

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

L'Ira della Grande Serpe  
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Enrique Meseguer  
Illustrazioni: David Lewis Johnson, Earl Geier, Mariana Ruiz Villarreal, William McAusland  
Mappe: Dyson Logos  
Grafica: Chimerae Hobby Group

**Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.**

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2019 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDM2 - 1ª Edizione - Dicembre 2019

## INDICE

Introduzione	4
Retroscena della vicenda	4
La profezia	6
Effetti degli incubi notturni	6
Iniziare l'avventura	8
La Foresta dei Sospiri	8
Il colosso della terra	15
Le grotte sotterranee	16
La tana del drago d'ombra	20
Il Labirinto	22
Il tempio di Geryon	33
Lo scarabeo tellurico	36
Concludere l'avventura	37
Nuovi mostri	38
Nuovi oggetti magici	42
Nuovi incantesimi	43
La profezia (da consegnare ai giocatori)	44
Mappa G – Le grotte sotterranee	24
Mappa L – Il Labirinto	25
Mappa T – Il tempio di Geryon	25

## Abbreviazioni

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

---

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

### Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

### Avviso per i giocatori

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

### Ambientazione

L’ira della Grande Serpe è un’avventura per personaggi veterani di livello 15-20, che metterà i personaggi di fronte alle trame di un potente arcidiavolo. Per il successo della missione, è opportuno che il gruppo abbia una varietà di classi al suo interno, in modo da poter far fronte alle diverse situazioni che si presenteranno. In particolare, potrebbero rivelarsi utili un chierico (dato l’alto numero di non morti nella foresta), un ladro (per far fronte alle molte trappole nei sotterranei) e un mago (per la ricostruzione della statua nel finale). Inoltre, gli angosciosi sogni che tormenteranno i PG li costringeranno ad agire nel minor tempo possibile. Il master può collocare il modulo in qualsiasi area del proprio mondo di gioco, visto che l’intera storia si svolge in una zona geografica ristretta e isolata.

## RETROSCENA DELLA VICENDA

### Il tempio dimenticato

Da tempo immemorabile un antichissimo tempio dedicato all’arcidiavolo Geryon, detto anche la Grande Serpe e patrono dei minotauri, si trova nascosto nei pressi di un labirinto sotterraneo al centro della famigerata Foresta dei Sospiri, un luogo il cui solo nome evoca terrore e superstizione. L’esistenza del santuario, eretto in un lontanissimo passato dalla tribù di minotauri che a quell’epoca dominava il territorio e che ancora oggi difende il sacro edificio, è praticamente sconosciuta a tutti, perciò il luogo non è mai stato violato da profanatori o saccheggiatori in cerca di ricchezze.

Al completamento della costruzione, l’arcidiavolo in persona – gratificato dalla devozione dimostrata dai suoi fedeli – apparve alla congregazione per consacrare il luogo in maniera speciale, infondendo una parte dei suoi poteri nell’effigie di pietra che lo rappresentava, eretta nel tempio. Egli pose nel pungiglione d’oro sulla punta della coda del simulacro un frammento della propria essenza, beneficiando in tal modo d’una speciale protezione il devoto clan di minotauri. Racchiusi nel loro dedalo sotterraneo di roccia e pietra, i mostri continuarono a prosperare, ritirandosi sempre più progressivamente dal mondo esterno per dedicarsi anima e corpo alla venerazione del loro diabolico signore.

Il Labirinto, com’è semplicemente chiamata la dimora dei minotauri, è scavato nelle viscere della terra, proprio nel cuore di un complesso di colline che sorge nel bel mezzo della Foresta dei Sospiri, un luogo che da sempre viene evitato da tutte le creature viventi per via della sua sinistra e affatto meritata reputazione. Le colline, completamente ricoperte dalla vegetazione, sono invisibili dall’esterno della selva maledetta che le circonda e le protegge coi suoi lugubri rami infestati, per cui sono rimaste ignorate e indisturbate dal resto del mondo negli ultimi decenni. Di recente, però,

una assai peculiare creatura – uno scarabeo tellurico – ha fatto la sua comparsa nella zona, prendendo dimora nel sottosuolo e provocando un terremoto abbastanza potente che ha scosso la regione e sconvolto le fondamenta della terra in cui si trova il Labirinto, adiacente al tempio. La struttura è rimasta danneggiata, così come l'effigie di Geryon al suo interno, tanto che la coda serpentina – spezzandosi – ha fatto staccare dalla statua il pungiglione infuso della potenza dell'arcidiavolo. Ciò ha provocato l'ira della Grande Serpe (e, incidentalmente, dato il titolo al modulo), che ora si sta subdolamente propagando a tutti i territori circostanti.

### Vendicatori astrali

La furia vendicatrice di Geryon non s'è palesata, come molti si sarebbero potuti aspettare, con orde di non morti, infestazioni di mostri e sciame di disgustose creature dediti alla devastazione indiscriminata. Invece, la subdola e contorta mente dell'arcidiavolo ha messo a punto una rappresaglia ben più infida. Piuttosto che manifestare la sua vendetta in maniera palese a tutti, ha scatenato un'orda di diavoli-vampiri astrali che stanno perseguitando le personalità più importanti della zona durante il sonno – inclusi ovviamente i PG, che hanno ormai raggiunto un livello di esperienza tale da rientrare in questo novero. In questo modo Geryon intende colpire prima di tutto i vertici strategici del regno, per farlo precipitare nel caos, cosicché i suoi seguaci possano approfittare della situazione per riprendersi il potere che avevano un tempo.

I diavoli-vampiri dimorano nel Piano astrale, quindi non esistono realmente in quello materiale, ma possono interagire con le creature di questo mondo durante i sogni. Sono loro che causano gli incubi più vividi e la cosiddetta paralisi del sonno, in cui le vittime sperimentano esperienze terribili come se fossero sveglie e, anche se non sono in grado di muoversi o parlare, sono perfettamente cosce di ciò che avviene attorno a loro. Questi esseri si nutrono dell'energia psichica prodotta dalla paura di coloro che perseguitano, diventando quindi progressivamente più forti col passare del tempo e, contemporaneamente, indebolendo sempre di più la preda, fino a farla morire.



Vista la particolare natura dei mostri, non è possibile in alcun modo combatterli sul Piano materiale, mentre su quello astrale sono troppo sfuggenti per poter essere affrontati. Inoltre, ogni singola vittima è perseguitata da un diavolo-vampiro “personale”, che gli altri non percepiscono

e con cui non possono rapportarsi in alcun modo. L'unica maniera per liberarsi di questi scomodi visitatori notturni è dunque porre fine alle cause che hanno scatenato il loro intervento. In questo caso, bisogna quindi placare la collera di Geryon.

### Incubi troppo reali

L'avventura vera e propria inizia una settimana circa dopo il terremoto che ha scosso, fortunatamente senza danni importanti, la zona in cui si trovano i PG. Da qualche giorno gli esponenti più importanti della comunità – spetta al master definirli con precisione, in base alla sua personale campagna di gioco – sono tormentati da incubi sempre più spaventosi. Nessuno di loro riesce a ricordare con precisione di cosa si tratti, sanno soltanto che – poco prima di svegliarsi – sperimentano la spiacevole e angosciante sensazione di avere un peso sul petto, quasi da togliere loro il respiro e soffocarli. All'inizio non hanno dato molta importanza alla cosa, attribuendola probabilmente all'ansia provocata dal recente evento sismico, ma ora la situazione si è fatta più pressante.

Al risveglio, infatti, le vittime provano una sempre crescente spossatezza e una diffusa sensazione di malessere, oltre a un'inquietudine che pare non abbandonarle mai del tutto. Si tratta degli effetti causati dagli attacchi notturni dei diavoli-vampiri (vedi il relativo paragrafo per ulteriori informazioni), che in alcuni casi stanno logorando rapidamente i malcapitati di turno. Pure i PG hanno avuto le prime avvisaglie di quanto è in atto, anche se non in maniera così grave come altri malcapitati.

I personaggi verranno contattati da una o più figure importanti della comunità per investigare su questi fatti. Spetta al master decidere esattamente chi affiderà loro l'incarico: un patriarca della chiesa locale, un ricco mercante, un influente politico, un membro della famiglia regnante, ecc. La cosa fondamentale è che il gruppo abbia bene in mente l'urgenza e la massima rilevanza della questione, e che si trovi nella posizione di non poter rifiutare la richiesta. D'altronde, il fatto che anche i PG stanno vivendo le stesse tribolazioni dovrebbe essere uno sprone sufficiente ad agire con celerità e senza bisogno di ulteriore sprone. La gestione della parte introduttiva dell'avventura è volutamente lasciata alla fantasia del master, che saprà senza dubbio toccare le giuste corde per motivare al meglio il proprio gruppo di gioco.

### Un sogno premonitore

Il maggiore indizio che aiuterà i PG nella via da seguire per portare a termine la missione è il sogno avuto dal gran sacerdote di una delle chiese del luogo, preferibilmente quella di una divinità legale e/o buona. Il master dovrà decidere con precisione di quale culto si tratta, in base alla sua specifica campagna di gioco. Il patriarca ha avuto una visione onirica, senza dubbio alcuno inviata dal suo dio protettore, il quale ha voluto metterlo al corrente che un antico male si è risvegliato e costituisce un pericolo per tutte le terre circostanti. Se poi nel gruppo è presente un chierico o un paladino che venera la stessa divinità del gran sacerdote, le cose saranno ancora più facili per il master, che potrà coinvolgere con maggior semplicità i nostri eroi.

In caso contrario, per i PG sarà comunque pressoché impossibile resistere alle pressioni che vengono fatte loro da tutte le più alte cariche politiche, religiose, militari ed economiche del regno.

Come ogni profezia che si rispetti, anche quella ricevuta dal sommo sacerdote non è troppo chiara, ma è stata rivelata sotto forma di oracolo piuttosto vago. L'alto prelato sarà più che sollecito nel convocare i personaggi per metterli al corrente del proprio sogno. Il dio – avvolto in un alone di luce sacra – è apparso al sant'uomo rivolgendogli, con voce stentorea e sovrumana, calma e terribile allo stesso tempo, le parole riportate più avanti. Per convincere i PG che la cosa li riguarda in prima persona, oltre agli incubi che li tormentano e che dovrebbero essere una motivazione sufficiente, il patriarca dirà loro che – mentre il nume scompariva in un bagliore accecante – gli ha inviato una repentina visione in cui giura di aver riconosciuto proprio i personaggi, a suo dire quindi investiti della missione.

È fondamentale, specie in questa prima parte del modulo, che il master faccia un lavoro certosino di convincimento, praticamente “obbligando” i personaggi ad accettare l'incarico. Non è possibile prevedere a priori quali siano i mezzi più efficaci, che variano necessariamente per ogni singolo gruppo e campagna di gioco. Potrebbe bastare la richiesta di intervento fatta da qualche personalità di spicco, una lauta ricompensa di qualche tipo (non necessariamente monetaria: magari un titolo nobiliare, un feudo o la mano di qualche nobildonna), la fame di gloria e notorietà, la pressione o il ricatto da parte di qualcuno a cui non si può dire di no, la dedizione alla parola d'una divinità o del suo rappresentante in terra, oppure la salvaguardia della propria incolumità (non c'è modo di interrompere gli incubi notturni se non completando la missione) e – speriamo – anche il buon vecchio, semplice spirito d'avventura.

Qualche che sia la strada scelta dal master per coinvolgere i personaggi nella trama, una volta che tutto è pronto, si può passare alla sezione successiva.

## LA PROFEZIA

Nel tempio segreto da tempo è venerato  
Un cupo arcidiavolo di spire ammantato  
Ora che la sua trista effigie è spezzata  
L'ira della Grande Serpe s'è scatenata.

Sorgete, eroi! Su, mettetevi in cammino  
Nel cuore del bosco più tetro e mortale  
Troverete ad attendervi il vostro destino  
Fra le anime perse e un cipiglio fatale.

Tra i colli selvosi è la via perigliosa  
Dall'antro difeso scende nel profondo  
Protetto dalle stesse ossa del mondo  
Infine nel grembo della terra ombrosa.

Di coraggio e speme armatevi orsù  
Ripristinate l'effigie intatta e pura  
E non ci saranno altri incubi quaggiù  
Saprete assurgere a gloria imperitura?

L'indizio contenente il testo della profezia deve essere consegnato ai giocatori durante il prologo dell'avventura, in modo tale che possano studiarlo e cominciare a ragionarci su. Ci sono alcune informazioni di pubblico dominio, che il master può rivelare dietro semplice richiesta, e altre più oscure che toccherà ai PG interpretare e dipanare nel corso del gioco. Di seguito è riportata una breve spiegazione.

Nella prima quartina è spiegato l'incipit dell'intero modulo. Si parla del tempio segreto e dell'arcidiavolo che vi è venerato, oltre che dell'incidente (causato dal terremoto) che ne ha danneggiato la statua, scatenando l'ira della Grande Serpe. Qualsiasi PG chierico o mago, oppure con nozioni legate alla religione, ai piani d'esistenza del multiverso o ai culti diabolici, sarà a conoscenza del fatto che Geryon risponde proprio a tale appellativo. Una ricerca presso qualsiasi biblioteca religiosa (o un colloquio con un membro della chiesa locale) porterà allo stesso risultato. Il master dovrebbe fornire delle informazioni generali sull'arcidiavolo; in nessun caso, invece, è opportuno svelare la presenza dello scarabeo tellurico né i suoi poteri.

Nella seconda strofa viene spiegato il luogo dove occorre cercare. Chiunque abbia una minima dimestichezza col territorio capirà immediatamente il riferimento alla Foresta dei Sospiri che si dice, infatti, sia infestata da spiriti inquieti. Il “cipiglio fatale” è un riferimento allo sguardo mortale dei catoblepa che vivono in alcune aree del bosco, ma questo nessuno può saperlo. Il master dovrebbe fornire qualche dettaglio in più sulle leggende riguardanti il bosco maledetto ai PG che chiedono specificamente notizie in tal senso, prendendo spunto da quanto riportato nella sezione “La Foresta dei Sospiri”.

La terza parte descrive la via da seguire per giungere al confronto con il colosso che sorveglia l'ingresso della caverna. Ai PG viene, infatti, suggerito di cercare l'ingresso dell'antro che scende sotto le colline, fin nelle grotte sotterranee – difese da un drago d'ombra – che sbucano nel Labirinto vero e proprio. Ciò che il sibillino oracolo non svela è il modo in cui è possibile sconfiggere il coriaceo custode del passaggio.

L'ultima sezione illustra come scongiurare la furia dell'arcidiavolo: i personaggi dovranno ripristinare l'integrità della statua che lo raffigura, rimettendo al suo posto il pungiglione. Solo in questo modo Geryon si placherà e smetterà di inviare i diavoli-vampiri che stanno causando gli incubi notturni, facendo cessare la mortale minaccia che grava inesorabile sui personaggi. Prima di far ciò, avranno anche l'incombenza di sbarazzarsi del titanico scarabeo tellurico, per evitare che il problema possa ripetersi in futuro.

## EFFETTI DEGLI INCUBI NOTTURNI

Come spiegato in precedenza, la presenza dei diavoli-vampiri astrali è alquanto peculiare e non c'è modo di sbarazzarsene tranne eliminando la causa che li ha fatti comparire. Nella situazione attuale, occorre placare l'ira funesta di Geryon riunendo il pungiglione alla statua.

Non c'è alcuna maniera di interagire con le creature o sconfiggerle. I mostri assumono un aspetto diverso a seconda della persona che stanno tormentando, visto che appaiono come una delle peggiori paure della vittima.

Potrebbe trattarsi di un essere spaventoso, un fantasma scheletrico, una strega orribile, un demone indefinito con occhi di brace o qualsiasi altra cosa. La forma non è importante, perché gli effetti sono sempre identici.

Ogni notte, poco prima del risveglio, il master deve tirare segretamente 1d12 per ogni PG. Se il risultato è 8 o superiore, il diavolo-vampiro si manifesta a turbare i sogni di quel personaggio. Per ogni notte consecutiva trascorsa senza l'apparizione del mostro, il master deve aggiungere un modificatore di +1 cumulativo al risultato del tiro del dado, rendendo così sempre più probabile la comparsa del temuto avversario (es. +1 dopo la prima notte, +2 dopo la seconda, ecc.). Dopo che gli avventurieri avranno raggiunto il tempio di Geryon, nell'ultima parte del modulo, gli incubi si verificheranno con un risultato di 6 o più su 1d12. Ciò rispecchia l'impazienza dell'arcidiavolo e il crescere della sua furia, ora che l'obiettivo si fa sempre più vicino.

Inoltre, ciascun PG avrà già sperimentato 1d4+1 "visite" notturne (tirare separatamente per ognuno) nel periodo precedente all'inizio dell'avventura vera e propria. Il master deve tenere accuratamente traccia di quante volte la creatura astrale si è manifestata a ogni singolo PG e applicare le conseguenze indicate nella tabella che segue:

N. di manifestazioni	Penalità*	Ferite**
1-5	Nessuna	No
6-8	-1	No
9-12	-2	1d4
13-15	-3	2d4
16-17	-4	3d4
18	-6	4d4
19	-8	6d4
20	n/a	Morte†

\* La penalità si applica a tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica (ma non alle ferite inflitte), anche se la vittima non è stata visitata dal mostro durante la notte. Rappresenta il crescente stato di ansia, inquietudine e terrore che si impossessa dei personaggi col passare del tempo. Non c'è modo di annullarla, se non completando con successo l'avventura.

\*\* Se la creatura astrale si è manifestata durante la notte, causa alla vittima l'ammontare di danno indicato, che va sottratto ai punti ferita al risveglio. Se i pf scendono a zero o meno, il personaggio muore durante il sonno. Se un PG in grado di lanciare incantesimi subisce delle ferite durante la notte, non sarà in grado di memorizzare nuovi incantesimi per il giorno successivo, anche se potrà usare normalmente quelli che ha ancora disponibili.

† Quando una vittima viene assalita per la ventesima volta dal mostro astrale, è automaticamente sopraffatta e uccisa durante il sonno.

Come se non bastasse, una volta che il numero di manifestazioni è superiore al punteggio di Saggezza della vittima, il PG perde temporaneamente 1d4-1 punti di Cos per ogni ulteriore apparizione del demone-vampiro. Questi punti sono riguadagnati al ritmo di 1d3 per notte se il personaggio riesce a riposare tranquillamente, senza essere tormentato dalla sua nemesi astrale. Se il punteggio di Costituzione scende a zero o meno, la sfortunata vittima

muore durante il sonno a causa dello shock e della spossatezza.

### Vegliare i dormienti

I personaggi potrebbero decidere di vegliarsi a turno per evitare le conseguenze nefaste dell'apparizione dei diavoli-vampiri. Tuttavia, come visto in precedenza, i mostri sono strettamente legati al singolo individuo e non c'è modo di interferire con la loro attività. Se un PG è sveglio e presente mentre qualcuno è sotto attacco della creatura astrale, non si accorgerà di nulla, perché la vittima soggiace agli effetti della paralisi del sonno, che le impediscono di muoversi e parlare. Non c'è modo di svegliare un PG che sta subendo l'assalto di un essere del sogno.

### Resistere al sonno

Un personaggio potrebbe cercare di restare sveglio il più a lungo possibile per evitare nuove, indesiderate apparizioni della creatura astrale che lo tormenta. Per ogni 24 ore trascorse senza dormire, il PG deve riuscire in una prova di Costituzione con una penalità di -2 per ogni giorno che ha passato insonne, oppure cederà al sonno, rischiando così un nuovo assalto del mostro.

Indipendentemente dal risultato della prova, un personaggio crollerà addormentato dopo che saranno trascorsi un numero di giorni consecutivi di vigilanza continua pari a 1/3 del suo punteggio di Costituzione (arrotondato per difetto). Se vuole ulteriormente complicare le cose, il master può inoltre applicare una penalità cumulativa di -1 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica per ogni giorno consecutivo che un PG trascorre senza dormire. Queste penalità svaniscono non appena il personaggio si concede una notte completa di riposo (anche se durante il sonno ha la sfortuna di essere assalito dal diavolo-vampiro).

### Atmosfera da incubo

Il master deve ricordare che, qualunque cosa facciano, i personaggi non saranno in grado di rallentare in alcun modo la persecuzione che subiscono mentre dormono dalle creature astrali. È una lotta impari, senza speranza, che ha lo scopo di costringere il gruppo a procedere con ritmi serrati nella risoluzione dell'avventura.

Se lo ritiene opportuno, comunque, il master può modificare sia la frequenza con cui appaiono i diavoli-vampiri che le conseguenze delle loro visite nei sogni dei PG. Questa opzione è tuttavia fortemente sconsigliata, perché aumenterebbe troppo drasticamente le possibilità di successo dei personaggi.

Nell'arco di tutto lo svolgimento del modulo, il master deve costantemente rimarcare la sempre maggiore sensazione di angoscia, che poi si trasforma in timore e quindi in terrore puro man mano che il personaggio subisce maggiori attacchi dal mostro – e penalità più grandi nel corso del gioco. Questo aspetto psicologico è uno dei punti salienti che contribuiscono a creare l'atmosfera dell'avventura e gran parte della buona riuscita del modulo dipende anche da come il master saprà rendere l'effetto opprimente degli incubi notturni che attanagliano i PG.

---

## INIZIARE L'AVVENTURA

Una volta che il master sarà riuscito a convincere i PG a farsi carico dell'impresa – in qualsiasi modo ritenga più opportuno, come ampiamente rimarcato in precedenza – è tempo che il gruppo si metta all'opera senza indugiare oltre. Il viaggio dal luogo di inizio dell'avventura alle propaggini della Foresta dei Sospiri richiederà solamente quattro giorni e sarà interamente privo di eventi. I personaggi potranno avvalersi del rapido e sicuro servizio di corrieri reali, con cavalli freschi a ogni stazione di posta e strade battute da percorrere. Qualsiasi alternativa i PG potrebbero avere per viaggiare non sarà probabilmente più veloce di quanto offerto loro e inoltre il master dovrebbe considerare sia la possibilità di imbattersi nei mostri erranti che quella di smarrirsi, complicando ulteriormente la situazione. Se, tuttavia, i personaggi dovessero decidere di usare mezzi propri, il master può concederglielo, a patto che le proposte siano ragionevoli. Nel caso in cui i nostri eroi decidano di avvalersi di *teletrasporto* o simili stratagemmi, nessuno di loro conoscerà la zona di arrivo. Nell'ipotesi migliore, uno studio del posto attraverso la *chiaroveggenza* o equivalente permetterà di considerare il luogo di destinazione come "visto una volta", con i rischi conseguenti.

Quando i PG saranno giunti al limitare della Foresta dei Sospiri, quale che sia il modo, è tempo di proseguire con la sezione successiva.

## LA FORESTA DEI SOSPIRI

Questa selva è molto fitta e intricata, una sorta di labirinto naturale che circonda quello vero e proprio in cui dimorano i minotauri, nel profondo delle colline. È un viluppo di alberi, cespugli e arbusti che prosperano in maniera quasi morbosa, aggrovigliandosi tra loro in un mortale abbraccio. La sua estensione è tale che per attraversarla in linea retta da una parte all'altra sono necessarie quasi due settimane di cammino a piedi. L'atmosfera che regna tra i suoi rami è così lugubre che nessun animale osa avventurarsi al suo interno.

Gli alberi sono talmente alti e frondosi da impedire il passaggio della luce del sole e persino quello del vento, cosicché le foglie non stormiscono mai e ciò, unito all'assenza dei rumori di vita animale, fa gravare sull'intera foresta un silenzio cupo e opprimente, paradossalmente quasi assordante, che alla lunga crea un clima generale ancor più inquietante, contribuendo a confondere i sensi dei malcapitati che si addentrano in questo luogo di morte e disperazione.

Dal calar del sole fino alla tarda mattinata, sull'intero territorio della foresta scende invariabilmente una fitta nebbia, che tutto ammantava come un macabro sudario impalpabile e concorre decisamente a rendere l'intero ambiente più spettrale e tetto. Coloro che sono così sfortunati o avventati da trascorrere la notte nel bosco si ritrovano, il mattino dopo, completamente inzuppati da un velo di umidità che penetra sin nelle ossa in un livido abbraccio. Ciò avviene in ogni stagione dell'anno e indipendentemente dalle condizioni atmosferiche che regnano al di fuori dell'area occupata dagli alberi.

All'interno della Foresta dei Sospiri non ci sono sentieri tracciati e anche se i visitatori si prendono la briga di aprirsi

con la forza dei percorsi nella foresta, questi scompaiono misteriosamente il giorno successivo, quasi che il bosco li inghiotta nuovamente e non tolleri intrusioni di sorta nelle sue verdi viscere. Vista dall'altro, la zona appare come una sterminata e ininterrotta distesa di alberi, che formano una copertura impenetrabile che nulla lascia intravedere del territorio sottostante. Dal cielo non è possibile individuare alcuna caratteristica riconoscibile che aiuti a orientarsi all'interno della selva sottostante: non sono nemmeno distinguibili le aree di paludi e colline, visto che il manto verde ricopre uniformemente ogni cosa.

Alle propaggini della foresta c'è una fascia meno intricata rispetto all'interno, ma questa zona può essere attraversata in poco più di una giornata di cammino. Dopodiché si entra nel fitto di alberi allampanati che oscurano il cielo con un tetto di foglie che pare infinito, mentre il sottobosco è quasi assente a causa della pochissima luce che riesce a giungere fino a terra. Soltanto macchie di arbusti e rovi spinosi appaiono qua e là, quasi fossero bubboni purulenti che spuntano dal terreno malsano. Nemmeno una corrente d'aria scuote le innumerevoli fronde, visto che il vento non penetra mai qui dentro. La luce del giorno è simile a quella di un tenue crepuscolo e dopo il calar del sole tutto sprofonda in un'impenetrabile oscurità. Nel cuore tenebroso del bosco si trova una malsana palude, un pantano dal fondo melmoso costellato di ruscelli senza nome che è la dimora dei fatali catoblepa, misteriose creature dall'aspetto bizzarro e dallo sguardo mortale. Proprio al centro degli acquitrini si ergono le colline nelle cui profondità si apre il Labirinto che dà accesso al tempio della Grande Serpe.

