrimenti viene colto dalla voglia incontrollabile di bere il "sangue" contenuto all'interno. Se ciò accade, il master deve tirare 1d100 e consultare la tabella seguente, per vedere cosa gli accade:

1d100 Effetto

1-5	La mistura ha conseguenze impreviste. Il master deve tirare nuovamente su questa tabella e invertire l'effetto ottenuto (per esempio, se il secondo tiro fa perdere alla vittima un punto di Forza, il PG invece lo guadagna).
6-20	Nessun effetto.
21-30	La mistura trasforma in pietra la vittima e tutto il suo equipaggiamento.
31-40	La mistura riduce permanentemente di un punto la Forza della vittima.
41-50	La mistura riduce permanentemente di un punto l'Intelligenza della vittima.
51-60	La mistura riduce permanentemente di un punto la Saggezza della vittima.
61-70	La mistura riduce permanentemente di un punto la Destrezza della vittima.
71-80	La mistura riduce permanentemente di un punto la Costituzione della vittima.
81-90	La mistura riduce permanentemente di un punto il Carisma della vittima.
91-95	La mistura cambia l'allineamento della vittima. Il nuovo allineamento deve essere determinato causalmente dal master tirando 2d6: 1° dado: 1-2: legale, 3-4: neutrale, 5-6: caotico; 2° dado: 1-2: buono, 3-4: neutrale, 5-6: malvagio.
96-99	La mistura fa perdere permanentemente 1d6 punti ferita alla vittima.
100	La mistura ha conseguenze impreviste. Il master deve tirare nuovamente per due volte su questa tabella e applicare entrambi gli effetti.

Sul soffitto della stanza, abilmente celata e non individuabile in alcun modo, c'è una botola che conduce al livello segreto (area T15) della torre, in cui si trova il Sigillo d'Ambra e dove si svolgerà la battaglia finale tra il lich e i personaggi. Durante la prima visita alla torre, e comunque finché il rituale per annullare i poteri del Sigillo non sarà completato, è impossibile per gli avventurieri accedere a questo passaggio.

LA RICERCA DEGLI OGGETTI

È fondamentale che a questo punto dell'avventura i personaggi abbiano trovato, letto e compreso i diari di Faccia di Teschio e, soprattutto, il volume che spiega come distruggere il Sigillo d'Ambra. Questi indizi essenziali si trovano nella stanza privata del lich (area T10).

Dalle informazioni in loro possesso, gli avventurieri possono dedurre chiaramente che è impossibile eliminare il loro nemico finché non viene distrutto il Sigillo d'Ambra, che è il suo filatterio. Gli oggetti necessari al rituale, il luogo in cui sono custoditi e il modo di officiare la cerimonia sono chiaramente descritti all'interno del volume rilegato in pelle di vipera, come imposto al lich dal malizioso demone Orcus. Il gruppo deve ora recuperare i vari oggetti, partendo da quelli nascosti nella torre, quindi percorrere il Sentiero del Dolore, trovare la grotta in cui si annidano le orde non morte e lì compiere la prima parte del rituale. Finalmente in possesso di ciò che è necessario per distruggere il Sigillo e a conoscenza delle informazioni su come raggiungere

l'avversario all'interno del livello segreto della Torre di Ossidiana, il gruppo può finalmente ritornare alla dimora del negromante per sconfiggere definitivamente la minaccia che aleggia sul mondo.

Fuga dalla Torre di Ossidiana

Non appena il gruppo riesce a ridurre a 0 pf il lich, questi perde la facoltà di controllare i varchi della torre. Tutte le porte segnate sulla mappa, comprese quelle segrete, e tutte le scale a chiocciola, eccezion fatta per la botola che conduce al livello segreto (area T15) della costruzione, si aprono simultaneamente. È giunto il momento per i personaggi di esplorare rapidamente le stanze che non hanno ancora visitato e di fuggire senza indugio, portando con loro i diari di Faccia di Teschio, il volume rilegato in pelle di vipera contenente le fondamentali istruzioni per la distruzione del Sigillo d'Ambra e gli oggetti da usare nel rituale che sono nascosti nell'edificio.

Elenco degli oggetti

Di seguito è riportato l'elenco degli oggetti indispensabili per officiare la cerimonia che è in grado di infrangere il Sigillo d'Ambra, con la descrizione e il luogo in cui sono nascosti. Il gruppo dovrà presumibilmente affrontare di nuovo i rigori dei Picchi dei Giganti per recuperare tutto l'occorrente per portare a termine la missione.

- Un piccolo ciondolo d'argento a forma di pesciolino nella pozza dell'elementale dell'acqua alla sorgente del torrente Blu (area P5).
- Un rubino color sangue di piccione grosso come una noce, magnificamente scolpito per rappresentare un teschio, nascosto nella grotta della sorgente del torrente Neve (area P6).
- Una zampa essiccata di fenice custodita dalla strega della notte che vive in un capanno solitario tra le montagne (area P13).
- Una moneta di rame, riconoscibile perché ha una testa su entrambe le facce, che si trova tra le circa 25.000 mr nella grotta dei ciclopi gemelli che custodiscono il Cancellone d'Ossa (area S4).
- Alcuni capelli e frammenti di unghie del negromante conservati nel piccolo scrigno all'interno del pozzo asciutto nella cucina della Torre di Ossidiana (area T3).
- Il calice di ottone con cui Faccia di Teschio brinda agli avventurieri nel laboratorio negromantico all'interno della Torre di Ossidiana (area T14).
- Il cuore dell'occhio del terrore che si nasconde, alla fine del Sentiero del Dolore, nella Grotta del Teschio (area G10).

Il master deve lasciare massima libertà agli avventurieri di studiare il piano migliore, assicurandosi però che il gruppo abbia compreso che, in mancanza di questi oggetti e del giusto rituale, l'avventura non ha alcuna possibilità di concludersi con successo.

Giunti a questo punto, si suppone che i PG abbiano già con sé il calice di ottone e l'involto con i capelli e le unghie del negromante. In caso contrario devono effettuare un altro raid nella torre con lo scopo di impadronirsene, ora che ne conoscono l'esatta collocazione. Quando il gruppo avrà

recuperato tutti gli oggetti della lista, tranne l'ultimo che si trova nella Grotta del Teschio, sarà pronto per affrontare il Sentiero del Dolore.

PERCORRENDO IL SENTIERO DEL DOLORE

Dopo essere usciti vincitori dal primo scontro con Faccia di Teschio all'interno della Torre di Ossidiana e aver scoperto il rituale per distruggere il Sigillo d'Ambra, i personaggi si sono procurati i diversi oggetti necessari al suo completamento, tranne il cuore dell'occhio del terrore.

A questo punto, devono incamminarsi lungo il periglioso sentiero che conduce alla Grotta del Teschio, un piccolo complesso sotterraneo in cui si annida l'orda non morta del lich e dove bisogna officiare la cerimonia. È un cammino talmente pericoloso che lo stesso negromante lo ha soprannominato il Sentiero del Dolore.

Soltanto dopo aver esplorato le caverne il gruppo potrà compiere la prima parte del rituale, che gli consentirà di entrare in possesso del necessario per infrangere il Sigillo e gli svelerà come raggiungere il lich nel livello segreto della Torre di Ossidiana (area T15).

D1. Sentinelle infernali

I personaggi devono avventurarsi fino alla Grotta del Teschio, in cui si annidano le orde non morte del lich, che dopo la sua sconfitta sono fortunatamente inoperose e in attesa di nuovi ordini. L'ubicazione esatta del complesso di caverne è indicata con precisione nell'ormai famoso volume rilegato in pelle di vipera, che rappresenterà per i PG un insostituibile vademecum fino al termine dell'avventura.

L'accesso alla via da percorrere si trova proprio sul terrapieno dove sorge la sinistra Torre di Ossidiana. Non appena i personaggi imboccano il Sentiero del Dolore, questo compie una serie di brusche svolte, inoltrandosi in una gola tagliata nella montagna. Quando il gruppo gira l'ultimo angolo, il master deve leggere a voce alta il testo seguente:

Seguite il sentiero dietro l'ennesima curva a gomito e sbucate in un lungo canalone che si incunea profondamente tra due pareti rocciose tagliate a picco. Di fronte a voi c'è una sorta di galleria oscura, che pare essere l'unica via possibile da seguire. Non riuscite a fare pochi passi, che un "comitato di benvenuto" vi si fa incontro.

Mentre in precedenza era stato uno stuolo di scheletrici banditori a indicarvi la via di accesso alla Torre di Ossidiana, stavolta la zona è pattugliata da spettrali creature che sembrano uscite da un incubo. Si tratta di esseri alti più di 2 m, dal corpo magrissimo e dalla pelle scura e rugosa, che sembrano dei cadaveri mummificati. Hanno un singolo corno ricurvo che cresce dal retro del loro cranio. Ognuno è armato con una collezione letale di accette e giavellotti di ogni forma e dimensione.

Non avete ancora fatto in tempo ad accorgervi pienamente della presenza dei mostri che questi sono già pronti a combattere e vi accolgono con una salva di attacchi a distanza.

Qui stanno di sentinella sei demoni babau, con il compito specifico di impedire agli avventurieri di oltrepassare la

galleria all'imbocco del Sentiero del Dolore. I mostri ottengono automaticamente un round di sorpresa, che utilizzano per bersagliare i PG con le armi a distanza, poi il combattimento prosegue normalmente.

Babau (6) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA -3, DV 7+10, pf 50, 48, 45, 42, 39, 35, tpcCA0 12 (8 con l'arma), Att 3 o 1, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 2d4 (morso) o 1d6+4 (arma), TS G7, Mor 10, PX 1.700].

Come tutti i demoni di medio rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezzano le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Preferiscono attaccare a distanza con i giavellotti e le accette, e hanno For 19, che conferisce loro un bonus +4 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte con queste armi. Una sostanza gelatinosa rossastra ricopre la pelle dei babau mentre combattono, riducendo le ferite delle armi da taglio e da punta del 50%. I babau subiscono ferite normali dalle armi non magiche e 2 ferite extra dalle armi contundenti di ferro. Questi demoni hanno le abilità di un ladro del 9° livello. Inoltre, ogni creatura entro 6 m che guarda negli occhi rossi dei babau deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subire gli effetti di un *raggio dell'indebolimento*. Possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *dispersione della magia*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *riscaldare il metallo* e *volo*. Inoltre, una volta al giorno, un babau può evocare un altro babau attraverso un portale (25% di probabilità di successo).

Faccia di Teschio è al corrente del fatto che i PG hanno trafugato i suoi diari, o quantomeno il prezioso volume in cui viene descritto il procedimento per infrangere il Sigillo d'Ambra, ed è deciso a rendere la vita molto dura al gruppo. Prima di tutto si è barricato all'interno del livello segreto della Torre di Ossidiana (area T15), sicuro che nessuno sia in grado di raggiungerlo o danneggiarlo in alcun modo. Sa benissimo però che, una volta completato il rituale della distruzione del Sigillo, i fastidiosi avventurieri avranno a disposizione il modo di infrangere le magiche barriere che custodiscono al sicuro il lich e i suoi oscuri segreti.

Alla fine, la condizione imposta da Orcus nel suo patto con lo scellerato negromante si sta rivelando fatale e il diabolico Principe dei Non Morti starà godendosi con sadico piacere la strenua lotta tra l'empio incantatore e il gruppo, per nulla interessato alle misere vicende degli insignificanti esseri mortali che per lui sono soltanto un passatempo. Faccia di Teschio ha dunque schierato al meglio le sue forze, certo che i suoi servi non morti saranno in grado di mettere fine alla minaccia rappresentata dagli avventurieri. Per essere più che sicuro che tutto vada per il verso giusto, ha però predisposto altre sentinelle e trappole lungo la via che i personaggi devono seguire per raggiungere la Grotta del Teschio, in modo da fiaccare la resistenza prima dell'inevitabile scontro finale che dovrà decretare il trionfo di una fazione e la morte ultima dell'altra.

