DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord Compatible Product

La Triade del Male

di Aristide Quistone

Copertina: Dante D'Oria
Illustrazioni: Mariana Ruiz Villarreal, William McAusland
Mappe: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

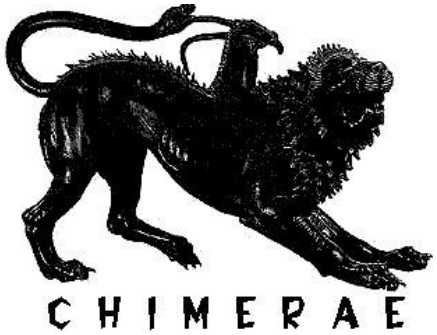
Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2020 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it
chimeraehobbygroup@yahoo.it
#CHDDM3 - 1ª Edizione – Dicembre 2020

INDICE

Introduzione 4
Dietro le quinte 4
Parte 1 – L'arrivo a Tyrnavia 5
Parte 2 – Fuga dal sotterraneo 7
Parte 3 – La tana del drago non morto 10
Parte 4 – La cerimonia di evocazione 13
La Triade 15
Il drago non morto 17
Il demone 18
Mappa dei sotterranei della roccaforte 20

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

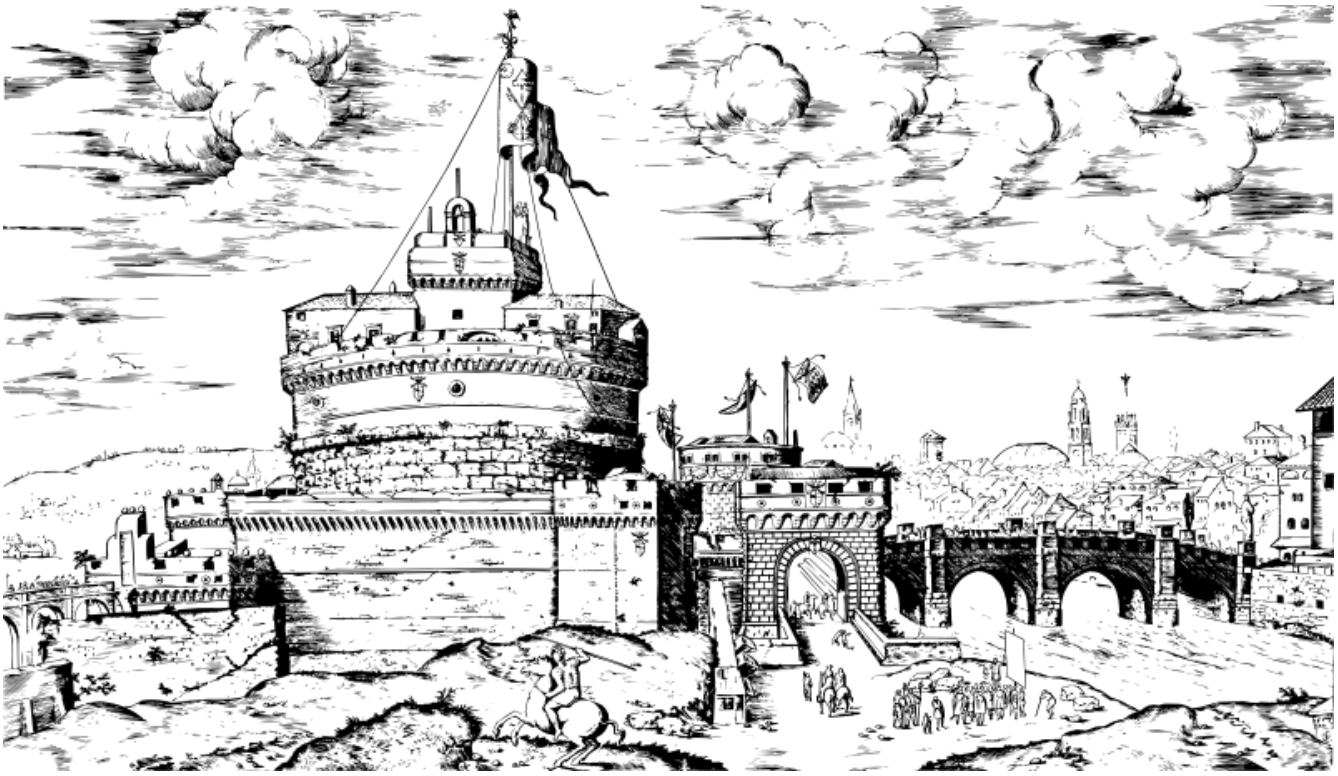
Ambientazione

La Triade del Male è un'avventura per PG di alto livello, dal 14° al 18°, e il gruppo dovrebbe includere almeno un chierico, un mago e un guerriero di qualche tipo, meglio ancora se un paladino. Anche le abilità di un ladro saranno utili durante l'esplorazione del sotterraneo. La storia è molto generica e può adattarsi a qualsiasi ambientazione o campagna. Gli avversari principali sono tutti non morti, con l'eccezione del demone. Gli eventi si svolgono in una cittadina governata da un triumvirato che è ben diverso da quello che dice di essere. Nel corso del gioco saranno messe alla prova sia le capacità del gruppo di cavarsela in combattimento che nel risolvere gli enigmi. Il modulo si sviluppa praticamente nell'arco di una sola giornata, quindi un'ulteriore difficoltà per i personaggi sarà quella di non avere la possibilità di recuperare le forze e memorizzare gli incantesimi. Se lo ritieni opportuno, potresti concedere più tempo agli avventurieri, permettendogli di godere di una o due notti di riposo nel corso degli eventi. In questo caso, l'assegnazione dei PX dovrebbe essere ridotta in proporzione agli aiuti forniti ai PG.

DIETRO LE QUINTE

L'azione ha luogo nella città di Tyrnavia, che conta circa 8.000 abitanti e si trova in una posizione abbastanza isolata rispetto ai maggiori insediamenti dei dintorni. All'apparenza è un luogo ordinario, come ce ne sono molti in giro – non è così grande da essere troppo importante, ma nemmeno tanto piccola da non meritare menzione sulle carte geografiche. Sorge lungo una via commerciale e prospera (ma non troppo) grazie agli scambi coi viaggiatori che la percorrono, fermandosi in città per mercanteggiare, rifornirsi o semplicemente riposare dalle fatiche del cammino e dormire una notte al caldo.

A capo della comunità c'è un triumvirato – ribattezzato da tutti la Triade – formato da quelli che un tempo erano grandi eroi e avventurieri, ma ora segretamente votati al male. Sono il re paladino Crassus, il mago Aetilio il Formidabile e la somma sacerdotessa Libonia. Nessuno sa che, in realtà, sono creature non morte di grande potere. Il re paladino è un vampiro guerriero/assassino, il mago un crudele lich e la sacerdotessa una mummia. I tre, che dovrebbero avere ormai un'età avanzata, conducono una vita molto ritirata, non si lasciano avvicinare da nessuno (tranne dai servitori più fedeli, che controllano e sono fidati



oltre ogni dubbio) e difficilmente si spingono fuori dal loro palazzo, una cittadella impenetrabile nel cuore del borgo.
Ormai stanca di nascondersi e desiderosa di manifestarsi apertamente per quello che è, la Triade ha deciso di evocare un demone, tra i più potenti della sua schiatta, che dovrebbe aiutarla a soggiogare la città e difenderla da coloro che interverranno per ostacolare i piani dei malvagi non morti. Si tratta del balor Legione. Non è un balor qualsiasi, ma uno dei più grandi campioni di quella stirpe infernale. Per attuare il loro piano, i tre non morti hanno bisogno di un considerevole numero di vittime, che si sono procurati tra i viandanti e gli ignari cittadini. Ora gli occorrono però anche dei personaggi potenti (è qui che vengono coinvolti i PG) da sacrificare nel corso dell'imminente cerimonia di evocazione, per offrirli al demone una volta che sarà richiamato sul Piano materiale.
Per attirare i nostri eroi nella trappola, la Triade ha studiato un subdolo piano. Qui entra in scena Kerandrax, un drago d'oro che un tempo era la cavalcatura di Crassus e ora è anche lui un pericoloso non morto. La bestia si è mostrata in città, terrorizzando gli abitanti e attaccando alcune carovane mercantili lungo le strade nei dintorni. Finora non ha causato eccessiva distruzione all'interno delle mura (il triumvirato non vuole certo danneggiare il proprio feudo), ma lo spavento che ha provocato è sufficiente a tirare in ballo i personaggi. Essi vengono convocati formalmente dal re paladino con una richiesta di aiuto alla quale è impossibile non rispondere, specie se la compagnia annovera tra le proprie fila PG di allineamento buono, meglio ancora se paladini o chierici. In alternativa, se non vuoi usare questo approccio o pensi che non sia adatto allo stile di gioco del tuo gruppo, puoi sempre far sì che i personaggi si trovino a passare da Tyrnavia per caso durante uno dei loro vagabondaggi o avventure, finendo così coinvolti loro malgrado nella vicenda.
Quello che la Triade non sa, è che Legione è ben più forte di ciò che sembra e non può essere controllato da nessuno. Egli, infatti, riunisce in sé una moltitudine di demoni (da qui il nome) che nessun mortale è in grado di padroneggiare. La sua venuta sconvolgerà i piani dei non morti e rischierà di portare devastazione su vasta scala nell'intero regno… I PG avranno poco tempo per scoprire quel che sta succedendo e fermare l'evocazione prima che il balor sia libero e distrugga l'intera città.