Ma la reputazione della foresta è persino più spiacevole di quella che potrebbe derivare dalle sue condizioni ambientali. Le leggende vogliono, infatti, che le persone vengano attratte all'interno del bosco da malvagie forze soprannaturali, che le inducono a perdersi nei meandri di questo dedalo d'alberi finché la disperazione si impossessa dei malcapitati, i quali non vedono altra via di uscita oltre quella di uccidersi, pur di sfuggire alla presa della selva. Si dice che sia un luogo infestato da fantasmi e demoni che istigano alla morte tutti gli uomini che riescono ad attirare tra le fronde. Coloro che vanno incontro a questa tragica fine divengono poi, loro stessi, anime perdute prigioniere della foresta e sono condannate a rimanere eternamente intrappolate tra i suoi alberi contorti, per infoltire le schiere degli spiriti inquieti costretti nel limbo della non vita, il cui unico scopo è indurre altri sventurati a unirsi al loro destino. Nei racconti tramandati accanto al fuoco dal popolino, sono chiamati "spiriti vendicativi" (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), esseri disincarnati senza pace che affollano la foresta e contribuiscono a renderla sempre più deleteria per i viventi, e che sono tanto più pericolosi quanto più tempo hanno trascorso nel bosco.

Nessuno sa cosa ci sia di vero in queste dicerie, eppure resta il fatto che molte macabre testimonianze alimentano le chiacchiere. Infatti, i coraggiosi o i temerari che hanno avuto l'ardire di penetrare, anche per pochi chilometri, nella fascia più esterna della foresta hanno potuto testimoniare che ovunque ci sono cadaveri in vari stadi di decomposizione. Sono i resti di coloro che hanno scelto questo luogo per darsi la morte, nella maggior parte dei casi



impiccandosi ai rami ritorti, tanto che le piante paiono delle forche cariche di macabri frutti umani in putrefazione appesi a delle corde.

A nulla sono serviti i tentativi di trasformare la foresta in un luogo più salubre. Chi l'ha visitata difficilmente ne è uscito e persino le autorità hanno rinunciato a controllare la zona, limitandosi semplicemente di tanto in tanto a superficiali e frettolose incursioni nei boschi più esterni, ai cui confini sono stati apposti dei cartelli che mettono in guardia i viaggiatori sulla pericolosità della zona e raccomandano loro di evitarla come la peste. Sono davvero pochi quelli che hanno ignorato gli avvisi e sono tornati indietro per raccontarlo...

### **Esplorare la foresta**

Come già detto, all'interno della Foresta dei Sospiri non ci sono sentieri, strade o altri punti di riferimento noti che i

personaggi possono seguire con sicurezza senza alcun timore di smarrirsi, per cui perdere l'orientamento è relativamente facile. Anche se qualcuno dei PG potrebbe avere la pensata di librarsi in volo sopra il verde baldacchino degli alberi, il bosco gli sembrerà tutto uguale e ciò non aiuterà il gruppo a individuare le colline, né tantomeno il punto preciso in cui si apre l'accesso alle grotte sotterranee che conducono al Labirinto.

Per gestire il viaggio all'interno della foresta, piuttosto che optare per una perlustrazione con tanto di mappa, il master dovrà far giocare una serie di incontri che caleranno i personaggi nell'atmosfera del luogo, tanto più opprimente quanto più ci si addentra nei suoi meandri.

Tra l'altro, usando questo accorgimento sarà possibile far vivere appieno agli avventurieri la tetra esperienza che li attende, rendendo l'esplorazione della Foresta dei Sospiri

ancor più interessante e pericolosa, mettendoli di fronte alle misteriose creature che la abitano.

Se i PG dovessero insistere per accamparsi nel bosco più del tempo strettamente necessario, ad esempio per recuperare le forze o guarire, il master deve scoraggiarli facendoli assalire durante il riposo da alcuni degli spiriti vendicativi che infestano la selva, oltre a perseguitarli coi terribili incubi che li tormentano e stanno diventando sempre più spaventosi e debilitanti.

### Incontro 1 – Approccio alla foresta

Quando i PG raggiungono i confini della Foresta dei Sospiro e la vedono per la prima volta, il master deve fornire loro una breve descrizione attingendo alle informazioni riportate nella descrizione generale fornita in precedenza.

Eventuali guide e animali si fermeranno qui e non seguiranno il gruppo all'interno del bosco, nemmeno se saranno costretti a farlo con la forza. Sia gli uomini che le cavalcature tremeranno visibilmente e scapperanno alla prima occasione, giungendo a preferire la morte piuttosto che la permanenza sotto l'opprimente cappa degli alberi. In ogni caso, il master deve fare in modo che non sopravvivano a lungo alle insidie in agguato nella selva. Una volta nella foresta, i PG saranno soli contro le creature che la infestano...

### Incontro 2 – Fili di Arianna

Dopo una mezza giornata di cammino, il master deve leggere a voce alta:

State avanzando nella foresta da poco più di cinque ore e già siete irrequieti per l'atmosfera in cui vi trovate immersi. Più di una volta avete notato la presenza di numerosi spaghi e cordicelle di vari colori, spesso spezzati o ingarbugliati, che alcuni dei visitatori della selva hanno pensato bene di utilizzare come una sorta di "filo di Arianna" per non smarrirsi. In molti casi, purtroppo per loro, vi sembra che la precauzione si sia rivelata del tutto inutile. Difatti vi siete spesso imbattuti nei segni inequivocabili delle vittime della foresta, che hanno ceduto al tenebroso richiamo degli spiriti e si sono tolte la vita, quasi sempre impiccandosi ai rami contorti degli alberi. I cadaveri, spesso ce ne sono fino a una dozzina nel raggio di poche centinaia di metri, penzolano come macabre marionette disarticolate appese per il collo a una corda. I miseri resti sono in vari stadi di putrefazione – alcuni sembrano morti da pochi giorni, mentre altri mostrano chiari i segni degli insetti saprofagi. La loro pelle è gonfia e biancastra, oppure di un malsano blu livido, o persino marrone e simile al cuoio. Spesso gli occhi, il naso e le labbra non ci sono più, dando un aspetto ancor più raccapricciante alla scena. Delle spoglie più vecchie, infine, spesso non restano che ossa sbiancate e pochi brandelli di abiti, o teschi che spuntano qua e là come lugubri funghi.

Se i PG, ispirati dai tentativi per orientarsi fatti da chi prima di loro si è inoltrato nella foresta, decidono di usare stratagemmi simili, scopriranno al sorgere di ogni nuova alba che le loro precauzioni si sono rivelate inutili: gli spaghi saranno strappati, le tacche sugli alberi misteriosamente

scomparse, gli altri segni lasciati in giro diverranno introvabili e via scorrendo. Gli spiriti vendicativi che infestano la selva provvedono infallibilmente a vanificare qualsiasi accorgimento che i personaggi possono mettere in atto per meglio orientarsi all'interno del bosco.

Qualora i PG decidessero di perquisire i corpi dei suicidi, troveranno ben poco di interessante. Le vittime hanno addosso miseri averi personali di nessun valore e pochi spiccioli (equivalenti a una CT I + II + IV).

### Incontro n. 3 – Pendagli da forza

A metà mattinata del secondo giorno, il master deve leggere a voce alta:

Fino ad ora vi siete imbattuti in numerosi alberi dai cui rami pendevano cadaveri come frutti decomposti, ma quello che avete di fronte vi pare il più strano in assoluto. Qui, infatti, c'è un solo corpo appeso alla pianta. È quasi interamente putrefatto e gli abiti sono ridotti a brandelli. Gli insetti saprofagi hanno infierito pesantemente sui resti dell'impiccato: carni e ossa si intravedono al di sotto della pelle, che ha assunto il colore e la consistenza del cuoio. La cosa insolita è che la salma pare dondolare, anche se nella foresta non spira il più fiavole alito di vento. Prima che possiate avanzare oltre per indagare ulteriormente, la corda ormai marcia che assicurava il cadavere all'albero cede di schianto, facendolo precipitare a terra con un rumore secco e sgradevole che spezza per qualche attimo il lugubre silenzio del bosco.

Che i personaggi ci credano o meno, l'oscillazione del corpo era del tutto naturale, dovuta alla fune ormai logora che stava per rompersi. Tuttavia, mentre i PG investigano ulteriormente la cosa oppure ispezionano la zona, arriveranno alcuni spiriti vendicativi nel breve volgere di 1d4 round.

**Spiriti inquieti (3)** [All CM, Mov volo 45 m (15 m), CA 6, DV 5, pf 28, 23, 16, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1 + paralisi (tocco), TS G5, Mor 12, PX 800].

Sono immuni alle armi normali, ma sono vulnerabili a quelle d'argento e magiche, oltre che agli incantesimi.

**Spiriti senza pace (2)** [All CM, Mov volo 54 m (18 m), CA 5, DV 8, pf 47, 35, tpcCA0 12, Att 2, Fer 1d4 + strangolamento/2d4 + strangolamento (tentacoli), TS G8, Mor 12, PX 2.560].

Sono immuni alle armi normali, comprese quelle d'argento, ma possono essere feriti da quelle magiche e dagli incantesimi. I tentacoli hanno una gittata massima di 9 m e possono essere rivolti contro due bersagli differenti oppure contro lo stesso, nel qual caso godono entrambi di un bonus di +2 al tiro per colpire. Una volta che la vittima è stata colpita, il soffocamento continua automaticamente nei round successivi. Dopo essere stata afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10 (questa percentuale è dimezzata se è stata avviluppata con entrambi i tentacoli). Le creature

avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Tutti gli spiriti vendicativi sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. La sola vista di questi spiriti provoca disperazione e tendenze suicide nei vivi. Per ogni round trascorso al cospetto di queste creature, ogni vittima vede temporaneamente ridursi di un punto il suo valore di Saggezza. Se sono presenti più tipi di spiriti, ognuno contribuisce a sottrarre un punto supplementare di Saggezza (per esempio, se il gruppo sta affrontando contemporaneamente due spiriti inquieti, tre spiriti senza pace e uno spirito arrabbiato, ogni PG dovrà ridurre temporaneamente la sua Sag di tre punti per round). Quando la Sag raggiunge zero, lo sfortunato è talmente sconcertato da perdere ogni volontà di vivere. Tutto ciò che vorrà fare è uccidersi, ponendo fine alla sua inutile esistenza. Il master deve prendere il controllo del personaggio ed escogitare il metodo più rapido ed efficiente per farlo suicidare! I punti di Sag perduti vengono recuperati al ritmo di uno per turno dopo che anche l'ultimo degli spiriti è stato distrutto o scacciato. Tutti gli spiriti vendicativi vengono scacciati come se fossero creature speciali sulla tabella "Scacciare i non morti". Tuttavia, questi esseri sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite, e a *esorcismo*, che li uccide immediatamente.

Dopo essersi sbarazzati delle creature della foresta, i PG potranno effettuare una perquisizione del corpo, scoprendo che si tratta di quello di uno sfortunato avventuriero elfo che si è addentrato nel bosco qualche anno prima. Tutto il suo equipaggiamento è irrimediabilmente marcito, eccezion fatta per quello magico, che include una **spada +1, fiammeggiante**, una **cotta di maglia elfica** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), un **anello della protezione +1** e una **bacchetta della paura** con 4 cariche residue.

#### Incontro n. 4 – Albero dell'impiccato

Quasi al tramonto del secondo giorno, quando i PG stanno per fermarsi e allestire l'accampamento, il master deve leggere a voce alta:

La foresta intorno a voi sta cambiando. Gli alberi diventano sempre più alti, fitti e contorti, e la già poca luce pare affievolirsi ulteriormente. Ci sono sempre meno tracce della presenza di esseri umani che si sono spinti fin qui e il silenzio, se possibile, è ancora più atterrente.

Il gruppo ha superato la fascia esterna del bosco, quella con gli alberi più radi, e sta penetrando nel fitto della selva. Il master deve chiedere a ogni PG di fare una prova di Saggezza, senza spiegare il motivo. Chi la effettua con successo crederà di intravedere un movimento furtivo tra gli alberi, oppure un'ombra proprio al limitare del suo campo visivo, o qualcosa fluttuare fra i rami più alti, o magari di sentire lo scalpiccio di piedi che fanno scricchiolare le foglie sul terreno.

Si tratta di un effetto della suggestione della foresta, che non dà luogo ad alcun fenomeno reale, e tutte le indagini che i personaggi potranno fare non approderanno a nulla. L'accorgimento serve soltanto per tenere alta la tensione e rinfocolare la paranoia degli avventurieri.

#### Incontro n. 5 – Macabro feticcio

Nel primo pomeriggio del terzo giorno, il master deve leggere a voce alta:

Dopo giorni di orrori incessanti, costellati di cadaveri e angoscianti silenzi in un'atmosfera ossessiva, vi si presenta agli occhi una scena alquanto inaspettata, anche se non meno sconvolgente. Di fronte a voi si erge un gigantesco albero senza foglie, del quale non riuscite a stabilire il tipo, dai cui rami pendono quasi due dozzine di corpi impiccati, ormai quasi completamente disfatti dal processo di putrefazione.

Attorno a esso si trovano diversi cadaveri in avanzato stato di decomposizione. Uno di essi in particolare attira il vostro sguardo. Indossa una corazza di bande ed è impalato sulla sua stessa spada, in una sorta di tragico suicidio rituale. Non fate in tempo a muovere pochi passi che le salme a terra si sollevano e vi si avventano contro, mentre uno spirito vendicativo si manifesta da quella che vi sta davanti.

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

Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa. Come gli altri non morti sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

**Spirito arrabbiato (1)** [All CM, Mov volo 72 m (24 m), CA 2, DV 13, pf 78, tpcCA0 10, Att 1, Fer 1 + risucchio di energia (tocco), TS G13, Mor 12, PX 5.100].

Può essere ferito soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore, che causano tuttavia solo la metà dei normali danni, e dagli incantesimi. Ignora l'effetto dello scacciare dei chierici se effettua con successo un tiro salvezza contro morte. È in grado di far scaturire nella mente delle vittime le loro paure più profonde, costringendole all'inizio del combattimento a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere preda di *paura arcana*. Tutti gli attacchi sferrati contro avversari sotto l'effetto della *paura arcana* vanno automaticamente a segno. Anche in caso di successo nel TS, i personaggi hanno comunque una penalità di -4 ai tiri per colpire per il resto della battaglia, mentre lo spirito gode di un bonus di +4 ai TS per resistere agli incantesimi e altri effetti magici utilizzati dai PG contro di esso. Il suo gelido tocco risucchia un livello alla vittima, facendole perdere i punti ferita e i benefici che dipendono da esso. Come tutti gli spiriti vendicativi, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. La sua sola vista provoca disperazione e tendenze suicide nei vivi. Per ogni round trascorso al cospetto di questa

creatura, ogni vittima vede temporaneamente ridursi di un punto il suo valore di Saggezza. Quando la Sag raggiunge zero, lo sfortunato è talmente sconcertato da perdere ogni volontà di vivere. Tutto ciò che vorrà fare è uccidersi, ponendo fine alla sua inutile esistenza. Il master deve prendere il controllo del personaggio ed escogitare il metodo più rapido ed efficiente per farlo suicidare! I punti di Sag perduti vengono recuperati al ritmo di uno per turno dopo che lo spirito è stato scacciato o distrutto. Viene scacciato come se fosse una creatura speciale sulla tabella "Scacciare i non morti". Tuttavia, è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite, e a *esorcismo*, che lo uccide immediatamente.

I mostri attaccano senza tregua il gruppo. Se vengono sconfitti, è possibile esaminare i vari cadaveri presenti nella zona. Quello a terra è impalato su Scudisciante, una **spada senziente** di allineamento legale neutrale (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) il cui odio per i minotauri ha condotto fin qui l'ultimo sfortunato proprietario, inutilmente costretto a dirigersi verso il Labirinto e andato infine incontro alla morte nei meandri della Foresta degli Spiriti. Appeso al collo del morto c'è anche un **amuleto contro la possessione**.

I corpi appesi all'albero, invece, non nascondono nulla di prezioso ma sono infestati da larve putride, che si riverseranno automaticamente su tutti i PG che partecipano alla perquisizione di queste salme. Il master deve determinare casualmente quante larve si insinueranno nel corpo di ogni PG, con un minimo di una a testa.

**Larve putride (9)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 9, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS UN, Mor n/a, PX 5].



Al contatto con la pelle di un essere vivente le larve putride iniziano a scavare nella sua carne, penetrando in profondità. Occorre applicare immediatamente una fiamma nel punto di contatto per evitare che le larve putride continuino a penetrare nel corpo. Per ogni applicazione delle fiamme, affinché questa sia efficace

contro le larve, si subiscono 1d6 ferite. Se le larve non vengono fermate immediatamente con il fuoco, in 1d3x10 minuti arrivano agli organi vitali della vittima, uccidendola. L'incantesimo *cura malattia*, se lanciato entro questo limite di tempo, distrugge tutte le larve putride in un corpo senza ulteriori conseguenze.

## Incontro n. 6 – Ossa irrequiete

Questo incontro avviene durante la mattinata del quarto giorno. Il master deve leggere a voce alta:

Nella zona in cui vi trovate pare esserci una concentrazione di cadaveri ancora maggiore che nel resto della tenebrosa foresta. Proprio adesso siete nel mezzo di alcuni alberi particolarmente alti i cui rami sembrano piegarsi per lo sforzo di reggere i numerosi impiccati che hanno scelto di porre fine alle loro vite in questo luogo. Per terra, l'intera zona è disseminata di scheletri sbiancati: riconoscete femori, teschi, gabbie toraciche e migliaia di altre ossa sparse alla rinfusa sul terreno.

Per 1d4 round non accade nulla poi, improvvisamente, nel momento in cui il gruppo sta proprio nel cuore di questo cimitero a cielo aperto, gli scheletri balzano in piedi brandendo grossi rami o persino ossa a guisa di rudimentali randelli, e alcuni spiriti vendicativi fanno la loro comparsa sbucando dai recessi della foresta.

**Scheletri (24)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 5, 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 alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

**Spiriti inquieti (2)** [All CM, Mov volo 45 m (15 m), CA 6, DV 5, pf 22, 18, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1 + paralisi (tocco), TS G5, Mor 12, PX 800].

Sono immuni alle armi normali, ma sono vulnerabili a quelle d'argento e magiche, oltre che agli incantesimi.

**Spiriti senza pace (2)** [All CM, Mov volo 54 m (18 m), CA 5, DV 8, pf 39, 37, tpcCA0 12, Att 2, Fer 1d4 + strangolamento/2d4 + strangolamento (tentacoli), TS G8, Mor 12, PX 2.560].

Sono immuni alle armi normali, comprese quelle d'argento, ma possono essere feriti da quelle magiche e dagli incantesimi. I tentacoli hanno una gittata massima di 9 m e possono essere rivolti contro due bersagli differenti, oppure contro lo stesso nel qual caso godono entrambi di un bonus di +2 al tiro per colpire. Una volta che la vittima è stata colpita, il soffocamento continua automaticamente nei round successivi. Dopo essere stata afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10 (questa percentuale è dimezzata se è stata avviluppata con entrambi i tentacoli). Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Tutti gli spiriti vendicativi sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. La sola vista di questi spiriti provoca disperazione e tendenze suicide nei vivi. Per ogni round

trascorso al cospetto di queste creature, ogni vittima vede temporaneamente ridursi di un punto il suo valore di Saggezza. Se sono presenti più tipi di spiriti, ognuno contribuisce a sottrarre un punto supplementare di Saggezza (per esempio, se il gruppo sta affrontando contemporaneamente due spiriti inquieti, tre spiriti senza pace e uno spirito arrabbiato, ogni PG dovrà ridurre temporaneamente la sua Sag di tre punti per round). Quando la Sag raggiunge zero, lo sfortunato è talmente sconsolato da perdere ogni volontà di vivere. Tutto ciò che vorrà fare è uccidersi, ponendo fine alla sua inutile esistenza. Il master deve prendere il controllo del personaggio ed escogitare il metodo più rapido ed efficiente per farlo suicidare! I punti di Sag perduti vengono recuperati al ritmo di uno per turno dopo che anche l'ultimo degli spiriti è stato distrutto o scacciato. Tutti gli spiriti vendicativi vengono scacciati come se fossero creature speciali sulla tabella "Scacciare i non morti". Tuttavia, questi esseri sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite, e a *esorcismo*, che li uccide immediatamente.

I non morti che infestano questa zona non possiedono alcun tipo di tesoro.

#### Incontro n. 7 – Impiccalo più in alto

Nel tardo pomeriggio del quarto giorno, il master deve leggere a voce alta:

Siete di fronte all'ennesimo macabro spettacolo che la cupa foresta vi riserva. Non pensavate di andare incontro a un simile orrore quando avete varcato i suoi confini, imbattendovi in una lunga catena di morte i cui anelli sono forgiati da disperazione e disgrazia. Questa volta vi trovate in una sparuta radura circondata da arbusti lividi e spinosi, al cui centro sta un gigantesco albero scheletrico e contorto con un unico ramo solitario, quasi sulla cima, che sembra teso ad artigliare la volta di foglie sopra le vostre teste. A questa fronda sono appesi quattro cadaveri, ognuno dei quali pende dai piedi dell'altro, quasi che i suicidi abbiano voluto formare tra loro un macabro legame. I corpi sono irriconoscibili, ridotti a poco più di fardelli dai quali spuntano le ossa che hanno lacerato la carne disseccata. Intorno al collo dello sventurato appeso più in alto di tutti notate lo scintillio di una collana d'oro che porta incastonata una grossa pietra nera, delle dimensioni di una noce.

Non accadrà nulla finché i personaggi non riusciranno a mettere le mani sul gioiello che si intravede dal basso. Si tratta di un **ciondolo d'onice** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) del valore di 5.000 mo, un oggetto che potrebbe rivelarsi molto importante nel prosieguo dell'avventura, quando gli effetti nefasti delle manifestazioni oniriche dei diavoli-vampiri astrali avranno sensibilmente debilitato i PG.

Una volta che il gruppo si sarà impadronito del pendente incantato, immediatamente si manifesteranno dal nulla alcuni spiriti vendicativi.

**Spiriti inquieti (3)** [All CM, Mov volo 45 m (15 m), CA 6, DV 5, pf 25, 21, 18, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1 + paralisi (tocco), TS G5, Mor 12, PX 800].

Sono immuni alle armi normali, ma sono vulnerabili a quelle d'argento e magiche, oltre che agli incantesimi.

**Spiriti senza pace (2)** [All CM, Mov volo 54 m (18 m), CA 5, DV 8, pf 38, 26, tpcCA0 12, Att 2, Fer 1d4 + strangolamento/2d4 + strangolamento (tentacoli), TS G8, Mor 12, PX 2.560].

Sono immuni alle armi normali, comprese quelli d'argento, ma possono essere feriti da quelle magiche e dagli incantesimi. I tentacoli hanno una gittata massima di 9 m e possono essere rivolti contro due bersagli differenti oppure contro lo stesso, nel qual caso godono entrambi di un bonus di +2 al tiro per colpire. Una volta che la vittima è stata colpita, il soffocamento continua automaticamente nei round successivi. Dopo essere stata afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10 (questa percentuale è dimezzata se è stata avviluppata con entrambi i tentacoli). Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

**Spiriti arrabbiati (2)** [All CM, Mov volo 72 m (24 m), CA 2, DV 13, pf 56, 41, tpcCA0 10, Att 1, Fer 1 + risucchio di energia (tocco), TS G13, Mor 12, PX 5.100].

Possono essere feriti soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore, che causano tuttavia solo la metà dei normali danni, e dagli incantesimi. Ignorano l'effetto dello scacciare dei chierici se effettuano con successo un tiro salvezza contro morte. Sono in grado di far scaturire nella mente delle vittime le loro paure più profonde, costringendole all'inizio del combattimento a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere preda di *paura arcana*. Tutti gli attacchi sferrati contro avversari sotto l'effetto della *paura arcana* vanno automaticamente a segno. Anche in caso di successo nel TS, i personaggi hanno comunque una penalità di -4 ai tiri per colpire per il resto della battaglia, mentre gli spiriti godono di un bonus di +4 ai TS per resistere agli incantesimi e altri effetti magici utilizzati dai PG contro di essi. Il loro gelido tocco risucchia un livello alla vittima, facendole perdere i punti ferita e i benefici che dipendono da esso.

Tutti gli spiriti vendicativi sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. La sola vista di questi spiriti provoca disperazione e tendenze suicide nei vivi. Per ogni round trascorso al cospetto di queste creature, ogni vittima vede temporaneamente ridursi di un punto il suo valore di Saggezza. Se sono presenti più tipi di spiriti, ognuno contribuisce a sottrarre un punto supplementare di Saggezza (per esempio, se il gruppo sta affrontando contemporaneamente due spiriti inquieti, tre spiriti senza pace e uno spirito arrabbiato, ogni PG dovrà ridurre temporaneamente la sua Sag di tre punti per round).

Quando la Sag raggiunge zero, lo sfortunato è talmente sconsolato da perdere ogni volontà di vivere. Tutto ciò che vorrà fare è uccidersi, ponendo fine alla sua inutile esistenza. Il master deve prendere il controllo del personaggio ed escogitare il metodo più rapido ed efficiente per farlo suicidare! I punti di Sag perduti vengono recuperati al ritmo di uno per turno dopo che anche l'ultimo degli spiriti è stato distrutto o scacciato. Tutti gli spiriti vendicativi vengono scacciati come se fossero creature speciali sulla tabella "Scacciare i non morti". Tuttavia, questi esseri sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite, e a *esorcismo*, che li uccide immediatamente.

#### Incontro n. 8 – Sabbie mobili!

Al mattino del quinto giorno di viaggio, il master deve leggere a voce alta:

Siete entrati in una zona paludosa all'interno della foresta. Il paesaggio diviene, se possibile, ancora più spettrale e il vostro cammino pare essere ulteriormente rallentato dagli acquitrini attraverso i quali vi trovate ad avanzare. Gli alberi, nonostante il terreno sia oramai un pantano, continuano a sveltare tutto intorno a voi. L'unica consolazione è che nemmeno serpenti, rospi e zanzare – così abituali in territori del genere – sembrano dimorare tra queste piante malsane, per cui potete procedere senza essere tormentati dagli insetti.

Un'altra insidia ben più letale attende però i personaggi, che rischiano di cadere nella trappola delle sabbie mobili. Questo terreno ingannevole è pressoché indistinguibile dagli acquitrini che lo circondano, tuttavia un ramingo o un personaggio esperto di sopravvivenza nelle terre selvagge avrà il 10% di possibilità di riconoscerlo per quello che è prima che sia troppo tardi. La percentuale sale al 65% se gli avventurieri dichiarano esplicitamente di stare in guardia contro un simile pericolo.