Una volta che il gruppo è riuscito a sconfiggere i babau può proseguire attraverso la galleria, abbastanza ampia ma

insolitamente buia e opprimente, che è la via di accesso al Sentiero del Dolore vero e proprio. L'uscita del tunnel è bloccata da un gigantesco masso, che può essere spostato soltanto conoscendo la corretta parola d'ordine, fortunatamente riportata nel famoso volumetto in mano ai PG, ovviamente per volere del demone. Grazie alle informazioni in esso contenute, è un gioco da ragazzi pronunciare la giusta frase. Quando il gruppo si accinge a compiere tale azione, il master deve leggere a voce alta la descrizione che segue:

Lasciando dietro di voi la battaglia appena sostenuta, vi affrettate a guardarvi le spalle per tema che altri guardiani si manifestino per affrontarvi. Seguendo le precise indicazioni vergate all'interno del libretto rilegato in pelle di vipera, pronunciate con un pizzico di dubbio nella voce la parola di comando, che risuona aspra in una lingua dura e sconosciuta, che sembra essere stata pensata per gole demoniache e non per quelle degli uomini. Una flebile eco pare aleggiare nell'aria tersa e gelida per qualche secondo, quindi l'immenso masso dinanzi a voi comincia a perdere di consistenza e assume un aspetto traslucido.

Prima cautamente, quindi sempre più in fretta per paura che l'effetto della magia svanisca, vi affrettate ad attraversare la roccia fattasi eterea e imboccate uno sconosciuto sentiero intagliato nella parete rocciosa, a picco sopra paurosi strapiombi irti di rocce acuminate e di cui non riuscite a vedere il fondo. Nemmeno per un attimo dubitate di aver infine trovato il Sentiero del Dolore, e vi accingete a calcarne il suolo scivoloso e spigoloso con passo determinato e sicuro, certi in cuor vostro che riuscirete a porre fine per sempre alla malvagità indomita che si annida tra queste vette inviolate.

Il sentiero si snoda come una ferita aperta nel nudo fianco della montagna, uno squarcio tra le possenti pareti rocciose che nessun piede vivente ha mai calpestato. Questa azzardata via conduce, dopo numerose svolte e curve, salite e discese, e passaggi strettissimi sul ciglio di baratri apparentemente senza fondo, fin nella gigantesca caverna naturale che il lich ha riadattato a dimora del suo esercito di non morti. Percorrere questa via non è facile nemmeno in condizioni di relativa tranquillità e più di un servitore del negromante è precipitato giù nei dirupi scoscesi, trovando infine una magra liberazione dalla sua esistenza nel limbo della non vita. Se si considerano poi le trappole tese da Faccia di Teschio agli avventurieri, è facile comprendere come il breve tratto tra l'altopiano e la caverna potrebbe diventare la tomba della coraggiosa compagnia di esploratori.



Vista l'esigua larghezza del sentiero, il gruppo deve procedere in fila indiana. È fondamentale che il master si faccia consegnare dai giocatori l'ordine esatto di marcia dei personaggi, visto che potrà rivelarsi molto importante ai fini dei successivi incontri.

D2. Frana improvvisa

Subito dopo una delle innumerevoli brusche curve del sentiero, a poche centinaia di metri dall'inizio della scarpinata, le truppe di Faccia di Teschio hanno teso la prima trappola agli avventurieri. A meno che i personaggi non abbiano esplicitamente dichiarato di voler saggiare il terreno davanti a loro e di osservare scrupolosamente la via alla ricerca di eventuali trabocchetti, hanno ben poche probabilità di evitare il tranello. In caso contrario, le loro possibilità di accorgersi che qualcosa non va salgono vertiginosamente (vedi sotto).

Gli sgherri del lich hanno infatti architettato un espediente rudimentale ma efficace. Dopo aver posizionato in equilibrio precario alcune delle rocce che si trovano a strapiombo sulla via, le hanno bloccate provvisoriamente con delle zeppe di legno, praticamente invisibili dal basso perché nascoste in alcune fessure della parete rocciosa. Tutti questi cunei sono stati collegati tra loro con una fune robusta, che a sua volta è legata a un lungo cavo molto sottile e resistente, ma praticamente invisibile, una delle estremità del quale è stata poi tesa attraverso il sentiero, a pochi centimetri di altezza dal suolo. La meccanica della trappola è molto semplice. Il primo PG che passa nel punto in cui si trova il cavo inciampa, stratonando la fune e di conseguenza scalzando i fermi che trattengono i massi, in alto sulla parete rocciosa. Il crollo delle prime pietre è sufficiente, vista la rapidità e la natura frastagliata del pendio, a provocare una vera e propria frana, potenzialmente in grado di travolgere e uccidere gli ignari avventurieri.

Se i personaggi dichiarano di osservare attentamente il sentiero e di procedere cautamente per evitare di cadere in qualche imboscata, ogni membro del gruppo ha diritto a una prova di Saggezza a punteggio dimezzato per individuare il cavo teso attraverso la via (ladri e raminghi hanno solamente una penalità di -4). Se anche uno solo dei PG ha successo, si rende conto che basta scavalcare il filo o tagliarlo senza causare stratononi per rendere inoffensivo il trabocchetto. Un ladro può utilizzare normalmente la sua abilità di scoprire/rimuovere trappole per individuare e disattivare questo marchingegno.

Se invece il gruppo procede senza particolari precauzioni o non riesce a notare il filo, il primo PG inciampa nel cavo teso e cade violentemente a terra, subendo tra l'altro 1 ferita a causa del capitolombolo. Immediatamente la trappola si attiva con un sinistro rumore di massi scricchiolanti, rocce scivolanti e rotolanti che rimbomba dall'alto. I personaggi hanno appena il tempo di alzare la testa per rendersi conto di ciò che succedendo, quindi devono immediatamente agire per evitare di essere travolti e schiacciati oppure trascinati nel burrone sottostante dalla frana. Ogni avventuriero deve effettuare sia una prova di Destrezza che un tiro salvezza contro soffio e consultare la tabella che segue per vedere se riesce a scampare agli effetti della valanga di roccia:

Prova di Des	TS contro soffio	Conseguenze
Riuscita	Riuscito	Il PG riesce a balzare fuori dalla zona della frana talmente in fretta da evitare qualsiasi danno e cavandosela con un po' di polvere sui vestiti.
Riuscita	Fallito	Il PG rimane coinvolto nella frana, ma riesce a ripararsi sotto una piccola cengia di roccia che lo protegge dalla maggior parte delle pietre. Subisce comunque 2d4 ferite dai massi cadenti e per ogni oggetto fragile che sta trasportando (per esempio pozioni in recipienti di vetro, fiaschette di terracotta piene d'olio, ampole e simili) c'è il 25% di possibilità che questo sia schiacciato e distrutto dall'impatto.
Fallita	Riuscito	Il PG viene travolto dalla frana e resta schiacciato dai massi che rotolano dall'alto. Subisce 3d6 ferite e per ogni oggetto fragile che sta trasportando (per esempio pozioni in recipienti di vetro, fiaschette di terracotta piene d'olio, ampole e simili) c'è il 50% di possibilità che questo sia schiacciato e distrutto dall'impatto.
Fallita	Fallito	Il PG viene travolto dalla valanga di roccia e trascinato nel burrone oltre lo stretto sentiero, andando incontro a morte certa. Il master deve permettere ai compagni di recuperarne il corpo solo dopo un'ardua scalata. Per ogni oggetto fragile che sta trasportando (per esempio pozioni in recipienti di vetro, fiaschette di terracotta piene d'olio, ampole e simili) c'è il 90% di possibilità che questo sia schiacciato e distrutto dall'impatto.

I non morti non si preoccupano troppo dell'interruzione del sentiero che la frana potrebbe causare, visto che potranno sempre riaprire la via in seguito, quando la minaccia ben più imminente degli avventurieri sarà stata sgominata.

D3. Spada nella roccia

Un subdolo inganno attende gli avventurieri più avidi di ricchezza e oggetti magici. Lungo un tratto abbastanza lineare del sentiero, i PG notano che la cengia rocciosa sembra finalmente allargarsi. Pochi metri davanti a loro c'è, infatti, una specie di spiazzo alla cui estremità, proprio sopra al bordo che si affaccia sul burrone, si trova una magnifica spada infilata nel terreno. L'arma sfavilla meravigliosamente e persino da qualche passo di distanza è possibile vedere le grosse gemme incastonate nell'impugnatura e l'elsa intarsiata di fili d'oro e d'argento.

Questo trucco è stato ideato personalmente dal lich ed è potenzialmente in grado di eliminare in un sol colpo tutti i personaggi. Il piccolo terrazzo è infatti una formazione

naturale del terreno che Faccia di Teschio ha però assottigliato grazie alla magia, al punto tale che è in grado di sostenere soltanto il peso di pochi uomini prima di crollare nel baratro sottostante.

La spada conficcata nella roccia è l'esca incantata per attirare gli avventurieri più avidi o incauti nella trappola. Si tratta di una **spada +1, fiammeggiante** di pregevole fattura, con ricche decorazioni in gemme e metalli preziosi che la rendono ancora più appetibile (il solo valore degli ornamenti è di quasi 15.000 mo). Ovviamente, per estrarla dalla pietra è necessario un grande sforzo. Fino a tre personaggi contemporaneamente possono tentare la non semplice operazione, che richiede una Forza combinata di almeno 45 punti e una prova di Forza effettuata con successo nello stesso round da parte di tutti i partecipanti.

Il vero pericolo si cela però nel ripiano roccioso in cui è scavato il sentiero. Non appena i PG mettono piede sulla cengia e tentano di estrarre l'arma dal suolo, da una fenditura nella parete di pietra sopra il sentiero, completamente invisibile dal basso, balzano letteralmente all'attacco alcuni ghash. Le creature hanno il solo compito di sciamare sul terrazzo di roccia e impegnare il gruppo in combattimento con lo scopo di far aumentare il peso sul pianoro, precipitandolo nel dirupo, impedendo nel contempo agli avventurieri di mettersi in salvo, visto che sono impegnati a difendersi dall'assalto dei non morti.

I ghash si gettano sui PG sfruttando il round di sorpresa e in quello successivo si sono già rimessi in piedi, quindi il combattimento può iniziare normalmente. Il lich ha appositamente creato alcuni feticci per migliorare i non morti presenti in questo incontro. Inseriti alla base del cranio di ogni ghash ci sono infatti quattro chiodi di metallo, incantati per migliorare le abilità delle creature e permettergli di agire più velocemente, rigenerare le ferite subite, paralizzare più facilmente gli avversari e resistere all'abilità di scacciare dei chierici.

Ghash (il doppio dei PG) (All CM, Mov 90 m (30 m), CA 4, DV 4, pf 22, tpcCA0 16 (12 con il morso), Att 6, Fer 1d4/1d4/1d4/1d4 (artigli), 2d4 + paralisi/2d4 + paralisi (morso), TS G4, Mor 9, PX 190).

Il loro morso paralizza per 2d4 turni a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza. La paralisi funziona anche contro gli elfi. Emanano un orrendo tanfo di decomposizione e ogni creatura entro 3 m deve fare un tiro salvezza contro veleno o si sente male per la nausea, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire. Sono immuni a *protezione dal male* a meno che con l'incantesimo non sia sparsa della polvere di ferro. Subiscono il doppio delle ferite dalle armi contundenti di ferro massiccio, come le mazze. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma l'acqua sacra infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, questi particolari ghash portano dei feticci incantati da Faccia di Teschio per garantire loro alcune qualità speciali. Si tratta di quattro chiodi di metallo inseriti alla base del cranio, in contatto diretto con ciò che rimane del sistema nervoso delle creature. Il chiodo di nichel fa sì che ogni ghash possa agire come se godesse degli effetti di *velocità*. Il chiodo di zinco permette ai ghash di rigenerare le ferite

subite e, difatti, a meno che non siano uccisi in un singolo round, all'inizio di quello seguente tornano al massimo dei punti ferita. Il chiodo di ottone conferisce maggior potenza al morso paralizzante dei ghash, tanto che i non morti hanno un bonus di +4 al tiro per colpire quando mordono e la vittima ha una penalità di -4 al tiro salvezza. Infine, il chiodo di electrum rende i ghash immuni all'abilità di scacciare i non morti. I chiodi perdono le loro proprietà incantate se sono estratti dal corpo dei non morti o quando questi vengono uccisi.