PARTE 1 – L'ARRIVO A TYRNAVIA

In questa parte dell'avventura i PG entreranno in città e saranno ricevuti al castello, dove incontreranno la Triade. Verranno quindi catturati e imprigionati nei sotterranei della cittadella, da dove nessuno è mai riuscito a scappare. Dovranno fuggire dalla loro cella e rendersi conto di cosa sta accadendo esattamente.

L'invito misterioso

Indipendentemente dall'approccio all'avventura che hai scelto, i PG si troveranno a Tyrnavia. Se hanno risposto alla convocazione della Triade, saranno attesi e probabilmente verranno scortati da un drappello d'onore che li condurrà a palazzo con tutti i privilegi del caso. Altrimenti i nostri dovrebbero comunque essere in città per farsi un giro. Potrebbero recarsi a visitare il locale negozio di magia, quello di armi e armature, cercare una locanda o una taverna, le scuderie, il cambiavalute o qualsiasi altra cosa desiderino. In questo caso, a un certo punto della mattinata, saranno fermati da un messaggero (scortato da un munito

drappello di guardie) che ha saputo dell'arrivo dei PG. Leggi quanto segue:

La città è fiorente di attività e siete presi nel bel mezzo della confusione! La gente va indaffarata di negozio in negozio a comprare questo e quello, senza alcun riguardo per chi gli sta intorno. Dopo un po', la folla si allarga per lasciar passare un gruppo di soldati pesantemente armati, che stanno scortando qualcuno. Il drappello si dirige verso di voi e, prima che possiate anche solo provare a dileguarvi, vi ritrovate circondati.
Uno smunto lacchè, vestito in abito di gala, vi saluta con una riverenza e si avvicina con in mano quella che sembra essere una lettera. "Scusatemi, miei signori,", dice l'uomo, "ho qui una missiva della Triade per voi. Leggetela subito e buona giornata." Il plotone riparte in fretta, come se avesse altre incombenze urgenti.

Se i PG provano a parlare con il messaggero, possono ottenere qualche informazione in più. L'uomo pare avere molta fretta e dice che non può trattenersi a lungo. Deve infatti svolgere altri incarichi urgenti per i capi della città. Comunque, non è al corrente del contenuto del messaggio. Può però spiegare al gruppo chi è la Triade: "Un gruppo di eroi, ormai purtroppo molto vecchi, che da anni governano saggiamente e con benevolenza le sorti di Tyrnavia. Sono amati da tutti e, se desiderano vedervi, dovete ritenervi molto onorati di poterli incontrare, visto che da tempo non lasciano quasi più la loro cittadella." Egli conosce ovviamente anche i nomi dei tre governanti, ma non sa nulla della loro vera natura. Le stesse notizie possono essere ottenute facilmente anche chiedendo in giro a qualcuno. Puoi sbizzarrirti nelle informazioni da dare, eventualmente facendo anche qualche accenno alle scorribande del drago non morto.
La lettera per i PG è sigillata. All'interno c'è un invito formale di Crassus che richiede la loro presenza stasera a cena, per parlare di questioni molto importanti per la sicurezza non solo di Tyrnavia ma dell'intera nazione. Non ci sono altri accenni alla faccenda, ma un post scriptum informa i personaggi che all'arrivo in città sono stati riconosciuti dalle guardie all'ingresso e, vista la loro fama di grandi avventurieri, si è deciso di interpellarli. I PG dovrebbero accettare (specie quelli di allineamento buono) ma, se non lo fanno, la Triade troverà comunque il modo di catturarli, magari avvelenando quello che mangeranno alla taverna (usando lo stesso espediente descritto più avanti). In questo caso, passa direttamente al paragrafo "Presi in trappola".
Una volta che i nostri decidono di andare al palazzo, prosegui con il paragrafo "Una cena squisita". L'invito è per la sera stessa, poco dopo il tramonto.

Una cena squisita

I PG saranno attesi all'ingresso del palazzo e poi verranno accompagnati nella sala da pranzo. Leggi quanto segue:

Siete riguardosamente accolti dalle guardie al cancello e vi viene data una scorta fino alla sala da pranzo. Le sentinelle arrivano e vi fanno segno di seguirle.

Mentre passate lungo i corridoi tortuosi, rimanete sbalorditi alla vista di bellissimi dipinti e statue di esseri mostruosi: draghi, scheletri e diavoli alati circondati da fiamme. Lungo alcuni passaggi ci sono bellissimi vasi di fiori mentre altri sono decorati con armature complete poste sull'attenti. Infine, i vostri accompagnatori si fermano e aprono una grande porta. Entrate in una stanza con un enorme tavolo al centro, attorno al quale ci sono tre persone molto anziane, avvolte in pesanti abiti. Quella a capotavola inizia a parlare:
"Benvenuti nella nostra umile città di Tyrnavia! Spero che non abbiate avuto problemi a trovare il posto. Per favore, sedetevi perché stiamo per iniziare la nostra cena. Oh… che scortese da parte mia non essermi presentato. Sono Re Crassus, eroe paladino e sovrano della città. Alla mia sinistra siede la somma sacerdotessa Libonia, che è riuscita a respingere un'orda di non morti da sola. E alla mia destra c'è Aetilio il Formidabile, l'arcimago di corte nonché mio migliore amico. Abbiamo sentito i racconti delle vostre imprese e crediamo che soltanto voi siate in grado di aiutarci. Intanto vi ringrazio per aver accettato il nostro invito, ma sto divagando troppo."
Detto questo, il re batte le mani per tre volte e i servitori iniziano a portare in tavola una sequenza di cibi profumati che vi fanno venire l'acquolina in bocca.

Nel corso del banchetto, i tre governanti si sforzeranno di mangiare qualcosa, anche se non ne hanno ovviamente bisogno. Sono quasi interamente nascosti dagli abiti e truccati abilmente per sembrare estremamente anziani. A meno di esaminarli da molto vicino, cosa troppo scortese da poter fare senza attirarne le ire, non c'è modo di capire la loro vera natura. Qui dentro, inoltre, non funziona nessun incantesimo, oggetto magico né potere di divinazione o simile. Il re e gli altri saranno amichevoli ma taciturni, a meno che i PG non portino avanti la conversazione. Devi rispondere a tono, a seconda del modo in cui hai deciso di iniziare l'avventura. Come scusa per la loro condizione dimessa, addurranno il fatto (assolutamente plausibile) di essere in là con gli anni e quasi allo stremo delle forze. I non morti, se adeguatamente interrogati, parleranno del drago che sta tormentando la zona, motivo per il quale hanno bisogno dell'aiuto del gruppo. A ulteriori domande, diranno che ne discuteranno dopo cena, perché non vogliono guastare l'atmosfera conviviale.

In effetti, i cibi che vengono offerti ai PG sono davvero degni di un banchetto degli dèi. Purtroppo sono stati tutti avvelenati, bevande comprese. Non c'è modo di accorgersene, nemmeno usando la magia (trova qualche stratagemma se i giocatori insistono in tal senso), l'importante è ricordare che chiunque mangi anche un solo boccone o beva un sorso di qualcosa verrà intossicato (vedi sotto). In alternativa, il veleno potrebbe essere sparso nell'aria o diffuso dalle candele, o qualsiasi altra idea che reputi fattibile. La cosa fondamentale è che, a un certo punto della serata, i PG inizieranno ad avere sonno. Probabilmente penseranno di essere stati drogati e proveranno a fare qualcosa al riguardo. In quel momento, soccomberanno agli effetti della tossina – che è talmente potente da agire anche sui personaggi che normalmente sono resistenti o immuni ai veleni – e perderanno i sensi.

Presi in trappola

I PG vengono catturati dalla Triade e portati nei sotterranei segreti della cittadella. Qui sono rinchiusi in una cella umida e fredda, priva di qualsiasi arredo, e tutto il loro equipaggiamento viene portato nell'armeria. I nostri eroi rimangono soltanto coi vestiti, e nemmeno quelli se sono magici. Leggi quanto segue:

> Vi svegliate e scoprite di essere imprigionati in una cella buia, senza nessun equipaggiamento tranne i normali abiti. La porta della prigione è chiusa, ma riuscite a vedere le chiavi sul tavolo, in una stanzetta oltre le sbarre. Non sembra esserci nessuno di guardia, ma comunque non potete uscire.

I PG dovrebbero pensare a un modo creativo per recuperare le chiavi. Queste si trovano nella sala adiacente alla cella, su un tavolino a pochi metri dalle sbarre. Se l'idea sembra ragionevole, dovresti lasciare che il gruppo abbia successo. Basterà, per esempio, improvvisare una sorta di lazo con qualche laccio o brandello di abito e riuscire in una prova di Destrezza, oppure usare un incantesimo appropriato tra quelli memorizzati da maghi e chierici. Però un ladro non potrà scassinare la serratura, visto che i suoi attrezzi da scasso gli sono stati tolti.
In ogni caso, una volta liberi i personaggi si rendono conto di non avere subito ferite o altre conseguenze dal veleno. Tutti gli incantesimi memorizzati possono essere utilizzati. Quando saranno pronti per muoversi, passa alla parte 2 del modulo.

