

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

La Cripta del Male è Aperta  
di Keven Simmons



Copertina: kalhh  
Illustrazioni: William McAusland, Jeff Freels  
Mappe: Keven Simmons  
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.

© 2018 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDP1 - 1ª Edizione - Settembre 2018

## INDICE

Introduzione . . . . .	4
Storia antica . . . . .	4
Storia recente . . . . .	6
Arriva il gruppo . . . . .	9
Comincia l'inseguimento . . . . .	10
La valle della verga . . . . .	12
La cripta della Verga della Rovina . . . . .	16
Conclusione . . . . .	19
Finale alternativo . . . . .	19
La Verga della Rovina . . . . .	19
Personaggi non giocatori . . . . .	21
Nuovi mostri . . . . .	22
Nuovi incantesimi . . . . .	24
Mappa V – La valle della verga . . . . .	14
Mappa C – La cripta della Verga della Rovina . . . . .	15

## Abbreviazioni

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

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

### Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

### Avviso per i giocatori

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

### 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 Cripta del Male è Aperta è un’avventura per un gruppo di 4-6 personaggi di livello 6-9 e di allineamento buono. Introduce nella campagna di gioco un nuovo avversario (Melengar) e un potente artefatto magico (la Verga della Rovina). I PG non si imbattono in Melengar né nella Verga della Rovina nel corso di questa avventura, perché è la prima di una tetralogia. Tuttavia, dopo aver completato questo modulo, i personaggi si renderanno conto che qualche creatura malvagia ha recuperato un antico e pericoloso artefatto. La quantità esatta di informazioni di cui i PG verranno a conoscenza durante l’avventura è a discrezione del master, in modo da lasciare l’opportunità di giocare altre storie collegate in cui i personaggi cercheranno di raccogliere notizie sul loro nuovo nemico e sull’oggetto incantato, fino all’epico assalto alle labirintiche catacombe di Melengar. Se però il master desidera utilizzare questa avventura a sé stante, può farlo adattando il livello di Melengar e i poteri della verga a quelli dei PG. Per chi sceglie questo approccio, è previsto un finale alternativo del modulo.

## STORIA ANTICA

### L’ascesa di Pestula

Molte generazioni fa, il potere di Pestula – la dea della decomposizione, della malattia e della morte – era in ascesa. Dionus, dea della salute e della fertilità, e antitesi di Pestula nel pantheon divino, era stata gravemente indebolita da uno scontro con Maeldain, dio del dolore e dell’oppressione, e Pestula colse l’opportunità per prendere il sopravvento sulla sua eterna avversaria. Con sogni, visioni, premonizioni e presagi, Pestula istigò i propri adoratori a prendere le armi contro i seguaci di Dionus. La campagna di orrore che seguì fu terribile e i fedeli di Dionus non furono in grado di opporsi alla marea di non morti che i chierici di Pestula gli scagliarono contro. La loro dea patrona era troppo debole per sostenerli con l’aiuto divino di cui avrebbero avuto bisogno e così molti di essi perirono per mano dei devoti di Pestula.

Per molti anni il culto di Pestula strinse nella sua presa le terre di Haret, portando caos e miseria su tutti coloro che le abitavano. Per assicurarsi che il potere rimanesse nelle mani dei suoi chierici, Pestula creò un magico artefatto chiamato Verga della Rovina e lo consegnò al suo sommo sacerdote Melengar. Infusa con una parte dell’essenza della dea, la

verga conferì a Melengar numerosi poteri e abilità, che egli utilizzò al servizio di Pestula per molti anni.

### L'alleanza

Per Dionus e i suoi seguaci il futuro si prospettava davvero cupo, finché non arrivò un aiuto da parte di insospettabili alleati. Le divinità gemelle della natura, Flora e Fauna, che solitamente si tenevano in disparte dalle macchinazioni degli altri dèi, offrirono segretamente a Dionus il proprio appoggio. Le depredazioni dei seguaci di Pestula, che all'inizio si erano limitate a colpire le razze umane, avevano cominciato ad affliggere anche l'ordine naturale. Gli animali venivano uccisi in gran numero per puro divertimento o durante i sacrifici, i laghi e i corsi d'acqua stavano diventando inquinati e grandi aree del territorio venivano devastate al solo scopo di diffondere lo scompiglio e la distruzione. Per questo le dee della natura decisero di abbandonare la loro posizione di neutralità e unirsi a Dionus per sopraffare le forze di Pestula e ristabilire l'equilibrio tra i poteri. In cambio dell'aiuto, chiesero a Dionus di permettere loro di reclutare tra le fila dei suoi chierici superstiti alcuni fedeli, che avrebbero formato un nuovo ordine dedito alla preservazione dell'armonia naturale. Dionus acconsentì alla richiesta e le tre divinità iniziarono la propria campagna.

All'inizio vennero ottenuti scarsi risultati nell'opporsi al dominio di Pestula. Flora e Fauna cominciarono a convertire i fedeli di Dionus alla propria causa e, man mano che i ranghi del nuovo ordine crescevano, aumentavano il potere e la conoscenza di questi nuovi preti, che presero il nome di "druidi". Pestula era indissolubilmente legata alla sua rivale divina, in modo tale che sarebbe subito venuta a conoscenza di qualsiasi aumento della forza di Dionus, ma era completamente all'oscuro del segreto rafforzamento di Flora e Fauna. Fu per questo che, quando le divinità della natura fecero la propria mossa, il culto di Pestula venne completamente colto di sorpresa. Quando la guerra tra i druidi e il culto di Pestula cominciò a infuriare, la dea della decomposizione fu costretta a concentrare la propria attenzione su questa nuova, imprevista minaccia al suo potere. Approfittando della distrazione della sua avversaria, Dionus fu in grado di ricostituire il proprio clero, la cui opera le permise di richiamare a sé i propri fedeli, che ristabilirono lentamente la forza della dea.