La tattica dei ghash, in quanto pedine sacrificabili, consiste nel fare da zavorra per causare il crollo del pianoro, impedendo nel contempo agli avventurieri di mettersi in salvo. A questo fine, i non morti tentano di impegnare in combattimento ravvicinato i propri avversari e di paralizzarli con il morso, per immobilizzarli e trascinarli con sé nella caduta verso l'abisso, incontro a morte pressoché certa.

A partire dal round seguente a quello in cui i ghash piombano sulla piattaforma di roccia, è possibile che questa ceda per il peso eccessivo e precipiti nel baratro sottostante, trascinando tutti coloro che si trovano sopra di essa. La perdita di alcuni miserabili servi non morti è del tutto insignificante per Faccia di Teschio, specialmente se può causare gravi perdite o la totale distruzione dei suoi antagonisti.

All'inizio di ogni round di combattimento in cui sulla piattaforma ci sono più di otto persone, siano esse PG e/o ghash, il master deve tirare 1d20. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di creature presenti sul terrazzo di roccia, questo precipita di schianto nell'abisso sottostante, altrimenti resiste per un altro round. Questa prova va ripetuta all'inizio di ogni round, visto che il pericolo di crollo persiste comunque. I cadaveri dei ghash e dei PG uccisi che rimangono sulla cengia devono essere considerati ai fini del calcolo per determinare un possibile cedimento. Per esempio, se sulla sporgenza rocciosa all'inizio di un round ci sono quattro PG, tre ghash ancora attivi e cinque ormai uccisi, il crollo avviene verifica se il master ottiene un risultato di 12 o meno su 1d20.

Nel malaugurato caso in cui si verifichi il cedimento del terrazzo di pietra, tutti i ghash precipitano senza alcuna possibilità di salvezza, mentre ogni PG deve effettuare una prova di Destrezza. Tuttavia, più l'avventuriero è distante dalla solida roccia del sentiero, più difficile diventa raggiungerla in tempo utile. Il master deve applicare una penalità variabile, con un massimo di -6 per coloro che si trovano proprio sull'orlo esterno del pianoro. Se la prova ha successo, il PG riesce in qualche modo a balzare di nuovo sulla strada e salvarsi la vita, altrimenti precipita nel baratro sottostante assieme ai non morti e a quintali di roccia, verso una fine quasi inevitabile (ogni personaggio subisce 15d6 ferite a causa della caduta di circa 30 m e delle rocce che gli rovinano addosso). Ovviamente il master deve consentire, dopo una difficile scalata, di recuperare i corpi degli sventurati e gli oggetti essenziali al completamento dell'avventura (come le componenti necessarie per officiare il rituale o il volume in pelle di vipera sottratto a Faccia di Teschio).

D4. Guardiani della grotta

Questo incontro si verifica quando il gruppo è quasi al termine del Sentiero del Dolore e si accinge a raggiungere il complesso di grotte sotterranee in cui si annidano i non morti al servizio del lich. Lo stretto viottolo si inerpica in salita per un lungo tratto, fiaccando ancora di più gli stremati avventurieri, fino all'erta finale, che sembra salire con una pendenza molto impegnativa. Una volta giunti in cima, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

Per fortuna la faticosa salita è terminata e, dopo lo strappo finale che vi ha letteralmente mozzato il fiato, giungete in un piccolo spiazzo tra le scoscese pareti di roccia. Di fronte a voi, la montagna è stata scolpita per rievocare le sembianze di un teschio. Due aperture oscure, a circa 5 m di altezza, riproducono le orbite, mentre la bocca digrignante è costellata di massi aguzzi che dovrebbero rappresentare i denti.

Due statue di ossidiana nera che raffigurano degli uomini dalla testa di teschio sono posizionate ai lati dell'ingresso, in silente attesa.

Un'aria viziata e un distinto tanfo di morte e putrefazione spirano dall'apertura, come un pestilenziale fiato che è muta testimonianza degli orrori che si celano nelle profonde viscere della grotta. Solo il sibilo insistente del vento, frammisto al vostro respiro affannoso, rompe il silenzio quasi antidiluviano che aleggia tra le vette. Rassegnati a lasciare ancora una volta la paradisiaca visione delle montagne incontaminate, fate appello alla risolutezza e cautamente dirigete i vostri passi in direzione dello squarcio nella parete di roccia, dove orrore e corruzione vi aspettano con maligna pazienza.

Le due statue, effigi del malvagio negromante, sono le ultime sentinelle che sorvegliano l'ingresso alla Grotta del Teschio e segnano la fine simbolica del Sentiero del Dolore. Si tratta di due golem realizzati molti anni fa da Faccia di Teschio con lo scopo di sorvegliare l'ingresso della Torre di Ossidiana, che poi sono stati riciclati come guardiani della caverna divenuta la dimora dell'orda.

Quando un essere vivente si avvicina entro 3 m da un golem, la creatura si attiva immediatamente e cambia posizione. Inizialmente i simulacri sono in rigida posizione eretta, come sull'attenti, ma quando entrano in azione assumono una posizione chiaramente minacciosa, pronti ad avventarsi contro chiunque sia nelle vicinanze. I non morti non causano l'attivazione delle sentinelle.

I golem sembrano realizzati con la stessa ossidiana nera utilizzata per la torre, ma in realtà la pietra di cui sono fatti è molto meno resistente. Questi guardiani hanno l'ordine di non far passare nessuno attraverso l'apertura e combattono fino alla distruzione, per cui è necessario eliminarli prima di poter procedere oltre.

Golem di pietra (2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 14, pf 84, 77, tpcCA0 9, Att 1, Fer 3d8 (pugno), TS G8, Mor 12, PX 4.200].

Solo le armi con bonus di +2 o superiore possono danneggiare i golem di pietra. Sono immuni agli effetti del

veleno e dei gas. Ogni due round, un golem di pietra può lanciare *lentezza* entro 3 m. 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.

LA GROTTA DEL TESCHIO

Finalmente gli avventurieri sono giunti alle caverne che ospitano la sempre crescente orda di Faccia di Teschio, composta da coorti di blasfeme creature putrefatte strappate al regno della morte e trasformate in raccapriccianti orrori sospesi nel limbo della non vita. Inizialmente le truppe del lich erano accampate attorno alla sua torre, finché crebbero talmente di numero che l'altopiano roccioso non fu più in grado di contenerle. Egli allora intraprese alcune ricerche e, dopo qualche tempo, individuò un piccolo complesso di grotte naturali in cui dimoravano solo alcuni orsi durante l'inverno. Dopo aver eliminato gli occupanti fece marciare le sue legioni fino al vicino rifugio, dove tuttora rimangono – imperturbabili nella loro statica rigidità – in attesa degli ordini del loro oscuro padrone.

La stretta e dirupata via che conduce alle grotte, rinominata dal negromante il Sentiero del Dolore, è stata appena percorsa dal gruppo. La trappola della frana è stata sistemata solo dopo l'intrusione dei PG nella torre, visto che il passaggio è utilizzato normalmente dalle schiere di non morti e deve quindi restare percorribile, mentre sia la spada conficcata nella viva roccia che i due golem guardiani sono lì da tempo.

Usare la classica tattica “entra-ammazza-arraffa” è assolutamente insensato e controproducente, e anzi potrebbe rivelarsi probabilmente suicida, visto che nel complesso è rintanato un numero così grande di non morti da essere in grado di annientare qualsiasi sparuto gruppo di personaggi, non importa quanto potente sia! L'assalto frontale è destinato a risolversi in un inveterato massacro ai danni del gruppo, le cui carcasse rianimate per mezzo delle arti negromantiche si aggiungeranno alle orde devastatrici di Faccia di Teschio. È opportuno, infatti, che i PG escogitino una strategia di incursione furtiva per raggiungere lo scopo della missione, che è quello di strappare il cuore dell'occhio del terrore, avendo così in mano tutti gli elementi per completare la prima parte del rituale di distruzione del Sigillo.

Esplorare le caverne

Salvo ove diversamente indicato, tutte le caverne del complesso sono immerse nell'oscurità più completa. Il tanfo di morte e decomposizione ammorbida l'aria e quasi dovunque è possibile trovare resti organici, ossa e parti del corpo in decomposizione appartenenti ai non morti che infestano abitualmente il labirinto sotterraneo e si staccano dai cadaveri putrefatti e marcescenti. Pavimento, soffitto e pareti sono di roccia naturale, ampliata e lavorata rozzamente dal negromante per mezzo della magia, in modo da accogliere un numero ancora maggiore di schiavi al suo servizio.

C'è una sola via che i personaggi possono percorrere con sicurezza per giungere alla tana dell'occhio del terrore, che si trova separata rispetto al resto dei non morti sparpagliati nelle varie grotte. L'unica strada relativamente sicura è abbastanza facile da individuare e spetta agli avventurieri cogliere gli ovvi indizi per non incorrere in una sicura disfatta, visto che è praticamente certa la loro completa distruzione nel caso di scontro diretto con le innumerevoli truppe al servizio del malvagio incantatore.

G1. Ingresso

Una volta oltrepassate le mute statue di roccia nera che si ergevano a sentinella dell'apertura nella parete rocciosa, entrate in una piccola grotta male illuminata e venite accolti dal tanfo della morte e della putrefazione. Dopo la fresca e pulita aria di montagna che avete respirato finora, l'olezzo del marciume vi assale le narici come in un incubo, evocandovi nella mente oscure immagini di decadimento e corruzione. Tre tunnel rozzamente circolari si aprono nella roccia, quelli sulla destra e sulla sinistra si dirigono verso l'alto, mentre l'altro – proprio di fronte a voi – piega invece decisamente verso il basso.

In questa caverna non c'è nulla di interessante e i vari passaggi sono coperti di icore, bile e altri disgustosi fluidi organici che imbrattano completamente l'ingresso dei cunicoli. Numerose orme strascicate e tracce di piedi scheletrici sono impresse nel disgustoso liquido sparso sul terreno, chiaro segno che tutti i tunnel vengono comunemente usati dalle orde non morte. Se qualcuno degli avventurieri dichiara di osservare le tracce con attenzione, nota una serie nitida di impronte appartenenti a Faccia di Teschio. Si tratta di stivali in buone condizioni, ben diversi da quelli indossati dagli sgherri non morti, che attraversano confusamente le altre orme e prendono la direzione in salita sulla destra, verso l'area G5.

G2. Prima caverna dell'orda

Poco prima dell'imbocco della grotta il passaggio si allarga notevolmente e appare modellato con la magia, che è stata usata per espandere e livellare la roccia tutto intorno. Gli avventurieri possono intravedere nella grande caverna che si apre al termine del tunnel delle forme umane, contorte oppure innaturalmente rinsecchite, che sembrano immobili e in attesa. A questo punto il gruppo farebbe bene a inviare qualche esploratore in avanscoperta, magari optando per un PG silenzioso e/o dotato di infravisione. Il cunicolo conduce, infatti, alla prima delle grandi caverne plasmate magicamente da Faccia di Teschio per contenere la sua orda ed è un luogo assolutamente da evitare, per scampare a una morte certa e terribile!