PARTE 2 – FUGA DAL SOTTERRANEO

I PG sono fuggiti dalla loro cella, anche se disarmati. Ora dovranno farsi strada attraverso il labirinto sotto la cittadella e scoprire il motivo per cui sono stati catturati. Saranno chiamati a superare alcune prove escogitate dalla Triade per testarne le capacità e capire se sono degni della fama che li precede, e ottenere una determinata chiave per accedere alla seconda parte del sotterraneo. Inoltre recupereranno il loro equipaggiamento. Il teletrasporto della stanza 11 è l'unico modo per uscire da questo livello. Fai riferimento alla mappa dei sotterranei della roccaforte.

Descrizione generale

Queste informazioni sono valide per entrambi i livelli del labirinto. Tutti i passaggi sono di pietre squadrate, ben costruiti e lisci. Sono impervi a qualsiasi tipo di magia. I soffitti sono alti circa 3 m. Non ci sono finestre, ma l'illuminazione è fornita da torce appese alle pareti, a intervalli regolari, che i PG possono prendere se lo desiderano. Le porte non sono chiuse a chiave, tranne se viene indicato diversamente nelle singole aree. Incantesimi e magie di movimento (es. *teletrasporto*, *parola del ritorno*, *porta dimensionale*, *passaparete* e simili) non funzionano all'interno del sotterraneo. I personaggi non possono usarli per uscire fuori dal livello del labirinto in cui si trovano né per spostarsi tra le varie stanze.

Stanza 1. La cella

Questa è la prigione in cui i personaggi si risvegliano. È già stata descritta in precedenza.

Stanza 2. La guardiola

Anche questa stanza è stata dettagliata sopra. A parte la chiave della cella, non c'è altro di utile.

Stanza 3. L'enigma delle leve

> Uscite dalla prigione e vi trovate in una stanza con una sola uscita, sulla quale è dipinto con della vernice rossa un gigantesco numero sette. Cercate di aprirla, ma non si muove. Non c'è un buco della serratura né sembra cedere ai vostri sforzi. Notate però una serie di leve sulla parete opposta, tutte posizionate verso l'alto. Di sicuro hanno a che fare con lo sblocco dell'uscio, anche perché sulla parete sopra di esse c'è una scritta che dice: "Tre ti daranno sette, ma l'ultima ti farà a polpette!". Presumete di dover tirare una o più leve, ma quali?

I PG devono tirare la 1ª, la 2ª e la 4ª leva partendo da sud affinché la porta si apra. In questo modo si ottiene infatti 1 + 2 + 4 = 7. La stessa combinazione è possibile azionando la 3ª e la 4ª leva (oppure la 2ª e la 5ª), ma in tal caso se ne muovono solo due, mentre l'indovinello ne cita tre. La 5ª e ultima leva nasconde una trappola. Appena viene innestata, un blocco di roccia cade dal soffitto proprio sopra il personaggio, che deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o subisce 2d6 ferite.
Non c'è altro modo di smuovere la porta, che è immune a qualsiasi danno o tentativo di scassinamento. Il gruppo può fare quanti tentativi desidera, finché non azzecca la sequenza corretta. In quel momento, con un sonoro scatto, l'uscio si socchiude silenziosamente. La caduta del masso provocata dall'ultima leva si verifica però soltanto una volta. Se qualcuno risolve l'enigma al primo colpo, fagli i complimenti e assegnagli un piccolo bonus di PX per aver decrittato il rompicapo.
La porta può essere aperta normalmente dall'esterno della stanza.

Stanza 4. Statue e scalinate

> Entrate in un locale più lungo che largo, con due scalinate alle estremità che scendono verso il basso.

La stanza è dominata da tre statue di pietra alte fino al soffitto, che raffigurano quelli che immaginate essere i membri della Triade al culmine del loro splendore, come indicano anche le incisioni sui piedistalli.

Le statue sono normali e non si animeranno. I non morti le hanno portate qui alcuni anni fa, dopo la loro malvagia trasformazione. Rappresentano i tre nel momento di massima gloria, ancora nel fiore degli anni. A sud è raffigurato il mago Aetilio, già piuttosto avanti negli anni, con una barba fluente e i capelli lunghi che svolazzano, nonostante una calvizie molto pronunciata sulla sommità del capo. Indossa la classica tunica degli stregoni e tiene in mano un lungo bastone, mentre nell'altra regge un libro aperto. Nel centro della sala c'è il re paladino Crassus, interamente protetto da un'armatura completa con un elmo a forma di drago dalla visiera alzata. Impugna una spada lunga e uno scudo, ed è in posizione di attacco. Il volto è serio e valoroso, anche se l'uomo pare essere ormai nella mezza età. Nella parte nord ecco la sacerdotessa Libonia, con una lunga veste clericale sulla quale spicca un simbolo sacro a forma di ankh egizia. In una mano brandisce una mazza, mentre con l'altra stringe un turibolo di quelli usati per spandere l'incenso o l'acqua santa. Il viso è severo, con le sopracciglia corrucciate, anche se non sgradevole a vedersi, se non fosse per la bocca troppo piccola serrata in un broncio inflessibile.
La Triade non vuole avere continuamente davanti agli occhi quel che era un tempo, ma tuttavia non si decide a sbarazzarsi per sempre di questi ricordi dell'antica celebrità mortale. È quindi arrivata al compromesso di tenere qui le statue, in attesa di decidere cosa farne una volta per tutte.

Stanza 5. La trappola fiammeggiante

Dietro la grande porta a due ante c'è una lunga stanza, con un altro uscio all'estremità opposta della parete nord. L'intero locale mostra i segni di fiammate e bruciature. Sul muro di fronte a voi, dall'altra parte del salone, una grossa scritta dice: "Opponi il simile al simile, oppure usa il suo opposto, solo così non finirai arrosto!".

È un indizio che spiega come fare per attraversare la camera senza attivare la trappola magica. I PG con anelli di resistenza al fuoco o al freddo, oppure protetti da oggetti o incantesimi simili, non faranno scattare il trabocchetto. Alternativamente, basta tenere in mano una fiamma libera (come una torcia) o un blocco di ghiaccio per ottenere lo stesso effetto difensivo. Tutti gli altri, invece, saranno investiti da un'esplosione di fiamme quando mettono piede in uno dei quadretti indicati con la "T". Ogni vittima che non è adeguatamente protetta (vedi sopra) subisce 5d4 ferite da fuoco, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. La trappola si attiva ogni volta che qualcuno passa qui dentro, indipendentemente dalla direzione in cui sta andando.
Anche in questo caso, puoi assegnare un piccolo premio in PX ai giocatori che interpretano correttamente l'indizio ed evitano gli effetti delle fiammate.

Stanza 6. Il trappoliere

Entrate in una stanza completamente vuota, con una porta che si apre nella parete ovest.

Se i PG dichiarano di osservare il soffitto prima di entrare, ma solo se lo dicono espressamente, notano una scritta quasi completamente illeggibile che recita: "Levita, vola, fluttua, galleggia, striscia sui muri o lungo il soffitto, altrimenti rischi di rimanere fritto!". Ancora una volta, è un'indicazione utile per evitare il trappoliere che è in agguato nella sala, ricoprendone quasi completamente il pavimento (tranne i tre quadretti più a sud). Il mostro, infatti, non può nulla contro avversari che non toccano il suolo e quindi non attaccherà chi prenderà le precauzioni suggerite dalla rima.

***Trappoliere* (1)** [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 12, pf 64, tpcCA0 10, Att 4+, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G12, Mor 10, PX 2.000].

Imita il pavimento con tanta fedeltà da passare inosservato nel 95% dei casi. Quando colpisce, si ripiega e si avvolge sull'avversario, cercando di stritolarlo e soffocarlo con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le vittime intrappolate non possono attaccare. Il mostro subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riesce nel tiro salvezza.

Stanza 7. La trappola del puntaspilli

Entrate in una stanza quadrata con una porta nella sezione ovest. Ci sono un sacco di buchi nei muri, grandi più o meno quanto una moneta, su tutti i lati e per l'intera altezza delle pareti. Il pavimento e il soffitto sono ricoperti da mattonelle quadrate e lucide, di colore bianco, nero, rosso e grigio, unite a formare un intricato disegno che sembra privo di significato.
Vedete una scritta immediatamente alla vostra destra, proprio a fianco dell'ingresso, che dice: "Solo una strada è quella sicura, le altre ti causeranno più d'una puntura. Quando ciò che è in alto è uguale a ciò che è in basso, solo allora potrai dirigere sicuro il tuo passo!". Iniziate a sentirvi frustrati da tutti questi enigmi, ma non volete morire in un posto come questo, vero?