In caso contrario, ogni PG che ci finisce dentro rischia seriamente di veder terminare la propria carriera di avventuriero. La vittima comincia lentamente ad affondare e impiegherà 1d4+1 round prima di essere completamente sommersa. Se trasporta dei carichi pesanti o è gravata da una corazza metallica sprofonderà in metà tempo. Durante questo periodo, i compagni potranno aiutarla e riportarla sul terreno solido (spetta al master decidere l'efficacia dei soccorsi, che potrebbero richiedere una prova di Forza e/o Destrezza per avere successo). Se non ci riescono, il malcapitato verrà risucchiato sotto la superficie e per non soffocare dovrà fare all'inizio di ogni round una prova di Costituzione, applicando una penalità cumulativa di -1 per ogni round successivo (-1 nel secondo round, -2 nel terzo, ecc.). Non appena fallirà una di queste prove, morirà e non sarà possibile recuperarne il corpo se non con ausili magici di qualche tipo.

#### Incontro n. 9 – Cimitero dei catoblepa

Nel pomeriggio del sesto giorno, il master deve leggere a voce alta:

Questa zona della palude vi appare, se possibile, ancor più lugubre di quelle che avete attraversato finora. Fin dove l'occhio riesce a spingersi, riuscite a vedere tutto intorno a voi spoglie e scheletri di grossi animali. Ce ne dovrebbero essere centinaia, quasi fosse un enorme cimitero a cielo aperto. Osservando meglio i resti, notate che somigliano a quelli di vacche o tori domestici, ma con delle code sproporzionatamente lunghe che terminano con grossi agglomerati ossei e crani molto grandi rispetto al resto del corpo.

Senza volerlo, i personaggi sono capitati in un cimitero dei catoblepa (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), cioè il luogo in cui i bestioni si recano a morire quando sentono l'approssimarsi della fine, allo stesso modo degli elefanti. Naturalmente, se i PG non si sono ancora imbattuti in questi bizzarri animali, potrebbero chiedersi a chi appartengano tutte queste carcasse, ma il master deve restare molto vago e non fornire loro alcuna indicazione utile.

Esplorare l'intera zona richiede non meno di 2d4+8 turni, al termine dei quali sarà possibile scoprire una **pietra magica verde e viola**, quasi sommersa dal fango e dalle costole di uno dei tanti scheletri che giacciono qui.

Per ogni turno trascorso a perlustrare il cimitero, c'è una possibilità cumulativa del 10% (10% nel primo turno, 20% nel secondo, ecc.) che nella zona arrivi una piccola mandria di catoblepa, guidata da un enorme anziano, che sorprenderà gli ignari avventurieri con un risultato di 1-2 su 1d6. A meno che il gruppo non se la dia a gambe, sarà inevitabile che l'incontro sfoci in un combattimento, in quanto gli animali non tollerano la presenza di estranei in questo luogo.

**Catoblepa (4)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 6+2, pf 44, 32, 29, 25, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d6 + stordimento (coda), pietrificazione (soffio), TS G4, Mor 7, PX 1.280].

Il colpo con la coda costringe la vittima a effettuare un tiro salvezza contro paralisi per evitare di rimanere stordita per 1d10 round. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, anche se non del tutto indifeso: egli perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo, e chi lo attacca ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire. Il soffio è una nube di gas velenoso larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi creatura presa in questa nube deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Ogni catoblepa è immune a questo soffio. Qualsiasi creatura entro 18 m che incrocia lo sguardo del mostro muore immediatamente, senza alcuna possibilità di tiro salvezza! L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo della creatura mentre la affronta è guardare altrove (penalità di -4 al tiro per colpire) o tenerla d'occhio attraverso uno specchio (-2 al tpc). Il mostro è immune agli effetti letali del proprio sguardo e a quello degli altri catoblepa. C'è soltanto il 25% di possibilità che usi questo attacco durante un incontro, che sale al 40% se è ridotto a 8 pf o meno. Se un personaggio viene sorpreso o stordito dal mostro, il master deve tirare

immediatamente 1d6 – un risultato di 1 indica che egli è caduto vittima dello sguardo mortale.

### Incontro n.10 – Caverna del colosso

A metà del settimo giorno di viaggio, i PG raggiungeranno le colline e il master dovrà passare alla sezione successiva del modulo.

### IL COLOSSO DELLA TERRA

Nel mezzo delle colline che si ergono al centro della Foresta dei Sospiri, anch'esse ammantate di alberi che coprono il cielo come un lenzuolo funebre, si apre una spianata vagamente circolare che dà accesso al complesso di grotte sotterranee che sbucano nel famigerato Labirinto. Quando i PG arrivano nella zona, il master deve leggere a voce alta:

Il vostro peregrinare nella terribile Foresta dei Sospiri pare essere finalmente giunto al termine. Dopo aver attraversato le infide paludi e le colline scoscese, siete giunti a una spianata all'estremità opposta della quale si apre l'imboccatura di un antro tenebroso. Non avete alcun dubbio di essere arrivati alla vostra meta, da cui potrete imboccare i tortuosi sentieri che vi condurranno nelle viscere della terra, sempre più vicini all'obiettivo finale.

Il master deve lasciare che i personaggi si avvicinino

prendendo tutte le precauzioni che desiderano. In ogni caso, non appena metteranno piede all'interno dello spiazzo, il guardiano della grotta si manifesterà in tutta la sua potenza.

D'improvviso una gigantesca forma antropomorfa sembra sorgere dal terreno di fronte all'imbocco della caverna. È alta quasi 5 m e ha l'aspetto di un umanoide fatto di sassi e terra. Per un attimo pare quasi osservarvi con un'aria tra il minaccioso e l'incredulo quindi, con il fragore di una valanga di rocce, si getta decisa contro di voi.

La creatura è un colosso della terra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), anche se è probabile che i personaggi lo scambino per un "semplice" elementale. Tuttavia, pur avendo identico aspetto e le stesse statistiche, il colosso è molto più difficile da sconfiggere.

**Colosso della terra (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 16, pf 90, tpcCA0 8, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G16, Mor 10, PX 4.200].

Fin quando il suo corpo resta a contatto con la nuda terra, all'inizio di ogni round ritorna al massimo dei punti ferita. Inoltre non può essere forzato a tornare al suo piano d'origine da *dispersione del male* o *dispersione della magia*. Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferirlo, ed è completamente immune a tutte le forme di attacco affini alla



terra e alla roccia. Qualsiasi avversario con i piedi appoggiati a terra subisce 1d8 ferite addizionali dall'attacco di questa creatura.

Mentre il colosso è impegnato in combattimento con uno o più personaggi, gli altri potrebbero decidere di entrare nella caverna. Ciò è perfettamente plausibile, anche se metterà seriamente a repentaglio la vita di quelli che rimarranno ad affrontare la creatura. Il mostro non lascerà in nessun caso lo spiazzo di fronte alla spelonca e, se tutti i PG si allontaneranno (ad esempio per colpirlo da distanza con armi da lancio e incantesimi), semplicemente si "fonderà" di nuovo con la terra, rendendosi indistinguibile da essa e quindi non bersagliabile, salvo riemergere non appena qualcuno gli capiterà nuovamente a tiro.

Una volta sconfitto, il colosso si sfalderà in un cumulo di terra e sassi, e sarà costretto a tornare al Piano elementale della terra da cui proviene. Il gruppo avrà quindi libero accesso al complesso sotterraneo di grotte e potrà proseguire oltre con l'avventura.

## LE GROTTA SOTTERRANEE

### G1. Sorveglianti tentacolari

Quando i personaggi avranno sconfitto o eluso il colosso guardiano e imboccheranno la caverna, il master deve leggere a voce alta:

L'ingresso dell'antro protetto dal colosso della terra dà accesso a un tunnel umido e stretto, che vi costringe ad avanzare in fila indiana e serpeggia nell'oscurità per quasi un chilometro, digradando mentre avanza nelle viscere delle colline. Il pavimento è scivoloso a causa delle goccioline d'acqua che, trasudando dalle pareti e dal soffitto, in breve vi inzuppano come una piovgerella estiva.

Dopo un cammino che vi sembra durato parecchio a lungo, anche se non sapreste quantificare con precisione il tempo impiegato, percepite il passaggio allargarsi improvvisamente di fronte a voi e sbucate in una grande grotta di forma circolare, che stimate avere un diametro di oltre 100 m. L'ambiente è rischiarato dal tenue luore proveniente da numerose chiazze di muschio luminescente che cresce un po' dappertutto nella caverna, evidentemente favorito dal microclima permeato di umidità.

Sul pavimento, in alcuni punti ci sono delle grandi pozzanghere d'acqua scura. In lontananza, a un centinaio di passi da dove vi trovate, vedete due enormi ammassi di foglie e viticci di un malsano colore verde pallido, che si arrampicano sulla nuda roccia fin quasi alla volta della spelonca, una decina di metri sopra le vostre teste.

Questa caverna è riportata soltanto parzialmente sulla mappa. I PG vi entrano da nord e inizialmente la loro attenzione sarà attirata dalle due immense chiazze di alghe strangolatrici sotterranee che nascondono i passaggi che conducono alle aree G2 e G5. Le creature prosperano in questo clima grazie alle pozze di acqua stagnante che le alimentano costantemente e i minotauri le hanno lasciate al loro posto perché fungono ottimamente da sentinelle al complesso sotterraneo. Visto che nessuno le disturba, le alghe strangolatrici hanno raggiunto dimensioni davvero

ragguardevoli. Quando i personaggi arrivano a tiro, i mostri li attaccano con le loro fronde e ottengono la sorpresa con un risultato di 1-2 su 1d6.

**Alghe strangolatrici (2)** [All N, Mov immobile, CA 6, DV 4, pf 32, 32, tpcCA0 16, Att 1, Fer vedi sotto (fronda), TS G4, Mor n/a, PX 29].

Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10. Dopo avere afferrato una vittima con la prima fronda, l'alga può 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, l'alga inizia a infliggere alla vittima 4 ferite a round fino alla sua morte. Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

Se i personaggi riescono a sbarazzarsi di questa insidiosa coppia di sorveglianti, all'interno dell'ammasso di alghe più a est troveranno i resti di una sfortunata vittima, della quale restano soltanto un mucchio d'ossa corrose dall'umidità e l'equipaggiamento imputritito dal marciume. Tra gli averi del malcapitato è possibile rinvenire un sacchetto pieno di piccole gemme (valore totale 2.450 mo) e una **statuina del potere meraviglioso: leoni d'oro**.

Per accorgersi dei passaggi che conducono alle aree G2 e G5, e per potervi accedere, i PG devono prima necessariamente eliminare entrambe le alghe strangolatrici.

### G2. Avamposto dei minotauri

Una grezza scalinata intagliata nella viva roccia sale verso l'imbocco di una piccola grotta. Entrate in un tunnel buio e puzzolente di selvatico, col soffitto alto poco più di 3 m. Il passaggio vi sembra naturale, anche se lungo la parete est è appeso un tendaggio sudicio che dovrebbe coprire un altro varco. Il cunicolo principale prosegue invece verso sud e termina anch'esso con un telo di stoffa spessa.

Nel punto indicato sulla mappa con la lettera S è nascosta una sentinella, acquattata all'interno della piccola nicchia rocciosa e non individuabile da chi percorre il passaggio. Si tratta di uno dei membri della pattuglia proveniente dal Labirinto. Il mostro sorprenderà i personaggi con un risultato di 1-2 su 1d6. Balzerà addosso agli intrusi brandendo la sua ascia uncinata a due mani, emettendo al contempo un sonoro muggito con l'intenzione di allertare i suoi compagni che si trovano nelle aree G3 e G4.

Nel round successivo a quello in cui il combattimento ha inizio, il minotauro dell'area G3 si scaglierà contro il personaggio più vicino all'ingresso della sua grotta, sorprendendolo con un risultato di 1-4 su 1d6.

**Minotauri (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 36, 32, tpcCA0 14 (11 con l'arma), Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 1d10+3 (arma), TS G6, Mor 12, PX 570].

Equipaggiamento: entrambi sono armati con un'ascia uncinata a due mani.

### G3. Fuoco e fiamme

La descrizione che segue presuppone che il minotauro che occupava la caverna sia intervenuto nel combattimento precedente (vedi area G2). In caso contrario, il master deve adattare il testo alla situazione che si sarà venuta a creare.

Scostando la tenda puzzolente e ammuffita, entrate in una grotta naturale abbastanza umida, con il soffitto costellato da stalattiti non più lunghe di un palmo. In una piccola cavità sul lato nord c'è una cassa di legno alquanto sgangherata, chiusa da un coperchio di assi che sembra semplicemente poggiato su di essa, ma non inchiodato. Lì accanto, su uno sgabello a tre gambe, ardono una decina di mozziconi di candela che illuminano fiocamente il locale. Nella caverna non sembra esserci altro di interessante.

La cassa è un cubo di 1 m di lato ed è fatta interamente di legno. Il coperchio, un tempo chiuso con lunghi chiodi di ferro, è stato evidentemente aperto e ora è semplicemente poggiato sopra di essa. L'interno è quasi interamente stipato di paglia, un imballaggio naturale che protegge una bottiglia di vetro chiusa da un tappo di sughero sigillato con la cera e piena fino all'orlo di un liquido rosso scuro simile al vino. Si tratta di una trappola piuttosto elaborata (soprattutto per dei minotauri...), perché la bottiglia è piena di fluido infiammabile che a contatto con l'aria esploderà come se fosse una *palla di fuoco* da 8d6 ferite. Se i personaggi sospettano che possa trattarsi di un tranello, quelli di loro con un'abilità secondaria correlata all'alchimia hanno diritto a effettuare una prova di Intelligenza per vedere se sono al corrente dell'esistenza e del funzionamento di questo peculiare liquido. In tal caso, possono tenere la bottiglia per usarla come proiettile deflagrante contro i nemici, ma il master deve ricordare che potrebbe rompersi in caso di urti violenti, con conseguenze potenzialmente devastanti per chi la porta addosso e tutti quelli che gli stanno intorno.

### G4. Grotta dell'invasato

Scostate la lurida tenda di pesante tessuto che copre l'ingresso e vi trovate in una grotta naturale. Non avete neppure il tempo di dare un'occhiata a ciò che contiene, perché di fronte a voi si para un grosso minotauro con indosso una lunga veste grigia, sulla quale sono state cucite alla meglio diverse pelli di serpente. Il mostro regge in mano una bottiglia piena di un liquido rosso e nei suoi occhi bovini pare brillare la luce della pazzia.

Il minotauro è un sacerdote di Geryon, che ha il compito di provvedere al tempio dell'area G5. Non appena i PG mettono piede qui dentro, egli li apostroferà in un comune stentato, minacciandoli di spezzare il sigillo della bottiglia esplosiva che tiene in mano. Se il gruppo è già caduto nella trappola dell'area G3, la prospettiva non dovrebbe sembrargli delle migliori.

In realtà il mostro stringe una comunissima bottiglia di vino (peraltro ormai inacidito), di cui è piena la cassa che si trova a ovest dell'ingresso della grotta. Il bluff potrebbe tuttavia funzionare, specie se i personaggi hanno già sperimentato la potenza della deflagrazione. Esige che gli intrusi prestino il loro omaggio alla Grande Serpe, lasciando un obolo al

tempio. Si dichiara pronto a morire pur di tener fede al suo compito (il che è senz'altro vero) e in caso di rifiuto non esiterà a scagliarsi contro gli avversari con corna e morsi, visto che è armato soltanto del proprio fanatismo religioso. Comunque, per prima cosa spezzerà la bottiglia, ottenendo così automaticamente un round di sorpresa sugli ignari avventurieri, che si aspettavano un effetto detonante e invece si trovano di fronte un prete invasato. Il minotauro userà questo vantaggio per scagliare un *blocca persona* prima di gettarsi nella mischia e inoltre, quando ha udito i rumori di lotta nel tunnel (vedi area G2), ha lanciato su di sé una *benedizione*, i cui effetti sono già calcolati nelle statistiche che seguono.

**Minotauro** (chierico di Geryon del 4° livello) (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 29, tpcCA0 13, Att 2 o 1, Fer 1d6+1 (incornata), 1d6+1 (morso) o incantesimo, TS C4, Mor 12, PX 820].

Incantesimi dei chierici (3/2): 1° livello: *cura ferite leggere* (x2), *luce*; 2° livello: *benedizione* (già lanciato), *blocca persona*.

Se invece i PG dovessero parlamentare, il minotauro li condurrà al tempio (area G5) e poi si unirà ai guardiani che si trovano là per cercare di sopraffare gli intrusi.

Una volta sconfitto il mostro, i personaggi possono perlustrare la sua grotta. Non c'è molto di interessante, in verità. La cassa, come già detto, contiene una dozzina di bottiglie di vino andato a male. I due barili a est dell'ingresso contengono rispettivamente un po' d'acqua lercia ma comunque potabile e carne salata di pessima qualità. Sullo scaffale lungo la parete sud ci sono alcuni crani di piccoli animali, più un paio di teschi umani e quello di un elfo. In mezzo a essi ardono diverse candele che rischiarano la caverna. In un sudicio sacco di iuta nascosto nel pagliericcio sono conservati gli averi del chierico, che ammontano a 215 me, 308 ma, 176 mr e un'ametista (315 mo).

### G5. Tempio sotterraneo

Ci sono due gallerie che conducono dall'area G1 a questo tempio. Quella occidentale è così stretta che indossando delle armature metalliche ci si passa a fatica. È però la via sicura, che anche i minotauri usano normalmente. L'altro passaggio, quello orientale, è più largo ma nasconde una trappola a botola che si apre automaticamente quando viene gravata da più di 40 kg di peso. La buca è profonda 6 m e in fondo ci sono dei paletti acuminati. Chi ci finisce dentro viene colpito da 1d4 spunzoni (che infliggono 1d6 ferite ognuno), oltre a subire 2d6 ferite per la caduta.

Una volta che il gruppo avrà raggiunto la sala principale, il master deve leggere a voce alta:

Entrate in una caverna naturale con il soffitto alto 8,5 m e ricoperto di muffa. Anche sul pavimento ci sono delle pozzanghere e il gocciolare dell'acqua proviene da tutto intorno a voi. Un velo di umidità ricopre ogni cosa all'interno della grotta. Nella parete ovest è stata scavata una grande nicchia rettangolare, sopraelevata di circa 3 m rispetto al pavimento, alla quale si accede grazie a una rampa di scalini intagliati nella viva roccia.

Al centro di questa piattaforma c'è una statua di roccia calcarea che raffigura un essere dal torso umanoide con braccia ursine coperte di pelo e una massa di capelli scarmigliati. Il volto umano è malvagio, con la bocca simile a una fessura ghignante, gli occhi sono due scintillanti gemme nere. La parte inferiore del corpo è quella di un enorme serpente con un pungiglione sulla punta della coda. Questo grottesco simulacro, alto all'incirca 1,5 m, è posto tra due colonne di pietra scolpite molto più rozzamente, raffiguranti dei minotauri a grandezza naturale che stanno in piedi sull'attenti. Un'altra coppia di colonne simili si trova ai piedi della scalinata.

Proprio di fronte all'idolo c'è un grosso vassoio di peltro ossidato, sopra il quale sono buttate alla rinfusa alcune monete, delle piccole ossa, un dente, una testa d'ascia priva di manico e altri ammenicoli di scarso valore.

Oltre alle due aperture a nord, c'è una corta rampa di gradini appena abbozzati che scende verso il basso in direzione est, mentre alla parete sud è appeso un grosso arazzo di mediocre fattura – ormai rovinato dal tempo e dall'umidità – che raffigura la stessa creatura serpentiforme venerata nel tempio.

La statua è ovviamente quella dell'arcidiavolo Geryon, che i personaggi riconosceranno immediatamente senza alcuna difficoltà. Non è pericolosa e gli occhi sono due opali del valore di 350 mo l'uno. Le quattro colonne sono invece delle statue animate di pietra, che si scaglieranno contro gli intrusi che lasciano il tempio senza prima porre un'offerta nel vassoio di fronte all'effigie della Grande Serpe. Queste sentinelle incantate sono ricoperte da uno strato di melma viscosa, che si mimetizza perfettamente con la loro superficie di roccia bagnata.

**Statue animate di pietra (4)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 30, 30, 30, 30, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G5, Mor 11, PX 500].

Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Al loro interno c'è una sacca di magma incandescente. 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 15, 15, 15, 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

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

A parte le due gemme incastonate come occhi nella statua di Geryon, il tempio non nasconde altri tesori.

### G6. Grotta delle offerte

Una breve scalinata di pietra coi gradini appena scavati nella roccia viscida scende per circa 3 m fino a una piccola grotta vuota, da cui si diparte uno stretto passaggio che vi costringe ad avanzare in fila indiana e con grande fatica. Per fortuna, sbuca quasi subito in un cunicolo più grande con il pavimento che digrada leggermente verso est, dal soffitto alto non più di 1,5 m. Sul fondo della galleria sono ammassate a casaccio sulla nuda terra, pile di monete, gemme scintillanti, gioielli e altri oggetti di valore.

In questa zona il sacerdote incaricato di badare al tempio accumula tutte le offerte e gli oboli di un qualche pregio lasciati da coloro che passano attraverso il complesso delle grotte sotterranee. Perlopiù si tratta di altri minotauri, visto che i visitatori che arrivano fin quaggiù sono davvero merce rara. Sparse alla rinfusa sul pavimento ci sono un totale di 18 mp, 57 mo, 41 me, 112 ma, 328 mr, 12 gemme (del valore di 1d6x10 mo ognuna), una collana di perle (valore 120 mo, tra le quali c'è una **perla della saggezza**), un orecchino spaiato (valore 2 mo), un bracciale d'oro bianco (valore 330 mo), due anelli placcati d'argento (valore 15 mo l'uno), un tappeto arrotolato (pieno di parassiti e ormai da buttare), un paio di candelabri d'argento (valore 125 mo per la coppia), una statuina di marmo alta 20 cm che raffigura un pavone privo della testa (valore 12 mo perché danneggiata) e un bastone da passeggio con l'impugnatura di madreperla (valore 35 mo).

### G7. Caduta massi

Questa piccola grotta è invasa da numerose stalattiti e stalagmiti, alcune delle quali raggiungono anche i 2 m di lunghezza. Sbirciando tra le formazioni rocciose, vi sembra di intravedere che l'ambiente sia completamente vuoto, ma ci sono una porta di ferro nella parete sud e un passaggio in quella ovest.

La caverna è effettivamente vuota, ma non incustodita. Tra le stalattiti sul soffitto ci sono, infatti, anche cinque spunterne, pronte a lasciarsi cadere sui PG che attraversano la loro tana. I mostri sorprendono automaticamente le vittime con il primo attacco.

**Spunterne (5)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 3, DV 4, pf 21, 20, 16, 13, 12, tpcCA0 16, Att 1, Fer 4d6 (schianto), TS G4, Mor 10, PX 80].

Se non riescono a uccidere un bersaglio al primo colpo, cercano di ritirarsi, arrampicandosi sulle pareti della caverna per riprendere la loro posizione di attacco. Ciò ovviamente le rende dei bersagli abbastanza facili per gli avversari. I mostri non hanno tesori.

La porta di ferro non ha serratura e non è bloccata. Può essere aperta senza problemi, semplicemente spingendola verso l'interno.

### G8. Custode malridotto

Appena aprite la porta, ve ne trovate di fronte un'altra, identica alla precedente ma chiusa da un grosso lucchetto. L'odore soffocante dell'incenso permea l'aria di questa grotta naturale che si allunga in direzione nord-est, dove intravedete una grossa creatura umanoide muoversi nella penombra.

In questa parte del complesso dimora il custode dell'ossario, un decrepito minotauro che un tempo era addetto alla sorveglianza del tempio (area G5). È quasi completamente sordo e rimbambito, cieco da un occhio e una delle sue corna è spezzata a metà. Veste con una lugubre tunica nera tutta stracciata sotto la quale si intravede un corpo emaciato e quasi scheletrico. La sua unica ragione di vita è occuparsi del piccolo ossario (area G9) in cui riposano i crani cornuti dei minotauri che muoiono nel labirinto.

Il custode vive qui in isolamento completo da molti anni ed è praticamente pazzo, per cui attaccherà a vista tutti coloro che non sono minotauri. Ogni giorno le due sentinelle delle aree G2 e G4 gli portano qualcosa da mangiare e da bere, ma per il resto la caverna è completamente vuota – non c'è nemmeno un misero giaciglio su cui accovacciarsi.

**Minotauro** (chierico di Geryon del 3° livello) (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 14, tpcCA0 14, Att 2 o 1, Fer 1d4 (incornata), 1d6 (morso) o incantesimo, TS C3, Mor 12, PX 820].

Incantesimi dei chierici (2/1): 1° livello: *cura ferite leggere, luce*; 2° livello: *blocca persona*.

Appesa al collo porta la chiave che apre il lucchetto della porta dell'area G9 e non ha altri tesori, se si eccettua una provvista di bastoncini d'incenso in una piccola nicchia in fondo alla spelonca.

### G9. Ossario

La porta di questa camera può essere aperta con la chiave in possesso del custode (area G8) oppure scassinando il lucchetto.

Entrate in una stanza quadrata con le pareti in mattoni di argilla, piena zeppa di crani cornuti che sembrano appartenere a dei tori. Non avete dubbi che si tratti di teschi di minotauri, anche se non sapreste dire quanti ne sono stati ammassati qui dentro. Sono stipati dappertutto e in molti punti arrivano fin quasi al soffitto, che raggiunge i 3 m di altezza.



La sala è chiaramente un cimitero, anche se ospita soltanto crani e nessun altro osso. Sono talmente tanti che una ricerca approfondita del locale richiede 1d6+6 turni. Per ogni turno di investigazione, c'è una possibilità del 30% (non cumulativa) che una parte dei teschi, ammonticchiati in equilibrio assai precario, precipitino addosso ai personaggi che si trovano qui dentro, causando loro 1d8 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette).

Comunque, a parte i repentini crolli, non ci sono altri pericoli o mostri guardiani nella stanza. Al termine della perlustrazione sarà possibile trovare, infilato su un corno a mo' di decorazione, un **anello dell'intermittenza** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

### G10. Comitato di accoglienza

Appena scostate la tenda, avete soltanto il tempo di fare qualche passo prima di scorgere due minacciosi minotauri che si preparano a scagliarvi contro delle lunghe lance da una cengia rocciosa sopraelevata rispetto al tunnel che state percorrendo.