Il master deve descrivere un'enorme

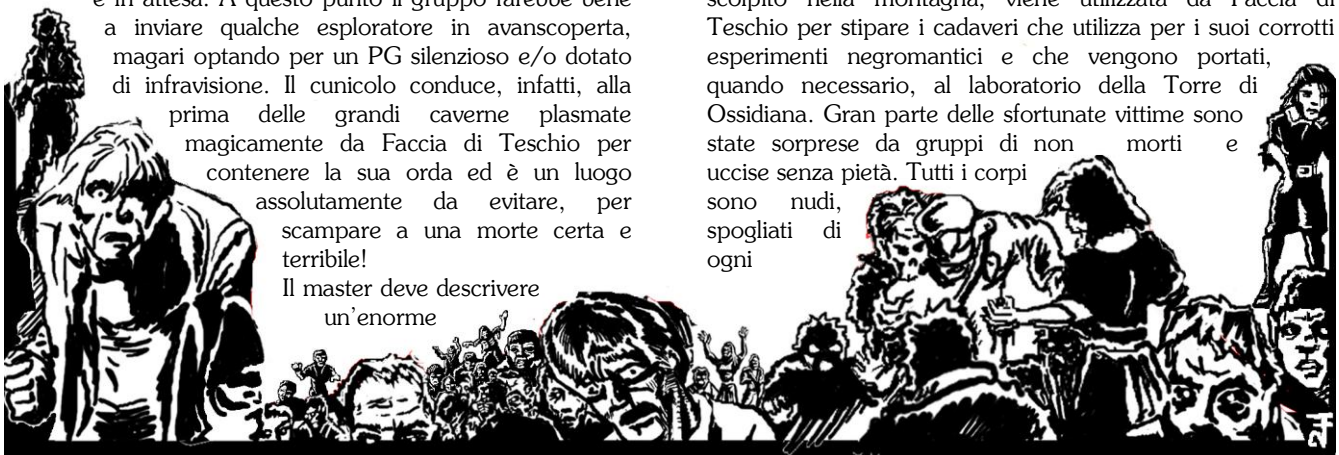
grotta dalle forme stranamente geometriche, segno che è stata scolpita da una qualche sorta di magia o incantesimo, interamente stipata con un numero incalcolabile di scheletri, zombi, ghoul, ghastr, redivivi, senzamorte e altri non morti. Entrare nella grotta o, peggio ancora, tentare di attaccare questo esercito composto da centinaia e centinaia di creature è chiaramente una follia – deve essere chiaro ai personaggi che intraprendere una simile azione equivale a morte certa! Nel malaugurato caso in cui il gruppo opti per l'assalto diretto, anche di sorpresa, non avrà alcuna speranza di cavarsela e verrà sopraffatto dalla semplice forza del numero dei nemici. Un incantesimo *protezione dal male* o *cerchio di protezione dal male* consente ai PG di attraversare indisturbati la caverna, a patto che non perdano troppo tempo a guardarsi intorno e non compiano azioni ostili capaci di spezzare l'effetto protettivo della magia.

Nella grotta non c'è nulla di interessante e i non morti presenti qui sono in numero così smisurato da non poter essere contati. Spetta al master decidere composizione e quantità delle forze del negromante che si trovano in questa caverna, ricordando che si tratta di una vera e propria legione che non lascerà scampo ai personaggi in caso di scontro diretto. Quanto detto in precedenza vale anche per le altre due caverne (aree G4 e G6) in cui trovano asilo il resto degli schiavi non morti del malvagio negromante.

G3. Vittime insepolti

Entrando in questa piccola camera scavata nella roccia vi sembra di trovarvi in un incubo truculento. Numerosi cadaveri, nudi e coperti di sangue, ferite e squarci crudeli, giacciono ammassati alla rinfusa nella grotta, lasciando solo uno stretto sentiero per raggiungere l'apertura che si trova nella parete orientale. Le vittime sono perlopiù uomini, goblin e orchi, ma numerose sono anche le spoglie di lupi e altri animali selvaggi delle montagne. Tutti i corpi sono in avanzato stato di decomposizione, e nugoli di mosche nere ronzano tra i cadaveri e si alzano infastiditi dalla vostra presenza solo per posarsi qualche metro più in là. Le pareti e il pavimento sono ricoperti da un lago di sangue nero e incrostato, che scricchiola disgustosamente sotto i vostri stivali ed è segnato dalle onnipresenti orme di piedi non morti.

Questa caverna, che è l'orbita dell'occhio destro del teschio scolpito nella montagna, viene utilizzata da Faccia di Teschio per stipare i cadaveri che utilizza per i suoi corrotti esperimenti negromantici e che vengono portati, quando necessario, al laboratorio della Torre di Ossidiana. Gran parte delle sfortunate vittime sono state sorprese da gruppi di non morti e uccise senza pietà. Tutti i corpi sono nudi, spogliati di ogni



avere e presentano invariabilmente ferite crudeli, squarci orrendi, ossa rotte e fracassate – diventa quindi facile intuire la causa della morte di queste creature. Questo tetro magazzino non presenta nulla di interessante ai fini dell'avventura.

G4. Seconda caverna dell'orda

La grotta è identica in tutto e per tutto a quella dell'area G2, ma ospita un numero ancora maggiore di non morti. Valgono le stesse considerazioni riportate in precedenza.

G5. Falsa parete

Il tunnel sale verso l'alto e, per i primi metri, ha il pavimento e le pareti imbrattati dell'icore verdastro e dei liquidi organici presenti anche nella grotta sottostante. L'orbita sinistra del teschio scolpito nella montagna si apre in questa zona e potete affacciarvi sullo spiazzo sottostante, dove avete combattuto i golem di pietra. Il passaggio fa una curva a gomito e prosegue avanti, inoltrandosi nell'oscurità.

Se i personaggi stanno seguendo le tracce di stivali lasciate da Faccia di Teschio nell'area G1 notano che, proprio in corrispondenza della curva, proseguono diritte come se penetrassero all'interno della parete di roccia, lasciando il flusso di quelle appartenenti ai non morti che invece avanzano lungo il corridoio principale. Se i PG non hanno ancora trovato le orme, il master può concedere a ognuno di loro di effettuare una prova di Saggezza per notarle (un ramingo può invece utilizzare la sua abilità di seguire le tracce, se lo desidera).

I passi del negromante terminano contro un muro di solida pietra, che in realtà nasconde un passaggio segreto e ruota su sé stesso quando viene spinto su un lato. La porta segreta può essere individuata anche seguendo la normale procedura descritta a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Il passaggio laterale percorso da Faccia di Teschio conduce ancor più all'interno del complesso delle grotte, mentre il tunnel principale sbuca in un'altra delle caverne infestate dai non morti (area G6).

G6. Terza caverna dell'orda

La grotta è identica in tutto e per tutto a quella dell'area G2, ma ospita un numero ancora maggiore di non morti. Valgono le stesse considerazioni riportate in precedenza.

G7. Ossario

Dietro alla porta segreta si apre una stanza circolare del diametro di circa 9 m, con il soffitto alto poco più di 3 m. Nella parete sud c'è una grossa pietra che pare bloccare un'apertura, in quella est c'è invece una porta di ferro chiusa da un grosso lucchetto.

La camera è alquanto lugubre, perché il pavimento di roccia è coperto da uno strato di ossa che, in alcuni punti, vi arriva fino alle caviglie. Sembra quasi che la grotta sia utilizzata come una sorta di ossario. La macabra sala è illuminata da grosse candele nere poste all'interno di alcuni teschi inchiodati al muro. Ce ne sono quasi due dozzine in tutto, e l'atmosfera è al tempo stesso spettrale e fumosa.

L'aria tremolante puzza di stantio e le ombre danzano alla fiamma dei ceri, ricreando un'incessante e minacciosa parvenza di movimento tra le ossa distese per terra.

La caverna non nasconde alcun tesoro ma è uno snodo importante all'interno del labirinto sotterraneo. Da qui, infatti, i personaggi possono raggiungere sia il rifugio dell'occhio del terrore (area G9) che l'altare (area G11) presso cui va officiata la cerimonia per distruzione del Sigillo. Inoltre, questa è anche l'anticamera di una rudimentale prigione (area G8).

Trascorsi 1d4+2 round dall'ingresso dei PG nella stanza, o prima se il gruppo cerca di andarsene attraverso una delle due uscite, dalla distesa di ossa si levano otto teschi esplosivi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), circondati da uno strano alone di luce. Si tratta di non morti, rianimati dal lich per fungere da guardiani. I mostri fluttuano nell'aria e ingaggiano subito il gruppo in combattimento.

Teschi esplosivi (8) [All CM, Mov volo 72 m (24 m), CA -4, DV 1, pf 5, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer 1d4 (getto di fiamme), TS G1, Mor 12, PX 13].

Il loro attacco consiste in un getto di fiamme che colpisce automaticamente un avversario entro 3 m, infliggendogli 1d4 ferite. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, i materiali infiammabili che trasporta potrebbero prendere fuoco, come se venissero toccati da una torcia. Quando i teschi vengono ridotti a 0 pf, esplodono simulando gli effetti di una *palla di fuoco* che causa 5d6 ferite. Ciò può facilmente provocare una reazione a catena se ci sono altri teschi esplosivi nell'area di effetto della detonazione. Possono venire feriti anche dalle armi normali ma non possono essere scacciati e, come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Una volta eliminati questi guardiani, i PG possono esplorare la grotta con calma. Non ci sono tesori o segreti da scoprire. Per spostare il pietrone che blocca l'accesso alla cella (area G8) è necessario un punteggio combinato di almeno 20 punti di Forza. Il lucchetto che chiude la porta di ferro può essere scassinato oppure distrutto, infliggendogli almeno 5 ferite con singolo colpo. In quest'ultimo caso, però, attiva una *trappola di fuoco* che causa 1d4+20 danni.

G8. Prigione

Una volta spostato il pesante macigno che separa l'ossario da questa stanza, vi trovate in una piccola grotta con il soffitto che digrada progressivamente verso il basso. Nella parete di fronte a voi è infisso un robusto anello di ferro cui è assicurata una grossa catena che termina con un collare. Per il resto, la caverna è praticamente vuota.

Legato alla catena c'è un drago in miniatura, lungo circa mezzo metro, con le scaglie color rosso ruggine. Il mostro pare piuttosto malconcio e denutrito ma, non appena fate prova di avvicinarvi, si alza sulle zampe e vi osserva con fare minaccioso, pronto a colpirvi con la coda simile a una frusta.

Il draghetto è stato catturato qualche settimana fa dai servi non morti di Faccia di Teschio ed è imprigionato qui in attesa che il lich decida la sua sorte. È terribilmente spaventato ma, se viene avvicinato con cautela, non si rivela troppo aggressivo, specialmente se i PG gli lanciano del cibo oppure gli curano le ferite. Se invece viene attaccato, prova a difendersi al meglio delle proprie possibilità, ma combatte con una penalità di -4 ai tiri per colpire a causa dell'impedimento causatogli dalla catena che lo assicura alla parete.

Draghetto (1) [All NB, Mov 18 m (6 m) o volo 72 m (24 m), CA 2, DV 2, pf 11 (attualmente 5), tpcCA0 18 (14 con la coda), Att 1, Fer 1d3 (morso) o veleno (coda), TS G2, Mor 7, PX 38].

Il draghetto ha Int 13. Il colore naturale delle sue scaglie è un rosso ruggine, ma può cambiarlo per mimetizzarsi, diventando praticamente invisibile all'80% di probabilità. Può attaccare con un morso, ma preferisce usare la coda, simile a una frusta, con un bonus di +4 al tiro per colpire. Il bersaglio della coda non subisce ferite, ma deve fare un tiro salvezza contro veleno o andare in coma per 1d6 giorni, con un 25% di probabilità di morire al termine dell'effetto. Il draghetto è in grado di vedere le creature e gli oggetti invisibili. Riceve un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi.

Se viene liberato e nel gruppo c'è un mago di allineamento buono, diventa il suo famiglio. In questo caso, conferisce al padrone il suo bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi se egli si trova entro 6 m e può usare *chiaroudienza* e *chiaroveggenza* a suo favore se egli si trova entro 72 m. Se invece non ci sono maghi nel gruppo, oppure se questi non sono interessati a prenderlo come famiglio, il draghetto se ne va fuggendo all'esterno attraverso l'apertura dell'orbita destra del teschio (area G5).

G9. Occhio del terrore

Entrate in una grotta naturale che pare essere stata ampliata e livellata grazie all'uso della magia. Il soffitto è alto quasi 15 m e un globo di *luce persistente* illumina a giorno l'intero ambiente, che pare essere completamente vuoto eccezion fatta per una scalinata intagliata nella pietra che scende verso il basso, inoltrandosi nell'oscurità.