### La verga viene spezzata

Il conflitto tra le forze di Pestula e quelle di Flora, Fauna e Dionus fu lungo e caotico. Nessuna delle due parti aveva un grande esercito organizzato, per cui la guerra fu caratterizzata da una sequenza apparentemente infinita di schermaglie, incursioni, razzie e azioni di guerriglia. Anche se non ci fu una grande battaglia finale che decise l'esito del conflitto, il punto di svolta fu quando Melengar venne ucciso e la grande Verga della Rovina andò perduta. Il combattimento che costò la vita al sommo sacerdote di Pestula fu tutt'altro che l'epico scontro che viene rievocato così spesso nelle storie dei bardi. In realtà, l'evento ebbe un numero talmente esiguo di protagonisti che soltanto poche persone sapevano esattamente ciò che era accaduto, e perlopiù tennero le informazioni per sé.

I druidi riuscirono a insinuare una spia in una posizione molto vicina al sommo sacerdote, tanto da permettere loro di ottenere alcuni brandelli di informazioni sulle attività di Melengar. Grazie agli sforzi di questo infiltrato, i druidi scoprirono che l'avversario aveva in programma un viaggio per visitare uno dei templi più grandi e distanti da Roccamorta, la fortezza da dove amministrava il proprio potere. Non furono in grado di predire lo scopo della visita, ma pensarono che fosse legata alla celebrazione di una particolare cerimonia che includeva la Verga della Rovina e la presenza di diversi altri chierici di alto livello che stavano anche loro viaggiando verso il remoto tempio. Forti di questa notizia, i druidi pianificarono un'insolita imboscata.



Sapendo che il sommo sacerdote avrebbe viaggiato con una grossa scorta militare, intuirono che un assalto diretto contro il gruppo sarebbe stato destinato al fallimento. Perciò si avvalsero dei servigi di alcune creature elementali per scavare una vasta caverna vuota sotto la strada lungo la quale il chierico avrebbe viaggiato. Quando il drappello raggiunse la zona, i druidi – che erano in attesa e avevano assunto l'aspetto di creature insospettabili – ripresero la loro vera forma e lanciarono degli incantesimi che trasformarono il terreno in una massa di fango. A seguito di ciò, l'intera sezione della via crollò nella buca sottostante, seppellendo Melengar, la sua scorta e le loro cavalcature. I druidi iniziarono allora a scagliare gli incantesimi che avrebbero riconvertito il fango in roccia, seppellendo per sempre il sommo sacerdote.

Melengar riuscì a infrangere la superficie del pantano ma, sentendo che il fango attorno a lui stava indurendosi, realizzò immediatamente la gravità della propria situazione e invocò Pestula in suo aiuto. La sua dea protettrice, in risposta, aumentò il potere della Verga della Rovina, la quale prese a risucchiare l'essenza vitale dei druidi che circondavano Melengar. Il chierico iniziò a esultare per l'imminente vittoria mentre osservava il potere dei druidi fluire dai loro corpi avvizziti verso la verga, ma la sua gioia ebbe vita breve. Nello stesso momento in cui lo stringeva, sentendolo vibrare e pulsare nella sua mano, realizzò che l'artefatto non stava risucchiando soltanto la vitalità dei druidi, ma aveva cominciato ad assorbire anche la sua. Preso dal panico, Melengar cercò di gettarlo via ma, per sua sfortuna, scoprì che il fango indurito aveva intrappolato sia il

---

fondo dell'oggetto che i suoi piedi in un granitico abbraccio di pietra. In un attimo di panico cieco e irrazionale, spezzò incautamente la Verga della Rovina, nel vano tentativo di impedire che lo uccidesse. La conseguente esplosione di energia magica disintegrò Melengar e tutti i druidi superstiti, lasciando soltanto dei mucchietti di cenere. La parte superiore dell'artefatto cadde per terra, mentre la base restò imprigionata nel blocco di roccia.

### **La verga viene nascosta**

L'unica sopravvissuta alla battaglia fu una giovane iniziata dei druidi di nome Saranella. Essendo inesperta, le era stato ordinato di aspettare a distanza di sicurezza dal luogo dell'imboscata e di tornare a riferire all'ordine l'esito dello scontro nel caso in cui gli sforzi dei druidi si fossero rivelati inutili. Dopo aver visto il lampo di energia magica annientare i suoi alleati fu quasi sul punto di scappare a gambe levate ma poi, facendo appello a tutto il suo coraggio, decise di nascondersi nei paraggi e osservare la scena. Dopo molti lunghi minuti, durante i quali dal luogo della battaglia non provenne alcun segno di vita, si avvicinò cautamente. Anche se non aveva capito del tutto ciò che era successo, riconobbe immediatamente il pezzo che rimaneva della Verga della Rovina. Sapeva istintivamente che, anche se era incompleto, quel frammento avrebbe potuto ancora essere un'arma pericolosa nelle mani dei suoi nemici, perciò lo avvolse accuratamente nel suo mantello e lo rubò dal campo di battaglia. Poi Saranella portò l'oggetto davanti al consiglio dei druidi e raccontò ciò che sapeva a proposito della battaglia. I druidi tentarono di distruggere la verga, ma scoprirono che era impossibile, perciò decisero di nascondersela in gran segreto in un luogo remoto, all'interno di una cripta costruita appositamente, e predisposero numerosi guardiani per impedire a chiunque di entrare in possesso del malvagio artefatto.