Appena qualcuno mette piede nella stanza, le piastrelle sul pavimento e quelle sul soffitto iniziano a brillare contemporaneamente, ma tutte quelle in alto di uno stesso colore (tira 1d4 per sceglierlo: 1 = bianco, 2 = nero, 3 = rosso, 4 = grigio) restano accese un istante in più delle altre. Il colore prescelto è l'unico sicuro per il prossimo attraversamento. Solo se i PG lo chiedono espressamente (oppure se qualcuno riesce in una prova di Saggezza con cospicue penalità, ma solo dopo il primo tentativo fallito), si accorgono della cosa. Per passare senza pericolo, bisogna calpestare esclusivamente le mattonelle del colore determinato dal d4.
Se viene schiacciata una qualsiasi delle altre piastrelle, si attiva immediatamente una trappola che scaglia una selva di

frecce dai buchi nelle pareti. In totale vengono scoccati 5d12 dardi, ognuno dei quali colpisce come un guerriero del 15° livello (tpcCA0 8) e infligge 1d6 ferite. Gli attacchi devono essere ripartiti il più equamente possibile tra tutti i presenti nella stanza. Inoltre, chi viene trafitto deve fare una prova di Destrezza. Se la fallisce, perde l'equilibrio e pigia un'altra mattonella sbagliata, attivando da capo la pioggia di frecce! Fortunatamente per il gruppo, nella trappola ci sono munizioni sufficienti "soltanto" per cinque salve. Però, finché ha dei proiettili da sparare, il meccanismo si attiva ogni volta che qualcuno passa qui dentro, indipendentemente dalla direzione in cui sta andando. Se il gruppo trova il modo di attraversare senza toccare il pavimento, i dardi non vengono lanciati.
Come sempre, puoi assegnare un piccolo premio in PX ai giocatori che interpretano correttamente l'indizio e capiscono come superare la stanza in modo sicuro.

Stanza 8. La chiave d'argento

L'unico modo per sbloccare la porta d'ingresso – che è completamente inattaccabile – ed entrare nella sala è azionare la leva nell'armeria (stanza 9).

> Questa camera è divisa in due da una balaustra di ferro alta circa 1,5 m. Proprio di fronte all'entrata vedete una predella di granito sopra la quale c'è la statuetta di un'idra dalle molte teste che stringe con una zampa un globo che sembra fatto d'argento.

La statua non è animata e quindi può essere avvicinata senza pericolo. All'interno della sfera si trova la chiave, anch'essa d'argento, che è l'unica in grado di aprire la porta della stanza 11.

Però, se qualcuno si appoggia alla ringhiera per scavalcarla (non ci sono aperture o cancelli per passare oltre), subisce una scossa che gli infligge 1d8+18 ferite da elettricità. La magia non si scarica e rimane attiva indefinitamente, a meno che non venga usato con successo *dispersione della magia* (contro un effetto del 18° livello).

Stanza 9. L'armeria

> Entrate nella sala attraverso una grossa porta a due ante. All'interno ci sono soltanto scaffali, casse, scrigni e mobiletti. È indubbio che siete finiti nell'armeria della roccaforte. A fianco di quella d'ingresso c'è un'altra porta dipinta di color argento.

Questa è la tesoreria della cittadella, ma non c'è molto di valore. Però qui è stato temporaneamente riposto tutto l'equipaggiamento del gruppo, in attesa di venire esaminato. I PG possono riprendere possesso dei loro averi (inclusi i libri di magia)! Nella stanza ci sono anche altre armi e armature non magiche, ma niente di davvero utile.
Nel centro della parete nord c'è una leva posizionata verso l'alto. Se viene tirata in basso, sblocca l'uscio della stanza 8, al cui interno si trova la chiave che apre la porta argentata che immette nell'area 11.

Stanza 10. L'armeria segreta

Questo locale, raggiungibile solo attraverso il passaggio segreto, custodisce alcuni oggetti magici e un altro nascondiglio, la botola nel mezzo del pavimento (che può essere scoperta come una normale porta segreta). Ci sono svariati scrigni di metallo e cofanetti di legno pregiato. All'interno è possibile trovare un **anello della resistenza al fuoco**, un **anello della resistenza al freddo** (funziona esattamente come la sua controparte, ma è efficace contro freddo, gelo e ghiaccio), una **spada +3, lama del gelo** e **due pergamene con incantesimi** dei chierici (rispettivamente *guarigione* e tre *cura ferite critiche*).
Celati sotto la botola centrale ci sono invece un **anello della rigenerazione** e una **pergamena con incantesimi** dei chierici (due *guarigione*).

Stanza 11. Il primo teletrasporto

La porta d'ingresso è dipinta di color argento vivo e sbarrata. Può essere aperta solo con la chiave che si trova nella stanza 8. Non c'è altro modo di schiudere l'uscio, che è immune a qualsiasi danno o tentativo di scassinamento. Una volta che i PG riescono a entrare, leggi quanto segue:

> Il salone è vuoto, tranne che per un portale sulla parete di fronte a voi. Sembra un qualche tipo di cancello di teletrasporto, con la superficie ricoperta di una sorta di nebbiolina grigia nella quale si intravedono vortici multicolore.

Varcarlo è l'unica maniera di andare avanti. I PG devono per forza attraversare la porta dimensionale per arrivare al livello successivo del labirinto. A quel punto, prosegui con la parte 3 dell'avventura.

PARTE 3 – LA TANA DEL DRAGO NON MORTO

In questo livello del labirinto, i PG attraverseranno la seconda e ultima sezione del contorto sotterraneo. Ma stavolta incontreranno qualche mostro in più da affrontare, tra cui la cavalcatura del vampiro, il drago non morto Kerandrax. Forse, con un po' di fortuna, riusciranno a sconfiggerlo e a passare alla parte conclusiva dell'avventura.

Stanza 12. L'arrivo del teletrasporto

Una volta che i PG escono dal portale dimensionale della stanza 11, arrivano in una stanza che assomiglia esattamente a quella da cui provengono. Leggi quanto segue:

> Quando uscite dalla piattaforma del teletrasporto, vi trovate in un'altra camera simile a quella da cui provenite, ma senza nessun portale magico in vista. Vedete una porta a due ante di fronte a voi. Tutto ciò che vi resta da fare è continuare a esplorare, perché non sembra esserci modo di tornare indietro da dove siete venuti.

Lasciate il tempo ai PG di pensare al da farsi e dare un'occhiata in giro, tanto dovranno proseguire comunque (non hanno altra scelta)! La sala è assolutamente vuota.

Stanza 13. La barriera di fuoco

> Subito dietro la porta c'è un corridoio. Proprio mentre state per imboccarlo, siete fermati da un mucchio di colonne di fuoco che vanno dal pavimento al soffitto e ostruiscono l'intera larghezza del passaggio. Anche da questa distanza, potete sentire il calore che proviene da esse. Quelli di voi che indossano l'armatura cominciano già a sudare…

La barriera occupa la parte centrale del corridoio (i quadretti indicati con la "T" sulla mappa) e combina gli effetti di *muro di fuoco* con quelli di *riscaldare il metallo* (questi ultimi si attivano appena il gruppo mette piede nel passaggio, quindi i PG con armature metalliche cominceranno a subire ferite già dal 2° round di permanenza). Si tratta di una trappola magica, che non si scarica e rimane attiva indefinitamente, a meno che non venga usato con successo *dispersione della magia* (contro un effetto del 18° livello).

Stanza 14. Lo sporifero

> Scendete una breve rampa di scalini e vi trovate di fronte una grande porta a due ante. La aprite e dietro di essa c'è una stanza con una porta simile a quella da cui siete appena passati. Il locale è vuoto, col soffitto e la parte superiore delle pareti (fino circa a metà dell'altezza) ricoperti di muffa giallognola.
> Al centro della sala fluttua un mostro orribile! Ha un corpo sferico di 1,5 m di diametro con un grande occhio centrale e una bocca dentata, e otto antenne che terminano con altri occhietti. Dal fondo della creatura protrudono centinaia di piccoli tentacoli, mentre ai lati essa dispone di due tentacoli più grandi lunghi 1 m, che terminano in appendici appuntite coperte di ventose, simili a quelle della piovra.

In questo passaggio obbligato ci sono due insidie in agguato. La più evidente è lo sporifero, che da una distanza maggiore di 3 m può essere scambiato per un occhio del terrore nel 90% dei casi. Quando ci si avvicina, però, la possibilità di errore è solo del 30%.

Sporifero **(1)** [All N, Mov 9 m (3 m), CA 9, DV 1 pf, tpcCA0 19, Att 1, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 6].

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

L'eventuale esplosione del mostro disturba una grossa chiazza di fungoide lurido, che si trova nei quadretti in grigio sulla mappa, mimetizzata tra la muffa innocua che ricopre il soffitto.

Fungoide lurido **(1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 4, pf 24, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G4, Mor n/a, PX 210].

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).

Stanza 15. La scalea grande

> Dietro la porta a due ante si apre un passaggio con una lunga scalinata in discesa, che svolta verso nord e prosegue in quella direzione, fino ad arrivare a un'altra curva, stavolta diretta a est. Proprio a metà del corridoio, sul muro c'è una scritta che dice: "Nel mezzo del cammino… è meglio fare un saltino!".

I gradini sono di granito e scendono verso il basso. Se qualcuno calpesta uno dei quadretti indicati sulla mappa con la lettera "T" ("nel mezzo del cammino", cioè della scala), attiva una trappola che trasforma in uno scivolo l'intero scalone. Tutti i PG che ci sono sopra devono fare un controllo della sorpresa. Chi lo fallisce, ruzzola fino in fondo alle scale e subisce 1d4 ferite per ogni quadretto attraversato (a seconda della posizione che occupava al momento della caduta). Chi invece non è sorpreso ha diritto a fare una prova di Destrezza. Se gli riesce, si ritrova di fronte alla porta della stanza 16 ma incolume, altrimenti soffre le conseguenze descritte in precedenza. In ogni caso,

l'eventuale danno può essere dimezzato con un tiro salvezza contro pietrificazione.