La caverna sembra disabitata, ma improvvisamente una creatura orribile fluttua fuori dalla scalinata e si dirige verso di voi. Somiglia a una gigantesca palla di 1,5 m di diametro, con un grande occhio nel centro del corpo e una bocca dentata. Altri otto occhi più piccoli sporgono da altrettante antenne oculari. Dal fondo della creatura protrudono centinaia di corti tentacoli, mentre ai lati ne ha due più grandi, lunghi circa 1 m, che terminano in appendici appuntite coperte di ventose simili a quelle delle piovre. Senza dubbio avete trovato l'occhio del terrore cui state dando la caccia!

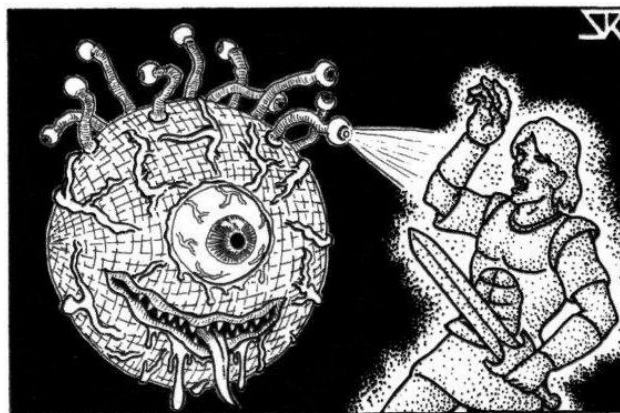
In realtà il mostro è uno sporifero, un essere molto simile all'occhio del terrore che i personaggi stanno cercando. Da una distanza maggiore di 3 m, può essere scambiato per un

occhio del terrore nel 90% dei casi, mentre a distanza ravvicinata questa possibilità è solo del 30%. La creatura fluttua fuori dal suo nascondiglio e si dirige verso il gruppo. Non appena arriva in mezzo ai PG, cosa che gli richiede un round, inietta i suoi rizomi veleniferi in una vittima e poi muore. Se invece viene colpito mentre si avvicina, esplode danneggiando tutti coloro entro 10 m.

Sporifero (1) [All N, Mov volo 9 m (3 m), CA 1, DV 1 pf, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 6].

Quando viene a contatto con una creatura vivente, vi inietta un nugolo di rizomi veleniferi e poi muore. Dopo un solo round i rizomi proliferano nel corpo della vittima, che muore nell'arco di una giornata. Dopo poche ore dalla morte della vittima, 2d4 sporiferi emergono dal suo cadavere. Un incantesimo *cura malattia* lanciato su una creatura infetta distrugge i rizomi. Se allo sporifero viene inflitta anche una sola ferita, esso esplode in un violento scoppio di gas che causa 6d6 ferite a tutte le creature entro 10 m. Un tiro salvezza contro bacchette riduce il danno della metà.

Nascosto dietro al globo di luce, e celato alla vista dal suo bagliore incantato, c'è il vero occhio del terrore. Il servitore del negromante viene automaticamente avvertito della presenza di intrusi nel momento in cui qualcuno oltrepassa il passaggio segreto dell'area G5 e quindi si prepara alla battaglia, balzando sugli intrusi mentre sono impegnati con lo sporifero e ottenendo automaticamente la sorpresa nel primo round di combattimento.



Occhio del terrore (1) [All CM, Mov volo 18 m (6 m), CA 0 (corpo), 2 (occhione), 3 (occhietti), DV 12, pf 80, tpcCA0 10, Att 3, Fer 1d6 + veleno/1d6 + veleno (tentacoli), 2d4 (morso), TS G12, Mor 9, PX 7.300].

Chi viene colpito dai tentacoli deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore. L'occhio centrale possiede 24 pf e ha una CA indipendente di 2. Ogni antenna oculare ha CA 3 e 1d6+8 pf. Oltre all'occhio centrale, ognuna delle otto antenne oculate ha un potere speciale. Queste creature possono usare quattro antenne oculari e l'occhio centrale contemporaneamente contro un avversario di fronte a loro. Se ci sono ulteriori nemici in altre direzioni, gli occhi restanti possono essere usati contro di loro. Gli occhi hanno i

seguenti poteri – occhio centrale: *carne in pietra* (cono lungo 9 m e largo 6 m all'estremità), antenna oculare 1: *lentezza*, antenna oculare 2: *metamorfosi funesta*, antenna oculare 3: *blocca mostri*, antenna oculare 4: *sonno*, antenna oculare 5: *blocca persone*, antenna oculare 6: *verbo che stordisce* (raggio che colpisce un unico bersaglio entro 12 m), antenna oculare 7: *telecinesi*, antenna oculare 8: *regressione mentale*.

Il duello è all'ultimo sangue e, se i personaggi riescono ad avere la meglio sull'avversario, raggiungono due obiettivi in un sol colpo. Eliminano infatti un pericoloso alleato del lich e contemporaneamente entrano in possesso del suo cuore, l'ultimo componente necessario a officiare il rituale per infrangere il Sigillo d'Ambra.

La grotta non contiene tesori o ricchezze di sorta, anche se una volta ucciso l'occhio del terrore i PG possono usarla per recuperare le forze, visto che nessuno dei non morti si avventura mai in questa parte del complesso di caverne. Un passaggio segreto si apre sulla nicchia nascosta (area G10) dove il mostro custodisce il suo tesoro, che Faccia di Teschio gli ha magnanimamente concesso di tenere.

G10. Sala del tesoro

Questa minuscola sala è una semplice appendice della grotta in cui l'occhio del terrore affronta gli avventurieri (area G9). All'interno è nascosto il tesoro del mostro. C'è, infatti, un forziere di metallo chiuso a chiave (il mostro aziona la serratura utilizzando il suo potere di *telecinesi*) contenente alla rinfusa 378 mp, sette gemme (rispettivamente del valore di 1.220, 1.075, 995, 860, 730, 625 e 340 mo), una piccola gemma appesa a una catenella del valore apparente di 60 mo che è in realtà un **amuleto della cancrena**, una **fascia della potenza** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e **tre dosi di unguento rinviorente**.

G11. Altare cerimoniale

Una volta scesa la scalinata vi trovate in uno stretto budello di roccia che digrada ripido verso il basso. Dopo una discesa di qualche decina di metri e numerose svolte nel passaggio, la via prosegue verso un'apertura che immette in un'altra grotta, avvolta completamente dall'oscurità. Nella nuda pietra, proprio alla fine del tunnel, è inciso il simbolo di un teschio umano ghignante le cui orbite emanano un tenue lucore mortifero che si irradia sinistramente nel buio circostante.

Vi fermate per tirare un attimo il fiato e potete così osservare che all'interno della grotta è poggiato un blocco di tufo vagamente rettangolare, rozzamente sbalzato per formare immagini intrecciate di teschi e ossa che si confondono con la superficie porosa della pietra. L'illuminazione è fornita da alcuni teschi umani, poggiati sul macigno, con sopra dei mozziconi di candele nere che completano il macabro arredo. Riportando alla mente le informazioni lette nel libro rilegato in pelle di vipera che avete sottratto al vostro nemico, riconoscete senza dubbio questo luogo come l'altare su cui officiare la prima parte del rituale per infrangere il Sigillo d'Ambra che rende immortale Faccia di Teschio!

Questa zona è di fondamentale importanza ai fini del completamento dell'avventura. A questo punto, i personaggi dovrebbero essere in possesso di tutti i feticci necessari per officiare la cerimonia, come riportato nella sezione "La ricerca degli oggetti". Quando tutto è pronto, il master deve passare alla sezione successiva del modulo.

OFFICIARE IL RITUALE

Una volta recuperate tutte le componenti necessarie a completare il rituale, i personaggi dovranno fare affidamento su quanto scritto all'interno del libro rilegato in pelle di vipera che hanno sottratto al lich. Nell'area G11 si trova l'impuro altare sul quale occorre officiare la prima parte della cerimonia per infrangere definitivamente il Sigillo d'Ambra. Una volta che i PG hanno preparato tutti gli oggetti e li hanno disposti sull'altare, come da istruzioni, il master deve leggere a voce alta la seguente descrizione:

La fioca luce della caverna sembra farsi ancora più tenue mentre vi accingete a celebrare il rituale che distruggerà il Sigillo incantato in cui il malefico lich ha riposto la sua anima. Una volta completata la cerimonia potrete finalmente affrontarlo da pari a pari, per tentare di porre definitivamente fine alla minaccia rappresentata dal suo oscuro potere.

Seguendo le indicazioni dell'indispensabile volumetto sottratto a Faccia di Teschio, ponete all'interno del calice di ottone il cuore ancora sanguinante strappato all'occhio del terrore, quindi aggiungete i frammenti di unghie e capelli del negromante. Subito la mistura inizia a ribollire e vi affrettate a gettarvi dentro il rubino color sangue a forma di teschio. Non appena questo tocca la superficie borbottante, si liquefa in un nauseabondo fluido simile a sangue marcio.

Buttate nella coppa anche la moneta di rame con due teste, che si scioglie anch'essa mandando dense volute di fumo verdastro e maleodorante che vi fa lacrimare gli occhi. Mescolate il tutto usando la zampa essiccata della fenice e introducete nel calice, ormai colmo fin quasi all'orlo, il pesciolino d'argento. Questi sembra quasi guizzare per un attimo nel ripugnante intruglio, quindi si inabissa conferendo al liquido un colore argentato. Improvvisamente, la zampa di fenice assorbe il contenuto della coppa e assume l'aspetto di un artiglio d'argento, duro come la pietra e gelido come la notte del solstizio d'inverno.

L'aria si satura all'istante di magia. Percepите il potere arcano fluire attraverso le pareti rocciose e rimanete come paralizzati dal terrore per l'oscuro eppure straordinario prodigio appena compiutosi. L'artiglio della fenice emana un bagliore accecante e tutte le fonti di luce nella caverna si spengono improvvisamente, lasciandovi immersi nella più assoluta oscurità.

La tensione quasi elettrica che permea l'aria attorno a voi raggiunge il culmine e udite distintamente, anche se forse solo nella vostra mente, un rantolo agghiacciante e il rumore della materia che stride, come se venisse torturata, mentre si spezza in milioni di frammenti. Non avete alcun dubbio che si tratti del Sigillo d'Ambra finalmente infranto e del grido di rabbia mista a terrore scaturito dalla gola disseccata di Faccia di Teschio!

Qualche attimo dopo vi scuotete dal panico soprannaturale che vi ha attanagliato come una morsa e riprendete coraggio. Alla luce tremula delle candele nere che si sono inspiegabilmente riaccese, vedete che l'altare di tufo è scheggiato e corroso in più punti, come se delle grinfie mastodontiche lo avessero stritolato in una presa ferrea. Dei componenti utilizzati durante la cerimonia resta soltanto l'artiglio d'argento della fenice e persino il tanto prezioso volumetto rilegato in pelle di vipera è distrutto, avvampato in una tremenda fiamma purificatrice. Ora che avete la possibilità di poterlo eliminare definitivamente, siete determinati ad affrontare una volta per tutte il vostro nemico, spezzando così l'oscuro potere che tiene in vita le orde non morte al suo servizio e infrangendo sul nascere i suoi terribili sogni di conquista!

I PG hanno la certezza di aver riunito l'anima del lich – un tempo al sicuro all'interno del Sigillo – con il corpo del nemico, privandolo del suo filatterio e rendendolo così nuovamente “mortale”. È giunto il tempo di prepararsi alla battaglia finale, lo scontro all'ultimo sangue che determinerà la sorte del gruppo e quella di Faccia di Teschio.

Tuttavia, una sorpresa attende gli avventurieri, perché il Sigillo non è ancora stato ridotto effettivamente in frantumi. Per farlo, i PG devono toccarlo con l'artiglio della fenice di cui sono venuti in possesso al termine della cerimonia. Quello stesso oggetto li guiderà misticamente verso il rifugio del loro avversario, indicandogli la strada da seguire per giungere al livello segreto della torre (area T15) e infondendo in loro un senso di urgenza sempre maggiore con il passare dei giorni.