### **Il destino di Melengar**

Quello che i druidi non sapevano era che lo spirito di Melengar non fu distrutto quando egli ruppe la verga. Venne invece assorbito all'interno della grande gemma nera montata in fondo al pezzo dell'artefatto che Saranella aveva lasciato intrappolato nella roccia. Inizialmente Melengar non era sicuro della condizione in cui si era venuto a trovare. La sua coscienza era presente, ma egli era completamente solo e senza consapevolezza di nient'altro che dei propri pensieri. Quando cominciò a espandere i suoi sensi all'esterno, oltre la propria essenza, percepì un altro essere. Si rese immediatamente conto del fatto che, qualunque cosa fosse questa entità, era molto meno potente di lui, per cui cercò di piegarla alla sua volontà. Improvvisamente si trovò in piedi su un terreno aperto sul far della sera, ma il suo corpo in qualche modo sembrava strano. Guardandosi, capì subito che la sua coscienza era adesso all'interno del corpo di un uomo vestito di stracci che trasportava un sacco pieno di funghi. Mentre si stagiava contro il cielo che andava scurendosi, poteva percepire a poca distanza il pulsare della gemma dalla quale era emerso. Dirigendosi velocemente verso di essa e calandosi nella dolina cercò, senza successo, di recuperare il frammento rotto della Verga della Rovina.

Vista la futilità dei suoi sforzi per liberare la gemma dalla roccia, decise invece di camminare fino alla città più vicina, comperare un cavallo e tornare alla propria fortezza. Una volta rientrato al suo quartier generale, avrebbe potuto mettere insieme l'equipaggiamento necessario e l'aiuto magico di cui aveva bisogno per recuperare la verga. Tuttavia, non aveva percorso molta strada quando sentì che la sua presa sul corpo di cui si era impadronito iniziava a svanire. Cercò freneticamente di riprendere il controllo ma, invece, fu risucchiato nuovamente all'interno della gemma. Furioso, sondò ancora con la sua mente alla ricerca del contadino, ma non fu in grado di individuarlo da nessuna parte.

Melengar continuò a cercare un altro ospite di cui impossessarsi e alla fine percepì un paio di forze vitali che si avvicinavano. Prese rapidamente il controllo di una di esse e si ritrovò nel corpo di una giovane contadina, che stava viaggiando insieme al marito. Melengar informò immediatamente l'uomo che ora si trovava in presenza del "sommo sacerdote della dea della putrefazione" e che doveva inchinarsi e giurare obbedienza al suo nuovo padrone. Invece di assecondarlo, però, l'altro gli suggerì che forse era stato per troppo tempo al sole e che era indispensabile riposarsi all'ombra per un po'. Melengar ripeté il suo discorso e ordinò al villico di andare immediatamente a prendergli un cavallo, ma l'uomo cominciò a trascinarlo verso un boschetto di alberi, tentando al contempo di calmare il suo delirio. Infuriato, Melengar cercò di resistere all'assalto del contadino e gli sferrò alcuni colpi ben assestati prima che il suo ospite fosse trascinato oltre la gittata del potere della verga, e si sentì nuovamente assorbito all'interno della gemma.

Nel corso degli anni, Melengar continuò a prendere possesso di chiunque capitasse all'interno dell'area di effetto della verga, sperando di trovare un modo per liberarsi definitivamente. Molti di coloro dei quali si era impossessato morirono mentre si trovavano sotto il suo controllo, a causa della disidratazione visto che non c'erano fonti d'acqua nelle vicinanze oppure per sfinimento dato che Melengar spingeva i loro corpi oltre le possibilità fisiche per cercare di disincagliare la verga. I pochi che sfuggirono all'influenza di Melengar non ricordavano niente del tempo trascorso in balia del malvagio chierico, ma si "svegliavano" esausti, sudici e spesso prossimi alla morte per inedia. Man mano che le storie dei sopravvissuti si diffondevano, la gente cominciò a evitare la zona, supponendo giustamente che fosse infestata da un qualche spirito maligno. Il posto venne invaso dalle erbacce e alla fine il buco al cui interno si trovava la verga fu nascosto alla vista da una macchia di alberelli e folti cespugli di rovi.

## **STORIA RECENTE**

### **Il ritorno di Melengar**

Il ramingo di nome Plonius "il segugio" stava cercando di porre fine alle malefatte di una banda di ladri che catturava i cavalli selvaggi nel suo territorio. Aveva scoperto il nascondiglio del gruppo e acciuffato molti dei briganti, con l'eccezione di Luther, il caporione, che se l'era svignata di soppiatto quando aveva capito che l'attività criminale stava per essere sventata. Uno dei banditi prigionieri fu convinto a



rivelare il nome del capo della banda e Plonius si mise sulle sue tracce per assicurare il fuggitivo alla giustizia. Il ramingo ritrovò il ladro e alla fine lo affrontò nella piccola cittadina di Livingstone, non lontano da dove era intrappolato lo spirito di Melengar. Luther riuscì a sfuggire a Plonius prima di essere preso, rubò un cavallo e scappò nelle praterie protetto dall'oscurità. Con l'intenzione di tendere un agguato a Plonius, che era sicuro fosse sulle sue tracce, Luther si diresse verso il boschetto di alberi che nascondeva la buca con all'interno lo spirito inquieto di Melengar. Sfortunatamente, nel buio non vide il bordo della fossa e così sia lui che il suo cavallo precipitarono incontro alla morte.