Stanza 16. Gli scheletri guardiani

All'interno della stanza, con sommo dispiacere, scoprite un gruppo di scheletri in armatura che camminano davanti a una porta nella parete est! Vi vedono e, senza esitazione, caricano brandendo lance, spade, mazze e tutto il resto del loro armamentario.

Si tratta di scheletri guardiani controllati dal drago non morto Kerandrax e dotati di poteri e resistenze superiori a quelli delle loro controparti normali (vedi sotto). Ci sono sette di queste sentinelle, molto più pericolose di quello che potrebbe sembrare, di cui i PG devono sbarazzarsi.

***Scheletri guardiani* (7)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 10, pf 51, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G10, Mor 12, PX 1.700].

Le armi taglienti e perforanti gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa. Essendo non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, finché Kerandrax non viene eliminato, non possono essere scacciati dai chierici. Hanno anche una resistenza alla magia del 90%. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 90% di probabilità che non abbia alcun effetto su di essi. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Una volta che i PG sconfiggono le sentinelle e raggiungono la porta nella parete est, leggi quanto segue:

Provate ad aprire l'uscio, che sembra non avere maniglia né serratura, ma questo rimane saldamente chiuso. Non importa quanto vi sforziate, tutti i vostri tentativi paiono infruttuosi. A un certo punto, da dietro la parete sentite un grande ruggito, che rimbomba incredibilmente forte anche nella stanza in cui vi trovate. Solo a quel punto, una voce disincarnata pronuncia questa frase: "Toc-toc! Toc-toc! Chi è? Toc-toc! Bussa e ti sarà aperto…".

Questa volta l'indizio, fornito da una *bocca magica*, è un po' più complicato da capire (il premio in PX a chi risolve l'enigma dovrebbe quindi essere più consistente). L'unica maniera di aprire la porta è bussare secondo la sequenza indicata, quindi prima quattro volte, poi una pausa, e ancora due volte. Non c'è altro modo di sbloccarla, che è immune a qualsiasi danno o tentativo di scassinamento. Se la cosa inizia a diventare frustante per i giocatori, potete dargli qualche indizio (magari ripetendo l'indovinello) oppure in casi estremi permettere delle prove di Intelligenza o Saggezza per risolvere il mistero, ma solo se il tutto è diventato davvero noioso. Per aumentare il disagio dei nostri eroi, è consigliabile far riecheggiare qualche altra volta il ruggito del drago non morto, in modo da provocare uno stato di agitazione e urgenza, specie se le cose vanno per le lunghe.

Stanza 17. Il covo di Kerandrax

Quando la porta si spalanca, guardate per vedere dove conduce. Istintivamente fate un passo indietro, perché vi ritrovate a fissare dritto in faccia quello che sembra un drago d'oro, ma con delle parti scheletriche esposte sul fianco destro, lungo le zampe e persino sulla faccia, intorno a uno degli occhi e alla mascella. "Chi siete?", ruggisce la creatura. "Perché avete ficcato il naso nella tana del mio signore? Rispondete velocemente o finirete arrostiti come dei bocconcini d'orchetto alla diavola!", dice la creatura. Iniziate a pensare che potreste sempre attaccarla, ma poi vedete un mucchio di ossa nella parte posteriore della stanza, il che vi fa pensare che questo strano mostro potrebbe essere più potente di quanto possa sembrare.

Sentiti libero di uccidere un personaggio o due, se scelgono di combattere, ma Kerandrax ha l'ordine di non sterminarli tutti. Il drago lotterà finché non sarà ridotto a metà dei suoi punti ferita, dopodiché userà *autometamorfosi* per fuggire via. Ma se i PG sono saggi, si renderanno conto che per tirarsi fuori da questa situazione, la cosa migliore potrebbe essere quella di parlamentare. Il mostro è al corrente del piano della Triade, quindi è disposto a lasciare via libera agli intrusi, ma prima vuole divertirsi a giocare come il gatto col topo. Era molto anziano, anche prima di diventare un non morto, quindi conosce quasi tutti i trucchi e non sarà facile raggirarlo.

Per esempio, potrebbe fingere di essere disposto ad accettare una lauta ricompensa (leggi "mazzetta") per permettere ai PG di andarsene sani e salvi. Anzi, si dirà disposto, se quanto offerto è sufficiente, a svelare anche il luogo dove si trova il portale del teletrasporto che è l'unica uscita da questo livello del labirinto. In questo caso, gli indicherà il passaggio segreto per la stanza 18 e, da lì, l'altro per l'area 19. Un buon gioco di ruolo in questa situazione dovrebbe fruttare, a seconda del risultato ottenuto, un bel po' di PX supplementari ai personaggi.
Anche se sul pavimento e tra i mucchi di ossa sono sparpagliate monete, gemme e altri oggetti preziosi, il grosso del tesoro di Kerandrax non è custodito qui. I PG non hanno modo di saperlo ma, se sconfiggono il mostro, possono esplorare la tana e recuperare un totale di 2.000 mo, 7.000 ma, 10 gemme (2x1.000, 750, 250, 3x100, 75, 50 e 25 mo), una **spada +1, luminosa**, una **spada +1, trovacose**, una **pozione della forma gassosa**, una **pozione della chiaraudienza**, una **pozione del volo**, una **pergamena protettiva contro gli elementali** e una **pergamena con incantesimi** dei chierici (due *guarigione* e tre *cura ferite critiche*).
La porta segreta più a nord conduce al teletrasporto. Anche se viene trovata e aperta, si affaccia direttamente su un muro. Si tratta di un'illusione, ma l'unico modo per scoprirlo è tentare di oltrepassare la parete. Se i PG usano la magia o mettono la mano sul muro, questo sembra reale, ma se lo attraversano, avanzano come se niente fosse e arrivano nella stanza 19.
Nel salone c'è anche un altro passaggio segreto, nella parte sud, che porta alle tombe dove riposano le mummie della guardia privata della sacerdotessa.

Stanza 18. Il sepolcro delle mummie

Questa lunga stanza, accessibile dal passaggio segreto, è avvolta completamente nell'oscurità. Riuscite a intravedere due file di sarcofagi di granito coi coperchi decorati da incisioni di croci ansate. L'aria puzza di polvere e il silenzio è assoluto.

Le mummie sono la guardia del corpo personale di Libonia, la somma sacerdotessa, che al momento non si trova qui. Appena il gruppo entra, i non morti saranno al corrente della presenza di intrusi e si prepareranno a dargli il benvenuto. Quando lo ritenete più opportuno, meglio se i personaggi sono sparpagliati a esplorare il posto, i mostri balzano fuori per attaccare e sorprendono i PG con un risultato di 1-2 su 1d6.

***Mummie guardie del corpo* (10)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 7, pf 42, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d12 + vedi sotto (tocco), TS G7, Mor 12, PX 1.490].

Questi non morti sono così terribili che chiunque ne vede uno deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se le mummie si allontanano o attaccano. Quando colpiscono con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite e contrae la cancrena della mummia, che può essere rimossa con *scaccia maledizione*. I personaggi sotto l'effetto della maledizione non ricevono i benefici di nessuna forma di cura magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. Le mummie possono essere danneggiate solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi. Come gli altri non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra che infligge loro 1d8 ferite.

La porta segreta nella parete nord porta direttamente alla stanza del teletrasporto.

Stanza 19. Il secondo teletrasporto

Indipendentemente dal passaggio attraverso il quale i PG entrano nella sala, leggi quanto segue:

La stanza è vuota, tranne che per un portale sulla parete est. Sembra un altro cancello dimensionale, simile a quello che avete già attraversato per arrivare a questo livello del labirinto.

Anche stavolta, la superficie è ricoperta da una fitta foschia grigiastra nella quale turbinano dei gorghi variopinti.

Non c'è altro modo di proseguire. I PG devono per forza attraversare il teletrasporto per arrivare alla parte successiva dell'avventura. È importante, in previsione della battaglia finale, che i personaggi siano al pieno delle forze o quasi. Ne avranno senz'altro bisogno. Considera attentamente la cosa ed eventualmente concedi al gruppo di riposare per una notte, così da poter curare le ferite e memorizzare gli incantesimi utilizzati, prima di proseguire con la parte 4.

PARTE 4 – LA CERIMONIA DI EVOCAZIONE

Siamo al culmine dell'avventura. I PG incontreranno Crassus, Aetilio, Libonia e, ancora peggio, Legione. Quando i personaggi giungeranno sulla scena, il lich sarà in procinto di terminare la formula arcana per evocare il balor. Sfortunatamente per tutti, quando arriverà il demone inizieranno i fuochi d'artificio. Le cose non saranno mai più le stesse…

La resa dei conti

Quando i PG attraversano il secondo cancello dimensionale, leggi quanto segue:

Ancora una volta, venite teletrasportati in un altro luogo. Non è un labirinto, ma una radura nel mezzo di quella che sembra essere un'oscura foresta. È giorno, ma in cielo non vedete traccia del sole, anche se c'è abbastanza luce da permettervi di guardare in giro. Guardandovi intorno dal margine degli alberi, notate tre persone in piedi intorno a una stella a cinque punte dentro la quale pulsa una sfera di energia crepitante. Si trovano in fondo a una scala che conduce a una piattaforma rialzata senza tetto e circondata da pilastri. In mezzo a questa pedana ci sono centinaia di cadaveri accatastati.