Come detto in precedenza, i personaggi possono approfittare della sicurezza della caverna un tempo occupata dall'occhio del terrore (area G9) per recuperare le forze e guarire, in modo tale da presentarsi al meglio di fronte all'oscuro nemico che li attende nella sua nera torre.

Al contempo, Faccia di Teschio viene immediatamente a conoscenza del completamento del rituale, mentre si trova ancora nascosto nel livello segreto della sua torre. Per la prima volta da innumerevoli secoli, il negromante ha paura di essere sconfitto e teme per la sua impura esistenza, conscio del fatto che – anche se resta pur sempre un mago e un chierico di grande potenza e ha alcuni demoni al proprio servizio – può ora venire ucciso come qualunque altro essere. Atterrito e sgomento, consapevole di aver perso la facoltà di controllare i suoi schiavi non morti e persino le porte e i passaggi segreti della Torre di Ossidiana, si rintana in essa nel frenetico tentativo di escogitare una soluzione che gli permetta di eliminare gli scomodi avversari correndo il minor rischio possibile.

Spetta al master decidere se concedere al gruppo qualche giorno per rimettersi in sesto almeno un po' prima di affrontare lo scontro finale. Se dopo qualche tempo il gruppo non ha ancora fatto la prima mossa, sarà il lich ad agire, con l'intento di eliminare definitivamente i PG, ma sperabilmente essi agiranno più in fretta e si recheranno nel frattempo alla torre nera per affrontare il nemico.

Una volta che gli avventurieri sono pronti al confronto finale con Faccia di Teschio, è finalmente tempo di passare alla sezione conclusiva del modulo.

LO SCONTRO FINALE

In questa sezione gli avventurieri devono tornare nuovamente alla Torre di Ossidiana per affrontare Faccia di Teschio. Il malvagio lich può ora essere definitivamente distrutto, visto che il Sigillo d'Ambra in cui è celata la sua anima può venire infranto utilizzando l'artiglio della fenice ottenuto durante il rituale.

Gran parte della gestione degli avvenimenti è affidata al master, che deve stabilire la strategia difensiva e i comportamenti del negromante in base alle azioni e alle tattiche intraprese dal gruppo. Anche se non è più “immortale”, rimane comunque un avversario potente e una minaccia tutt'altro che trascurabile per i personaggi.

Ritorno alla Torre di Ossidiana

Con il completamento della cerimonia che permette la distruzione del Sigillo d'Ambra, Faccia di Teschio ha subito un durissimo colpo. La sua anima, infatti, era al sicuro all'interno dell'indistruttibile filatterio ma, dopo il rituale officiato dai personaggi, egli è nuovamente vulnerabile e può essere ucciso definitivamente. Da secoli è abituato a non temere la morte ultima, tuttavia è ben deciso a vendere cara la pelle e porre fine ai fastidi che gli sono stati causati da questo gruppo di irritanti avventurieri.

Sfortunatamente per lui, dopo che il rituale è stato portato a termine il negromante ha visto ridurre notevolmente i propri poteri, e il controllo che esercitava sul suo esercito personale di non morti e sulle pareti della nera torre è svanito. Gli restano comunque i poteri di lich e gli incantesimi, un potenziale di tutto rispetto! Proprio per questo motivo Faccia di Teschio non può scatenare i suoi servitori non morti contro il gruppo e deve agire in prima persona. Parimenti, non ha più il controllo su porte, finestre e passaggi segreti della Torre di Ossidiana, che sono tutti aperti e non possono venire richiusi in alcun modo. Il master deve tenere a mente che ciò comporta la rivelazione della botola localizzata sul soffitto del laboratorio negromantico (area T14), che conduce al livello segreto dell'edificio (area T15). Quanto segue presuppone che lo scontro finale tra il gruppo e il lich avvenga proprio lì, in caso contrario il master deve aggiustare le cose per fare in modo che si abbia comunque un epilogo memorabile, anche se il duello si svolge altrove.

Una volta che i personaggi giungono in vista della dimora di Faccia di Teschio, il master deve leggere a voce alta quanto segue:

Con il cuore che pulsa furiosamente, raggiungete con determinazione l'altopiano roccioso su cui si erge la tenebrosa dimora incantata del vostro nemico. Sguainate le armi preparandovi ad affrontare gli avversari in agguato ma, contrariamente a quanto vi aspettavate, la zona attorno alla torre è completamente deserta. Non ci sono sinistre sentinelle in vista e la porta della costruzione è spalancata e silente. Avete la sensazione di una calma innaturale, mentre avanzate sempre più circospetti e all'erta verso il cupo passaggio. Notate anche, sulle lisce pareti dell'edificio, numerose finestre aperte che non avevate visto durante la vostra incursione precedente.

Sembra quasi che il mistico rituale da voi portato a termine abbia annullato le difese magiche predisposte da Faccia di Teschio.

Quando imboccate il portone d'ingresso della Torre di Ossidiana avete la sensazione di infilarvi nelle fauci spalancate di un mostro gigantesco che sta sbadigliando, ma pare pronto a richiudere di scatto la bocca inghiottendovi per sempre nella tetra oscurità al suo interno. Nonostante tutti i vostri timori, non accade nulla di tutto ciò. La dimora del negromante è deserta, tutte le porte sono spalancate e nelle pareti si aprono numerosi passaggi segreti che non avevate individuato nel corso della passata sortita. A quanto pare, non vi resta altro da fare che esplorare nuovamente il rifugio del vostro nemico e mettere fine una volta per sempre alla minaccia che egli rappresenta.

È importante lasciare massima libertà agli avventurieri. Ora che tutte le porte, le finestre e i passaggi segreti della torre sono aperti, i PG possono esplorare qualsiasi zona desiderano. Eventuali trappole e mostri guardiani che non sono stati attivati o sconfitti durante la precedente scorribanda sono ancora al proprio posto, pronti a fare il loro dovere, ma per il resto non ci sono altre minacce. Tutti i tesori e le suppellettili sono nelle rispettive stanze, come riportato nella sezione "La Torre di Ossidiana", cui il master deve fare riferimento per qualsiasi necessità.

Faccia di Teschio, solo e deciso a mettere fine una volta per tutte alla carriera di guastafeste dei personaggi, si è ritirato nel livello segreto (descritto di seguito), in attesa di regolare i conti con i PG. Finché il gruppo non mette piede nell'area T14 e oltrepassa la botola sul soffitto, il master deve concedere gli avventurieri di vagabondare liberamente all'interno dell'edificio. Comunque, se le cose vanno troppo per le lunghe, il lich potrebbe decidere di prendere l'iniziativa e sferrare il suo attacco quando i PG si accingono a lasciare la sua dimora (nell'improbabile eventualità in cui essi non trovino l'accesso per il livello segreto), giungendo così al climax dell'avventura.

T15. Livello segreto

Questo livello della Torre di Ossidiana si trova alla sommità dell'edificio. Originariamente era la roccaforte dove stava nascosto il Sigillo d'Ambra e ora è il luogo in cui Faccia di Teschio ha deciso di tentare l'estrema resistenza contro gli avventurieri. Quando i personaggi entrano nella sala, il master deve leggere a voce alta il testo seguente:

Attraverso la botola avete accesso a una stanza circolare priva di altre aperture. Si tratta di un unico salone dall'apparenza alquanto spartana. Le pareti sono fatte della stessa ossidiana del resto della torre e il soffitto è alto 5 m. La camera è completamente vuota, a eccezione di uno scranno fatto interamente di ossa umane e addossato alla parete, su cui è assiso il vostro nemico, che pare attendervi senza mostrare alcun segno di impazienza.

Dietro di lui c'è un tabernacolo a forma di teschio che fluttua nella'aria. Attraverso le orbite vuote scaturisce un bagliore dorato che proviene da un piccolo blocco di ambra al cui interno si intravede la sagoma di una farfalla. Non avete più dubbi di aver trovato il tanto sospirato Sigillo d'Ambra!

Ora dovete riuscire a colpirlo con l'artiglio della fenice per infrangerlo, spacciando così definitivamente la vostra nemesi non morta.

Non appena vi muovete per entrare in azione, il lich fa lo stesso e vi trovate coinvolti nel duello finale che, allo stesso tempo, avete a lungo atteso e temuto...

Lo tattica migliore per questo combattimento è quella di impegnare il lich in uno scontro diretto, mentre il PG che ha la zampa della fenice deve dirigersi senza indugio verso il tabernacolo e usarla per stritolare il Sigillo. Perché ciò accada, è sufficiente che l'artiglio d'argento venga a contatto con il blocco d'ambra, senza che sia necessario alcun tiro per colpire. Tuttavia, il negromante combatte disperatamente per evitare che ciò accada e, d'altronde, il tabernacolo non è completamente senza protezione. Inoltre, Faccia di Teschio ha un altro asso nella manica. Difatti, nei due round successivi all'inizio del combattimento, nella sala si materializzano prima un nalfeshnee e poi un glabrezu, demoni che accorrono in soccorso del vile non morto. Il primo cerca di volare fuori dalla portata degli attacchi del gruppo e combatte usando le sue abilità magiche, mentre il secondo si scaglia come un bruto contro i nemici che gli capitano a tiro. Inoltre, non appena la battaglia comincia, il lich batte le mani e nella stanza appaiono due quasit per ogni PG. Sono poco più che carne da macello e combattono per rallentare i personaggi e ostacolarne le azioni, senza alcun riguardo per la propria incolumità.



Quasit (il doppio dei PG) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d2 + veleno/1d2 + veleno (artigli), 1d4 (morso), TS G3, Mor 10, PX 95].

Come tutti i demoni di basso rango, possiedono le seguenti abilità: infravisione (30 m) e telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi). Dimezzano le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Non vengono feriti da armi non magiche, tranne quelle di ferro. Rigenerano 1 pf per round. Le vittime degli artigli devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o perdere un punto di Destrezza per 2d6 round per ogni attacco andato a segno. Hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi* (limitata alle forme di pipistrello, centopiedi gigante, rospo, lupo), *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Inoltre, una volta al giorno, possono usare *paura arcana* in un raggio di 9 m.

Nalfeshnee (1) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 36 m (12 m), CA -1, DV 11, pf 50, tpcCA0 11, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso), TS G11, Mor 10, PX 4.400].

Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. Non può essere ferito dalle armi normali. Ha le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *dispersione della magia*, *immagine proiettata*, *individuazione della magia*, *lettura dei linguaggi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *potere allucinatorio*, *simbolo divino*, *telecinesi* (225 kg). Inoltre, una volta al giorno, può creare un portale (75% di probabilità di successo) per evocare un vrock, un hezrou, un glabrezu, o un nalfeshnee (determinato a caso).

Glabrezu (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA -4, DV 10, pf 49, tpcCA0 11, Att 5, Fer 2d6/2d6 (chele), 1d3/1d3 (artigli), 1d4+1 (morso), TS G10, Mor 9, PX 3.100].

Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi) e *teletrasporto* infallibile. Dimezza le ferite subite da freddo, elettricità, fuoco e gas. È vulnerabile agli attacchi di armi normali. Possiede le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *pirotecnica*, *telecinesi* (fino a 180 kg). Inoltre, una volta al giorno, può creare un portale (35% di probabilità di successo) per evocare un altro glabrezu, un vrock o un hezrou (determinato a caso).

Faccia di Teschio è deciso a farla pagare agli avventurieri che si sono spinti tanto oltre da mettere in pericolo il suo piccolo impero privato, infrangendo i sogni di conquista e di vendetta del malvagio stregone. All'inizio della battaglia sia il negromante che i demoni combattono per impedire ai personaggi di avvicinarsi al tabernacolo. Una volta che il Sigillo d'Ambra viene infranto, il lich è immediatamente consapevole che il suo potere e la sua stessa esistenza sono irrimediabilmente perduti, per cui lotterà con la disperazione e la ferocia di un animale selvaggio ormai in trappola. È pronto a sacrificarsi, visto che non ha più nulla da perdere, per farla pagare allo sparuto gruppo di avidi cacciatori di gloria che è riuscito a metterlo nel sacco dopo tanti secoli. Il master deve fare riferimento a quanto già avvenuto in occasione del primo scontro (vedi area T14) per decidere la tattica essenziale del lich. Questa è una battaglia all'ultimo sangue: non c'è possibilità di rivincita e il master deve prendere in considerazione l'eventualità che alcuni personaggi siano uccisi.