Il giorno successivo, Plonius arrivò alla macchia seguendo le piste di Luther e, non appena si addentrò nel sottobosco, Melengar raggiunse la sua mente e prese possesso del ramingo. Dopo avere preso confidenza col nuovo corpo e il suo equipaggiamento, Melengar scoprì che il suo ospite possedeva una bottiglietta di olio della pietra in carne! Dopo aver ripulito le foglie e la sporcizia dal letto di roccia che conteneva la parte terminale della Verga della Rovina, Melengar applicò un po' dell'olio magico e fu finalmente in grado di liberare la gemma dalla sua prigione di pietra. Mentre stava in piedi nella fossa, godendosi la riconquistata libertà, Melengar divenne consapevole della debole impressione di una forza che "attirava" la gemma. Incerto su come comportarsi, decise che per prima cosa avrebbe dovuto cercare un villaggio e riprendere domestichezza con il mondo. Basandosi sui cambiamenti che erano avvenuti nel panorama circostante, capì che era passato un considerevole lasso di tempo e che un approccio cauto era la via più saggia da seguire.

Dopo aver camminato per diverse ore, alla fine scoprì una strada molto battuta, che seguì fino a raggiungere il villaggio di Livingstone. Dopo aver individuato la locanda e aver preso una stanza, Melengar si accinse a rimettersi in contatto con la sua divinità. Si fece costruire dal fabbro locale un nuovo simbolo sacro di ferro, che consacrò col

proprio sangue, e trascorse numerose sere in preghiera finché non riuscì a ottenere almeno l'attenzione di Pestula. Armato nuovamente col potere della sua dea e con gli incantesimi che il suo favore divino gli garantiva, Melengar fu in grado di divinare che la sensazione di trascinamento che sentiva quando teneva la gemma era causata dalla parte superiore dell'infranta Verga della Rovina, che cercava di riunire assieme ancora una volta i suoi due pezzi. Ora la sua missione era chiara: doveva riprendere il controllo dell'artefatto e utilizzarlo per ricostruire il potere della sua dea sulla faccia di Haret, per cui si mise all'opera in questa esecrabile missione.

### La missione di Melengar

La resurrezione di Melengar sarebbe potuta passare completamente inosservata se non fosse stato per il fatto che Plonius, del cui corpo aveva preso possesso, era molto noto tra la gente della sua città natale. La sua costante vigilanza contro le intrusioni di orchetti, goblin e altri umanoidi malvagi e le sue numerose campagne per liberare il territorio da mostri pericolosi gli erano valse la reputazione di difensore dei deboli. Alla tenace persistenza e all'infallibile determinazione nello sradicare il male si doveva il soprannome di "segugio", un appellativo che accettò con orgoglio. Così, quando Melengar passò attraverso la regione del ramingo, il suo cambio di abitudini e carattere non passò inosservato. L'incongruenza più evidente era il fatto che Plonius non aveva mai montato un cavallo, perché non si sentiva a proprio agio utilizzando un così nobile animale come bestia da soma, perciò si era sempre rifiutato di cavalcarne uno. Questa sua peculiarità divenne ampiamente nota e contribuì grandemente alla creazione del suo soprannome: "Già, il «segugio» non va a cavallo perché ha bisogno di stare vicino al terreno per annusare gli orchetti." Anche se le sue azioni mentre viaggiava sotto le spoglie del ramingo attirarono l'attenzione di molti, la mente di Melengar era focalizzata esclusivamente sul recupero della Verga della Rovina, cosa che gli impedì di notare le strane

---

occhiate che gli venivano lanciate mentre attraversava le cittadine e i villaggi che erano stati la casa di Plonius. Il suo insolito comportamento, anche se era stato notato e oggetto di chiacchiere da parte di un buon numero di conoscenti di Plonius, non era così anomalo da suscitare più di una qualche curiosità tra quelli che si imbattevano nel ramingo. La gravità di ciò che stava accadendo sarebbe probabilmente sfuggita a tutti, se non fosse stato per un incontro fatale. Mentre Melengar passava attraverso Flavenshire, uno dei villaggi ai confini del Ducato, fu notato e avvicinato da un giovane chierico di nome Simon.

### **Il destino di Simon**

Simon era nato e cresciuto a Flavenshire, per cui era molto familiare con le storie dei successi del ramingo. In effetti, fu una conversazione che Simon ebbe con Plonius alcuni anni addietro, che spinse il giovane a unirsi al clero al servizio di Dionus, dea della salute e della fertilità. Simon se ne andò di casa poco dopo l'incontro e dopo alcuni anni di noviziato è recentemente ritornato al suo villaggio natio con l'intenzione di consacrarvi un piccolo tempio e predicare la parola e la volontà della sua dea all'interno della comunità. Dopo aver assistito all'arrivo di Plonius, Simon fu molto felice per la fortunata coincidenza e si precipitò a salutare il ramingo. Melengar cercò di allontanare il giovane, ma Simon era troppo insistente e la situazione peggiorò ulteriormente quando il chierico notò il simbolo sacro che Plonius portava al collo e lo riconobbe immediatamente come quello di Pestula.

Lo shock di scoprire che l'eroe della sua fanciullezza era un seguace della malvagia dea della malattia fu troppo grande da sopportare per Simon. Ma con lo zelo di un chierico appena ordinato, mise da parte i suoi sentimenti di confusione e tradimento, e invocò i poteri della sua divinità per sostenerlo. Per Melengar, la vista di un prete di Dionus che impetrava il nome della dea proprio di fronte a lui fu troppo da sopportare, e così si appellò ai poteri di Pestula e scagliò contro il giovane un incantesimo di disfacimento. Simon, incapace di resistere alla magia malvagia, fu ucciso quasi all'istante mentre la sua pelle cominciava a marcire e decomporsi, lasciando soltanto uno scheletro che giaceva in una pozza di grumo putrefatto.