I PG sono esattamente dove la Triade voleva che fossero in questo momento. Quando Legione sarà evocato sul Piano materiale, i personaggi saranno infatti offerti in sacrificio al demone, che potrà disporne a suo piacimento e soddisfare la sua brama di sangue. Questo almeno nelle intenzioni dei non morti… le cose però andranno diversamente!

Crassus e soci sono perfettamente al corrente dell'arrivo del gruppo. Qualsiasi tentativo fatto per nascondere la propria presenza sarà inutile. Appena attraversano la porta dimensionale, Aetilio continua a cantilenare le parole arcane, mentre Crassus e Libonia (e le loro schiere) si occupano dei PG. Se ci sono dei maghi, una prova di Intelligenza gli permetterà di riconoscere la formula del lich come quella che viene utilizzata per evocare grandi demoni sul Piano materiale. In 6 round (a partire da quello in cui i personaggi compaiono nella radura) l'incantesimo sarà finito e Legione arriverà. Buona fortuna ai PG, perché ne avranno bisogno!

Non lasciare morire Aetilio finché non avrà completato la cerimonia, al limite riduci il tempo necessario per terminarla. Comunque è improbabile che questo accada, visto che i nostri eroi saranno impegnati a lottare contro avversari di tutto rispetto, cioè il vampiro, la mummia e la legione di non morti minori che controllano. Fate in modo che il gruppo venga circondato dagli avversari e sia costretto ad affrontarli prima di aprirsi una via verso il lich.

I servitori non morti della Triade

***Scheletri* (30)** [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 gli infliggono solo metà ferite, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa.

***Zombi* (24)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G2, Mor 12, PX 29].

Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

***Ghoul* (6)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d3+paralisi/1d3+paralisi (artigli), 1d3+paralisi (morso), TS G2, Mor 9, PX 47].

Il loro attacco immobilizza l'avversario (tranne gli elfi, che ne sono immuni) per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con qualsiasi incantesimo *cura ferite* (che in questo caso non guarisce pf). Vengono considerati come se fossero creature da 3 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di creature scacciate è determinata normalmente (2 DV per ghoul).

***Mummie* (4)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 5+1, pf 25, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 + vedi sotto (tocco), TS G5, Mor 12, PX 860].

Questi non morti sono così terribili che chiunque ne vede uno deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se le mummie si allontanano o attaccano. Quando colpiscono con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite e contrae la cancrena della mummia, che può essere rimossa con *scaccia maledizione*. I personaggi sotto l'effetto della maledizione non ricevono i benefici di nessuna forma di cura magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. Inoltre, le mummie possono essere danneggiate solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi.

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

L'apparizione di Legione

Alla fine dei 6 round (o prima se necessario, come spiegato sopra) l'incantesimo di evocazione del demone sarà completo. Leggi quanto segue:

Di colpo la battaglia si ferma e vi sentite circondati da un senso di malvagità che non avete mai provato prima. La voce di Aetilio sale di tono mentre termina le parole della formula magica.

Per un momento non succede niente, poi il pentacolo inizia a brillare di un colore rosso fuoco e potete sentire il calore che sale da esso.
Quindi i cadaveri si sciolgono e scompaiono. Spariscono senza lasciare traccia! Vi guardate intorno, cercando di scoprirne la causa, e il vostro sguardo incrocia quello dello stregone. "Sì, sì, sì! Vieni da me, demone! Mostrami il tuo potere, in modo che tutti debbano inginocchiarsi davanti a noi!", gioisce Aetilio. Crassus si limita a sorridere e Libonia comincia a muoversi verso la piattaforma. Il cielo inizia a scurirsi, non per l'arrivo di nuvole temporalesche, ma perché il giorno sta cambiando in notte... anche se mancano ore al tramonto!
Prima che possiate fare nulla, uno stridio penetrante vi riempie le orecchie. Potete solo coprirle, nella speranza di non diventare sordi. Nel frattempo, il re e la sacerdotessa hanno raggiunto il loro compare. Il momento successivo, la sfera di energia al centro del pentacolo si ingrandisce e poi esplode in un lampo di luce, dal quale appare un demone gigantesco! È circondato dalle fiamme e sembra proprio un balor, ma molto più grande e dall'aspetto più malvagio del normale. Ha ali di pipistrello, corna e la pelle rosso scuro, ed è armato con spada e frusta. "Perché avete convocato il grande Legione, sciocchi mortali?", ruggisce il demone, "Ora proverete la mia ira!".

Alla comparsa del demone, tutti i non morti ancora in piedi tranne il vampiro, il lich e la mummia, si dissolvono in polvere. È il momento dello scontro decisivo. Sarà una sfida generale: Legione contro la Triade contro i PG. Gestiscilo come ritieni più opportuno, anche in base alle azioni dei personaggi, facendo in modo che nessuna delle parti abbia vita troppo facile. Vista la potenza del balor, è probabile che i non morti e i PG si alleino contro di lui. Se questo non accade, comunque, il mostro si accanirà inizialmente contro il lich e i suoi compagni, che sono colpevoli di averlo disturbato. È anche probabile che almeno un paio (o più!) dei personaggi vengano uccisi, vista la forza devastante del mostro, specialmente all'inizio della battaglia. Dopo qualche round di combattimento, al momento più adatto, leggi quanto segue:

Legione si scaglia contro la sacerdotessa mummia. Libonia urla, poi la sua carne imbalsamata cade a brandelli e il corpo esplode. Crassus cerca di riprendere il controllo sul demone, ma sembra non avere fortuna nel farlo. Intanto il lich sta lanciando tutti gli incantesimi più potenti che conosce contro il balor.

Aspetta ancora uno o due round, poi leggi quanto segue:

Legione non presta attenzione a Crassus. Si avvicina ad Aetilio e gli prende entrambe le braccia. Quindi, in una scena raccapricciante a vedersi, lo squarcia a metà, alzando poi i brandelli del corpo in segno di trionfo. Alla fine, vi riprendete dall'orrore e nemmeno un momento troppo presto, perché il balor sembra guardare nella vostra direzione!

Legione ora attaccherà i PG. Fai continuare lo scontro. Crassus, ovviamente, non aveva previsto affatto che le cose sarebbero finite così male. Il vampiro ha deciso di aiutare il gruppo e a dargli man forte arriverà anche il suo drago non morto (se non è stato distrutto), che lo raggiunge comparendo attraverso il cancello dimensionale proprio come hanno fatto i personaggi. Dopo qualche round di combattimento, leggi quanto segue:

State combattendo contro il demone più forte che abbiate mai affrontato. Molti di voi sembrano ormai prossimi alla fine. Il balor ringhia: "Mortali, avete evocato i demoni viventi più potenti e ora cercate di scappare, ma non potete. Che peccato per voi!". Legione sogghigna, quindi impugna una grande spada che sembra un fulmine e la solleva preparandosi a colpire, mentre con la frusta dalle molte code che tiene nell'altra mano sferza un altro di voi.

Qualsiasi tentativo di fuga non riesce (nessun *teletrasporto* o potere simile funziona, e da queste parti non ci sono portali magici da attraversare per scappare). La foresta e la piattaforma sono in una piccola tasca dimensionale dalla quale è impossibile uscire. Quindi correre o volare via non serve a molto, visto che la zona è una semisfera di 200 m di raggio e il balor può raggiungere facilmente gli avversari. Anche qualsiasi tipo di incantesimo o altro effetto che imprigiona e/o bandisce Legione è destinato al fallimento.
Assicurati che pure Crassus (e il suo drago, se è con lui) venga ucciso nel corso della battaglia, per mano dei PG o del balor. I non morti erano gli unici a conoscere il modo per tornare nel Piano materiale. Dopo la loro morte, l'unica possibilità che hanno i personaggi è quella di eliminare il demone. Quando ciò accade, leggi quanto segue:

La sensazione di malvagità che sentivate tutto intorno passa di colpo.
La foresta, lo spiazzo e la piattaforma coi gradini cominciano a diventare sfocati, come se stessero svanendo nel nulla. Soltanto il pentacolo per terra è ancora visibile, anche se non irradia più calore. Gli alberi, la terra e il cielo sembrano richiudersi sopra di voi. Si accartocciano come se volessero schiacciarvi, quasi venissero assorbiti all'interno della stella a cinque punte.
Cercate di resistere, ma non potete nulla. In un attimo venite risucchiati anche voi dal simbolo magico, e tutto si fa buio… Quando riaprite gli occhi, vi trovate nel cortile della cittadella, a Tyrnavia. È notte e nei dintorni non c'è nessuno. Per un attimo pensate di aver fatto solo un brutto sogno, ma il sangue e le ferite vi riportano alla realtà. La malvagia Triade e il demone che aveva evocato sono sconfitti, anche se il prezzo da pagare è stato alto.