Le due sentinelle in questa stanza coglieranno automaticamente di sorpresa gli avventurieri, utilizzando questo vantaggio per tirargli contro due mezzelance, quindi li affronteranno in mischia.

**Minotauri (2)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 35, 34, tpcCA0 14 (11 con l'arma), Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 1d6+3 (arma), TS G6, Mor 12, PX 570].

Equipaggiamento: entrambi sono armati con una mezzalancia, che scaglieranno nel round di sorpresa, per poi attaccare con morso e incornata.

I guardiani sono al corrente della trappola nel pavimento e cercheranno di sfruttarla a proprio vantaggio, cercando di attirare i PG verso di essa per farceli precipitare. La botola si apre automaticamente quando viene gravata da più di 40 kg di peso. La buca è profonda 6 m e sul fondo è annidata una fanghiglia verde. Chi ci finisce dentro subisce 2d6 ferite per la caduta e viene a contatto con il mostro.

**Fanghiglia verde (1)** [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer vedi sotto (contatto), TS G1, Mor 12, PX 38].

Questo essere amorfo si nutre di piante, animali e metalli (armi e corazze, quindi), ma non digerisce la pietra. Una volta coperta una vittima, la fanghiglia verde digerirà i suoi indumenti e la sua armatura in 6 round. Il mostro si alimenta così rapidamente che, passato questo periodo, basteranno solo 1d4 round di contatto con la pelle di una vittima per digerirla e assimilarla, creando un'altra fanghiglia verde al suo posto. Non sarà quindi possibile resuscitare magicamente la vittima, perché di lei non resterà nulla. La fanghiglia verde è resistente a molti attacchi. Non è possibile ferirla o strapparla via da una vittima, ma si può bruciarla. Se la fanghiglia verde viene bruciata mentre è attaccata a un personaggio, le ferite da fuoco vengono inflitte a entrambi.

La fanghiglia verde viene uccisa istantaneamente dall'incantesimo *cura malattia*.

Il master deve tenere presente, nella gestione dell'incontro, che i minotauri tenteranno di far cadere i PG nella buca oppure li indurranno a tentare di aggirarli alle spalle passando per le scale che conducono all'area G7, dove sono in agguato le spunterne. I mostri combattono fino alla morte e inseguono eventuali fuggitivi fino all'uscita del complesso di grotte e oltre, se necessario.

La porta di ferro nella parete sud è sbarrata dall'interno e non ha serratura. Per aprirla occorre ricorrere alla forza bruta. È necessario un totale di For di 30 punti per scardinarla, ma fino a due PG possono tentare contemporaneamente, sommando i loro punteggi. In alternativa, è possibile abbatterla infliggendole 80 punti di danno (le armi affilate causano solamente una ferita per colpo) oppure scassarla con la magia.

### G11. Occhi aperti

La porta di ferro si schianta verso l'interno della stanza con un suono metallico che rimbomba a lungo nei corridoi sotterranei. La grotta è completamente buia, ma illuminandola notate che è stata ampliata e rivestita con dei mattoni. Alla luce delle vostre torce intravedete un'altra porta, identica a quella che avete appena abbattuto, anche questa sbarrata dall'interno con una pesante trave di legno. Tuttavia non avete il tempo di cogliere altri dettagli, perché un'orribile creatura si avventa contro di voi uscendo dalle tenebre. Ha il corpo sferico largo 3 m, una bocca gigantesca sopra un naso vagamente canino e tre zampe elefantine. Una miriade di occhi sparsi su tutto il corpo vi osservano maligni, mentre otto tentacoli da piovra serpeggiano minacciosamente verso di voi.

Il mostro è un occhio tentacolato e ha le normali probabilità di sorprendere il gruppo (1-2 su 1d6). Si scaglierà immediatamente sugli avversari, senza por tempo in mezzo, visto che è stato addestrato dai minotauri ad assalire chiunque non appartenga alla loro razza.

**Occhio tentacolato (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4 (tentacoli 5), DV 15, pf 82, tpcCA0 8, Att 8 o 1, Fer 1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8 (tentacoli) o 2d6 + veleno (morso), TS G15, Mor 10, PX 4.200].

Può attaccare un singolo avversario con al massimo quattro tentacoli alla volta, oppure dividere i propri attacchi su otto avversari senza alcuna penalità. Un tentacolo afferra il proprio bersaglio, infliggendo automaticamente 1d8 ferite da stritolamento in ogni round successivo finché non viene tagliato o il mostro viene ucciso. I tentacoli possono essere attaccati individualmente, hanno CA 5 e 2d6+4 pf. I personaggi afferrati da un tentacolo attaccano il mostro con una penalità di -2 al tiro per colpire. Il mostro può anche usare i tentacoli per trascinare una vittima verso la sua bocca, il cui morso infligge 2d6 ferite e inietta un veleno che distrugge la mente. Chi fallisce il tiro salvezza viene colpito da *regressione mentale* ed è permanentemente paralizzato. Solo *guarigione* può curare gli effetti del veleno.

Il tesoro del mostro, ammassato nell'angolo sud della stanza, è composto da 218 mp, 1.326 mo, una **pozione del controllo dei giganti del ghiaccio**, una **pozione dell'arrampicata**, una **pozione dell'eroismo superiore**, una **pozione della guarigione potenziata** e una **pozione della resistenza al fuoco**. La porta che conduce all'area G12 è identica a quella di ingresso ma può essere aperta senza alcuna difficoltà, semplicemente rimuovendo la sbarra che la tiene bloccata.

### G12. Discesa nell'oscurità

Subito dietro la porta di ferro comincia una scala con i gradini alti e larghi, che scende verso l'oscurità sottostante con un'ampia curva.

Dal basso non proviene alcun rumore. La grande scalinata, a misura di minotauro e quindi non comodissima per gli umani, scende in una spirale disorientante e continua per quasi 500 m, fino a sbucare nella tana del drago d'ombra. Il master può proseguire con la sezione successiva del modulo.

## LA TANA DEL DRAGO D'OMBRA

La lunga scala scende avvolgendosi su sé stessa per una miriade di gradini, così tanti che perdetevi il conto. Dopo una faticosa camminata, vi ritrovate madidi di sudore e quasi mezzo chilometro più in basso nel cuore delle colline. Col fiato corto, vi guardate intorno e scoprite di essere arrivati in un grande cunicolo scavato nella viva roccia, largo circa 6 m e alto quasi altrettanto, col soffitto sorretto ogni pochi metri da robuste travi di legno. L'oscurità più assoluta avvolge il passaggio e il silenzio regna incontrastato tutto intorno a voi.

Il tunnel prosegue per circa 50 m prima di terminare di fronte a una porta a doppia anta di ferro. Non ha serratura né è sbarrata, ma i cardini non sono stati oliati da tempo e stridono tremendamente quando vengono aperti. Si tratta di uno stratagemma posto in essere da Shandisshar, il drago d'ombra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) la cui tana si trova proprio dietro il grande portale. In questo modo, eventuali intrusi non hanno possibilità di sorprenderlo addormentato.

Il drago ha stretto un patto con Geryon quasi tre secoli fa, dopo uno scontro sanguinoso con i minotauri sulle colline. L'arcidiavolo gli ha promesso un rifugio sicuro e l'invio annuale di un cospicuo dono in denaro, gemme e altri oggetti preziosi o magici, ma in cambio Shandisshar deve assicurarsi che neanche un ficcanaso proveniente dalla superficie penetri nel Labirinto. Fino a oggi l'accordo è stato rispettato da entrambi, pur se talvolta a malincuore – il mostruoso guardiano non ha alcuna intenzione di rinunciare alle ingenti elargizioni che riceve e praticamente nessuno è riuscito a mettere piede in questi luoghi da tempo immemorabile, mentre i servitori della Grande Serpe sono restii a privarsi di una simile, formidabile sentinella, nonostante essa esiga un pesante tributo in termini di ricchezze. I minotauri provvedono anche a rifornire il drago di cibo.

Dietro alla porta a doppia anta c'è un altro passaggio quasi identico al precedente, che prosegue per altri 300 m prima di sbucare in una gigantesca caverna naturale, lunga quasi 300 m e larga circa 240 m. Il soffitto si innalza per oltre 250 m, permettendo così al drago di sgranchirsi di tanto in tanto e persino di svolazzare in giro. L'intero ambiente è completamente buio e il mostro solitamente riposa sdraiato sopra il suo tesoro, nell'angolo più lontano dall'ingresso, in modo da essere pronto a ricevere visitatori sgraditi senza farsi trovare impreparato.

Non appena le massicce ante di ferro verranno spalancate, Shandisshar sarà allertato dal sonoro cigolio che qualcuno è in arrivo. Avrà quindi il tempo di lanciare su di sé gli incantesimi *immagini speculari*, *individuazione dell'invisibilità* e *velocità* mentre gli avventurieri percorrono il tunnel che sfocia nella sua tana. Quindi si alzerà in volo e, non appena il gruppo entrerà nella grande caverna, lo investirà con il suo soffio di oscurità. A quel punto avrà inizio il combattimento vero e proprio. Il master deve tenere presente che l'incantesimo *sonno* a disposizione dal drago potrebbe essere determinante contro PG che si ritrovano improvvisamente ridotti a un livello molto più basso di quello effettivo.

**Shandisshar** (drago d'ombra anziano): [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA -2, DV 10, pf 62, tpcCA0 11, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 4d6 (morso) o speciale (soffio), TS G10, Mor 7, PX 3.100].

Incantesimi dei maghi (2/2/2): 1° livello: *dardo incantato*, *sonno*; 2° livello: *immagini speculari* (già lanciato), *individuazione dell'invisibilità* (già lanciato); 3° livello: *blocca persone*, *velocità* (già lanciato).

Shandisshar è in grado di vedere perfettamente nel buio più completo, anche quello di origine magica. È capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il suo soffio non infligge ferite, ma agisce in modo più subdolo. Oltre a produrre una nube di *oscurità* nell'area di effetto che dura 10 round, riduce temporaneamente il livello attuale delle vittime sempre per 10 round. I bersagli sono ridotti a 1/4 del proprio livello effettivo, o alla metà se effettuano con successo un tiro salvezza contro soffio. (Tutti gli arrotondamenti vanno fatti per difetto e chi scende a livello 0 o inferiore cade in stato comatoso fino al termine dell'effetto.) Il soffio è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, Shandisshar utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago d'ombra è una nube alta 6 m, lunga 15 m e larga 12 m. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

Shandisshar non è però disposto a lottare fino alle estreme conseguenze. Finché le cose gli vanno bene si comporterà in modo spavaldo e spietato, ma se verrà ridotto a 15 pf o meno si arrenderà implorando pietà e sarà disposto a tutto pur di salvarsi la vita. Non gli importerà nulla del tesoro, né di rivelare le poche informazioni a sua disposizione (che in realtà sono di ben poco aiuto al gruppo per il prosieguo dell'avventura) e non esiterà persino a inventarne di nuove per compiacere coloro che sono riusciti a sconfiggerlo.

Il ricco tesoro del drago d'ombra, che egli ha accumulato nel corso del tempo grazie all'accordo coi minotauri, è composto da 420 mp, 15.000 mo, 18.000 me, 30.000 ma, 5.200 mr, gemme per complessive 4.400 mo, gioielli per complessive 11.600 mo, una **pozione del controllo dei non morti**, una **pergamena con gli incantesimi dei maghi autocontrollo mnemonico, autometamorfosi e globo di invulnerabilità minore**, una **bacchetta dell'individuazione delle porte segrete** (con 12 cariche), una **tunica degli occhi**, una **mazza corrosiva** e un **diacodos** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione di questi ultimi due), che Geryon ha fatto avere a Shandisshar perché potesse contattarlo in caso di estrema necessità.

Dopo aver sconfitto o ucciso il drago d'ombra, i PG potranno dedicarsi all'esplorazione della caverna. Sul lato opposto rispetto a quello da cui sono entrati troveranno un arco scavato nella roccia, che conduce a un'altra scala a spirale che scende ancor di più nell'oscurità.

### La scala pericolosa

Questa scalinata è simile a quella che i PG hanno dovuto percorrere per passare dal complesso delle grotte sotterranee alla tana di Shandisshar. In realtà è però molto più corta, ma nasconde anche un paio di trappole insidiose. In totale ci sono 80 gradini, due dei quali potrebbero rivelarsi fatali per degli avventurieri troppo incauti. Il master deve ricordare che tutti i minotauri conoscono l'ubicazione dei trabocchetti ma il drago d'ombra non ne è al corrente, visto che non si è mosso dalla sua caverna negli ultimi 300 anni! Entrambi possono essere scoperti e rimossi normalmente da un ladro.

### Trappola n. 1 – 17° scalino

Il primo personaggio che metterà il piede su questo gradino lo sentirà cedere sotto il suo peso. Infatti, l'interno dello scalino è cavo e la soglia di pietra è stata ridotta a una sfoglia sottilissima, che si sfonderà alla minima pressione. Ciò significa che se qualcuno tasta il terreno con una pertica o un bastone attiverà la trappola e dovrà subirne comunque le conseguenze. All'interno della cavità, infatti, c'è una chiazza di fungoide lurido pronta a emettere la sua nube di spore letali.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 8, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G1, Mor n/a, PX 38].

Questo fungo non si muove né attacca ma, a causa della sua acidità, il contatto con esso corrode cuoio e legno, causando 1d6 ferite alla pelle scoperta. Quando viene toccato, c'è una probabilità del 50% che emetta una nube di spore di 3 m di

diametro. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno: il fallimento indica la morte per soffocamento in 6 round. È immune a qualunque attacco tranne che al fuoco (una torcia può infliggergli 1d4 ferite per colpo).

### Trappola n. 2 – 52° scalino

Il primo personaggio che metterà il piede su questo gradino attiverà una piastra a pressione che, con uno scatto metallico chiaramente udibile, trasformerà la metà inferiore della scala (cioè gli ultimi 40 scalini, dal quarantunesimo all'ottantesimo) in un ripido scivolo, facendo ruzzolare tutti i PG che si trovano su di essa fino al termine della scalinata. La trappola si resetta automaticamente dopo un turno, facendo tornare i gradini al proprio posto e sarà pronta per attivarsi di nuovo.

Le vittime cadono all'interno di un pozzo circolare del diametro di circa 25 m e pieno d'acqua profonda 15 m. Un ponte di corda dall'aspetto malsicuro attraversa il pozzo circa 2 m sopra il livello dell'acqua e i PG che riescono in una prova di Destrezza con una penalità di -4 riescono ad aggrapparsi ad esso prima di finire a mollo. Gli altri corrono il rischio di affogare, specie quelli gravati da carichi o che indossano corazze pesanti, come spiegato a p. 45 del manuale di *Labyrinth Lord*™.

Inoltre, per complicare le cose, i personaggi che finiscono nel pozzo vengono attaccati dal fustigatore che si trova sul fondo, mentre quelli che rimangono sul ponte si trovano fuori dalla portata del mostro.

**Fustigatore (1)** [All CM, Mov 9 m (3 m), CA 0, DV 10, pf 39, tpcCA0 11, Att 1, Fer 5d4 (morso), TS G10, Mor 8, PX 2.400].

Può estendere 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 (1-2 su 1d6). I fustigatori subiscono solo metà ferite dagli attacchi basati sull'elettricità, ma temono il fuoco al punto da subire una penalità di -4 ai tiri salvezza contro gli attacchi che ne fanno uso.

Il gruppo ha due opzioni disponibili per affrontare questo incontro. Può lottare contro il fustigatore per cercare di ucciderlo oppure, più semplicemente, i PG già sul ponte possono provare a soccorrere quelli in acqua, traendoli in salvo. Il fustigatore, infatti, riesce a estendere i suoi tentacoli solo all'interno della pozza ma non oltre la superficie, visto che i minotauri hanno comunque bisogno di un passaggio sicuro in quest'area quando si spostano tra il Labirinto e le grotte sotterranee.

La passerella di corda è meno precaria di quel che sembra. A un'estremità conduce alla fine della scalinata a spirale che proviene dalla tana del drago d'ombra, mentre dall'altra

giunge a un passaggio ad arco che introduce nel Labirinto vero e proprio (area L1).

## IL LABIRINTO

### Note generali

Salvo ove diversamente indicato nel testo, il Labirinto è costruito con solidi blocchi squadrati di roccia lavorata, dalla superficie liscia e levigata. I soffitti sono alti 6 m e l'intero complesso è immerso nella più completa oscurità. Dappertutto sono visibili i segni del recente terremoto provocato dallo scarabeo tellurico. Il master deve descrivere piccole crepe nelle pareti, nei pavimenti e nelle volte, e la presenza occasionale di frammenti di pietra staccatisi e caduti a terra. La struttura è però ancora solidissima e non ci sono rischi di crolli.

### L1. Ingresso

Sul pavimento davanti a voi è disegnata con della pittura bianca una grande freccia che indica la direzione est. Il colore è scrostato in alcuni punti, probabilmente a causa del passaggio di numerose creature nel corso degli anni.

### L2. Parola d'ordine

Sul muro nord, proprio prima della svolta, c'è un grottesco mascherone che raffigura un volto deforme con la lingua penzoloni e gli occhi strabici. Non appena vi avvicinate, una profonda voce disincarnata che sembra provenire dalla stravagante scultura rimbomba nel passaggio: "Altolà! Chi va là? Parola d'ordine!".

Si tratta di un effetto provocato da un incantesimo *bocca magica* permanente. In realtà non c'è nessun pericolo per i personaggi, né necessità alcuna di pronunciare la fatidica parola d'ordine. Questo stratagemma serve sia per mettere il gruppo in apprensione che per avvisare gli occupanti del Labirinto che qualcuno è appena entrato o uscito dal complesso. La magia, infatti, si attiva quando si passa in una delle due direzioni e la voce è udibile nell'intero sotterraneo, persino nella tana dei minotauri (area L9). Dopo aver parlato, la *bocca magica* resta inattiva per un intero turno.

### L3. Funghi indigesti

Appena svoltato l'angolo percepite un considerevole abbassamento della temperatura. L'intera parete nord, proprio nella parte finale del passaggio, è coperta da una disgustosa chiazza di minuscoli funghi che ha invaso anche parte del pavimento e del soffitto. Per terra sono visibili delle tracce annerite lasciate dal fuoco.

La creatura è un fungoide sudicio (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), lontano parente di quello lurido.

**Fungoide sudicio (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 11, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

Questo fungo non si muove né attacca ma, quando una o più creature a sangue caldo si trovano entro 1,5 m da esso,

ne risucchia automaticamente il calore corporeo, causando loro 4d8 ferite per round. È persino in grado di assorbire il calore e il fuoco (anche di origine magica) usati direttamente contro di esso. Il mostro non subisce ferite da tali fonti, che anzi lo rafforzano facendone crescere le dimensioni a vista d'occhio. Il danno viene determinato normalmente ma, invece di essere sottratto dai pf del fungoide, va sommato ai suoi punti ferita attuali (il mostro può, in questo modo, superare il numero massimo di pf consentito dai suoi DV). È immune a tutti gli incantesimi, gli effetti magici e i soffi, eccezion fatta per quelli basati sul freddo (per esempio *sfera congelante*, *tempesta di ghiaccio*, una bacchetta del freddo, il soffio di un drago bianco, ecc.), che non gli causano ferite effettive ma lo paralizzano per un numero di round pari ai punti di danno che avrebbero dovuto infliggergli. La *disintegrazione* funziona normalmente contro questa creatura.

I minotauri evitano questa zona del complesso, anche se di tanto in tanto vi accendono dei piccoli fuochi, di cui restano i segni sul pavimento, per permettere al fungoide di assorbirne il calore e sopravvivere.

#### L4. Perle ai porci

Il passaggio termina bruscamente con una parete di solida pietra. Sparpagliate per terra, sul pavimento, ci sono una dozzina di perle.

Questo vicolo cieco nasconde ben due trappole, una magica e una più prosaica. La prima è rappresentata dalle perle sul pavimento. Undici di esse sono del tutto ordinarie (ognuna ha un valore di 1d6x20 mo), mentre la più grande (del valore di 1d6x100 mo) è una **pietra della cattiva fortuna** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Inoltre, se qualcuno cerca dei passaggi segreti su una qualsiasi delle pareti negli ultimi 3 m del passaggio, attiva una trappola che gli fa crollare addosso parte del soffitto causandogli 2d6 ferite (dimezzabili se effettuata con successo un tiro salvezza contro pietrificazione). Questo trabocchetto può essere scoperto e rimosso da un ladro con le normali probabilità di successo.

#### L5. Pentacolo arcano

Nel bel mezzo del pavimento è inciso nella pietra un pentacolo circondato da strani simboli e rune.

Il segno arcano emana un bagliore magico se viene esaminato con *individuazione della magia*. I suoi effetti si attivano se una creatura che non è devota a Geryon lo calpesta. Quando ciò accade, all'estremità orientale del corridoio si materializza un diavolo guardiano che si scaglia immediatamente contro gli intrusi.

**Osyluth (1)** [All LM, Mov 45 m (15 m), CA -1, DV 9, pf 40, tpcCA0 12, Att 1, Fer 3d4 (uncino) o 2d4 + risucchio For (coda), TS G9, Mor 10, PX 3.100].

Colpisce con una speciale lancia ricurva e uncinata che infligge 3d4 ferite. Se l'attacco ha successo, la vittima ha il

50% di possibilità di venire intrappolata dall'uncino.

In questo caso l'osyluth la attacca con la sua coda di scorpione, infliggendo 2d4 ferite e iniettando un veleno che fa perdere 1d4 punti di Forza per 2d6 round a chiunque fallisca il tiro salvezza. Dispone delle seguenti abilità magiche usabili a volontà (una a round) e resistenze a



certi tipi di attacchi: *charme su persone*, ferite da freddo dimezzate, ferite da gas dimezzate, immunità agli attacchi da fuoco (magici e non magici), infravisione (30 m), *potere illusorio*, *individuazione dell'allineamento*, *suggestione*, *telepatia* (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*, *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità*, *paura arcaica* (entro 1,5 m), *potere illusorio e volo*. Una volta al giorno, può lanciare *muro di ghiaccio* e creare un portale (40% di probabilità di successo) per evocare un altro osyluth.

I personaggi possono eludere questa trappola semplicemente evitando di entrare nel quadretto che contiene il pentacolo (è necessaria una prova di Destrezza per riuscirci) oppure utilizzando *dispersione della magia* per cancellare il potere del simbolo per 6 turni (la magia che attiva il sigillo è considerata del 20° livello).

Una volta che il pentacolo avrà evocato l'osyluth, resterà inattivo per le successive 6 ore (36 turni).

#### L6. Porta falsa

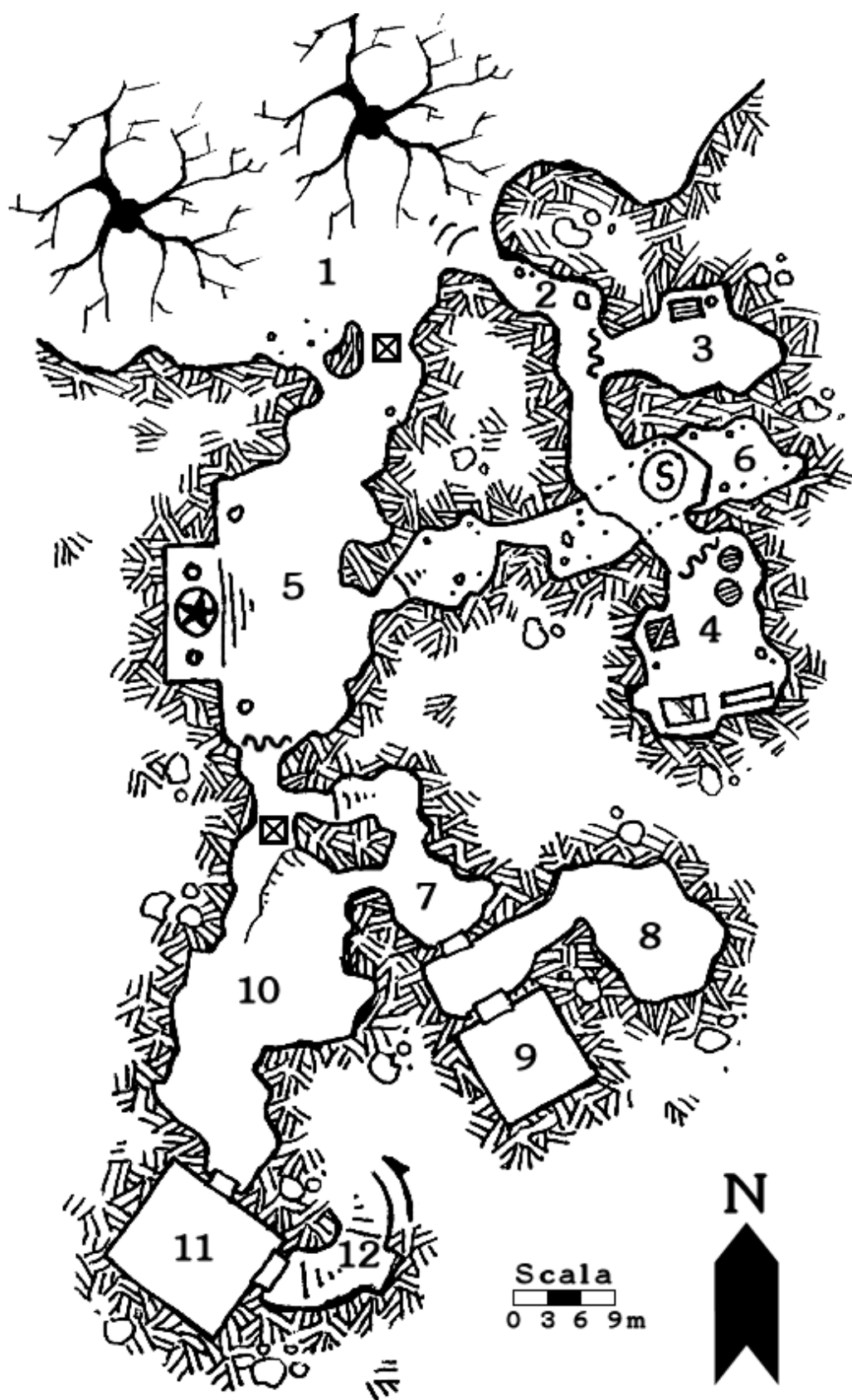
Il corridoio che state percorrendo termina con una grande porta di pietra priva di serratura, nel cui centro è infisso un anello di ferro a mo' di batocchio.