Tuttavia, la rapida manovra del sommo sacerdote venne notata da diverse persone nelle vicinanze, che a quella vista fuggirono in preda al panico. Melengar spronò il cavallo al galoppo e si diresse fuori dal villaggio. Anche se era convinto della sua capacità di tenere a bada eventuali paesani all'inseguimento, voleva ciononostante evitare il ritardo che un simile incontro avrebbe potuto causargli e perciò si affrettò a dirigere il proprio cavallo lontano dalla strada, nella foresta. Comunque, non era andato molto lontano quando il povero animale inciampò tra gli arbusti e si ruppe una zampa. Abbandonando la bestia morente, Melengar si addentrò nella foresta a piedi, sempre seguendo l'impulso trascinate della Verga della Rovina che stava diventando più forte a ogni passo.

### **La verga viene recuperata**

Per quasi due settimane Melengar viaggiò attraverso la foresta diretto alla sua meta, finché arrivò nella valle segreta

dove i druidi avevano nascosto la Verga della Rovina molti anni prima. La sua venuta non passò tuttavia inosservata, perché la foresta stessa avisò il druido guardiano della cripta della presenza di un intruso. Il custode, conosciuto come Mandragola, si trasportò attraverso gli alberi del suo territorio, affrontò il malvagio chierico e gli intimò di abbandonare la valle o subire le conseguenze della violazione di un terreno difeso. Melengar semplicemente gli rise in faccia e lanciò un incantesimo diretto a spegnere la vita dell'uomo. Mandragola non era però il semplice eremita che sembrava, bensì in realtà uno dei tre grandi arcidruidi. Resistette facilmente alla magia di Melengar e, trasformandosi in un uccello, volò oltre la portata degli incantesimi del malvagio chierico.

Melengar, pensando di aver spaventato il druido, continuò ad avanzare ma presto si trovò sopraffatto dalle bestie elementali che sbucarono fuori dalla terra per afferrarlo. Dopo aver ucciso diverse di quelle creature, proseguì per la propria strada ma venne nuovamente attaccato, stavolta da un elementale dell'aria. Comprendendo che non sarebbe stato in grado di sconfiggere con la forza tutti i servitori del druido, si prese un grosso rischio e fece in modo che il corpo che abitava venisse ucciso. Ritirandosi all'interno della gemma, attese finché Mandragola si avvicinò per esaminare il cadavere dell'intruso. Incerto se sarebbe stato o meno in grado di soggiogare la resistenza mentale del druido, poi balzò fuori e si afferrò alla mente del nemico con tutte le forze che riuscì a raccogliere. La battaglia di volontà fu breve e molto intensa ma, con grande sollievo di Melengar, egli fu in grado di soppiantare alla coscienza del druido la propria. Quindi recuperò la parte inferiore della verga dal corpo di Plonius, insieme col suo simbolo sacro, e proseguì verso la cripta dove giaceva in attesa la metà superiore dell'artefatto.

Dato che ora controllava il corpo del druido Mandragora, le bestie e gli elementali che stavano di guardia alla verga non lo ostacolarono quando si avvicinò a essa, permettendo a Melengar di aggirare facilmente le difese della cripta fino a raggiungere il nascondiglio dell'oggetto. La parte superiore della verga era stata sigillata in un contenitore di solida pietra, che Melengar non riuscì a infrangere da solo, per cui ricorse alla propria magia per convocare un elementale della terra. Pienamente consapevole, e anzi deliziato, dell'ironia del fatto che una delle stesse creature che i druidi avevano evocato per impedire che la verga fosse rubata lo stesse aiutando a recuperarla, Melengar ordinò all'elementale di spaccare lo scrigno. Una volta che la pietra fu ridotta in pezzi, raccolse il maligno artefatto dalla prigione che lo aveva racchiuso per lungo tempo e, dopo aver riunito le due parti, la Verga della Rovina fu nuovamente integra!

Poi Melengar pregò Pestula e chiese il suo aiuto per scoprire la via che avrebbe dovuto seguire. Dopo un lungo periodo di comunicazione con le forze della divinità, gli venne trasmessa la conoscenza che le parti più profonde e nascoste di Roccamorta, la sua antica fortezza, erano ancora accessibili, anche se la grande cittadella soprastante era stata ridotta in macerie dai suoi nemici. Prima di lasciare la cripta dei druidi, tuttavia, egli invocò ancora i poteri della sua dea per evocare una creatura demoniaca dal suo reame e lasciarla di guardia, in attesa del prossimo druido

guardiano che era sicuro sarebbe prima o poi arrivato. Questa creatura, puzzolente di morte e corruzione, sarebbe servita come avviso ai responsabili del suo lungo imprigionamento che i loro sforzi per reprimere il potere della Verga della Rovina erano stati vani. Soddisfatto della sua opera, pronunciò quindi una parola magica che lo riportò nelle catacombe sotto le rovine di Roccamorta, dove cominciò a pianificare la sua prossima mossa. Perché, ora che la Verga della Rovina era di nuovo in circolazione, le forze della sua dea oscura sarebbero cresciute e sotto la sua attenta direzione avrebbero reclamato Haret come propria!

## ARRIVA IL GRUPPO

Ci sono diversi modi per introdurre i PG in questa avventura. Quello qui descritto in dettaglio presume che uno dei PG sia un chierico di Dionus che aveva fatto amicizia con Simon durante il suo noviziato, e che sia stato inviato al villaggio di Flavenshire per officiare la cerimonia di consacrazione del nuovo tempio. Se questo approccio non è percorribile, allora il master potrebbe utilizzare una delle alternative seguenti per dare ai PG una ragione per mettersi sulle tracce di Plonius. Quale che sia la motivazione dei personaggi, devono avere la possibilità di seguire Plonius. Un ramingo, o un altro personaggio con un'abilità secondaria appropriata, sono sufficienti a tale scopo, così come l'impiego di un qualsiasi espediente magico che permetta di individuare le piste di Plonius. Se i PG non hanno alcun modo di seguire la pista, allora saranno avvicinati da Grisham (vedi opzione n. 1, qui sotto) che chiederà di unirsi a loro nella ricerca.