La fine della storia

A questo punto, i PG devono fare una scelta. Possono rivelare la natura della Triade oppure raccontare solo una parte della verità, senza distruggere la leggenda dei tre grandi eroi. In questo caso, il paladino, lo stregone e la sacerdotessa passeranno come martiri che si sono sacrificati per ricacciare indietro un terribile demone che voleva distruggere la città e il regno. Al termine della vicenda, dà ai personaggi abbastanza PX per avanzare di un livello o quasi, specialmente se si sono comportati bene.
Le altre ricompense sono interamente a tua discrezione. Il gruppo potrebbe esplorare la cittadella e impadronirsi dei tesori della Triade. Questo richiederà la preparazione di un'avventura, oppure potresti decidere semplicemente che i servitori dei non morti siano fuggiti (o distrutti) alla caduta dei loro padroni. Il re potrebbe anche nominare i personaggi come nuovi governanti di Tyrnavia. Molte possibilità si aprono per i valorosi che hanno sconfitto simili avversari.

LA TRIADE

Crassus, il re paladino (vampiro guerriero del 19° livello/assassino del 15° livello): [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m) (pipistrello), CA -7, DV 19, pf 131, tpcCA0 4, Att 2, Fer 1d10 + risucchio di energia (tocco) o arma, TS G19, Mor 12, PX 13.250].
Equipaggiamento: **scudo +3**, **spada +3, lama del gelo**, **pugnale +1, velenifero**, **anello della protezione +3**, **mantello deflettente +2**, **elmo sfolgorante**.

Crassus è un vampiro, un non morto molto potente e temuto, e anche un guerriero del 19° livello e un assassino del 15° livello. Come gli altri non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra che gli infligge 1d8 ferite.

L'elettricità e il freddo gli causano solo la metà delle ferite, è immune alle armi normali e rigenera 3 pf a round.
Il vampiro si deve rifugiare in una bara o in un altro nascondiglio durante le ore di luce.
È fortissimo e capace di assorbire la linfa vitale dei suoi avversari. Il tocco infligge 1d10 ferite e risucchia due livelli di esperienza (o 2 DV) della vittima, privandola di tutti i vantaggi relativi a essi.
Può assumere forma gassosa a suo piacimento, ma è costretto a farlo se viene ridotto a zero punti ferita. In questo caso, cercherà di tornare alla sua bara per riformare il proprio corpo. Se non la raggiungerà entro 2 turni e ci resterà per 8 ore, non sarà in grado di riformarsi e sarà distrutto.
Può trasformarsi in un pipistrello, forma che gli permette di volare. Può evocare 1d10x10 pipistrelli o ratti se si trova in una grotta, oppure 3d6 lupi o 2d4 lupi neri se è in superficie. Queste creature arrivano dalle vicinanze in 2d6 round. Il suo sguardo ha lo stesso effetto di un incantesimo *charme* su ogni creatura che lo fissa negli occhi (ciò avviene automaticamente in caso di sorpresa). Per evitare questo effetto, la vittima dovrà riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2.
Teme i simboli sacri di allineamento buono e gli specchi (che non ne riflettono l'immagine). Se questi oggetti gli vengono presentati con determinazione, il vampiro non potrà avvicinarsi e sarà costretto a posizionarsi in modo che essi non impediscano la sua avanzata o il suo attacco. L'aglio lo disgusta, respingendolo per 1d4 round.
Oltre a impedirgli di rigenerarsi nella sua bara, esistono altri modi per uccidere il vampiro. L'immersione nell'acqua corrente lo debilita, distruggendolo in 1 turno. Se viene esposto alla luce del sole, deve fare un tiro salvezza contro morte ad ogni round o viene ridotto in polvere. Infine, mentre riposa nella sua tomba, è possibile distruggerlo piantandogli un paletto nel cuore e decapitandolo. Se viene conficcato un paletto nel cuore di un vampiro senza decapitarlo, il non morto si rianimerà appena il paletto viene tolto.
I vampiri creano i loro simili prosciugando tutta l'energia vitale di un umano (che viene ridotto a livello 0). La vittima deve essere sepolta e, dopo un giorno, risorge come un nuovo vampiro asservito a quello che l'ha creato, ma diventa indipendente se il suo padrone viene distrutto.

Aetilio il Formidabile (lich mago del 20° livello): [All NM, Mov 18 m (6 m), CA -4, DV 20, pf 112, tpcCA0 6, Att 1, Fer 1d10 + paralisi (tocco) o incantesimo, TS M20, Mor 12, PX 7.250].
Incantesimi dei maghi (6/6/5/5/5/5/4/4/4): 1° livello: *charme su persone, dardo incantato, ingrandire oggetti o creature, luce, mani brucianti, stretta folgorante*; 2° livello: *globo oscuro, immagini speculari, individuazione dell'invisibilità, pirotecnica, potere illusorio, ragnatela*; 3° livello: *blocca persone, dispersione della magia, fulmine magico, palla di fuoco, velocità*; 4° livello: *confusione, goffaggine, muro di fuoco, scudo di fuoco, tempesta di ghiaccio*; 5° livello: *cono di freddo, distorcere la distanza, mano che blocca, nube mortale, regressione mentale*; 6° livello: *barriera antimagia, disintegrazione, pietra in carne, respingere, tormento spiritico*; 7° livello: *evoca demone* (già lanciato), *mano che trattiene, palla di fuoco a scoppio ritardato, verbo che stordisce*; 8° livello: *danza irresistibile, dedalo arcano, nube incendiaria, verbo che acceca*; 9° livello: *mano che stritola, sciame di meteore, stasi temporale, verbo che uccide*.
Equipaggiamento: **tunica delle stelle**, **mantello deflettente +3**, **pietra magica rosa fumoso**, **bastone dell'arcimago** con 17 cariche, **bacchetta della negazione** con 13 cariche, **bacchetta del fulmine** con 17 cariche, libro di magia.

Aetilio è un lich, un mago non morto del 20° livello. Appare come un umanoide scheletrito con la carne rinsecchita e annerita orribilmente tesa sulle ossa. I suoi occhi si sono decomposti, ma nelle orbite arde un punto di luce cremisi.
È danneggiabile solo dagli attacchi magici (le armi normali non hanno effetto) e da quelli portati da creature con più di 6 DV. Come gli altri non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra che gli infligge 1d8 ferite. Inoltre è immune anche ai seguenti effetti: attacchi di freddo e di elettricità, incantesimi che provocano morte, indebolimento, pazzia e metamorfosi (qualsiasi tipo).
Può attaccare con gli incantesimi (gli stessi che aveva in vita) o con un tocco gelido che infligge 1d10 ferite da freddo. Le vittime del tocco devono fare un tiro salvezza contro paralisi o restano permanentemente paralizzate. Solo *guarigione* può curare la paralisi inflitta dal tocco del lich. Tutte le creature con 4 o meno DV che si trovano al suo cospetto sono afflitte da *paura arcana* senza possibilità di tiro salvezza.

Libonia, somma sacerdotessa (mummia chierico del 18° livello): [All LM, Mov 18 m (6 m), CA -6, DV 18, pf 98, tpcCA0 7, Att 1, Fer 1d12 + vedi sotto (tocco) o arma o incantesimo, TS G18, Mor 12, PX 6.250].
Incantesimi dei chierici (8/7/6/5/5/4/3): 1° livello: *cura ferite leggere* (x3), *individuazione della magia, luce* (x2), *resistere al freddo, santuario*; 2° livello: *arma spirituale, benedizione, blocca persone* (x2), *resistere al fuoco, silenzio* (x2); 3° livello: *arma possente, cura cecità, dispersione della magia* (x2), *luce persistente, scaccia maledizione*; 4° livello: *cura ferite gravi* (x2), *divinazione, esorcismo, verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato, dispersione del male, piaga degli insetti, rianimare, visione del vero*; 6° livello: animare *barriera di lame* (x2), *guarigione* (x2); 7° livello: *parola sacra, resurrezione, ristorare*.
Equipaggiamento: **mazza +2**, **anello della protezione +3**, **medaglione della protezione +3** (funziona come l'anello omonimo), **mantello deflettente +3**, **bastone atrofizzante** con 13 cariche, **verga della potenza guerresca**, **cubo di forza**, **pietra magica viola e verde**.

Libonia è una mummia, un non morto animato da un corpo accuratamente preservato con gli auspici di oscure divinità, e un chierico del 18° livello. È così terribile che chiunque la vede deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se la mummia si allontana o attacca. Quando colpisce con successo una vittima, questa subisce 1d12 ferite e contrae la cancrena della mummia. che è una maledizione, non una malattia.
Quando sono sotto l'effetto della maledizione, i personaggi non ricevono i benefici di nessuna forma di cura magica e guariscono naturalmente a un decimo del ritmo normale. La cancrena può essere rimossa con *scaccia maledizione*.
Come gli altri non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra che le infligge 1d8 ferite. Inoltre, può essere colpita solo da armi magiche, attacchi basati sul fuoco e incantesimi.

IL DRAGO NON MORTO

Kerandrax (drago d'oro non morto): [All LM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA -4, DV 16, pf 80, tpcCA0 8, Att 3, Fer 1d10+paralisi/1d10+paralisi (artigli), 6d6+paralisi (morso) o speciale (soffio), TS G16, Mor 12, PX 5.100].