Si tratta di una porta falsa. Il primo PG che prova ad aprirla si vedrà piombare addosso l'intera lastra di pietra e dovrà fare un tiro salvezza contro paralisi o subirà 1d8 ferite. Dietro c'è una parete di solida roccia. Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere questa trappola.

#### L7. Tordi allo spiedo

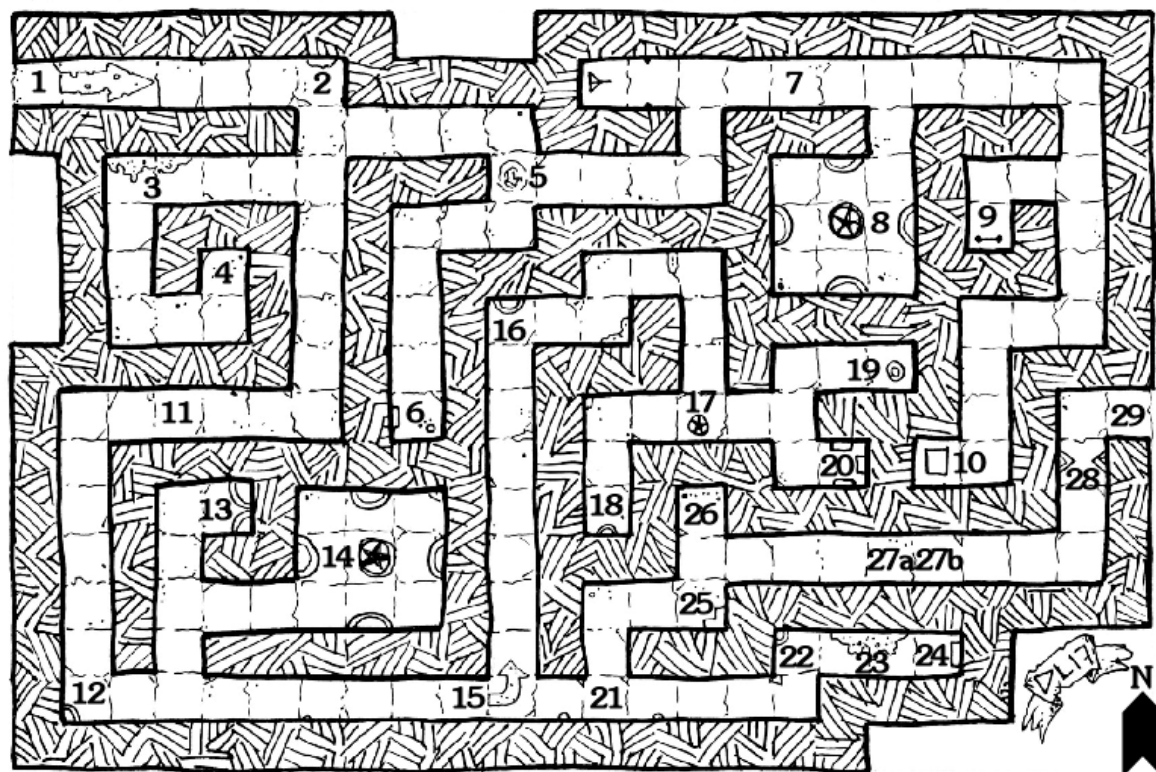
La balista che si trova all'estremità orientale del corridoio è nascosta dietro una falsa parete di cartapesta, per cui risulterà invisibile agli occhi dei PG a meno che questi non individuino il finto muro e lo rimuovano. Se un personaggio dichiara di esaminare attentamente il tramezzo posticcio oppure vi cerca dei passaggi segreti, ne scoprirà automaticamente la vera natura. Altrimenti, il primo avventuriero che entrerà nel quadretto indicato col numero 7 sulla mappa calpesterà una piastra a pressione che attiverà il rilascio del meccanismo di sparo della balista.

MAPPA G - LE GROTTA SOTTERRANEE



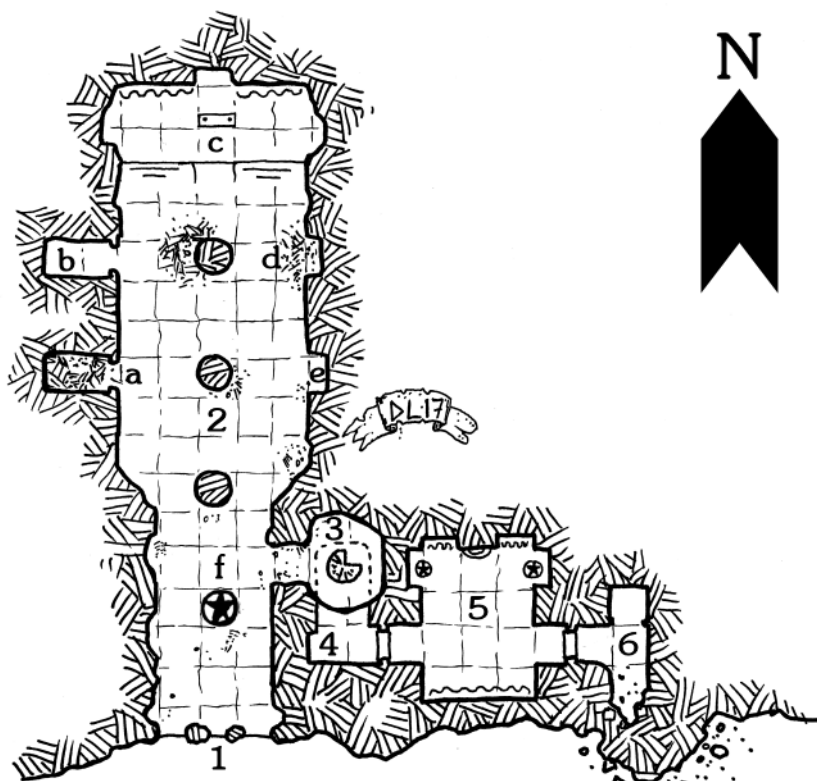
## MAPPA L – IL LABIRINTO

1 quadretto = 3 metri



## MAPPA T – IL TEMPIO DI GERYON

1 quadretto = 3 metri



A quel punto, il grosso quadrello sarà lanciato in linea retta lungo il corridoio. Un ladro può scoprire e rimuovere normalmente la trappola.

La balista è una grande e pesante balestra che normalmente viene maneggiata da due uomini. Ha le seguenti statistiche: 2d6+2 ferite per colpo; gittata corta fino a 48 m, gittata media fino a 96 m, gittata lunga fino a 144 m. Può sparare solo una volta ogni quattro round (servono, infatti, tre round per caricarla e uno per sparare).

La trappola colpisce come un guerriero del 3° livello (tpcCA0 18) ma gode di un bonus di +1 al tpc per la gittata corta. Una volta sparato il quadrello, che squarcerà la finta parete, la balista non rappresenterà più un pericolo per il gruppo. È comunque troppo pesante per essere trasportata dai PG (si tratta di un'arma da assedio e come tale il master deve considerarla).

Accanto alla balista ci sono altri 11 quadrelli, le cui dimensioni non consentono di utilizzarli con le normali balestre, leggere o pesanti che siano.

#### L8. Statue mordaci

Entrate in una stanza quadrata di 9 m di lato, dominata nel mezzo da una statua di Geryon alta 3 m, simile a quella che avete già visto in precedenza nel tempio delle grotte sotterranee. Al centro delle quattro pareti ci sono altrettante piattaforme di marmo, rialzate di circa 1 m dal pavimento e accessibili grazie a un paio di scalini di pietra. Sopra ognuna di esse c'è la statuetta a grandezza naturale di una vipera acciambellata, con due gemme verdi al posto degli occhi.

Quelle che sembrano statue sono in realtà vipere di pietra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), delle creature viventi che restano immobili finché non vengono disturbate in qualche modo. Non appena una di esse viene anche solo sfiorata, tutte e quattro rivelano immediatamente la loro vera natura, scagliandosi contro i PG e ottenendo automaticamente l'iniziativa per tutta la durata dello scontro.

**Vipere di pietra (4)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 12, 10, 8, 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 25].

Le vittime morsicate dalle vipere di pietra devono immediatamente effettuare un tiro salvezza contro veleno e, in caso di fallimento, vengono pietrificate all'istante. Grazie alla loro grande velocità, vincono sempre l'iniziativa e possono agire per prime in ogni round di combattimento. Hanno un'innata paura delle fiamme: se vengono attaccate con il fuoco il loro morale scende a 5 e in ogni round devono effettuare un controllo del morale per vedere se scappano.

Ogni vipera che viene uccisa si trasforma per sempre in pietra e i suoi occhi divengono delle gemme di colore verde brillante del valore di 1d4x100 mo l'una, che possono essere recuperate senza pericolo.

Se i PG esaminano la grande statua centrale, si accorgono subito che una delle braccia ha il gomito piegato al contrario, in modo innaturale. Se lo rimettono a posto,

muovendo la giuntura che ruota su un perno nascosto, sentiranno distintamente uno scatto, anche se non accadrà nient'altro. Questa azione, assieme a quella descritta nell'altro tempio (area L14), è necessaria per disattivare il muro di energia che blocca l'accesso al corridoio che collega le aree L15 e L21.

#### L9. Stanze private

In fondo al corridoio c'è una scala a pioli di metallo, infissa nella parete sud, che sale fino a una grossa botola nel soffitto di pietra.

La scala conduce alla sala comune dove vivono i minotauri del Labirinto. La botola è sbarrata dall'interno ed è praticamente impossibile aprirla senza ricorrere alla forza bruta o alla magia. Per riuscirci, un PG deve effettuare con successo una prova di Forza con una penalità di -8.

Nella stanza superiore, di 50 m x 25 m, realizzata interamente in pietra lavorata come il resto del sotterraneo e col soffitto ad arco alto ben 12 m, vivono 11 minotauri maschi e sei femmine, più il capotribù e lo stregone. Sono tutti devoti seguaci della Grande Serpe e il sacerdote del tempio di Geryon (vedi la sezione relativa, area T5) li ha avvertiti del probabile arrivo dei personaggi, per cui non attaccheranno a vista gli intrusi come farebbero normalmente.

Tuttavia non hanno alcuna intenzione di avere troppo a che fare col gruppo e intimeranno agli avventurieri di andarsene senza por tempo in mezzo, dicendogli di raggiungere il santuario che si trova oltre il Labirinto, dove avranno la risposta a tutte le loro domande e troveranno la soluzione al problema che li tormenta. Non sono al corrente di informazioni specifiche, sanno soltanto che il gran sacerdote del tempio è in attesa dell'arrivo dei e vuole proporgli un patto che beneficherà entrambe le parti. In nessun caso lasceranno questa stanza e ordineranno ai personaggi di non farvi più ritorno per alcun motivo. Se ciò accadrà, non saranno accolti in maniera altrettanto amichevole.

Penetrare nuovamente in questa sala dovrebbe rivelarsi particolarmente ostico, oltre che abbastanza inutile ai fini dell'avventura, perché i minotauri non resteranno certo inermi ad attendere che gli invasori sfondino la botola e sciamino nella loro dimora. Il master deve far ricorrere i mostri a una strategia difensiva scaltra ed elaborata, che colpisca i personaggi mentre sono più vulnerabili, come per esempio quando stanno entrando nella botola oppure mentre cercano di aprirla.

Se verranno attaccati, i minotauri risponderanno per le rime e cui reagiranno con ferocia a qualsiasi violazione del loro territorio. Lotteranno fino alla morte con accanimento e senza alcun riguardo per la vita propria né per quella degli avversari.

**Minotauro capotribù (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 8, pf 48, tpcCA0 12 (6 con l'arma), Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 1d10+6 (arma), TS G8, Mor 12, PX 570].

Equipaggiamento: è armato con un'ascia uncinata +3 (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) a due mani.

**Minotauro stregone** (mago del 2° livello) (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 24, tpcCA0 14, Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o incantesimo, TS M2, Mor 12, PX 820].

Incantesimi dei maghi (2): *dardo incantato, mani brucianti*.

**Minotauri (11)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 33, 31, 31, 30, 30, 27, 25, 24, 24, 19, 17, tpcCA0 14 (11 con l'arma), Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 1d10+3 (arma), TS G6, Mor 12, PX 570].

Equipaggiamento: sono armati con delle armi in asta.

**Minotauri femmine (6)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 23, 19, 18, 17, 15, 13, tpcCA0 14 (11 con l'arma), Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 1d10+3 (arma), TS G6, Mor 12, PX 570].

Equipaggiamento: sono armate con delle armi in asta.

La grande sala dei minotauri è praticamente disadorna e nel caos più totale. La sporcizia regna sovrana e il fetore di stalla è così forte da provocare quasi dei conati di vomito. Sul pavimento ricoperto di feci sono sparpagliati dei miseri pagliericci, perlopiù infestati da parassiti. Alle pareti sono appese 2d12 armi in asta, quasi tutte malconce e inutilizzabili, mentre in un angolo sono ammucchiati barili di carne secca dall'aspetto rivoltante, cassette di frutta e verdura ormai marcite e grossi barili pieni d'acqua nauseabonda. Il tesoro della tribù ammonta a 2.340 me, 4.198 ma, 9.478 mr e un sacchetto di gemme del valore complessivo di 1.300 mo, oltre all'arma in asta magica in possesso del capo.

Dopo aver liberato la stanza dai suoi occupanti, i PG potranno fermarsi a recuperare le forze per tutto il tempo che desiderano, visto che non saranno disturbati da nessuno (eccetto i diavoli-vampiro...) finché rimarranno qui dentro.

#### L10. Tomba d'acqua

Il corridoio davanti a voi termina nuovamente con una parete, sulla quale è stato abbozzato uno schizzo primitivo che raffigura un essere metà uomo e metà serpente. Si tratta chiaramente di una rappresentazione di Geryon, anche se indubbiamente tracciata da una mano tutt'altro che dotata di vena artistica.

In realtà il disegno serve soltanto ad attirare l'attenzione degli intrusi. Il pavimento dell'ultimo tratto del corridoio nasconde infatti una trappola a botola, che i ladri possono scoprire e disinnescare normalmente. Non appena viene gravata da un peso superiore a 40 kg, si apre facendo precipitare l'incauto esploratore in una buca profonda 6 m e con le pareti assolutamente lisce. La vittima subisce 2d6 ferite e non sarà in grado di uscire senza aiuto da parte dei compagni, perché nemmeno i ladri possono arrampicarsi su questa superficie completamente priva di appigli.

A complicare le cose, il portello si richiuderà immediatamente e non sarà possibile far scattare nuovamente il meccanismo fino a che non saranno trascorsi 12 turni. Per aprirlo è necessario un incantesimo capace di modellare la pietra del pavimento oppure bisogna usare la forza bruta. In quest'ultimo caso, fino a due PG possono

fare un tentativo congiunto, ma il loro punteggio combinato di For deve essere di almeno 30 punti ed entrambi devono riuscire in una prova di Forza nello stesso round, altrimenti non avranno successo.

Mentre il gruppo si affanna per spalancare la botola, la buca comincerà a riempirsi d'acqua e sarà completamente colma nel giro di 3 round. A quel punto, il PG intrappolato dovrà fare all'inizio di ogni round successivo una prova di Costituzione, applicando una penalità cumulativa di -1 (-1 nel secondo round, -2 nel terzo, ecc.), per evitare di affogare. Per rendere la situazione più drammatica, il master non deve informare il gruppo di ciò che sta succedendo all'interno della fossa.

#### L11. Teletrasporto ingannevole

Quando un personaggio mette piede nel quadretto indicato col numero 11 sulla mappa, viene immediatamente teletrasportato in un punto del Labirinto determinato a caso dal master usando la tabella seguente:

1d6	Destinazione
1	Il quadretto a nord dell'area L5.
2	Il quadretto a est dell'area L10.
3	Il quadretto a sud dell'area L4.
4	Il quadretto a ovest dell'area L7.
5	Il quadretto a nord dell'area L6.
6	Il quadretto a est dell'area L3.

Dopo aver attivato il suo potere magico, il teletrasporto cessa di funzionare per 1d6+1 round prima di tornare nuovamente operativo. I ladri non possono scoprire questa trappola magica, che tuttavia può essere svelata da *individuazione della magia* grazie all'incantamento che sprigiona mentre è attiva (e non, quindi, se ha cessato temporaneamente di funzionare). È possibile renderla inoperante per 1d6+1 round utilizzando *dispersione della magia* (quella che attiva il teletrasporto è considerata del 20° livello).

I compagni del PG teletrasportato lo vedranno semplicemente svanire nel nulla, senza alcun indizio che possa dare spiegazioni su ciò che è capitato. Per rendere più interessanti le cose, il master deve giocare separatamente l'esplorazione del sotterraneo da parte del gruppo e del personaggio solitario, finché non riusciranno a incontrarsi nuovamente.

#### L12. Fonte incantata

Nell'angolo sud-ovest del corridoio c'è una fontana. L'acqua sgorga dalle narici di una grottesca testa di pietra che ricorda quella di una garguglia e finisce in un piccolo bacile di roccia, dove dei minuscoli fori nella parete le consentono di defluire prima di traboccare sul pavimento.

L'acqua di questa fontana è incantata, cosa che può essere rilevata grazie a *individuazione della magia*. I minotauri lo sanno, perciò evitano di berla. Nonostante il suo aspetto sia del tutto normale per colore, odore e sapore, la prima volta che beve dalla fontana ogni PG deve tirare il dado sulla tabella seguente per determinare cosa accade:

### 1d12 Effetto dell'acqua

1	Riporta al massimo i pf del personaggio.
2	Acceca il personaggio per 6d6 ( <i>cura cecità</i> rimuove all'istante questo effetto).
3	Riduce il personaggio al 50% delle dimensioni normali per 6d6 turni, durante i quali infligge solo metà delle ferite (una pozione della crescita rimuove all'istante questo effetto).
4	Dimezza i pf attuali del personaggio.
5	Fa cadere il personaggio in un profondo sonno magico per 4d4 turni, durante i quali non può essere svegliato in alcun modo, nemmeno dal dolore, e può venire ucciso automaticamente con un singolo colpo sferrato da vicino con qualsiasi arma o simile ( <i>scaccia maledizione</i> rimuove all'istante questo effetto).
6	Riduce a 3 la Forza del personaggio per 6d6 turni, causando una penalità di -3 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte ( <i>scaccia maledizione</i> rimuove all'istante questo effetto).
7	Duplica gli effetti di un <i>cura ferite critiche</i> sul personaggio (guarisce all'istante 3d8+3 pf).
8	Fa diventare muto il personaggio per 6d6 turni, durante i quali non può lanciare incantesimi né usare oggetti che richiedono parole di comando per essere attivati ( <i>scaccia maledizione</i> rimuove all'istante questo effetto).
9	Trasforma il personaggio in pietra ( <i>pietra in carne</i> rimuove all'istante questo effetto).
10	Conferisce al personaggio il potere di rigenerare 1 pf a round (tranne quelli causati da acido o fuoco), come se indossasse un anello della rigenerazione. Questo effetto svanisce automaticamente dopo 1d4 giorni.
11	Paralizza il personaggio per 1d6+1 turni (un qualsiasi <i>cura ferite</i> rimuove all'istante questo effetto).
12	Fa ringiovanire il personaggio di 1d12 anni.

Non c'è modo di evitare gli effetti della fontana una volta bevuta l'acqua e nessun tiro salvezza è concesso per scongiurarli. Tuttavia, le conseguenze dannose di solito svaniscono dopo un certo lasso di tempo oppure possono essere annullate immediatamente dalle contromisure indicate nella tabella.

L'acqua magica perde i propri poteri se viene portata via dalla fontana (per esempio mettendola in una bottiglia) e ha effetto sulla stessa creatura solo una volta al mese. Se qualcuno la beve più spesso, tutti i sorsi successivi al primo serviranno soltanto a placargli la sete, senza avere nessun'altra ripercussione.

### L13. Teschi ciarlieri

Sulla parete di fondo del passaggio ci sono due piccole predelle di marmo, rialzate di circa 75 cm rispetto al pavimento. Su entrambe è poggiato un cranio umano, ognuno cinto da una corona. Sulla parete est è stata tracciata una scritta con del carboncino, in lingua comune: "Sfioraci e parleremo".

Le due corone sono di vile stagno dorato e non valgono nulla, ma ambedue i teschi sono fatati, come potrà essere facilmente svelato da *individuazione della magia*, mentre la scritta sul muro è una semplice esca. Se, infatti, qualcuno tocca un cranio ne attiva immediatamente gli effetti.

Il teschio sulla piattaforma nord pronuncia un *verbo che stordisce* contro tutti i membri del gruppo che si trovano entro 9 m. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, ma non del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire. Contemporaneamente, da esso si manifesta uno spettro che assale gli intrusi.

**Spettro (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer risucchio di energia (tocco), TS G3, Mor 12, PX 110].

Attacca con il tocco, risucchiando un livello alla vittima e facendole perdere i punti ferita e i benefici che dipendono da esso. Può essere ferito solo dalle armi magiche, dagli incantesimi e dalle armi di argento. È immune alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Se lo spettro viene eliminato, il teschio si sgretola e perde ogni potere magico. Tra i suoi resti sarà possibile trovare una **pietra magica verde pallido**, che era celata sotto di esso.



Il teschio sulla piattaforma sud permette al gruppo di porre tre domande, esattamente come l'incantesimo *contatto spirituale*, dopodiché il suo potere si disattiva per tre giorni.

È possibile neutralizzare definitivamente le qualità magiche dei teschi con *dispersione della magia* (che sarà automaticamente efficace) oppure con *dispersione del male*. In alternativa, si può distruggerli semplicemente usando un'arma contundente appropriata, come per esempio una mazza. Tuttavia, se lo spettro si è già manifestato non scomparirà, anche se gli effetti del *verbo che stordisce* termineranno all'istante.

#### L14. Perdere la testa

Entrate in una stanza quadrata di 9 m di lato, dominata nel mezzo da una statua di Geryon alta 3 m, simile a quella che avete già visto in precedenza nel tempio delle grotte sotterranee, soltanto che a questa manca la testa. Al centro delle quattro pareti ci sono altrettante piattaforme di marmo, rialzate di circa 3 m dal pavimento, accessibili grazie a una rampa di scalini di pietra. Sopra ognuna di esse c'è una testa di pietra che, per dimensioni, potrebbe adattarsi all'effigie acefala dell'arcidiavolo.

Le quattro teste sono tutte differenti una dall'altra e sono fatte della stessa pietra con cui è realizzata la statua di Geryon. Anche se i PG le esaminano attentamente, non ci sono indizi che possano rivelare quale sia quella giusta da porre sul monumento decapitato. In realtà non c'è una soluzione migliore delle altre. Infatti, mettere una qualsiasi delle teste sull'effigie permetterà di disattivare il muro di energia che blocca l'accesso al corridoio che collega le aree L15 e L21, sempre che venga compiuta anche l'azione descritta nell'altro tempio (area L8).

Le teste sono così disposte: drago (piattaforma nord), smilodonte (piattaforma est), gorgone (piattaforma sud) e cobra (piattaforma ovest). Se vengono toccate o analizzate senza collocarle sulla statua non succederà nulla ma, non appena una di esse è posizionata sul moncherino del collo, accadono contemporaneamente due cose: tutte le altre emettono una sinistra risata (è l'effetto di una *bocca magica*) mentre quella prescelta si anima per colpire il PG che l'ha piazzata, prima di diventare una cosa sola con il resto della statua, così che non sarà più possibile rimuoverla per le prossime 6 ore (36 turni).

L'attacco sferrato è differente a seconda della testa scelta, come descritto nella tabella seguente:

Testa	Effetto
Cobra	La vittima viene colpita da uno sputo di saliva velenosa e deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore nel giro di 1d10 turni.
Drago	La vittima viene avvolta da una vampata di fuoco che infligge 5d6 ferite, dimezzabili se ha successo in un tiro salvezza contro soffio.
Gorgone	La vittima viene avvolta da una nube di gas e deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra.
Smilodonte	La vittima viene automaticamente morsa dalle grandi fauci e subisce 2d8 ferite.

#### L15. Deviazione obbligatoria

Se i personaggi non hanno compiuto entrambe le procedure descritte nei due piccoli templi di Geryon (aree L8 e L14), la

parete orientale del quadretto in cui è dipinta la freccia sarà bloccata da un *muro di pietra* in tutto e per tutto identico agli altri del Labirinto, dietro il quale ci sono un *muro di ferro* e quindi un *muro di forza*. Se invece hanno spostato il braccio della statua nell'area L8 nella posizione corretta e hanno collocato una delle teste sulla statua acefala nell'area L14, il corridoio sarà sgombro e il gruppo potrà proseguire verso l'area L21.

La freccia sul pavimento è simile a quella all'ingresso (area L1), non ha un significato particolare né nasconde alcuna insidia.

#### L16. Sfera di cristallo

In fondo al corridoio c'è un basamento semicircolare di marmo sopraelevato di circa 1,2 m rispetto al pavimento. Sopra di esso è poggiata una sfera di cristallo che sembra cementata in qualche modo alla piattaforma.

L'oggetto è effettivamente magico, ma si tratta di una **sfera di cristallo ipnotica**. Non può essere spostata dal basamento senza danneggiarla, anche se un mago può scrutare attraverso di essa senza difficoltà. Quando usa la sfera, l'utilizzatore entra per 1d6 turni in una sorta di trance dalla quale è impossibile svegliarlo. Le sue mani sono come fuse con la superficie del globo e non si riesce a interrompere il contatto, non importa ciò che viene tentato.

Se qualcuno vuole infrangere la sfera, può farlo colpendola abbastanza forte con un oggetto contundente: l'attacco va automaticamente a segno, ma deve infliggere almeno 12 ferite (considerando tutti i bonus) per riuscire nell'intento. Il globo è però immune agli incantesimi o effetti simili (per esempio quelli di una bacchetta dei fulmini magici o di un bastone dell'arcimago). Tuttavia, se la sfera viene spaccata, esplode in una grande vampata di fiamme, colpendo tutte le creature entro 9 m e infliggendo a ognuna 8 ferite. Inoltre, se un PG la stava utilizzando deve riuscire in un tiro salvezza contro morte oppure la sua anima verrà immediatamente distrutta (e non sarà possibile resuscitarlo in nessun modo). Se il contatto viene interrotto prematuramente, non apparirà alcuna visione.