1. Uno dei seguaci di Plonius (un ramingo del 4° livello di nome Grisham) incontra i PG e chiede loro aiuto per rintracciare il suo mentore. Grisham è al corrente del crimine che il suo amico ha apparentemente commesso, ma è convinto che l'uomo che lo ha perpetrato sia un impostore.
2. Se i PG sono originari della zona, potrebbero già conoscere Plonius e, avendo sentito del suo strano comportamento, si mettono in marcia per scoprire la causa dell'improvviso cambiamento di personalità del ramingo.
3. Le autorità locali potrebbero ingaggiare i PG per arrestare Plonius dopo che ha commesso l'omicidio di Simon.
4. I PG potrebbero un tempo essere stati amici di Plonius e sospettano che un qualche tipo di impostore stia tentando di macchiare il buon nome del ramingo.

In qualsiasi maniera i PG vengono coinvolti nell'avventura, dovrebbero arrivare a Flavenshire approssimativamente due giorni dopo l'omicidio di Simon. Il master deve leggere o parafrasare quanto segue:

Il viaggio dalla strada carovaniere principale fino al piccolo villaggio di Flavenshire ha richiesto diversi giorni, durante i quali il clima è stato favorevole, con temperature moderate

e assenza di precipitazioni, il che è indubbiamente una circostanza fortunata, dato che avete dormito all'aperto per la maggior parte del tempo. Gli abitanti di questa zona sembrano un po' più poveri della media, e non pare esserci molto traffico di mercanti. Gran parte dei villaggi sono composti da negozi di artigiani locali, invece che dalle succursali delle grandi case commerciali. Non sembrano esserci nemmeno dei templi, per cui la decisione di Simon di consacrare un luogo di culto in questi territori è senza dubbio appropriata. Vi è stato detto che il prossimo villaggio lungo la strada erbosa è Flavenshire e siete impazienti di rivedere nuovamente il vostro giovane amico. Mentre entrate a cavallo in città, attirando i tipici sguardi dei curiosi che una banda di avventurieri non manca mai di suscitare, notate un uomo muscoloso a torso nudo con indosso un sudicio grembiule di cuoio che si dirige frettolosamente verso di voi. Ricordate che Simon vi aveva detto di essere il figlio del fabbro del villaggio, perciò presumete che si tratti di Harparin, il padre del giovane chierico. Quando vi avvicinate per presentarvi, notate che c'è qualcosa di strano nella sua espressione. Anche prima che apra bocca, siete consapevoli che qualcosa di terribile è accaduto, perché il suo viso è solcato dal dolore e, mentre vi racconta la sua storia, il vostro buonumore si trasforma in fredda ira. "Oh, vostra grazia", dice l'uomo rivolgendosi al chierico del gruppo, "una vita di sfortuna è discesa sulla mia famiglia. Mio figlio è stato ammazzato. Ucciso da una malvagità assoluta proprio qui, nella stessa strada in cui ci troviamo adesso. Vi imploro di pregare la vostra dea per lui, perché è sempre stato un ragazzo devoto e la sua anima merita un po' di sollievo dopo l'indicibile orrore che ha dovuto subire. Per favore, vi imploro, benedite la sua anima in modo che possa trovare pace."

I PG vorranno, ovviamente, saperne di più sull'"indicibile orrore" che ha ucciso Simon e non avranno difficoltà a trovare uno o due testimoni oculari dell'evento disposti a raccontare la propria versione dell'incontro tra il giovane e Plonius. Quasi tutti nel villaggio si sono fatti un'idea di quel che è accaduto, i più cinici credono che Plonius sia impazzito e dovrebbe essere scovato e ucciso. Gli altri sostengono che non si sia trattato di Plonius e che chiunque dica il contrario dovrebbe essere messo alla gogna per aver diffamato il ramingo. Molti non sanno cosa pensare. Probabilmente i PG chiederanno di vedere i resti di Simon, e saranno portati alla casetta che sarebbe dovuta diventare il tempio, dove le sue ossa sono state avvolte nel sudario funebre e posate sul disadorno altare di legno. L'aria nella piccola stanza è fetida e, se vengono esaminate, le ossa mostrano dei brandelli di carne putrida ancora attaccati a esse. Se il PG chierico è di livello sufficiente per lanciare un *rianimare* sui miseri resti, Simon verrà riportato in vita e i PG si guadagneranno l'eterna gratitudine del padre del ragazzo. I PG saranno anche in grado di interrogare il giovane su ciò che gli è accaduto. Se il gruppo non ha la possibilità di resuscitare Simon, un incantesimo *parlare con i morti* potrebbe fornire alcune preziose informazioni sull'incontro con Plonius (come descritto in dettaglio nella sezione "Il destino di Simon").

Sia che Simon venga riportato in vita o meno, Harparin e molti degli abitanti del villaggio insisteranno affinché i PG si mettano sulle tracce dell'assassino e lo consegnino alla giustizia. Se è stato svelato il rapporto tra Plonius e la dea Pestula, qualsiasi chierico di Dionus sarà impaziente di acciuffarlo, così come lo saranno i personaggi con un codice morale buono (come, per esempio, paladini e raminghi). Data la natura del crimine e la presunta affiliazione dell'omicida con la malvagia divinità, i PG dovrebbero sentirsi motivati a catturare l'uomo senza bisogno di una ricompensa in denaro. Una volta che i PG avranno avuto il tempo sufficiente di raccogliere tutte le informazioni pertinenti a Flavenshire, verrà indicato loro il punto in cui Plonius si è inoltrato nella foresta. Chiunque abbia l'abilità di riconoscere le tracce non avrà difficoltà a individuare quelle lasciate dal ramingo in fuga e seguirle.