Non appena il PG con l'artiglio della fenice si avvicina al Sigillo, l'intero tabernacolo che lo contiene si sposta in un altro punto sicuro all'interno della stanza attraverso una *porta dimensionale*. Questo effetto funziona solo una volta e non può essere negato in alcun modo. Quando finalmente qualcuno riesce a far entrare in contatto la zampa della

fenice col Sigillo d'Ambra, il master deve leggere a voce alta il testo seguente:

Appena l'artiglio d'argento tocca il Sigillo d'Ambra, lo stritola riducendolo in mille pezzi. Una vampata di luce dorata, subito seguita da un lampo argentato, vi acceca per un istante, immobilizzandovi. Sentite riecheggiare nella stanza il grido inumano e straziante che avevate già udito dopo il completamento del rituale sopra il blasfemo altare di tufo nella Grotta del Teschio. Stavolta però siete sicuri senza alcun dubbio che il lamento proviene dalla gola rattrappita del vostro nemico.

La sagoma che era intrappolata nell'ambra si libra verso l'alto. Si tratta di una magnifica farfalla bianca, che in pochi attimi diviene rossa, poi nera e infine si dissolve in cenere finissima. Il lich urla ancora, in modo lancinante, come se gli stessero strappando via una parte del corpo. Con una voce ancora più spettrale e roca del solito, simile allo scricchiolio delle ossa che sfregano tra loro, geme incredulo: "La... mia... anima...".

La "farfalla" custodita nel Sigillo d'Ambra altro non è, infatti, che l'anima corrotta e immortale del lich. Una volta infranta la protezione che la racchiudeva, è stata annientata all'istante. Ora, quando il non morto verrà ridotto a 0 pf, sarà distrutto per sempre!

Il lampo di luce ha gli stessi effetti di una *parola sacra* che colpisce tutti coloro all'interno della stanza. Le cose si mettono davvero male per il negromante, ormai avviato verso la sconfitta definitiva.

Se i PG riescono ad avere la meglio in questo scontro, pongono definitivamente fine alla minaccia rappresentata da Faccia di Teschio e completano l'avventura con successo. Possono inoltre impadronirsi degli averi del non morto. Oltre agli oggetti magici che porta sempre con sé, in uno scomparto segreto dello scranno c'è il suo libro di magia, che contiene tutti gli incantesimi dei maghi che è in grado di lanciare, più gli altri che il master desidera rendere disponibili al gruppo. Questa è, infatti, un'ottima occasione per far trovare ai PG le formule magiche più potenti o insolite che stanno cercando da tempo. Tuttavia, il volume è davvero ben difeso. Ha tre serrature distinte, ognuna chiusa con un *chiavistello magico* e tutte protette da trappole magiche. La prima attiva una *stretta folgorante* che infligge 1d8+20 ferite da elettricità. La seconda opera *carne in pietra* contro lo scassinatore. L'ultima scaglia un *simbolo della morte* contro chi tenta di aprirla. Inoltre, nel volume ci sono delle *rune esplosive*. L'unico modo per rimuovere queste trappole incantate è l'uso di *dispersione della magia* (tutti gli incantesimi protettivi sono lanciati al 20° livello).

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Una volta ucciso il lich, la Torre di Ossidiana inizia a sgretolarsi e a crollare. Questo processo non è però immediato, perché la magia che la tiene insieme è talmente potente che impiega diverso tempo per dissiparsi. I personaggi hanno a disposizione 3d6+6 turni per completare l'esplorazione dell'edificio. Col passare dei minuti, dapprima si odono sordi boati e inquietanti scricchiolii, poi iniziano a cadere polvere e calcinacci, ma

solo dopo che sarà trascorso il numero di turni determinato in precedenza la costruzione si schianterà su sé stessa, uccidendo tutti coloro che si trovano ancora all'interno. Lo stesso destino tocca, anche se i PG non possono ancora saperlo, alla Grotta del Teschio, nel cui crollo trova la distruzione l'intera orda non morta al servizio del negromante.

Ai PG non resta che saccheggiare la tesoreria e impadronirsi dell'altro bottino eventualmente lasciato durante la prima visita. Una volta tornati a casa, i personaggi verranno accolti come degli eroi e il loro nome sarà per sempre associato all'epica impresa che hanno portato a termine. Il sovrano sarà prodigo di ringraziamenti e terrà fede alla parola data. È questa, per il master, un'opportunità per distribuire ai PG titoli nobiliari e possedimenti terrieri, oltre che per consegnarli alla fama imperitura.

FACCIA DI TESCHIO

Faccia di Teschio (lich mago del 20° livello / chierico del 12° livello): [All NM, Mov 18 m (6 m), CA 0, DV 20, pf 92, tpcCA0 6 (4 con la spada), Att 1, Fer 1d10 + paralisi (tocco) o 1d8+2 (spada) o incantesimo, TS M20, Mor 12, For 10, Int 18, Sag 12, Des 9, Cos 12, Car 17, PX 4.400]. Equipaggiamento: **spada +2, nove volte mortale, tunica delle stelle, amuleto dell'introvabilità, anello riflettore di incantesimi, corona di ferro** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **bacchetta della negazione** con sette cariche ricavata da un omero umano, **pietra magica di colore verde e viola, anello della rigenerazione, cubo di forza**.

Incantesimi dei maghi (6/6/5/5/5/5/4/4/4): 1° livello: *caduta morbida, dardo incantato, mani brucianti, mano invisibile, movimenti da ragno, stretta folgorante*; 2° livello: *globo oscuro, immagini speculari, individuazione dell'invisibilità, invisibilità, raggio dell'indebolimento, ragnatela*; 3° livello: *blocca persone, dispersione della magia, fulmine magico, velocità, volo*; 4° livello: *estensione della magia I, globo di invulnerabilità minore, porta dimensionale, scudo di fuoco, tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *cono di freddo, mano che blocca, muro di forza, nube mortale, regressione mentale*; 6° livello: *barriera antimagia, disintegrazione, pietra in carne, respingere, sfera congelante*; 7° livello: *inversione della gravità, mano che trattiene, palla di fuoco a scoppio ritardato, verbo che stordisce*; 8° livello: *danza irresistibile, dedalo arcano, mano che colpisce, nube incendiaria*; 9° livello: *imprigionamento, sfera prismatica, stasi temporale, verbo che uccide*.

Incantesimi dei chierici (5/5/4/3/3/2): 1° livello: *causa ferite leggere, incuti paura, individuazione della magia, oscurità, santuario*; 2° livello: *blocca persone, malasorte, resistere al fuoco, silenzio (x2)*; 3° livello: *dispersione della magia (x2), preghiera, scaglia maledizione*; 4° livello: *causa ferite gravi, individuazione della menzogna, verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato, spostamento planare, visione del vero*; 6° livello: *barriera di lame, ferimento*.

Nota: gli incantesimi indicati sono quelli memorizzati dal lich per il primo scontro con i PG nel laboratorio (area T14). Se lo ritiene opportuno, il master è libero di modificarli, specialmente in previsione della battaglia finale.

È vulnerabile solo agli attacchi magici (le armi non magiche non hanno effetto) e a quelli portati da creature con più di 6 DV. È immune a *sonno* e *charme*, al veleno, alla paralisi e ai seguenti effetti: attacchi di freddo e di elettricità, incantesimi che provocano morte, indebolimento, pazzia e metamorfosi (qualsiasi tipo). Può attaccare con gli incantesimi (gli stessi che aveva in vita) o con un tocco gelido che infligge 1d10 ferite da freddo. Le vittime del tocco devono fare un tiro salvezza contro paralisi o restano permanentemente paralizzate. Solo *guarigione* può curare la paralisi inflitta dal tocco di un lich. Tutte le creature con 4 DV o meno che si trovano al cospetto di un lich sono afflitte da *paura arcana* senza possibilità di tiro salvezza.

NUOVI MOSTRI

Armatura guardiana

Num. mostri:	2d6 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	8
Attacchi:	1 (arma in asta)
Ferite:	1d10+2
Tiri salvezza:	G8
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.560

Queste creature non morte sono simili a corazze di piastre complete, incantate magicamente per fungere da instancabili guardiani e sentinelle. Dietro la celata abbassata dell'elmo è possibile intravedere un sinistro bagliore verde, tutto ciò che resta della forza vitale del precedente proprietario. Sono per molti aspetti simili ai golem, anche se la magia per crearle è molto più complessa e meno conosciuta. Una volta che il padrone impartisce loro un ordine, lo eseguono alla lettera e senza indugio finché non vengono distrutte oppure non gli viene assegnato un nuovo compito.

Sono immuni alle armi non magiche e non possono essere scacciate, ma l'acqua sacra infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, non hanno un animo sensibile, il che le rende immuni agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Siccome non hanno le normali funzioni vitali, le armature guardiane sono immuni agli effetti del veleno e dei gas.

In combattimento, attaccano con un'arma in asta e godono di un bonus di +2 alle ferite inflitte. Se ottengono un risultato naturale di 20 con il tiro per colpire, l'avversario deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro morte con una penalità pari alle ferite causate dall'attacco per evitare di essere decapitato.

Quando sono ridotte a 0 pf cadono a terra in mille pezzi, che arrugginiscono immediatamente, mentre le loro armi possono essere recuperate (anche se non sono magiche). Ciò che resta della forza vitale del loro antico proprietario viene finalmente liberato e si manifesta sotto forma di una malsana nebbiolina verdastra, che fluttua scintillante in un raggio di 3 m attorno all'armatura per un round prima di svanire nel nulla. Tutti coloro che si trovano all'interno di questa foschia devono effettuare un tiro salvezza contro

veleno oppure muoiono soffocati nel giro di 1d6 round, dopo una straziante agonia.

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 questi 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, spesso molto 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.

Mostro gargantuesco

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	invariato
Movimento:	il doppio del normale
Classe armatura:	invariata
Dadi vita:	il quadruplo del normale
Attacchi:	invariati
Ferite:	il quadruplo del normale
Tiri salvezza:	vedi sotto
Morale:	due punti in più del normale (fino a un massimo di 12)
Classe tesoro:	il quadruplo del normale
Punti esperienza:	vedi sotto

Un mostro gargantuesco è una varietà enorme e gigantesca di un qualche altro tipo di creatura. Questi esseri sono estremamente rari. Il loro aspetto è identico a quello della specie ordinaria, ma sono grandi il doppio del normale. Rispetto alle versioni più piccole, si tratta di creature più grosse, più forti, più veloci e più letali. Nessuno conosce l'origine di queste aberrazioni, siano esse un adattamento a particolari condizioni ambientali, una mutazione dovuta alla magia oppure la regressione a uno stadio evolutivo più primitivo e selvaggio.

Le caratteristiche di un mostro gargantuesco sono determinate partendo da quelle della sua controparte

regolare. I tiri salvezza sono equivalenti a quelli di un personaggio del doppio del livello rispetto al normale, fino a un massimo del 20° livello (per esempio, se il mostro "normale" ha i tiri salvezza di un guerriero del 5° livello, la versione gargantuesca avrà i tiri salvezza di un guerriero del 10° livello). Il numero di punti esperienza che si ottengono sconfiggendo il mostro viene calcolato come descritto alle pp. 48-49 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Tutte le altre abilità speciali della creatura restano invariate.

Poltergeist

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	-1
Dadi vita:	12
Attacchi:	6 oggetti o 2 tentacoli
Ferite:	vedi sotto o 1d4 + invecchiamento/1d4 + invecchiamento
Tiri salvezza:	G12
Morale:	12
Classe tesoro:	IX, XIX
Punti esperienza:	3.600

Questi non morti incorporei sono completamente invisibili. Hanno l'aspetto di una massa informe con dozzine di occhi e da cui si dipartono innumerevoli tentacoli. Possono essere visti soltanto con l'ausilio della magia o se decidono di manifestarsi sul Piano materiale.