L'utilizzatore della sfera vede sempre una sola scena: quella del terremoto che squassa il tempio di Geryon, spezzandone la statua e scatenando l'ira dell'arcidiavolo. Il master, pur senza rimarcarlo esplicitamente, deve insistere sul dettaglio del pungiglione d'oro sulla punta della coda del simulacro che si stacca dal resto dell'effigie – un indizio di ciò che i personaggi devono fare per placare la furia della Grande Serpe.

Al termine della trance, il PG che ha guardato nella sfera deve fare un tiro salvezza contro incantesimi. Se ha successo non subisce alcuna conseguenza, ma se lo fallisce viene impiantata nella sua mente una suggestione telepatica. Mentre il mago è sotto questa influenza, che arriva direttamente da Geryon stesso, ne diventa un servo e uno strumento, anche se è sempre ignaro di essere soggiogato. Non c'è alcun modo, se non forse con un *desiderio*, di spezzare questo legame – del quale, d'altronde, nemmeno la vittima stessa è consapevole.

Ulteriori utilizzi della sfera non faranno altro che riproporre la situazione già descritta in precedenza, incluso il ripetersi

della stessa visione, col rischio di rafforzare ulteriormente il dominio di Geryon sul mago o di aumentare le possibilità che l'utilizzatore cada sotto il suo influsso.

Il master deve sfruttare a proprio vantaggio la situazione per indirizzare l'avventura nella direzione desiderata dall'arcidiavolo, il quale brama che la sua statua sia ricomposta e che lo scarabeo tellurico venga definitivamente eliminato, in modo da scongiurare il possibile ripetersi del problema in futuro. Egli non ha particolari remore nel sacrificare per i propri scopi sia il PG sotto la sua influenza, sia i minotauri che gli sono devoti e gli altri occupanti del sotterraneo.

### L17. Offerta libera

In mezzo al corridoio, nel centro di un incrocio a T, c'è una statua di Geryon alta 3 m, simile a quella che avete già visto in precedenza nel tempio delle grotte sotterranee. Ha le braccia ursine e pelose tese davanti a sé, con le quali regge un vassoio che fa parte integrante della scultura. Sopra di esso ci sono un centinaio di monete di vario conio.

Quando i PG si avvicinano, la statua (grazie a una *bocca magica*) parla con una voce disincarnata stridula e sibilante, dicendo prima nella lingua dei minotauri e poi in comune: "Un obolo per la Grande Serpe!".

Quali che siano le azioni dei personaggi, non accadrà apparentemente nulla. Tuttavia, coloro che pongono sul vassoio almeno una moneta non subiranno ripercussioni negative, mentre quelli che passano oltre senza versare il tributo atteso subiranno gli effetti di *malasorte* (lanciato al 20° livello) per i prossimi 6 turni: penalità di -1 al morale, ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. Le stesse conseguenze toccheranno a coloro che oseranno rubare le monete in possesso dell'idolo, ma in questo caso di protrarranno per 6 ore (36 turni). Il master deve rivelare la cosa soltanto quando le vittime si troveranno in una situazione che renderà palese il fatto (per esempio, durante un combattimento). È possibile annullare queste penalità con *benedizione* o *dispersione della magia*.

La statua ripeterà le proprie richieste ogni volta che i PG le passeranno davanti, ma gli effetti della *malasorte* non causeranno penalità cumulative, bensì prolungheranno la loro durata nel tempo.

### L18. Divoratore di cuori

In fondo al passaggio, che termina in un vicolo cieco, c'è un predellino di marmo appeso al muro a un'altezza di circa 2 m. Per terra, negli ultimi 3 m del corridoio, c'è un sottile strato di sabbia che lascia a stento intravedere il pavimento di pietra sottostante.

La sabbia non cela alcuna trappola, ma serve per tenere sulla corda il gruppo. Sullo scaffale è poggiato uno **scarabeo della morte**.

### L19. Pozzo dei desideri

Il corridoio termina in un vicolo cieco. Nel mezzo del passaggio c'è un pozzo di mattoni col parapetto alto circa 1 m, sul bordo del quale sono incise quelle che sembrano delle rune magiche.

Sul fondo del pozzo, che è profondo solo 1 m e pieno d'acqua fino circa a metà, è possibile vedere il pavimento di pietra del corridoio e una dozzina di monete. Se un personaggio getta una moneta nel pozzo ed esprime un desiderio, deve immediatamente fare un tiro salvezza contro incantesimi. Se gli riesce non succede nulla, ma se lo fallisce deve tirare 1d100 – se il risultato è uguale o inferiore al suo livello di esperienza il desiderio si avvererà, altrimenti accadrà il contrario di ciò che egli ha chiesto. (Il master deve fare riferimento alla p. 130 del manuale di *Labyrinth Lord™* per la gestione dei desideri.)

Il potere magico del pozzo funziona una sola volta per ogni personaggio, la prima in cui sbaglia il tiro salvezza. Ulteriori tentativi non sortiranno alcun effetto, ma ogni PG può continuare a gettare monete ed esprimere desideri finché non fallisce il suo TS.

Se gli avventurieri decidono di esplorare il pozzo, non avranno alcuna difficoltà a farlo e potranno racimolare sul fondo un "ingente" bottino di 2 mo, 3 ma e 7 mr, più le monete che avranno eventualmente gettato loro stessi. Tuttavia, una volta profanato in tal modo, il pozzo dei desideri perderà i suoi poteri per i successivi 2d4 mesi.

### L20. Il buono, il neutrale e il cattivo

Il corridoio termina contro una parete, che forma una sorta di nicchia quadrata di 3 m di lato. Poggiati per terra di fronte a voi ci sono tre scrigni di pietra che sembrano cementati al pavimento, ognuno lungo circa 1 m, largo 50 cm e altrettanto alto. Paiono scavati in un unico blocco di roccia, eccezion fatta per la lastra che li chiude poggiando sulla sommità. Su ogni coperchio è scolpito uno strano simbolo.

I segni non sono magici, ma si tratta semplicemente di parole scritte nella lingua dei minotauri. I personaggi in grado di leggere tale idioma possono tradurli senza problemi e anche *comprensione dei linguaggi* o un elmo della comprensione serviranno alla bisogna.

Sul forziere a nord è scritto "buono", su quello a est "neutrale" e su quello a sud "malvagio". Per il resto, i tre scrigni sono assolutamente identici. Per aprirli basta sollevare la lastra che funge da coperchio, cosa che richiede un po' di sforzo ma non è particolarmente difficile.

Se uno scrigno viene aperto da un PG del corretto allineamento non accadrà nulla di male e sarà possibile recuperare l'oggetto al suo interno, altrimenti si verificheranno le conseguenze descritte di seguito:

- Il forziere "buono" infligge 1d6 ferite ai personaggi neutrali e 2d6 a quelli malvagi.
- Il forziere "neutrale" infligge 1d6 ferite sia ai personaggi buoni che a quelli malvagi.
- Il forziere "malvagio" infligge 1d6 ferite ai personaggi neutrali e 2d6 a quelli buoni.

Il danno viene applicato nell'istante in cui il PG tocca lo scrigno non corrispondente al suo allineamento ed egli non avrà alcuna possibilità di aprirlo. Soltanto un PG del giusto allineamento può accedere al contenuto del forziere. Gli altri tentativi sono destinati al fallimento, anche se non causeranno necessariamente danno a chi li mette in atto. (Per esempio, se un mago neutrale tenta di spostare il

coperchio del forziere “buono” o “malvagio” con *telecinesi* o *mano che spinge*, non riuscirà a farlo ma non perderà alcun pf.)

All'interno dello scrigno “buono” c'è una **corda per intralciare** (i seguaci di Geryon non hanno certo intenzione di aiutare degli avventurieri onesti e perbene a saccheggiare il santuario del loro diabolico signore!), in quello “neutrale” c'è un **corno degli eroi d'argento** e in quello “malvagio” c'è un **talismano del male estremo**, che anticamente apparteneva al fondatore del tempio e da allora nessuno è stato più così devoto da poter sfruttare appieno.

### L21. Dietro le sbarre

Il corridoio di pietra prosegue diritto davanti a voi prima di svoltare verso nord dopo 15 m. Subito alla vostra sinistra, sempre nella parete nord, c'è un passaggio che prosegue per 6 m e poi gira verso est, ma l'accesso è bloccato da una saracinesca di metallo. Prima e dopo questa apertura, sul muro a sud, ci sono due leve.

Entrambe le leve sono posizionate verso l'alto, ma è possibile tirarle verso il basso. Quella più a est serve a sollevare la saracinesca, mentre l'altra è una trappola. Si tratta, infatti, di una lama affilata come un rasoio ricoperta di morbida cera, che infligge 2d4 ferite al PG che la afferra (il danno viene dimezzato se la vittima indossa guanti pesanti, come quelli di un'armatura di metallo).

In alternativa, è possibile sollevare la grata senza ricorrere alle leve effettuando un tiro per aprire porte con una penalità di -3, come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Ogni personaggio ha diritto a un solo tentativo e, in caso di fallimento, non può riprovare.

### L22. Scala per il paradiso

Nell'angolo del corridoio ci sono due scalini semicirculari di marmo che conducono a una piccola piattaforma sopraelevata di circa 1 m rispetto al pavimento. Probabilmente un tempo su di essa vi era una statua, almeno a giudicare dal piedistallo, che sembra tutto ciò che ne resta.

Non accade nulla finché un personaggio non sale i gradini e mette piede sulla pedana. A quel punto, egli viene trasformato immediatamente in pietra, senza alcuna possibilità di tiro salvezza! La “statua” è nuovamente al suo posto...

Non tutto è perduto, però, perché in fondo al corridoio (area L24) c'è la soluzione ai problemi del PG rimasto letteralmente di sasso.

### L23. Spore assassine

L'intera parete nord del corridoio davanti a voi, che termina poco più avanti in un vicolo cieco dove intravedete una sorta di altare, è coperta da una disgustosa chiazza di minuscoli funghi che ha invaso anche parte del pavimento e del soffitto. Per terra sono visibili le tracce annerite lasciate dal fuoco.

A differenza del mostro nell'area L3, questo è un vero fungoide lurido che teme il fuoco e non ne viene alimentato come il suo inconsueto “cugino”.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 11, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

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

I minotauri evitano questa zona del complesso, anche se di tanto in tanto vi accendono dei piccoli fuochi, di cui restano i segni sul pavimento, cercando di trarre in inganno gli intrusi e far credere loro che il fungoide sulla parete sia simile a quello dell'area L3. Tuttavia, personaggi particolarmente attenti e perspicaci potrebbero notare che, diversamente dall'incontro precedente, qui la temperatura non è più bassa rispetto alle zone circostanti.

### L24. Altare affamato

Il passaggio finisce in un vicolo cieco. Sulla parete di fondo c'è un altare di pietra lungo 2 m, largo 50 cm e alto 1 m. Sopra di esso è posata una fiasca di ferro chiusa con un tappo di metallo, con un'etichetta scritta in comune che dice: “Lacrime di medusa o della pietra in carne”.

Quello che sembra un altare di pietra è in realtà un imitatore, pronto a balzare addosso agli ignari avventurieri. Il mostro attacca quando viene toccato, secernendo una colla che trattiene la vittima e colpendola con pseudopodi che infliggono 3d4 ferite ognuno. Nel primo round sorprenderà gli avversari con un risultato di 1-2 su 1d6.

**Imitatore (1)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 7, DV 9, pf 49, tpcCA0 12, Att 1, Fer 3d4 (pseudopodo), TS G9, Mor 8, PX 790].

La fiasca di ferro contiene un liquido incolore che, se viene versato su una creatura pietrificata, ha gli stessi effetti di *pietra in carne*.

### L25. Posto riservato

Nell'angolo sud-est della curva c'è una panchina di pietra dall'insolita forma a L, grande abbastanza per ospitare due persone.

Il funzionamento dei meccanismi nascosti nel sedile è noto solamente al gran sacerdote di Geryon che dimora nel tempio oltre il Labirinto. Tuttavia, i personaggi possono scoprirlo con un po' di inventiva e facendo qualche esperimento. Un ladro può individuare la presenza dei due congegni con la sua abilità scoprire trappole (è necessario

un tiro per ognuno dei dispositivi) ma non sarà in grado di disattivarli, mentre un nano può giungere allo stesso risultato usando la sua capacità di scoprire trappole nella pietra (con 1-2 su 1d6).

Se qualcuno si siede sul lato nord della panchina, la saracinesca dell'area L21 si solleva (se è abbassata) oppure scende (se è alzata). Se ci si accomoda sulla parte ovest del sedile, i tre muri magici dell'area L15 svaniscono (se sono in funzione) oppure compaiono (se sono disattivati). I due meccanismi possono essere utilizzati ripetutamente e il minotauro addetto al tempio di Geryon li utilizza per entrare e uscire dal Labirinto a piacimento.

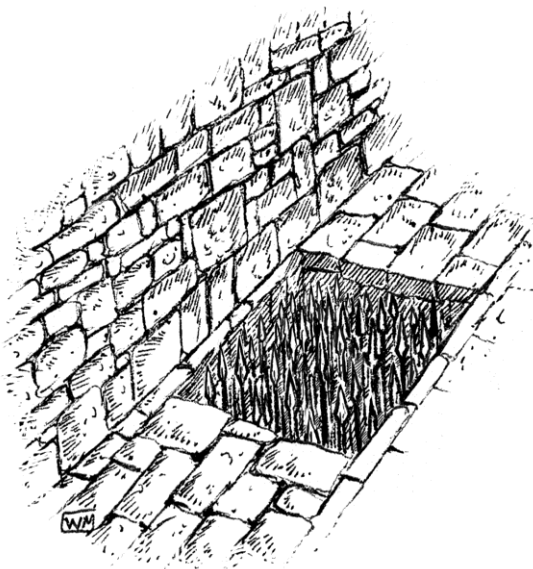
### L26. Soffitto pericolante

Gli ultimi 3 m di questo corridoio cieco sono visibilmente lesionati da grandi crepe. Anche il pavimento è ingombro di frammenti e pietre staccatisi dal soffitto e dalle pareti.

Il terremoto ha danneggiato maggiormente questa parte rispetto al resto del Labirinto, tanto da renderla instabile e pericolosa. Un nano può accorgersi del rischio di crollo semplicemente esaminando l'area – senza bisogno di entrarvi – se ottiene un risultato di 1-2 su 1d6.

Per ogni turno (o frazione) trascorso in questo quadretto, il master deve tirare 1d6 – un risultato di 1 o 2 indica che il soffitto cede, schiantandosi a terra. Se qualcuno sta deliberatamente cercando passaggi segreti nella zona o intraprende altre attività potenzialmente pericolose per la stabilità della volta, la possibilità di un crollo sale a 1-4 su 1d6. Tutti coloro che si trovano nella sezione interessata dal disastro devono fare un tiro salvezza contro pietrificazione o subiscono 2d6 ferite.

Non ci sono segreti o altro da scoprire in questo corridoio.



### L27. Doppio trabocchetto

Sul pavimento davanti a voi, a metà del corridoio, vedete una trappola che sembra già aver mietuto la sua vittima.

Si tratta di una buca nel pavimento, spalancata come le fauci di un mostro famelico, al cui interno è scompostamente riverso lo scheletro di un minotauro.

La descrizione appena fornita si riferisce al quadretto 27a. Si tratta di una messinscena per sviare l'attenzione dei PG dalla vera trappola, che si trova nel quadretto 27b. La buca è profonda 3 m e sul fondo ci sono diversi spuntoni acuminati di metallo, sui quali è impalato lo scheletro del minotauro. L'unico modo per proseguire oltre è quello di saltare, a meno che qualcuno non sia in grado di levitare, volare o camminare sui muri grazie a qualche espediente magico.

Il salto è molto semplice e richiede una prova di Destrezza che fallisce soltanto con un risultato naturale di 20. In questa improbabile eventualità, l'avventuriero precipita nella fossa scoperta e, oltre a subire 1d6 ferite da caduta, viene colpito da 1d4 paletti che infliggono 1d6 ferite ognuno. Se invece la prova è eseguita con successo, il PG atterra nell'area 27b, il cui pavimento cede immediatamente sotto il suo peso. La stessa sorte attende eventuali personaggi che hanno evitato in qualche modo la prima buca ma poi mettono piede nel quadretto 27b. Il pavimento è, infatti, costituito da una lastra di pietra sottilissima che nasconde un'altra fossa identica alla precedente. Il malcapitato che ci finisce dentro subisce l'ammontare di danno descritto poco sopra.

Un ladro potrebbe teoricamente scoprire la seconda trappola, ma per farlo dovrebbe esaminare la zona in cui si trova dalla sezione del corridoio a est, dalla parte opposta rispetto a quella da dove provengono i personaggi.

### L28. Passaggio a ghigliottina

In questo punto del percorso c'è una piastra a pressione. Appena viene calpestata aziona due lame d'acciaio alte dal soffitto al pavimento e affilate come rasoi, che escono dalle pareti e si congiungono nel centro del corridoio. Il PG che ha premuto la placca sul terreno deve fare una prova di Destrezza o subisce 3d6 ferite. In entrambi i casi, si ritrova a nord della trappola, mentre il resto del gruppo rimane dall'altra parte. Le due lame, inoltre, restano saldamente chiuse e ostruiscono il passaggio.

Subito dopo, il personaggio che è rimasto isolato viene attaccato da un cubo gelatinoso che sbuca da dietro l'angolo e occupa l'intero corridoio con la sua flaccida mole. In realtà il cubo ha lo spigolo di 3 m, per cui un PG in grado di volare o levitare potrebbe sfuggirgli spostandosi al di sopra del mostro, visto che il soffitto è alto 6 m. Il suo corpo traslucido fa sì che la creatura sorprenda l'avversario con 1-4 su 1d6.

**Cubo gelatinoso (1)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 + paralisi (schianto), TS G2, Mor 12, PX 245].

Attacca investendo la sua preda e infliggendole 2d4 ferite, in più la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o è immobilizzata per 2d4 turni. L'incantesimo *cura ferite leggere* può rimuovere la paralisi (ma non guarisce punti ferita se usato a questo scopo). Ulteriori attacchi del cubo contro un bersaglio paralizzato colpiscono automaticamente.

È immune agli attacchi basati sul freddo e sull'elettricità, mentre subisce ferite normalmente da quelli basati sul fuoco e dalle armi.

All'interno del mostro ci sono un'ametista del valore di 230 mo e una **gemma della luminosità**.

Il cancello a ghigliottina si riaprirà automaticamente da solo dopo un turno (cioè 60 round) oppure può essere abbattuto o distrutto con la forza (ha 60 pf, ma è vulnerabile soltanto alle armi contundenti di metallo e all'elettricità, mentre fuoco e freddo gli causano solo metà del danno). Non è possibile forzarlo o scassinarlo, nemmeno con la magia, visto che non ha serrature vere e proprie. Un ladro può usare normalmente le proprie abilità speciali per scoprire e rimuovere la trappola, ma soltanto prima che sia scattata.

### L29. Uscita

Di fronte a voi c'è un passaggio ad arco che si inoltra nell'oscurità, proseguendo in linea retta per una decina di metri prima di entrare in un'altra caverna. È enorme, grande quasi come quella dove avete incontrato il drago d'ombra, e completamente immersa nell'oscurità. Se possibile, il buio vi sembra ancora più opprimente rispetto a quello del Labirinto, probabilmente perché le vostre torce non riescono a dissipare le tenebre che si stendono dappertutto come un lenzuolo funebre e dalle quali in ogni momento vi sembra che possano sbucare orrendi mostri in agguato.

Una volta oltrepassato l'arco, i PG sono fuori dal Labirinto vero e proprio. L'immensa grotta non nasconde pericoli di sorta e conduce fino all'ingresso del tempio di Geryon, che si trova proprio dalla parte opposta rispetto a quella da cui è arrivato il gruppo.

## IL TEMPIO DI GERYON

### Note generali

A differenza del Labirinto, il tempio è scavato nella viva roccia delle colline. Il piano superiore (aree T1-T3) è stato realizzato allargando delle caverne naturali, mentre quello inferiore (aree T4-T6) è stato costruito grazie alla magia, come testimoniano le pareti più lisce e regolari. L'intero complesso è totalmente immerso nel buio, a meno che il testo non riporti indicazioni contrarie. In questa zona, più che in ogni altra, sono evidenti i danni e la devastazione causati dal terremoto provocato dallo scarabeo tellurico. Crepe di ogni dimensione, piccole frane, cumuli di pietrisco e macerie, solai e muri crollati caratterizzano il luogo. Il master deve enfatizzare costantemente la situazione di precarietà e insicurezza mentre i PG si aggirano nell'edificio parzialmente in rovina.

### T1. Accesso cadente

Siete all'imbocco di una grande costruzione che pare scavata nella viva pietra del sottosuolo che vi circonda. L'ingresso è largo 9 m e alto quasi altrettanto. Un tempo doveva esserci un arco, che però è crollato, probabilmente a causa del terremoto che è stato avvertito anche nel vostro regno.

Due grossi macigni, staccatisi dalla volta della grotta, ostacolano il cammino ma non bloccano il passaggio, anche se dovete farvi largo tra il pietrisco e le macerie.

### T2. Santuario di Geryon

Entrate in un enorme salone ricavato nelle viscere delle colline, probabilmente allargando una serie di piccole grotte congiunte tra loro. Il risultato è a dir poco maestoso. Il soffitto a volta si perde nell'oscurità sopra le vostre teste e le fonti di luce che portate non riescono a illuminare per intero lo smisurato ambiente, che potete soltanto intuire. Tutto è avvolto nel silenzio assoluto che vi aleggia intorno e fa sembrare la scena quasi mistica.

Una dozzina di metri davanti a voi, la scena è dominata da una gigantesca statua con le fattezze di Geryon, che ormai avete imparato a riconoscere. La scultura, alta più di 6 m, si intravede poco oltre il cerchio rischiarato dalle vostre lanterne e pare realizzata con la stessa pietra del tempio, con un livello di dettaglio che testimonia la maestria dei suoi ignoti artefici.

Questa è la sala principale del tempio di Geryon e qui si trova la famigerata statua dell'arcidiavolo, il danneggiamento della quale ha provocato così tanti grattacapi ai nostri eroi. Le conseguenze del terremoto si sono fatte sentire duramente, come testimoniano i crolli in numerosi punti del santuario. La volta, che svetta fino a una ventina di metri d'altezza, è sorretta da tre enormi colonne che due uomini fanno fatica ad abbracciare. Non hanno capitelli, ma la loro superficie è interamente decorata con scene di diavoli e minotauri che massacrano umani e semiumani, infliggendo loro i più crudeli supplizi prima di divorarne le carni. Se un PG le tocca, subisce gli stessi effetti di *incuti paura* e, in caso di fallimento del tiro salvezza contro incantesimi, fuggirà alla massima velocità per 20 round. Questo sortilegio si ripete ogni volta che una delle tre colonne viene anche solo sfiorata.

Nel santuario ci sono diversi punti degni di nota:

- Questa nicchia è interamente crollata. Anche se le macerie vengono rimosse (cosa che richiede 3d4 turni di lavoro), non c'è nulla di interessante da scoprire qui dentro.
- Questa nicchia è una piccola cappella ancora relativamente intatta, il cui l'ingresso può essere chiuso con una pesante tenda di velluto nero, che al momento è aperta. Il soffitto e i muri sono dipinti di nero, mentre la parete di fondo a ovest è affrescata con l'effigie di Geryon che stritola un angelo tra le sue spire serpentine e lo strangola con le villose braccia d'orso. L'unico arredamento è costituito da un inginocchiatoio di legno e da due alti candelabri a quattro braccia, che reggono delle candele nere attualmente spente.
- Due scalinate scolpite nella pietra salgono fino a una piattaforma rialzata di 3 m rispetto al resto del tempio. Nel mezzo c'è un altare di pietra coperto da un drappo nero, ai cui lati stanno due ceri alti come un uomo. Due grandi arazzi sulla parete nord raffigurano uno stuolo di

minotauri capitanato da Geryon che muove guerra e sconfigge un esercito di uomini, elfi e nani. Tra i due drappi si apre un'alcova profonda circa 1 m e alta 3 m, chiusa da un paio di sportelli di legno dipinti di nero privi di serratura ma protetti da un *glifo esplosivo di interdizione* che causa 14 ferite da elettricità (dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi). All'interno ci sono alcuni oggetti di culto necessari per officiare i riti in onore dell'arcidiavolo: un calice d'argento (valore 55 mo), alcune candele di cera nera, dei paramenti sacri di velluto nero (ovviamente a misura di minotauro), una **campanella del cannibalismo** di rame con 16 cariche, un pugnale con l'impugnatura d'osso, un consunto teschio umano, due vassoi d'ottone per la raccolta delle offerte, un blocchetto di **incenso dell'ossessione** e un aspersorio.

- d. Di questa nicchia non resta che un cumulo di macerie.
- e. Le pareti di questa nicchia sono piene di macabri ex-voto – mani e piedi mozzati, crani e ossa di uomini, semiumani e bestie, lembi di carne disseccata, pelli di animali, un paio di teste mummificate, armi spezzate, scudi infranti, elmi sfondati e via scorrendo. Si tratta di oggetti lasciati qui dai minotauri per ringraziare Geryon di qualche ipotetica intercessione, ma non c'è nulla di interessante né di valore.
- f. La statua di Geryon è scolpita nella stessa pietra del santuario. È alta 6 m e raffigura l'imponente arcidiavolo in tutto il suo perfido splendore. Il bel volto dai capelli fluenti, con penetranti occhi neri, contrasta col corpo bestiale e il torso umanoide dalle braccia ursine coperte di pelo. La parte inferiore è quella di un enorme serpente a strisce, la cui coda terminava con un pungiglione d'oro sulla punta. La statua è magnificamente rifinita, ma non è più intatta. Il terremoto, infatti, le ha spezzato la coda e il pungiglione d'oro è attualmente in possesso del minotauro custode del tempio (area T4).