## COMINCIA L'INSEGUIMENTO

La sequenza degli eventi presentata in questa sezione presume che i PG stiano seguendo le tracce di Plonius a piedi, portando magari con loro una o più bestie da soma. Anche se è possibile attraversare la foresta a cavallo, il sottobosco è così fitto che si impiega lo stesso tempo sia a piedi che in sella. I PG potrebbero anche esprimere il desiderio di viaggiare leggeri per ridurre i tempi di percorrenza, o di mantenere un'andatura di marcia forzata per cercare di acciuffare il ramingo in fuga. Indipendentemente da quanto viaggiano veloci i PG, per la riuscita dell'avventura il master deve assicurarsi che rimangano almeno a un giorno di distanza da Plonius. I personaggi che insistono per raggiungere il ramingo a ogni costo saranno rallentati da un certo numero di imprevisti, inclusi incontri erranti aggiuntivi, perdere la traccia per un certo periodo di tempo prima di trovarla nuovamente, ecc. Alcune delle descrizioni e osservazioni che seguono presumono inoltre che ci sia un PG abbastanza abile nel seguire tracce da interpretare i segni del passaggio di Plonius. Se i personaggi stanno usando mezzi magici a tale scopo, potrebbero perdersi alcuni dei dettagli più ambigui.

### Evento n. 1 – Giorno 1

Non siete da molto sulle tracce di Plonius quando vi imbattete nel suo cavallo. Il povero animale ha una zampa spezzata e sembra soffrire molto. Ha ancora addosso la sella e le briglie, anche se è evidente che Plonius lo ha abbandonato circa due giorni fa (un comportamento che nessuno si aspetterebbe da un ramingo).

Il fatto che Plonius abbia maltrattato così palesemente la propria cavalcatura dovrebbe suggerire al gruppo che c'è qualcosa che non va nel ramingo. I PG potrebbero anche avere delle difficoltà nel decidere come comportarsi con il cavallo. La sua ferita potrebbe essere guarita magicamente, anche se sarà comunque esausto a causa dell'ordalia che ha passato e avrà un disperato bisogno di cibo e acqua. I personaggi potrebbero addirittura decidere che sia meglio abbattere l'animale, il che è una soluzione accettabile se non è possibile curarlo.

### Evento n. 2 – Giorno 3

Dopo due giorni di cammino, non avete trovato indicazioni che Plonius abbia approntato un accampamento o preparato un pasto. Anche se potrebbe nutrirsi di razioni secche, vi sembra insolito che non integri il suo rancio con della cacciagione.

Melengar sta consumando gli alimenti che produce con l'incantesimo *creare cibo e acqua* invece di perdere tempo a cacciare e raccogliere i frutti del bosco.

### Evento n. 3 – Giorno 4

Avete appena seguito la traccia di Plonius fino alla sommità di una collina sul margine di una stretta valle e vedete che continua dritta giù per lo sconnesso pendio ghiaioso dall'altra parte, attraversando un fitto sottobosco. Dopo una rapida occhiata intorno, scoprite che una discesa molto più agevole potrebbe essere percorsa continuando a seguire il crinale per poco più di un chilometro, dove la pendenza della collina è molto meno accentuata. Il fatto che il ramingo non si sia accorto di questo fatto è alquanto sconcertante.

Anche se Melengar ha accesso alle abilità di sopravvivenza all'aperto del ramingo, deve concentrarsi specificamente per utilizzarle in modo da trarne vantaggio. Se non gli viene in mente di attingere all'esperienza di Plonius nel muoversi sui terreni difficili, tale conoscenza resta dormiente, per cui spesso egli compirà degli errori che il vero Plonius non avrebbe mai fatto.

### Evento n. 4 – Giorno 6

State seguendo le piste di Plonius in una larga vallata quando un elfo vestito con un'armatura di cuoio scuro e armato con un arco corto sbuca improvvisamente dagli arbusti di fronte a voi. Sembra essere allerta e sulla difensiva, ma non è apertamente ostile. Vi parla in un comune accentato:

“Fermi, intrusi. Sappiate che state attraversando i territori di Ten'Venielle; cosa ci fate da queste parti?”

Anche se non riuscite a vederli, siete quasi sicuri che ci siano altri della sua banda nascosti tra la fitta vegetazione.

La reazione degli elfi dipende dalla volontà dei PG di essere onesti sulla ragione per cui sono entrati nella valle di Ten'Venielle. Gli elfi sono amici di Plonius e agiranno in modo da proteggerlo se pensano che i personaggi intendono fargli del male. Uno dei loro esploratori ha notato Plonius passare tre giorni fa, ma avendolo riconosciuto non gli si è avvicinato. Se i PG riescono a convincere gli elfi di avere abbastanza prove per arrestare il ramingo, questi confermeranno con riluttanza di averlo visto. Se, tuttavia, i personaggi tengono la bocca chiusa sui motivi per cui intendono trovare Plonius, gli elfi potrebbero cercare di fornirgli delle false informazioni.

**Esploratori elfi (il triplo dei personaggi)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 2, pf 10, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d8 (spada) o 1d6 (arco corto) o 1d4 (pugnale), TS R2, Mor 9, PX 20].



Tutti gli esploratori elfi hanno le stesse abilità di un ramingo del 2° livello.



#### Evento n. 5 – Giorno 7

State viaggiando attraverso un'area particolarmente fitta della foresta sul lato settentrionale di una grande collina. Il sole del mattino non è ancora abbastanza alto da illuminare direttamente la zona, per cui è un po' scuro e umido. Mentre percorrete una stretta pista di caccia che serpeggia tra gli arbusti e le fronde che coprono il suolo della foresta, il terreno cede improvvisamente davanti al primo della fila, che lancia un grido di allarme prima di scomparire come se fosse stato inghiottito dalla terra stessa.