Un poltergeist può attaccare in diversi modi. Quello più comune è lanciando degli oggetti, che vengono scagliati dai suoi tentacoli invisibili. Il mostro può tirare fino a sei oggetti per round, causando un danno variabile a seconda della dimensione del proiettile (1d6 per oggetti piccoli, 2d6 per quelli medi e 3d6 per quelli pesanti). Può usare questo attacco anche mentre resta incorporeo e invisibile, e solitamente i colpi vengono diretti contro il maggior numero possibile di bersagli differenti.

In alternativa, se si manifesta sul Piano materiale il poltergeist può attaccare afferrando le vittime entro 3 m con i suoi tentacoli. In questo caso, può sferrare solo due attacchi per round. Per ogni colpo andato a segno, la vittima subisce 1d4 ferite e deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi oppure invecchia immediatamente di 10 anni.

Quando si manifestano sul Piano materiale (o se qualcuno è in grado di vederli mentre sono invisibili), i poltergeist sono talmente terrificanti da far invecchiare di 10 anni chiunque li incontri e farlo fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana*, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi.

I poltergeist possono rendersi visibili sul Piano materiale (CA -1), dove sono invulnerabili alle armi normali e a tutti gli incantesimi, tranne che a quelli specifici contro il male, ma esistono sul Piano etereo. Lì possono essere colpiti molto più facilmente (CA 7) e non sono immuni a nessun tipo di attacco fisico. Inoltre, quando vengono scacciati, possono ignorare le conseguenze se riescono in un tiro salvezza contro morte. Il tiro salvezza va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo.

Redivivo

Num. mostri:	2d4 (4d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	4+1
Attacchi:	3 (arma, tocco, morso)
Ferite:	1d8/1d4 + paralisi/1d4 + cancrena
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	440

I redivivi sono una sorta di zombi potenziati. Si tratta di cadaveri rianimati mediante magie oscure e sinistre. A causa della loro totale mancanza di intelletto, le istruzioni che gli vengono impartite dal loro creatore devono essere molto semplici. I redivivi possono essere feriti dalle armi normali e come gli altri non morti sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, quando vengono scacciati, possono ignorare le conseguenze se riescono in un tiro salvezza contro morte. Il tiro salvezza va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo.

Diversamente dai normali zombi, tirano per l'iniziativa e non la perdono automaticamente. Attaccano tre volte per round. L'arma causa 1d8 ferite. Il tocco infligge 1d4 ferite e immobilizza l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con *cura ferite leggere* (che in questo caso non fa recuperare punti ferita). Gli elfi non sono immuni alla paralisi dei redivivi ma questa non ha effetto sugli umanoidi più grandi degli orchi. Il morso causa 1d4 ferite e la vittima contrae automaticamente una cancrena (nessun tiro salvezza permesso). Quando sono sotto l'effetto della cancrena, i personaggi non ricevono i benefici di nessuna forma di guarigione magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La cancrena dei redivivi può essere rimossa con *cura malattia*.



Senzamorte

Num. mostri:	1d6 (2d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 (arma, tocco)
Ferite:	1d8+2/risucchio di energia
Tiri salvezza:	G6
Morale:	12
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	1.320

I senza morte sono coriacei non morti che da vivi erano guerrieri umani o semiumani. L'aspetto di un senza morte è un riflesso inquietante e contorto della forma che aveva in vita. I senza morte attaccano due volte per round: con l'arma, infliggendo 1d8+2 ferite, e con il tocco, risucchiando un livello o un DV. Un personaggio del 4° livello, ad esempio, se colpito dal tocco di un senza morte scende immediatamente al 3° livello, perdendo i punti ferita e i benefici del livello perduto. Similmente, se colpito dal risucchio di energia, un mostro con 3 DV scende a 2 DV. Un umano o semiumano ridotto a livello 0 muore e risorge dopo 1d4 giorni come spettro (o come senza morte, se era un guerriero o un mostro con almeno 6 DV), asservito a colui che lo ha ucciso.

I senza morte possono essere feriti solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi d'argento. Tutti gli attacchi infliggono loro soltanto il danno minimo possibile. Per esempio, una spada magica +1 causa soltanto 2 pf di danno e una *palla di fuoco* da 5d6 provoca solo 5 ferite (dimezzabili se il non morto riesce nel tiro salvezza). I bonus dovuti alla Forza si applicano normalmente. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Questi non morti vengono scacciati come se avessero 9 DV.

Simulacro di Orcus

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	-6
Dadi vita:	8
Attacchi:	2 (verga, coda)
Ferite:	1d6+5 + <i>dito della morte</i> , 2d4 + veleno
Tiri salvezza:	G8
Morale:	12
Classe tesoro:	vedi sotto
Punti esperienza:	2.560

Questo temibile mostro viene inviato da Orcus stesso ai suoi seguaci più devoti sotto forma di una statuetta alta circa 50 cm e ricavata da una pietra dura semipreziosa (come per esempio acquamarina, citrino, eliodoro, fluorite, iolite, malachite, peridoto, ecc.), raffigurante proprio il Principe dei Non Morti: un essere umanoide tozzo e rigonfio, con la testa caprina sormontata da un paio di grosse corna d'ariete e le gambe ricoperte da un vello marrone che terminano con degli zoccoli. Con le sue possenti braccia impugna una

verga sormontata da un teschio e dalla schiena spuntano due ali di pipistrello grandi e nere. Ha anche una lunga coda serpentina dalla punta uncinata e i suoi occhi sono due piccole pietre preziose, che paiono brillare di una luce malevola e sono invariabilmente incantate.

Tuttavia, se viene toccata da qualcuno che non sia un devoto seguace del Principe dei Non Morti, la statuetta cresce fino a raggiungere i 4,5 m e si trasforma in un simulacro di Orcus, di aspetto identico a quello della scultura.

È un non morto che non può essere scacciato e può essere ferito solo da armi magiche con un bonus di +3 o superiore. Inoltre, è immune a freddo, fuoco ed elettricità, al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Tuttavia, l'acqua sacra gli infligge 1d8 ferite.

In combattimento, vince sempre l'iniziativa e sfera due attacchi per round. La verga, usata come una mazza, provoca 1d6+5 ferite e il bersaglio subisce gli effetti di un *dito della morte*, mentre la coda velenosa infligge 2d4 ferite e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno per non morire all'istante.

Se un personaggio viene ucciso dal simulacro, si trasforma immediatamente in un ghaist asservito a Orcus e subito attacca i suoi ex alleati. Niente può farlo tornare in vita, nemmeno l'incantesimo *desiderio*.

Quando viene ridotto a 0 pf, il simulacro si riduce nuovamente alle dimensioni della statuetta, quindi si sgretola in mille pezzi con una tremenda puzza di marciume, lasciando al suo posto un mucchietto di frammenti del materiale con cui era costruito e cenere, oltre alle due pietre magiche che ne costituivano gli occhi e che possono essere raccolte senza pericolo.

Teschio esplosivo

Num. mostri:	2d6 (3d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (getto di fiamme)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	13

I teschi esplosivi sono dei non morti che hanno l'aspetto di crani umani circondati da uno strano alone di luce. Fluttuano nell'aria a gran velocità e sono molto difficili da centrare. Il loro attacco consiste in un getto di fiamme che colpisce automaticamente un avversario entro 3 m, infliggendogli 1d4 ferite. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, i materiali infiammabili che trasporta potrebbero prendere fuoco, come se venissero toccati da una torcia.

Questi mostri nascondono però anche un altro pericolo. Quando vengono ridotti a 0 pf, esplodono simulando gli effetti di una *palla di fuoco* che causa 5d6 ferite. Ciò può facilmente provocare una reazione a catena se ci sono altri teschi esplosivi nell'area di effetto della detonazione.

Possono venire feriti anche dalle armi normali ma non possono essere scacciati e, come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello della sopravvivenza

Indossando l'anello e consumando le cariche che contiene, il personaggio può sopravvivere senza bere, mangiare e respirare. Nel momento in cui viene rinvenuto, l'anello ha 1d100+100 cariche. Spendendone una, chi lo indossa può fare a meno di cibo e acqua per 24 ore oppure può sopravvivere senza respirare per un'ora.

Corona di ferro (artefatto)

Questo artefatto è stato forgiato con il contributo del demone Orcus, Principe dei Non Morti, e conferisce a chi lo indossa il potere di controllare le creature viventi, in maniera simile ma non identica all'incantesimo *comando*. In aggiunta alle normali azioni cui ha diritto, ogni round l'indossatore può impartire mentalmente a un soggetto entro 3 m un comando di una sola parola, al quale la vittima deve obbedire al meglio delle sue abilità. Il comando deve essere un imperativo, come avvicinati, cadi, vattene, fermati, inginocchiati, dormi, ecc. Sebbene al bersaglio possa venir impartito l'ordine di "morire", questo lo fa semplicemente svenire per un singolo round. Visto che il comando funziona a livello mentale, non è necessario che l'indossatore sia in grado di parlare la lingua del soggetto prescelto. Solo un bersaglio con almeno altrettanti livelli/DV o Intelligenza dell'indossatore ha diritto a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi.

Il potere della corona funziona su tutti gli esseri viventi, tranne quelli completamente privi di intelletto (come la maggior parte degli insetti, dei vermi giganti e delle melme), ma non ha effetto sulle creature che non sono vive nel vero senso del termine (per esempio i non morti, i golem o le statue animate).

Inoltre, se viene indossata da un non morto, lo rende immune al potere di scacciare dei chierici.

Come molti artefatti, la corona di ferro ha degli effetti secondari insoliti e sgradevoli. Innanzitutto, l'allineamento dell'indossatore diventa gradualmente caotico malvagio nel corso del tempo, se non lo è già. In secondo luogo, l'uso ripetuto provoca una lenta mutazione nell'aspetto, che diviene sempre più simile a quello di un cadavere rinsecchito. Infine, il possessore inizia a ispirare repulsione in tutti gli altri esseri viventi, dapprima in maniera leggera e quindi sempre più forte.

Cotta di maglia elfica

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

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

Fascia della potenza

Questo oggetto, simile a una striscia di cuoio rinforzato con piccole borchie di metallo, va indossato sulla parte superiore del braccio, tra la spalla e il gomito. Può essere utilizzato dai personaggi di qualsiasi classe e portato anche sotto l'armatura.

La fascia può essere attivata a comando fino a un massimo di tre volte al giorno per conferire a chi la porta For 18 per 1d4 turni, con i relativi bonus al colpire, infliggere ferite e forzare porte.

Inoltre l'indossatore, quando combatte disarmato, ottiene per lo stesso periodo di tempo un bonus di +4 ai tiri per colpire e raddoppia le ferite inflitte.

Il bonus di Forza derivante da questo oggetto magico non può essere combinato con nessun altro effetto che modifichi lo stesso attributo.

Giustacuore di seta imbottita

Questo indumento di fattura squisita può essere indossato senza intralcio sopra una tunica o un vestito ampio oppure sotto un qualsiasi altro tipo di armatura. È magico e riduce di un punto la CA di chi lo porta. È utilizzabile anche dai maghi.

Verga della salute

Questa verga, che al momento del ritrovamento contiene 2d6 cariche, può essere utilizzata dai personaggi di qualsiasi classe. Cura 1d6+1 punti ferita (per un massimo di 12 volte al giorno), senza spendere nessuna carica. Questo effetto può essere utilizzato sulla stessa creatura solo una volta al giorno. Inoltre, al costo di una carica, la verga può lanciare gli incantesimi *cura cecità*, *cura malattia*, *neutralizza veleno* e *cura ferite critiche*.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content"

means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Poltergeist from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

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 "Lich Priest" by Felipe Gaona, "Publisher's Choice Quality Stock Art © Rick Hershey / Fat Goblin Games".

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission. Some artwork © STEVE ROBERTSON, used with permission.

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

CHDDM1 Il Sigillo d'Ambra, copyright 2017 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