I personaggi possono esplorare liberamente il santuario, ma al momento non hanno modo di ripristinare la statua, visto che il pungiglione d'oro si trova al piano inferiore. Tuttavia, quando un PG in possesso del diacodos sottratto al tesoro del drago d'ombra si avvicinerà entro 3 m dalla scultura, l'oggetto magico inizierà a vibrare come se percepisse la presenza dell'arcidiavolo. Questo potrebbe essere un ottimo momento per sfruttare i poteri della gemma e porre qualche domanda direttamente a Geryon.

### T3. Scala a chiocciola

Questo piccolo locale, col soffitto alto appena 3 m, è completamente vuoto. Una malferma scala a chiocciola di pietra scende nell'oscurità. Alcuni scalini sono leggermente inclinati a causa del terremoto ma la struttura, a parte qualche larga crepa, non sembra troppo lesionata.

Alcuni gradini sono instabili, ma nel complesso non c'è il pericolo di un crollo vero e proprio. La scala scende per

9 m prima di arrivare al piano sottostante. Dopo i primi scalini (circa 1,5 m di percorso), prosegue in un vero e proprio pozzo circolare scavato nella roccia per i successivi 4,5 m, prima di sbucare dal soffitto dell'area T4.

### T4. Sacrestia

La scala a chiocciola termina in un locale che vi ricorda una sacrestia, anche se davvero molto spartana. Il soffitto è alto soltanto 3 m, davvero poco rispetto agli standard cui vi hanno abituato le costruzioni dei minotauri. Nella parte sud della stanza ci sono due piccole alcove profonde circa 1 m. Quella a est è chiusa da una porta di legno rinforzata in ferro, mentre in quella a ovest ci sono tre scaffali di pietra ingombri di oggetti.

La stanza è effettivamente quel che sembra, cioè una sorta di sacrestia per il santuario al livello superiore (area T2) e anche per la cappella privata (area T5). Sui ripiani della nicchia nell'angolo sud-ovest ci sono diversi pacchi di candele bianche, nere e rosse (2d12+24 per ciascun colore), una cassetta con due dozzine di grossi ceri neri, due scatole ognuna contenente 36 blocchetti d'incenso, una campanella simile a quella che si trova nel ripostiglio dietro all'altare dell'area T2 ma priva di ogni potere magico, due calici di peltro e un aspersorio di metallo.

La porta di legno nella parete est non ha serratura e può essere aperta senza fatica, ma è protetta da un *glifo esplosivo di interdizione* che causa 14 ferite da elettricità (dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi).

### T5. Cappella privata

Siete in una stanza rettangolare che ha tutta l'aria di essere una cappella. Sul lato nord c'è una piccola piattaforma rialzata su cui poggia un minuscolo blocco di pietra che funge da altare. Dietro di esso ci sono due drappi appesi al muro e un paio d'armature complete ritte sulla posizione dell'attenti, che reggono delle armi in asta.

L'intera parete sud è celata da una cortina di velluto nero che la copre dal pavimento fino al soffitto, il quale si innalza per 6 m. Dirimpetto alla porta da cui siete appena entrati, ce n'è un'altra identica.

Ad attirare la vostra attenzione è però un minotauro vestito di un abito talare nero con finimenti rossi e ricami dorati che ricreano il disegno delle scaglie di un serpente. Ha in testa una mitria di stoffa dorata, porta al collo un grosso amuleto di ferro e tiene in mano un nodoso bastone. È la prima creatura vivente che vedete nel tempio e non sembra avere un atteggiamento bellicoso. Sta di fronte alla porta nell'angolo sud-est del salone e vi fa cenno di avvicinarvi, mentre solleva le mani per mostrarvi che non ha cattive intenzioni.

Tzeclis il minotauro si propone di parlamentare, piuttosto che combattere. È preoccupato per la devastazione che il terremoto ha causato nel tempio e sa che gli avventurieri sono qui con un compito ben preciso, visto che Geryon gli ha inviato una visione della loro venuta, indicandoli come coloro che avrebbero potuto placare la sua ira. Per questo il sacerdote è rimasto in attesa dell'arrivo del gruppo,

sperando che si dimostrasse abbastanza abile e degno di riuscire a giungere sin qui, dove la vicenda ha avuto inizio.

Tzeclis parla il comune ed è pronto a negoziare, spiegando l'intera vicenda ai personaggi e chiedendo il loro aiuto. In fondo, se essi dovessero riuscire nell'impresa entrambe le parti ne trarrebbero beneficio: il flagello che minaccia di distruggere il santuario sarebbe finalmente debellato e al contempo i PG porrebbero fine agli incubi che li tormentano. Il master deve ricordare che il minotauro è sì malvagio, ma pur sempre legale e terrà fede agli accordi presi. Userà il suo amuleto della telepatia e gli incantesimi per assicurarsi che gli interlocutori siano sinceri con lui.

Se i personaggi accettano di dialogare, spiegherà loro che qualche tempo fa (poco prima dell'inizio dell'avventura) una terribile creatura, di dimensioni ciclopiche e con la testa di un drago nero, è sbucata dal sottosuolo proprio sotto il tempio, provocando un sisma che ha squassato la terra fin nel profondo e ha lesionato la struttura. Anche la grande statua di Geryon ha subito dei danni, tanto che il sacro pungiglione d'oro che ornava la sua coda – il quale si dice sia infuso di diabolico potere – si è staccato. Il minotauro conosce il modo di ricongiungerlo correttamente (gli è stato comunicato in sogno dall'arcidiavolo), ma lo rivelerà soltanto quando il gruppo avrà sconfitto la creatura che ha causato tutti questi guai e si sarà impegnato ad andarsene pacificamente non appena completata la missione, senza recar danno al tempio e al Labirinto oppure ai suoi abitanti. Il nascondiglio del mostro è negli abissi sotterranei, ma probabilmente può essere raggiunto tramite la grande voragine da cui è sbucato fuori e che si apre poco oltre la cappella (precisamente, nell'area T6). Il sacerdote non si offre per accompagnare i PG nella missione, ma se è necessario può guarirli coi suoi incantesimi, a patto che gli venga dato il tempo di memorizzare quelli opportuni. Inoltre è disposto a consegnare loro alcune delle pozioni magiche che possiede, in modo da aiutarli nell'impresa. Quale ulteriore incentivo, spiega al gruppo che gli incubi sono inviati da Geryon stesso e che l'unico modo per placare l'ira della Grande Serpe è quello di ripristinare la sua statua, quindi in realtà gli avventurieri non hanno altra scelta se non quella di acconsentire alle richieste del minotauro. Tzeclis è pronto all'estremo sacrificio pur di non tradire la sua fede e quindi non si farà convincere né intimidire in alcun modo, nemmeno di fronte alla prospettiva di una morte lenta e dolorosa.

In caso di combattimento, le cose per i personaggi si metteranno davvero male. Se, infatti, dovessero uccidere il loro interlocutore, l'unico modo che avranno per venire a conoscenza del metodo corretto per riunire il pungiglione dorato con la statua sarà quello di usare il diacodos e porre le domande giuste a Geryon oppure interpellarlo tramite *contatto spirituale* o *contattare altri piani*.

Se verrà costretto a lottare, Tzeclis per prima cosa tirerà un cordone nascosto dal grande tendaggio che copre la parete sud, svelando l'orrendo bassorilievo scolpito sul muro dietro di esso. Sfruttando il caos generato tra i PG dalla vista del gruppo scultoreo e l'intervento delle due armature guardiane (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che si trovano nella parte nord della stanza e si animeranno al primo segno di ostilità, egli griderà qualcosa del tipo:

“Gloria a Geryon! Morte agli infedeli! Non mi avrete mai... vivo!”. Poi berrà d'un sorso una fiala che nascondeva tra le vesti, piena d'acqua ma fingendo che sia un veleno e contemporaneamente spalancherà la porta nella sezione est, protetta da un *glifo incantato di interdizione* che lancerà su di lui l'incantesimo *morte apparente*. Tutta questa messinscena serve per cercare di ingannare gli irruenti avventurieri, facendogli credere che ha preferito darsi la morte piuttosto che cadere nelle loro mani.

Dietro la cortina che nasconde la parete sud c'è un gigantesco bassorilievo che è stato realizzato durante una notte maledetta da diavoli artigiani inviati da Geryon stesso. Raffigura scene raccapriccianti di morte, tortura e delirio, così orribili e inquietanti che i PG non saranno in grado di descriverle dopo averle viste, ma che li paralizzano letteralmente dal terrore per un round (nessun tiro salvezza concesso) e poi causeranno loro gli stessi effetti di *paura arcana*.

Durante il round in cui i personaggi sono inermi, il minotauro metterà in atto il piano descritto in precedenza, mentre le due armature guardiane raggiungeranno il gruppo e si porteranno in posizione di combattimento.

**Tzeclis, gran sacerdote di Geryon** (minotauro chierico del 7° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 7, pf 33, tpcCA0 13, Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o incantesimo, TS C7, Mor 12, PX 1.140].

Incantesimi dei chierici (4/3/2/1): 1° livello: *comando, cura ferite leggere, individuazione della magia, scaccia paura*; 2° livello: *arma spirituale, blocca persone, individuazione dell'allineamento*; 3° livello: *luce persistente, scaccia maledizione*; 4° livello: *individuazione della menzogna*.

Equipaggiamento: **bastone del serpente, amuleto della telepatia** (funziona come l'omonimo elmo).

Linguaggi: minotauro, allineamento, comune.

**Armature guardiane (2)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 8, pf 48, 48, 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 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.

#### T6. Camera diroccata

In questa camera, gravemente danneggiata dal terremoto causato dallo scarabeo tellurico, vive in maniera assai spartana il gran sacerdote Tzeclis. Il soffitto è alto circa 4,5 m e un tempo era ornato con stucchi a forma di serpente, quasi tutti caduti a terra dopo il sisma. L'illuminazione è garantita da una lanterna appesa a un chiodo nella parete nord e c'è anche un barilotto pieno di olio combustibile.

Oltre a un pagliericcio con alcune coperte usato come letto, c'è soltanto un baule pieno di cianfrusaglie, abiti scompagnati, una solida **mazza +1** e una **pozione della guarigione**. Sotto alla cassapanca c'è uno scomparto segreto nel pavimento, protetto da un *glifo esplosivo di interdizione* che causa 14 ferite da elettricità (dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi). Al suo interno si trovano **due pozioni della guarigione potenziata**, una **pozione della forza dei giganti**, una **pozione dell'invulnerabilità**, una **pozione della longevità** e il pungiglione dorato che un tempo ornava la statua di Geryon. Non ci sono generi di prima necessità, perché il minotauro utilizza *creare cibo e acqua* per nutrirsi, lanciandolo quando ha terminato le scorte.

Tutto l'arredamento si trova nella parte settentrionale della camera, visto che quella sud è quasi completamente crollata. Tra le macerie si apre un oscuro varco dal quale proviene un'aria gelida, che conduce all'abissale voragine spalancatasi quando lo scarabeo tellurico è sbucato dalle profondità della terra. Il cunicolo è enorme, abbastanza da permettere comodamente il passaggio a più uomini in armatura e consente un'ardua discesa nel baratro dove i PG dovranno affrontare un formidabile avversario. Quando il gruppo lo imbocca, il master deve passare alla sezione successiva.

#### LO SCARABEO TELLURICO

Il passaggio tra le macerie vi conduce in un abisso tenebroso, una voragine che sembra intenzionata a inghiottirvi per sempre nelle viscere della terra. La discesa è in forte pendenza, tanto che spesso dovete aiutarvi con le mani per non scivolare incontro a chissà quale destino. La parete del baratro minaccia di franarvi sotto i piedi e più volte delle piccole pietre rotolano nel buio e si perdono nel vuoto che vi attende.

Ogni PG deve effettuare un paio di prove di Destrezza (un ladro può sfruttare la sua abilità di scalare pareti, se preferisce). Per ogni fallimento, ruzzola malamente qualche decina di metri più in basso lungo il declivio, subendo 1d3 ferite.

Dopo un tempo che vi pare infinito, anche se probabilmente non sono passati più pochi minuti, il terreno comincia finalmente a spianare e giungete in un immenso crepaccio, talmente smisurato che non riuscite a vederne le estremità. All'improvviso un lieve tremore scuote le radici della collina tutto intorno, minacciando di farvi crollare la volta sulla testa.

A una cinquantina di metri di distanza, la parete di roccia alla vostra destra si sgretola letteralmente e ne emerge una creatura impossibile, che pare uscita da uno dei fin troppo reali incubi che da tempo vi tormentano.

È lunga almeno 30 m, ha il corpo corazzato e disgustoso di un gigantesco scarabeo dal carapace rossiccio con 10 zampe che ricordano quelle d'un ragno smisurato, mentre il collo e la testa sono simili a quelli di un drago nero. Nella vostra pur lunga carriera, non avete mai visto nulla del genere! La colossale bestia si dirige subito verso di voi, sbavando dalle smisurate zanne simili a punte di lancia e guardandovi fissamente coi suoi occhi minacciosi.

La creatura è il famigerato scarabeo tellurico (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), cagione delle vicende che sono servite di pretesto all'intera avventura. Per fortuna, al momento della sua entrata in scena il mostro è abbastanza lontano dai personaggi da non danneggiarli con gli effetti del sisma che ha provocato scavando. Non ci sono strategie raffinate da parte di un simile bruto, tutto ciò che vuole è sbarazzarsi degli importuni che osano disturbarlo mentre è intento a scavare le sue ciclopiche gallerie nel sottosuolo.

Il master deve però ricordare che non è per forza necessario uccidere il mostro, basterà anche solamente metterlo in fuga perché la missione sia completata con successo. Quando viene ridotta al 25% o meno dei punti ferita iniziali, la creatura deve fare all'inizio di ogni round un controllo del morale – se lo fallisce si dà alla fuga, cercando di svignarsela scavando una galleria nel terreno e scatenando incidentalmente gli effetti di *terremoto* su tutti coloro che si trovano in un cerchio del diametro di 24 m intorno a essa. A meno che i PG non decidano di inseguirla, continuando a subire le conseguenze dei crolli, si dileguerà nell'oscurità per non tornare mai più.

Se invece i personaggi riescono a eliminare questo formidabile avversario e hanno l'idea di squartarlo per frugarne le viscere, andranno incontro a un lavoro lungo (1d6 turni) e disgustoso, che sarà ricompensato dal ritrovamento nello stomaco del mostro di alcuni tesori che ha ingurgitato durante le sue peregrinazioni ma non è stato in grado di digerire. Si tratta di quattro gemme grezze rispettivamente del valore di 1.200, 865, 790 e 675 mo (che aumenterà del 10-60% se saranno lavorate da un artigiano competente) e di un **filatterio della giovinezza**.

**Scarabeo tellurico (1)** [All N, Mov 54 m (18 m) o scavo 18 m (6 m), CA -6, DV 40, pf 240, tpcCAO 5, Att 5, Fer 4d10/4d10/4d10/4d10 (zampate), 6d6 (morso) o soffio (vedi sotto), TS G20, Mor 9, PX 21.250].

Mentre scava provoca grandi scosse sismiche simili agli effetti prodotti da un incantesimo *terremoto* lanciato da un chierico del 16° livello, che si propagano in un cerchio del diametro di 24 m intorno al mostro e alle quali esso è completamente immune. Se fallisce il controllo del morale, tenterà di ritirarsi scavando una galleria nel terreno, cosa che farà subire ai malcapitati che gli stanno vicino le conseguenze appena descritte. Se viene ridotto alla metà o meno dei pf iniziali, lo scarabeo tellurico può soffiare un

getto di acido liquido, proprio come un drago nero. Questo soffio lineare è largo 1,5 m per tutta la lunghezza di 30 m e infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del mostro al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi). Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Tuttavia, diversamente dai draghi, lo scarabeo tellurico può usare il soffio al massimo una volta alla settimana.

## CONCLUDERE L'AVVENTURA

### Ritorno al tempio

Dopo aver sconfitto lo scarabeo tellurico, i personaggi possono tornare al tempio arrampicandosi faticosamente ma senza eccessivi pericoli lungo il crinale che hanno disceso in precedenza. Come promesso, il gran sacerdote dei minotauri rivelerà loro il metodo corretto per riattaccare il pungiglione alla coda della statua di Geryon e placare così l'ira della Grande Serpe, ponendo così fine agli incubi.

Se i PG tentano di ingannare Tzeclis, il master deve ricordare che questi sarà in grado di percepire le loro menzogne grazie all'amuleto della telepatia e non cadrà in eventuali inganni, intimandogli di portare a termine il compito che è stato loro affidato.



### Aggiustare la statua

Come detto in precedenza, è stato direttamente Geryon a rivelare al suo gran sacerdote come ripristinare intatta la grande statua che si trova nel santuario (area T2 del tempio). Tzeclis consegnerà al gruppo il pungiglione dorato in cui è infuso parte del potere dell'arcidiavolo, che tiene nascosto in quel che resta delle sue stanze private (area T6, sotto il baule), quindi spiegherà loro come riattaccarlo al suo posto.

Innanzitutto andrà rimesso sul troncone della coda, quindi lo si fisserà temporaneamente grazie a *riparare*. Subito dopo sarà necessario *scolpire la pietra* per adattare perfettamente

il moncherino al pungiglione. Quindi il legame andrà rinsaldato ulteriormente usando in sequenza *stretta folgorante* e *mani brucianti*, e infine definitivamente suggellato con un *desiderio limitato*. L'avventura presume che tra i ranghi dei PG ce ne siano alcuni in grado di lanciare tali incantesimi, in caso contrario il master può modificare secondo necessità la procedura occorrente per riparare la statua e porre fine agli incubi.

Gli infausti sogni cesseranno definitivamente non appena l'effigie della Grande Serpe sarà ricostituita. Le eventuali penalità che gravano sui PG si ridurranno di un punto per notte di sonno, fino a scomparire del tutto. Dopo aver portato a termine con successo l'avventura, il gran sacerdote Tzeclis permetterà loro di riposarsi nella sacrestia del tempio (area T4) finché non si saranno rimessi in forze almeno un po', anche se insisterà che se ne vadano il prima possibile, non appena ne saranno in grado. Egli apprezzerrebbe molto che i personaggi gli lasciassero il diacodos, ma non li obbligherà a farlo. Tuttavia, è pronto a barattare il ciondolo incantato con la pozione della longevità in suo possesso. Il master può semplicemente decidere di descrivere il viaggio di ritorno in poche parole, consentendo agli avventurieri di tornare indietro sani e salvi senza ulteriori peripezie, oppure giocarlo effettivamente, nel qual caso dovrà preparare ulteriori incontri ad hoc, specialmente per il tragitto all'interno della Foresta dei Sospiri. Una volta a casa, i personaggi si saranno guadagnati la stima e la riconoscenza delle persone tormentate dagli incubi, ottenendo così un'importanza ancora maggiore nel regno, e ovviamente potranno godere della ricompensa pattuita all'inizio della missione.

### Complicazioni

Se il gruppo decide di distruggere o tenere per sé il pungiglione dorato, non potrà placare la collera di Geryon né interrompere gli incubi, per cui prima o poi andrà incontro a morte certa. Nel caso in cui i PG optino per non cooperare coi minotauri, dovranno trovare da soli il modo di risolvere l'avventura, e in particolare la corretta procedura per ripristinare l'integrità della statua. In questa evenienza potrebbero tornare utili i poteri magici del diacodos, attraverso i quali sarà possibile mettersi in contatto con l'arcidiavolo, o incantesimi dagli effetti simili quali *contattare altri piani*, *contatto spirituale* o persino, in situazioni veramente disperate, un *desiderio limitato*. Spetta ancora una volta al master decidere come gestire tale eventualità, facendo in modo che i personaggi abbiano la possibilità di completare con successo la missione, pagando però uno scotto maggiore di quello che avrebbero sostenuto se fossero stati più diplomatici e disposti a scendere a compromessi, invece di menare inopportunosamente le mani. Se dopo aver portato a termine l'incarico i PG dovessero cercare di distruggere il tempio e/o il Labirinto, oppure volessero eliminare i seguaci della Grande Serpe, questa interverrà in prima persona teletrasportandoli all'istante nel bel mezzo della Foresta dei Sospiri, dove gli spergiuri avranno il loro bel da fare per trovare una via d'uscita. Il master deve inoltre ricordare ai personaggi di allineamento legale che è contrario alla loro filosofia non tener fede alla parola data...

### Spunti per ulteriori avventure

A sua discrezione, il master potrebbe sviluppare ulteriormente i temi presentati nel modulo. Alcune idee per avventure successive sono presentate di seguito:

- Organizzare una nuova spedizione per esplorare più a fondo la Foresta degli Spiriti o magari persino tentare di ripulirla dalle creature che la infestano, eventualmente alla testa di una truppa messa a disposizione dai notabili del regno.
- Penetrare nuovamente nel cuore del Labirinto ed estirpare definitivamente la minaccia che vi si annida. Questa missione potrebbe essere caldeggiata dalle autorità religiose e persino da PG chierici o paladini. Molto probabilmente, durante questa nuova incursione Geryon deciderà di manifestarsi in prima persona per opporsi al gruppo.
- Se lo scarabeo tellurico non è stato ucciso ma soltanto messo in fuga, potrebbe prima o poi ripresentarsi in altre zone del regno, seminando morte e distruzione. Toccherà nuovamente ai PG entrare in azione per sconfiggere definitivamente questo formidabile avversario.
- Se uno dei PG è sotto l'influenza di Scudiscante, non esiterà a imbarcarsi in nuove, improbabili crociate contro i minotauri ispirategli dalla spada, cercando indubbiamente di coinvolgere i compagni e senza curarsi troppo delle probabilità di successo o sopravvivenza.

### 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.

#### Catoblepa

Num. mostri:	1d2 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	6+2
Attacchi:	2 (coda, soffio), vedi sotto
Ferite:	1d6 + stordimento, pietrificazione, vedi sotto
Tiri salvezza:	G4
Morale:	7
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	1.280

Il catoblepa è un quadrupede erbivoro delle dimensioni di un toro, con una folta criniera, le gambe corte e tozze, e una lunga coda che termina con un'escrescenza ossea simile a una mazza. Ha un lungo collo sinuoso che a malapena riesce a reggere la pesante testa, tanto che il suo capo sproporzionatamente grande è quasi sempre abbassato verso terra. Ha piccoli occhi iniettati di sangue, con ciglia lunghe e spesse. È un grosso animale lento e apatico che vive in piccoli branchi all'interno di acquitrini e paludi, dove trova in abbondanza le erbe acquatiche di cui è ghiotto.

Nonostante l'aspetto bizzarro, la sua indole è tutt'altro che minacciosa, risultando anzi pigra e flemmatica. Per la maggior parte del tempo girovaga in cerca di cibo, ruminando costantemente il suo ben misero pasto.

Tuttavia, non bisogna lasciarsi ingannare dalle apparenze, perché il catoblepa è una creatura niente affatto indifesa. Se viene infastidito, ferito o aggredito, è in grado di reagire con grande efficacia. In combattimento può sferrare due attacchi per round. Il primo è un colpo con la lunga coda, che infligge 1d6 ferite e costringe la vittima a effettuare un tiro salvezza contro paralisi per evitare di rimanere stordito per 1d10 round. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, anche se non del tutto indifeso: egli perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo, e chi lo attacca ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Il secondo attacco è il soffio, una nube di gas velenoso larga 3 m e lunga 18 m. Qualsiasi creatura presa in questa nube

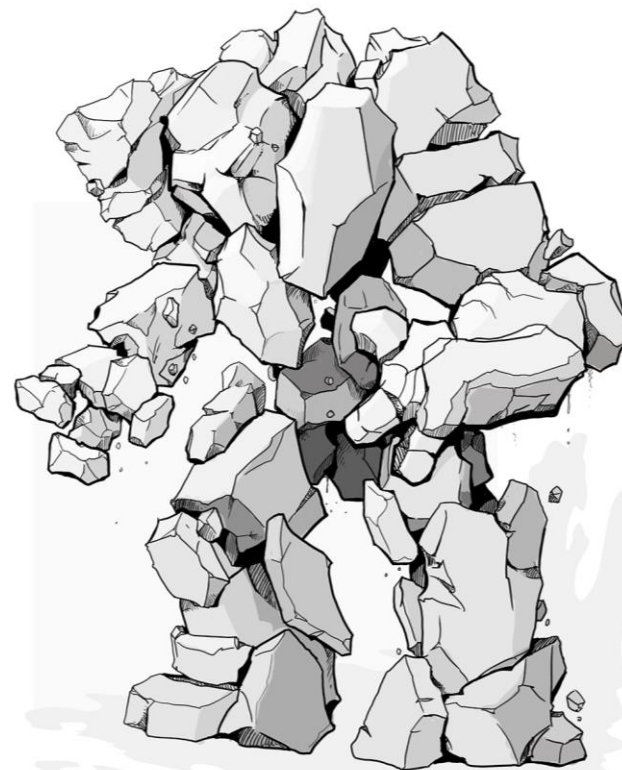
deve superare un tiro salvezza contro pietrificazione o diventa di pietra. Ogni catoblepa è immune a questo soffio. La caratteristica più terrificante del mostro è però il suo sguardo mortale, che uccide chiunque all'istante. Qualsiasi creatura entro 18 m che ne incrocia lo sguardo muore immediatamente, senza alcuna possibilità di tiro salvezza! L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del catoblepa mentre lo affronta è guardare altrove (penalità di -4 al tiro per colpire) o tenerlo d'occhio attraverso uno specchio (-2 al tpc). Il mostro è immune agli effetti letali del proprio sguardo e a quello degli altri catoblepa. Fortunatamente il collo dell'animale è molto debole ed egli solleva raramente la testa, per cui c'è soltanto il 25% di possibilità che usi questo attacco durante un incontro. Ciò nonostante, se un personaggio viene sorpreso o stordito dal mostro, il master deve tirare immediatamente 1d6 – un risultato di 1 indica che egli è caduto vittima dello sguardo mortale. Se il catoblepa viene messo alle strette e si trova in pericolo di vita (cioè scende a 8 pf o meno), la possibilità che usi questa abilità speciale sale al 40%.

### Colosso della terra

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	16
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	3d8
Tiri salvezza:	G16
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	4.200

Questa creatura ha le stesse sembianze e statistiche di un elementale della terra da 16 DV, ma pur essendo simili nell'aspetto – che è quello di un umanoide alto 4,8 m fatto di terra e sassi – per il resto i due mostri sono assai differenti tra loro. Il colosso è infatti molto più difficile da sconfiggere perché, fin quando resta a contatto con la nuda terra, all'inizio di ogni round ritorna al massimo dei punti ferita. Il master deve far capire chiaramente ai PG che la rigenerazione deriva dal contatto tra una qualsiasi parte del corpo del mostro e il terreno.