Kerandrax è un drago d'oro divenuto non morto, come rivela il suo aspetto che mostra ossa e parti dello scheletro visibili attraverso la carne, le scaglie e i muscoli. È capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, il mostro utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), colpendo altrimenti con gli artigli e il morso.
Può soffiare gas caustico come un drago verde e fuoco come uno rosso, anche se può usare il soffio sempre un totale di tre volte al giorno. Il soffio acido a nube occupa uno spazio alto 6 m, lungo 15 m e largo 12 m, mentre quello conico di fuoco inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità.
Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso. In particolare, i draghi d'oro applicano questa protezione sia contro l'acido (come un drago verde) che contro il fuoco (come un drago rosso).
Può usare *autometamorfosi* a volontà per trasformarsi in un animale o in un umanoide. Ha costantemente attivi *individuazione dell'invisibilità* entro 18 m e *chiaroudienza* entro 36 m. Tutte le creature che si trovano al cospetto di Kerandrax per la prima volta devono fare un tiro salvezza contro incantesimi oppure sono afflitte da *paura arcana*. Chi viene colpito dagli attacchi fisici del drago (artigli e morso, ma non il soffio) deve fare un tiro salvezza contro paralisi oppure resta immobilizzato per 2d6 round.

È danneggiabile solo dagli attacchi magici (le armi normali non hanno effetto) e da quelli portati da creature con più di 6 DV. Come gli altri non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra che gli infligge 1d8 ferite. Visto il suo grande potere, non può essere scacciato dai chierici. Inoltre è immune anche ai seguenti effetti: attacchi di freddo e di elettricità, incantesimi che provocano morte, indebolimento, pazzia e metamorfosi (qualsiasi tipo).

IL DEMONE

Legione (balor): [All CM, Mov vedi sotto, CA vedi sotto, DV speciale, pf 276, tpcCA0 vedi sotto, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS vedi sotto, Mor 12, PX 27.250].

Legione è un balor unico nel suo genere. Dentro di sé egli racchiude infatti un gruppo di sei demoni, cosa che lo rende molto potente e difficile da sconfiggere. Quando compare ha l'aspetto di un normale balor, con ali di pipistrello, corna, e la pelle rosso scuro, ma è alto circa 21 m. Ama unirsi alla battaglia armato con una spada e una frusta flessibile con molte code che terminano con uncini, punte e sfere. Entrambe sono magiche. A volte trascina la vittima a sé con la sua frusta, per esporla alle fiamme emanate dalla sua pelle, che infliggono ferite da fuoco ogni round.

All'inizio ha 276 pf, la somma di tutti quelli posseduti dai demoni al suo interno. Dopo aver subito 46 ferite, uno dei demoni morirà e il potere di Legione diminuirà di conseguenza. Dopo averne subite 92, ne sarà ucciso un altro… e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultimo verrà incapacitato, Legione sarà definitivamente sconfitto. Le sue statistiche variano a seconda del numero di demoni che lo compongono:

N. mostri:	6	5	4	3	2	1
Altezza:	21 m	17,5 m	14 m	10,5 m	7 m	3,5 m
Mov:	108 m (36 m)	90 m (30 m)	72 m (24 m)	54 m (18 m)	36 m (12 m)	18 m (6 m)
CA:	-12	-10	-8	-6	-4	-2
tpcCA0:	†	†	2	5	8	12
Att:	6	5	4	3	2	1
Fer:	6d8+6 (spada), 6d6 (frusta), più 18d6 ferite da fuoco (fiamme)	5d8+5 (spada), 5d6 (frusta), più 15d6 ferite da fuoco (fiamme)	4d8+4 (spada), 4d6 (frusta), più 12d6 ferite da fuoco (fiamme)	3d8+3 (spada), 3d6 (frusta), più 9d6 ferite da fuoco (fiamme)	2d8+2 (spada), 2d6 (frusta), più 6d6 ferite da fuoco (fiamme)	1d8+1 (spada) o 1d6 (frusta), più 3d6 ferite da fuoco (fiamme)
TS:	‡	‡	‡	‡	G16	G8
RaM:*	70%	56%	42%	28%	14%	Nessuna

† Manca il bersaglio solo con un risultato di 1 naturale. ‡ Fallisce il tiro salvezza solo con un risultato di 1 naturale.

* Ha una resistenza alla magia pari alla percentuale indicata. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è la probabilità (riportata nella tabella) che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Mentre il combattimento va avanti e Legione subisce delle ferite che diminuiscono il numero di demoni al suo interno, ricorda di descrivere ai giocatori il fatto che sembra diventare via via meno potente. Le sue dimensioni si riducono, la velocità rallenta, il numero di attacchi (e le ferite che infligge) sono minori. Questo sarà un segno che, nonostante si tratti di un avversario formidabile specialmente all'inizio della battaglia, gli sforzi dei PG stanno avendo dei risultati. Il demone può essere annientato definitivamente solo nei piani del Caos, altrimenti verrà distrutta solo la sua forma materiale, che scomparirà in un lampo luminoso, mentre la sua essenza ritornerà al Caos e impiegherà 600 anni per crearsi un nuovo corpo.

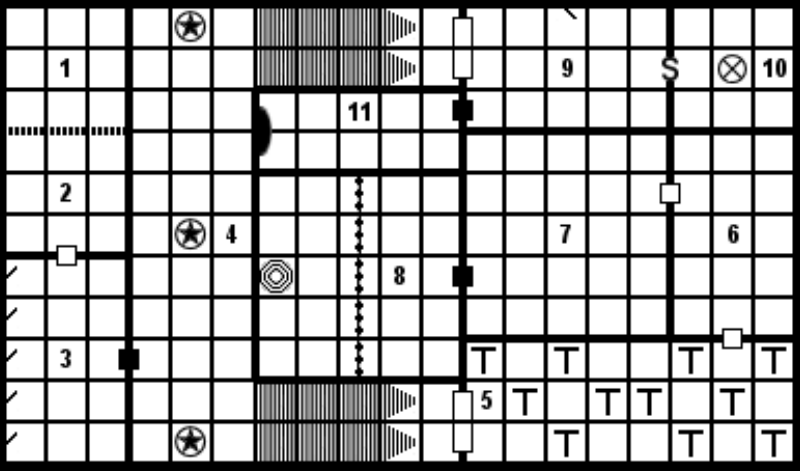
Legione è ferito solo da armi con bonus di +3 o superiore e possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), ferite da freddo, da elettricità, da fuoco e da gas dimezzate, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto* infallibile. In più, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi, effetti e poteri che provocano morte, indebolimento, pazzia e metamorfosi (qualsiasi tipo). Visto il suo grande potere, qualsiasi tentativo magico e non di controllare, imprigionare e/o bandire Legione fallisce automaticamente.

Ha anche le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibile*, *individuazione della magia*, *dispersione della magia*, *paura arcana*, *pirotecnica*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *suggestione*, *telecinesi* (fino a 670 kg), *simbolo divino*. Inoltre, una volta al giorno, può creare un *portale* (70% di probabilità di successo) per evocare un glabrezu (75%) o un nalfeshnee (25%). Tutte le abilità demoniache simili agli incantesimi, a meno che non sia specificato diversamente, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del demone, scegliendo il più alto tra i due. Le abilità magiche, a meno che non sia specificato diversamente, sono utilizzabili una a round.

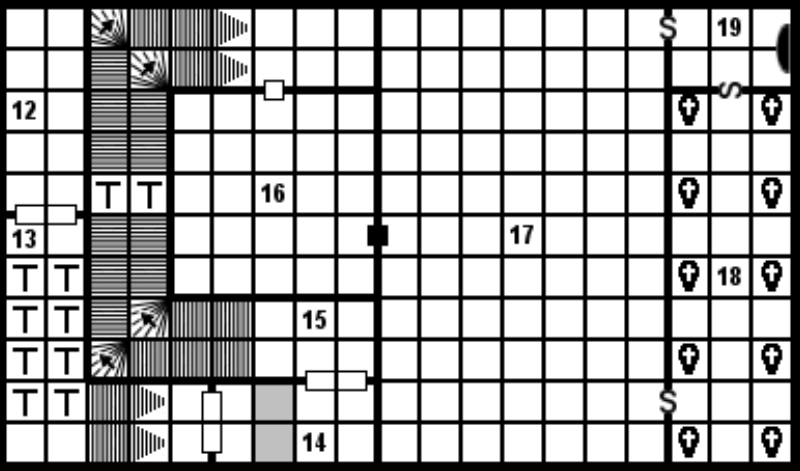
I sotterranei della roccaforte

Scala: 1 quadretto = 3 m

Primo Livello



Secondo Livello



Legenda

Porta	Scale (dall'alto al basso)
Porta sbarrata	Statua
Porta a due ante	Predella
Porta o passaggio segreto	Ringhiera
Grata o sbarre	Leva
Botola segreta	Porta dimensionale
Trappola	Tomba o sarcofago

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.
Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.
Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gygax.
Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gygax.
Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax,
Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax,
Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro.
Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

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

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

Cover art by Dante D'Oria. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: https://pixabay.com/illustrations/fantasy-illustration-characters-5118552/.

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.

CHDDM3 La Triade del Male, copyright 2020 Chimerae Hobby Group. Author Aristide Quistone.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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