Il colosso non può venire evocato come un normale elementale né essere forzato a tornare al suo piano d'origine da *dispersione del male* o *dispersione della magia*. L'unico modo per cacciarlo dal Piano materiale è quello di ridurlo a 0 pf, cosa alquanto complicata a meno che gli avversari non riescano nell'impresa in un solo round. Un'altra tattica plausibile è quella di evitare che il colosso possa toccare la terra da cui trae vigore, per esempio facendolo levitare oppure ponendo un *muro di forza*, di *ferro* o di *ghiaccio* (ma non di *pietra*) tra lui e il suolo, o ancora portandolo su un pavimento di legno, escogitando insomma un modo per interrompere l'unione col terreno che gli consente di rigenerarsi. Anche un incantesimo *pietra in fango* sarà efficace, perché trasformerà la roccia in melma. In simili casi, la creatura non potrà recuperare i punti ferita perduti finché non ristabilirà il contatto col suolo.



Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire il colosso, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini alla terra e alla roccia.

Qualsiasi avversario con i piedi appoggiati a terra subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questa creatura. Il colosso della terra non è in grado di muoversi attraverso una massa d'acqua che abbia un'ampiezza maggiore della sua altezza.

### Drago d'ombra

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico malvagio
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	7
Attacchi:	3 o 1 (2 artigli, 1 morso o soffio)
Ferite:	1d4/1d4/4d6 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G8
Morale:	7
Classe tesoro:	XV
Punti esperienza:	1.490

I draghi d'ombra devono il nome al fatto che, quando vengono osservati da una certa distanza, sembrano fatti d'ombra, a causa del colore nero-grigiastro e alla particolare consistenza delle loro scaglie. Sono creature scaltre e calcolatrici, poco inclini a correre rischi inutili. Sono in grado di vedere perfettamente nel buio più completo, anche

### Informazioni ulteriori sui draghi d'ombra

Informazioni essenziali sul drago d'ombra								
Habitat	Probabilità di...		Soffio del drago			Incantesimi		
	dormire	parlare	Dimensioni	Forma	Tipo	1	2	3
Caverne sotterranee	40%	40%	lung. 15 m, larg. 12 m	nube	oscurità	2	2	2

di origine magica. Per una descrizione dettagliata dei draghi, vedi le pp. 68-70 del manuale di *Labyrinth Lord™* e la tabella qui sopra.

I draghi sono capaci di produrre un potente attacco con il loro alito. Il soffio dei draghi d'ombra non infligge ferite, ma agisce in modo più subdolo. Oltre a produrre una nube di *oscurità* nell'area di effetto che dura 1 round per DV, il soffio di queste creature riduce temporaneamente il livello effettivo delle vittime sempre per un numero di round pari ai DV del drago. I bersagli sono ridotti a 1/4 del proprio livello attuale, o alla metà se effettuano con successo un tiro salvezza contro soffio. (Tutti gli arrotondamenti vanno fatti per difetto e chi scende a livello 0 o inferiore cade in stato comatoso fino al termine dell'effetto.)

Tutti i tipi di soffio sono utilizzabili al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, i draghi useranno subito il loro soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, i draghi lo useranno di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago d'ombra è una nube alta 6 m, lunga 15 m e larga 12 m.

I draghi sono immuni agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. Sono inoltre immuni alle ferite inferte da effetti non magici simili al loro soffio e subiscono la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

### Fungoide sudicio

Num. mostri:	1d8 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	viene sempre colpito
Dadi vita:	2
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	n/a
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	38

Una chiazza di fungoide sudicio, lontano parente di quello lurido, normalmente ricopre una superficie di circa un metro quadro. Dato che assorbe il calore intorno a sé, nelle sue immediate vicinanze la temperatura è di qualche grado più bassa rispetto alla zona circostante.

Questo fungo non si muove né attacca ma, quando una o più creature a sangue caldo si trovano entro 1,5 m da esso, ne risucchia automaticamente il calore corporeo, causando loro 4d8 ferite per round. È persino in grado di assorbire il calore e il fuoco (anche di origine magica) usati direttamente contro di esso. Il mostro non subisce ferite da tali fonti, che anzi lo rafforzano facendone crescere le dimensioni a vista d'occhio. Il danno viene determinato normalmente ma, invece di essere sottratto dai pf del fungoide, va sommato ai suoi punti ferita attuali (il mostro può, in questo modo,

superare il numero massimo di pf consentito dai suoi DV). È immune a tutti gli incantesimi, gli effetti magici e i soffii, eccezion fatta per quelli basati sul freddo (per esempio *sfera congelante*, *tempesta di ghiaccio*, una bacchetta del freddo, il soffio di un drago bianco, ecc.), che non gli causano ferite effettive ma lo paralizzano per un numero di round pari ai punti di danno che avrebbero dovuto infliggergli. La *disintegrazione* funziona normalmente contro queste creature.

### Scarabeo tellurico

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m) scavo 18 m (6 m)
Classe armatura:	-6
Dadi vita:	40
Attacchi:	5 (4 zampate, 1 morso o soffio)
Ferite:	4d10/4d10/4d10/4d10/6d6 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G20
Morale:	9
Classe tesoro:	VII
Punti esperienza:	21.250

Questa enorme creatura, lunga almeno 30 m, ha il corpo corazzato e disgustoso di un gigantesco scarabeo dal carapace rossiccio con 10 zampe che ricordano quelle d'un ragno smisurato, mentre il collo e la testa sono simili a quelli di un drago nero. Trascorre la maggior parte della sua lunghissima esistenza nel sottosuolo, scavando immense gallerie nel cuore della terra, talmente in profondità da passare praticamente inosservata, cosa alquanto paradossale viste le sue dimensioni e abilità. Si tratta una bestia formidabile, estremamente difficile da uccidere, che col tempo è in grado di recuperare anche dalle ferite più terribili, visto che rigenera 3 pf al giorno.

Si nutre di tutto ciò che incontra: animali, vegetali, rocce e minerali, anche se sporadicamente emerge in superficie per cercare prede più consistenti. A volte nel suo peregrinare inghiotte depositi di minerali o gemme grezze, oppure intere sezioni di dungeon e sotterranei. Per questo all'interno del suo stomaco è possibile trovare un ammontare anche considerevole di tesori inorganici non digeriti, tra cui persino degli oggetti magici.

Lo scarabeo tellurico deve il proprio nome al fatto che, mentre scava, il suo movimento provoca grandi scosse sismiche simili agli effetti prodotti da un incantesimo *terremoto* lanciato da un chierico del 16° livello, che si propagano in un cerchio del diametro di 24 m intorno al mostro e alle quali esso è completamente immune. Se fallisce il controllo del morale, tenterà di ritirarsi scavando una galleria nel terreno, cosa che farà subire ai malcapitati che gli stanno vicino le conseguenze appena descritte.

In combattimento, attacca con le quattro zampe e col morso. Se viene ridotto alla metà o meno dei pf iniziali, lo scarabeo tellurico può soffiare un getto di acido liquido, proprio come un drago nero. Questo soffio lineare è largo 1,5 m per tutta la lunghezza di 30 m e infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del mostro al momento

dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi). Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Tuttavia, diversamente dai draghi, lo scarabeo tellurico può usare il soffio al massimo una volta alla settimana.

## Spirito vendicativo

	<i>Spirito inquieto</i>	<i>Spirito senza pace</i>	<i>Spirito arrabbiato</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico malvagio	caotico malvagio	caotico malvagio
Movimento:	volo 45 m (15 m)	volo 54 m (18 m)	volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	6	5	2
Dadi vita:	5	8	13
Attacchi:	1 (tocco)	2 (tentacoli)	1 (tocco)
Ferite:	1 + paralisi	2d4 + strangolamento / 2d4 + strangolamento	1d4 + risucchio di energia
Tiri salvezza:	G5	G8	G13
Morale:	12	12	12
Classe tesoro:	XX	XXI	XXII
Punti esperienza:	800	2.560	5.100

Gli spiriti vendicativi sono le anime disincarnate di creature spinte a uccidersi, che nutrono un odio profondo per qualsiasi essere vivente. In effetti, il loro unico scopo è quello di attirarli a sé, terrorizzarli con la spettrale presenza e quindi spezzarne la volontà, inducendoli a darsi la morte in modo tale da farli unire alle schiere disincarnate. Tutte le vittime di questi mostri (o istigate al suicidio da essi) si trasformeranno in spiriti vendicativi nel giro di 1d4 giorni dal momento del trapasso. L'aspetto di questi non morti è identico a quello attuale delle loro spoglie mortali, ma tutti sono invariabilmente incorporei e si muovono fluttuando nell'aria. Una volta che hanno cominciato un combattimento, non si ritirano per nessun motivo e inseguono fino alla morte gli avversari finché non vengono uccisi, distrutti o scacciati.

A seconda del periodo trascorso in questa nuova forma non morta, hanno nomi, statistiche e poteri differenti. Gli spiriti inquieti si sono trasformati da meno di 2d4 anni, passati i quali si mutano in spiriti senza pace e nel giro di altri 2d6 anni diverranno infine degli spiriti arrabbiati.

Indipendentemente dalle altre caratteristiche, tutti gli spiriti vendicativi sono non morti e non fanno alcun rumore quando si muovono. Inoltre sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. La sola vista di questi spiriti provoca disperazione e tendenze suicide nei vivi. Per ogni round trascorso al cospetto di queste creature, ogni vittima vede temporaneamente ridursi di un punto il suo valore di Saggezza. Se sono presenti più tipi di spiriti, ognuno contribuisce a sottrarre un punto supplementare di Saggezza (per esempio, se il gruppo sta affrontando contemporaneamente due spiriti inquieti, tre spiriti senza pace e uno spirito arrabbiato, ogni PG dovrà ridurre temporaneamente la sua Sag di tre punti per round). Quando la Sag raggiunge zero, lo sfortunato è talmente sconsolato da perdere ogni volontà di vivere. Tutto ciò che vorrà fare è uccidersi, ponendo fine alla sua inutile esistenza. Il master deve prendere il controllo del personaggio ed

escogitare il metodo più rapido ed efficiente per farlo suicidare! (Questo è il triste fato cui sono andate incontro le centinaia di vittime perite nella Foresta dei Sospiri e che contribuiscono a ingrossare le fila degli spiriti che la infestano.) I punti di Sag perduti vengono recuperati al ritmo di uno per turno dopo che anche l'ultimo degli spiriti è stato distrutto o scacciato. Tutti gli spiriti vendicativi vengono scacciati come se fossero creature speciali sulla tabella "Scacciare i non morti". Tuttavia, questi esseri sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite, e a *esorcismo*, che li uccide immediatamente.

**Spirito inquieto:** sono gli spiriti vendicativi meno potenti e creati più di recente. Sono immuni alle armi normali, ma sono vulnerabili a quelle d'argento e magiche, oltre che agli incantesimi. Attaccano toccando la vittima, che subisce 1 ferita e deve fare un tiro salvezza contro paralisi o viene immobilizzata per 1d6 turni. La paralisi può essere rimossa con qualsiasi *cura ferite* (senza guarire punti ferita).

**Spirito senza pace:** questi spiriti sono immuni alle armi normali, comprese quelle d'argento, ma possono essere feriti da quelle magiche e dagli incantesimi. Assaltano la vittima con dei tentacoli ectoplasmatici che sembrano fatti di nebbia solidificata, tentando di strangolarla. Questi attacchi hanno una gittata massima di 9 m e possono essere rivolti contro due bersagli differenti oppure contro lo stesso, nel qual caso godono entrambi di un bonus di +2 al tiro per colpire. Una volta che la vittima è stata colpita, il soffocamento continua automaticamente nei round successivi. Dopo essere stata afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10 (questa percentuale è dimezzata se è stata avviluppata con entrambi i tentacoli). Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire.

**Spirito arrabbiato:** questi non morti sono lo stadio finale dell'evoluzione degli spiriti vendicativi. Possono essere feriti

soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore, che causano tuttavia solo la metà dei normali danni, e dagli incantesimi. Ignorano l'effetto dello scacciare dei chierici se effettuano con successo un tiro salvezza contro morte. Sono in grado di far scaturire nella mente delle vittime le loro paure più profonde, costringendole all'inizio del combattimento a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere preda di *paura arcana*. Tutti gli attacchi sferrati contro avversari sotto l'effetto della *paura arcana* vanno automaticamente a segno. Anche in caso di successo nel TS, i personaggi hanno comunque una penalità di -4 ai tiri per colpire per il resto della battaglia, mentre gli spiriti godono di un bonus di +4 ai TS per resistere agli incantesimi e altri effetti magici utilizzati dai PG contro di essi. Attaccano il bersaglio con un tocco gelido, infliggendogli 1d4 ferite e risucchiando un livello o un DV. Un personaggio del 4° livello, ad esempio, se colpito da uno spirito arrabbiato 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 come spirito vendicativo dopo 1d4 giorni.

### Vipera di pietra

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	caotico malvagio
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4 + veleno
Tiri salvezza:	G1
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	25

Questi strani e rari animali sono identici alle normali vipere, tranne per il fatto che sembrano fatti di pietra e hanno gli occhi simili a due gemme di colore verde.

Quando restano immobili non hanno bisogno di mangiare, bere o persino respirare, e ciò gli permette di vivere indefinitamente anche in situazioni ostili. Ma non appena vengono anche solo sfiorati, si rivelano nemici rapidissimi e letali, grazie al potente veleno che stilla dalle loro zanne.

Le vittime morsicate da una vipera di pietra devono infatti immediatamente effettuare un tiro salvezza contro veleno e, in caso di fallimento, vengono pietrificate all'istante. Grazie alla sua grande velocità, la vipera vince sempre l'iniziativa e può agire per prima in ogni round di combattimento.

Questi animali hanno un'innata paura delle fiamme: se vengono attaccati con il fuoco il loro morale scende a 5 e in ogni round devono effettuare un controllo del morale per vedere se scappano, dato che sono terrorizzati da questo elemento.

Quando una vipera di pietra viene uccisa, si trasforma per sempre in roccia e i suoi occhi divengono delle gemme di colore verde brillante del valore di 1d4x100 mo l'una, che possono essere recuperate senza pericolo.

## NUOVI OGGETTI MAGICI

### Anello dell'intermittenza

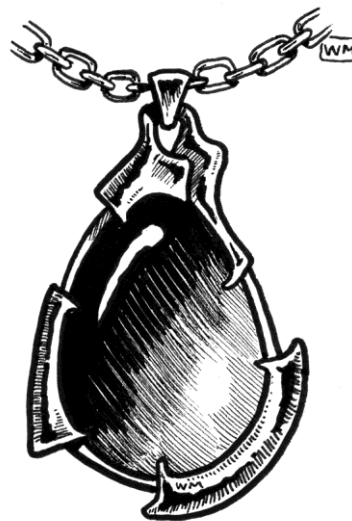
Chi indossa questo anello può attivare su di sé gli effetti di un incantesimo *intermittenza* per i prossimi 6 round. Trascorso questo periodo, l'oggetto non può essere utilizzato per i successivi 6 turni.

### Ascia uncinata +3

Quest'arma è costituita da una lunga e pesante ascia a lama singola con un uncino sul retro. Ha le stesse statistiche di un'arma in asta e ne esistono, ovviamente, anche versioni non magiche.

### Ciondolo d'onice

Questi rari pendenti incantati sono collane d'oro che portano appesa una grande gemma di onice nero come l'inchiostro, delle dimensioni di una noce. Il mero valore materiale di un tale gioiello può superare le 10.000 monete d'oro (per determinarlo con esattezza, il master deve tirare 2d6x1.000 mo). Tuttavia, il vero potere del ciondolo sta nella sua capacità



magica di scacciare gli effetti di incubi e sogni angosciosi. Se viene tenuto a contatto con la pelle mentre si dorme, qualora il personaggio dovesse essere visitato da un diavolo-vampiro astrale (o da un simile essere soprannaturale), può neutralizzare completamente gli effetti nocivi dell'apparizione se riesce in una prova di Saggezza. La gemma diviene sempre più opaca ogni volta che questo potere si manifesta, deprezzandosi di 1.000 mo. Una volta che il suo valore scende a zero, si sbriciola in mille pezzi e perde tutte le sue virtù incantate, mentre la catenina d'oro potrà essere venduta per 1d6x100 mo.

### Cotta di maglia elfica

Questa armatura magica (CA 5) è così leggera e sottile che può essere indossata sotto i normali vestiti senza mostrare alcun segno della sua presenza. Date le sue caratteristiche, può essere utilizzata anche dai ladri.

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

### Diacodos

Questo ciondolo è composto da uno smeraldo incastonato in una montatura d'oro appesa a un laccio di cuoio. La gemma è magica e, mentre è indossata, permette al proprietario di contattare un diavolo e costringerlo a

rispondere alle sue domande. L'entità che risponderà è determinata dal master e solitamente sarà quella più attinente al luogo o alla situazione in cui si trova il diacodos (per esempio, in questa avventura sarà l'arcidiavolo Geryon a replicare alle domande).

Il diavolo risponde in una lingua nota all'incantatore, ma si risente dell'intrusione e dà solo risposte brevi alle domande poste. Le risposte a tutte le domande sono sempre parole singole del tipo "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante" o simili. Il possessore del diacodos deve concentrarsi per mantenere attivo l'effetto e porre domande con la frequenza di una per round. La risposta è fornita dal diavolo durante lo stesso round in cui viene posta la domanda.

Il massimo numero di domande poste dipende dalla potenza del diavolo contattato. Più alto è il suo rango nelle gerarchie diaboliche, tanto più a lungo è possibile interpellarlo e ottenere una risposta veritiera, come indicato nella tabella seguente.

Categoria	Domande	Risposta veritiera	Intervallo
Arcidiavolo	12	95%	1d12 mesi
Diavolo maggiore	6	65%	1d12 settimane
Diavolo minore	3	50%	1d12 giorni

Se il possessore del diacodos non ottiene una risposta veritiera, il diavolo mente, e la menzogna non è necessariamente evidente. Qualora egli non conosca la risposta alla domanda che gli viene posta, può scegliere di tacere (50% dei casi) oppure di mentire (nel restante 50% di possibilità).

Dopo essere stato utilizzato, questo insolito oggetto magico rimane inattivo per il periodo indicato nella colonna "Intervallo" della tabella.

Curiosamente, il bizzarro diacodos perde definitivamente tutte le sue capacità magiche se entra in contatto con un cadavere.

### Mazza corrosiva

Quest'arma è una mazza +3, che quando mette a segno un attacco con un tiro per colpire modificato (cioè considerando tutti i bonus) di 20 secerne un fluido corrosivo e infligge 2d8 ferite supplementari da acido (oltre al danno dell'arma). Con un tiro per colpire di 20 naturale, oltre all'effetto appena descritto, se l'avversario è munito di corazzatura, che l'armatura sia magica o meno, viene corrosa nel giro di 10 minuti dopo il colpo riuscito dell'arma.

### Pietra della cattiva fortuna

Questa pietra preziosa, lavorata finemente e all'apparenza di grande valore, impone al possessore una penalità di -1 (o -5%) a tutti i tiri salvezza e alle prove di abilità. Una volta presa, la pietra non può essere buttata via normalmente, poiché dopo poco tempo riappare magicamente sulla persona del possessore. Per liberarsene definitivamente occorre l'incantesimo *scaccia maledizione*.

### Scudisciante

È una spada senziente di allineamento legale neutrale con Int ed Ego 12, che è in grado di parlare e conosce il comune, l'elfico, il nanico, la lingua dell'allineamento legale e quella dei minotauri. Ha inoltre un potere sempre attivo equivalente a *lettura della magia* ed è anche in grado di far leggere a chi la impugna la forma scritta di tutti i linguaggi che conosce. Ha i poteri di individuazione del male, del bene e delle porte segrete (una volta per round), oltre che il potere magico di infliggere doppie ferite (usabile tre volte al giorno, per un periodo di 1d10 round ogni volta).

Il suo nemico prescelto sono i minotauri e Scudisciante non si fermerà di fronte a nulla per poterli eliminare dalla faccia della terra, costringendo il suo possessore ad attaccarli a vista e senza concedere loro quartiere. Questo è il suo unico scopo e per raggiungerlo è priva di ogni indugio nel sacrificare, in quella che considera una santa ed eroica crociata, qualsiasi proprietario del quale sarà in grado di assumere il controllo, senza alcuna preoccupazione per lui né per gli altri membri del gruppo. Dopotutto, in caso di fallimento, prima o poi sarà in grado di trovare qualcun altro più adatto a portare a termine la missione.

L'arma può essere impugnata senza pericolo solamente da personaggi di allineamento legale (LB, LN, LM). I PG di qualsiasi altro allineamento che cercano di usarla subiranno 1d6 ferite ad ogni round.

## NUOVI INCANTESIMI

### Incantesimi dei maghi

#### Mani brucianti

Livello: 1°

Durata: 1 round

Gittata: vedi sotto

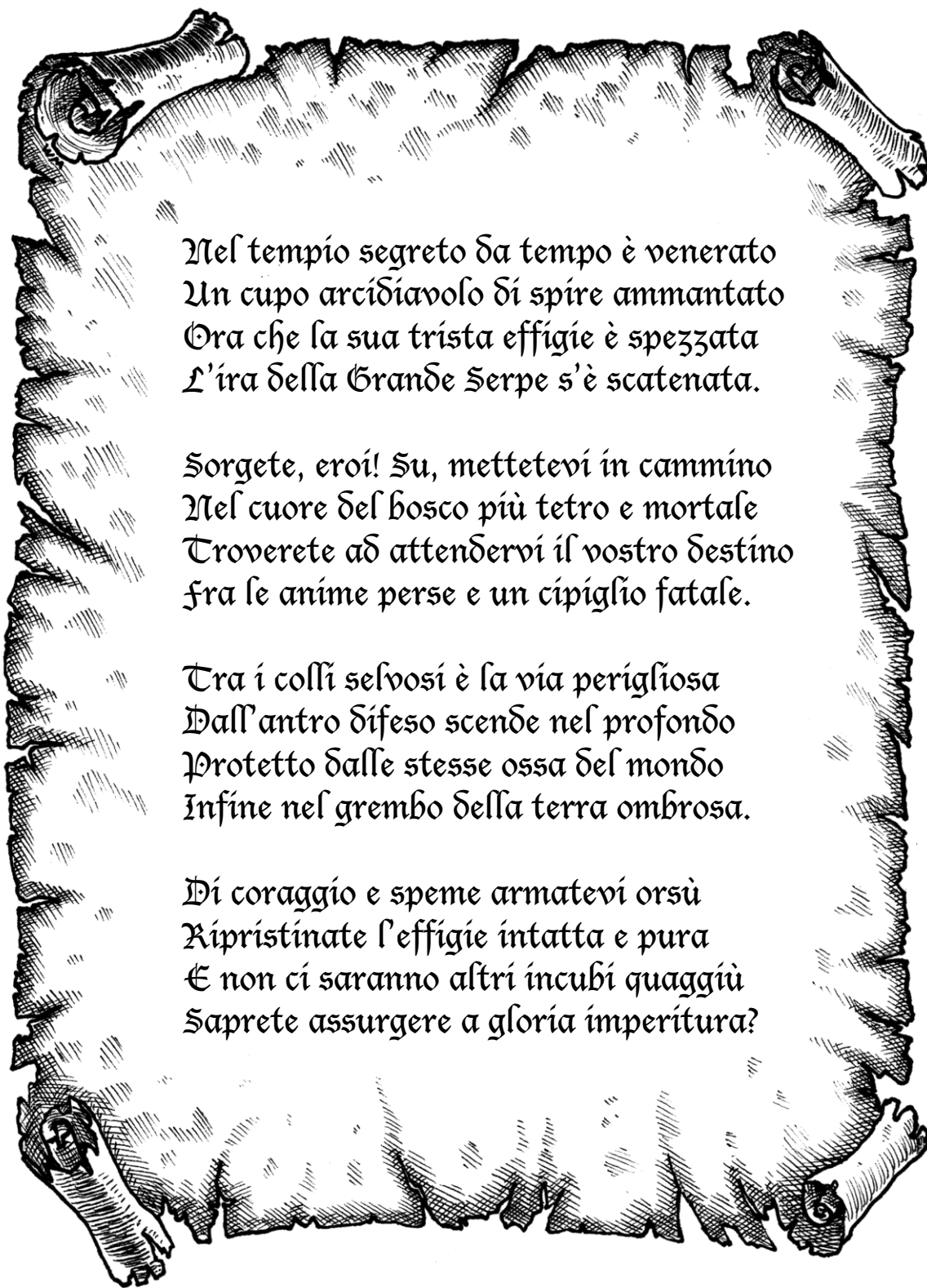
Questo incantesimo fa scaturire un cono di fiamme ustionanti lungo 90 cm dalla punta delle dita dell'incantatore. Il cono si sprigiona in un arco frontale di 120 gradi centrato sull'incantatore. Qualsiasi creatura nell'area delle fiamme subisce 1 ferita da fuoco per livello dell'incantatore (nessun tiro salvezza). I materiali infiammabili prendono fuoco se le fiamme li lambiscono.



---

## LA PROFEZIA

(da consegnare ai giocatori)



Nel tempio segreto da tempo è venerato  
Un cupo arcidiaволо di spire ammantato  
Ora che la sua trista effigie è spezzata  
L'ira della Grande Serpe s'è scatenata.

Sorgete, eroi! Su, mettetevi in cammino  
Nel cuore del bosco più tetro e mortale  
Troverete ad attendervi il vostro destino  
fra le anime perse e un cipiglio fatale.

Tra i colli selvosi è la via perigliosa  
Dall'antro difeso scende nel profondo  
Protetto dalle stesse ossa del mondo  
Infine nel grembo della terra ombrosa.

Di coraggio e speme armatevi orsù  
Ripristinate l'effigie intatta e pura  
E non ci saranno altri incubi quaggiù  
Saprete assurgere a gloria imperitura?

## 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 Ameson.

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 Ameson.

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](http://www.goblinoidgames.com).

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

Cover art by Enrique Meseguer, Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/gothic-fantasy-dark-forest-sea-1305040/>.

Cartography by Dyson Logos: <https://dysonlogos.blog/maps/commercial-maps/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

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

CHDDM2 L'Ira della Grande Serpe, copyright 2019 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](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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