I PG sono appena caduti in una trappola preparata da una banda di scimmie antropofaghe che vive nella zona. Le scimmie hanno notato il gruppo dirigersi verso il loro territorio e hanno preparato un'imboscata presso una delle molte trappole a fossa lungo la pista. Il primo personaggio della fila precipita in questa buca nascosta profonda 2,4 m e subisce 1d6 ferite da caduta. Mentre i PG sono distratti dall'incidente avvenuto al loro compagno, le scimmie antropofaghe, che si sono nascoste sugli alberi attorno alla fossa, gettano delle reti sul resto del gruppo. A meno che un personaggio non stia dichiaratamente osservando le piante,

avrà una penalità di -2 al successivo tiro per l'iniziativa. Le scimmie invece avranno un bonus di +2 all'iniziativa per lanciare le reti e i personaggi si ritroveranno intrappolati, a meno che non agiscano per primi e riescano in una prova di Destrezza per schivarle. Nel round successivo a quello in cui hanno gettato le reti, le scimmie antropofaghe cominceranno a scagliare delle grosse pietre contro i PG imprigionati, che perderanno tutti i bonus alla CA dovuti alla Destrezza e allo scudo. I personaggi catturati potranno liberarsi dalle reti dopo aver effettuato con successo tre prove di Forza (possono tentare fino a due volte per round), oppure in un singolo round se hanno un'arma bianca piccola (per esempio un pugnale o un coltello, ma non una spada corta) con cui tagliare le corde. Per lanciare incantesimi mentre sono avvolti dalle reti, i personaggi dovranno riuscire in una prova di Destrezza.

Le scimmie antropofaghe sono animali feroci e attaccano le altre creature per il solo gusto di far loro del male, ma in questo caso sono spinte anche dal desiderio insaziabile di divorare carne umana. Se verranno ferite gravemente o si troveranno a combattere contro forze palesemente superiori, si ritireranno balzando tra le cime degli alberi a una velocità tale da distanziare ben presto qualsiasi inseguitore appiedato. Se durante questo incontro vengono uccise in gran numero, non molesteranno più i personaggi.

**Scimmie antropofaghe (il doppio dei personaggi)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5, pf 22, tpcCA0 15, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso) o 1d4 (pietra), TS G5, Mor 10, PX 350].

Se entrambi gli artigli colpiscono lo stesso bersaglio nello stesso round, la vittima subisce 1d8 pf aggiuntivi. Hanno sensi acuti che permettono loro di essere sorprese solo con un risultato di 1 su 1d6.

#### Evento n. 6 – Giorno 8

La pista di Plonius vi conduce sulla riva di un fiumiciattolo largo una trentina di metri. Dal colore scuro dell'acqua e dal lento movimento della corrente, ipotizzate che in questo punto sia abbastanza profondo. Per chi non indossa armature metalliche dovrebbe essere facile attraversarlo a nuoto, ma l'idea di dover poi asciugare tutto il vostro equipaggiamento non vi attira troppo. L'alternativa è di seguirlo, viaggiando controcorrente, nella speranza di trovare un punto più basso dove guadarlo.

Se i PG decidono di esplorare i dintorni in cerca di un passaggio più facile dove attraversare, scoprono che circa mezzo chilometro più a monte il letto del fiume si allarga creando un guado naturale dove l'acqua è profonda soltanto una cinquantina di centimetri. Questa piccola deviazione non ritarderà troppo il gruppo, anche se apparirà nuovamente palese a qualsiasi ramingo o a un personaggio con un'abilità secondaria appropriata per sopravvivere nei boschi, che Plonius avrebbe dovuto fare la stessa cosa invece di attraversare nel punto più profondo. Ciò dovrebbe fornire un'ulteriore prova dello stato d'animo alterato di Plonius.

## Evento n. 7 – Giorno 10

Ancor prima di arrivare in vista dell'enorme palude che si estende di fronte a voi, uno sgradevole tanfo di vegetazione imputridita e acqua stagnante vi avvisa della sua presenza. Per una volta sembra che Plonius abbia deviato dal suo percorso quasi rettilineo ed evitato il pantano. Mentre seguite la traccia del ramingo, udite saltuariamente il verso distante di qualche bestia provenire dalle profondità dell'acquitrino. Tenendo gli occhi aperti per l'eventuale avvicinamento di creature pericolose, procedete lungo i confini della palude finché vi trovate in una sorta di radura. Alcuni degli alberi più piccoli sono stati gettati di lato oppure spezzati e la zona mostra i segni del passaggio di qualche enorme animale. Dando una rapida occhiata all'intorno, scoprite una grande scaglia scura che identificate immediatamente grazie alla vostra esperienza: un drago! Una perlustrazione più attenta svela che il danno causato dal drago alla vegetazione risale probabilmente a diverse settimane fa, molto prima che Plonius passasse di qui. Lo prendete come un buon segno e rapidamente continuate per la vostra strada, ancor più guardinghi di prima.

Il gruppo non incontrerà il mostro, che sta dormendo nella sua tana nel mezzo della palude, ma la chiara vicinanza a un drago vivo e vegeto dovrebbe creare almeno un po' di insicurezza e tensione tra i personaggi mentre continuano a muoversi intorno all'acquitrino. La pressante necessità di individuare Plonius molto probabilmente avrà la meglio su qualsiasi idea di mettersi immediatamente a caccia del mostro, ma la prospettiva del suo tesoro potrebbe far tornare qui i PG dopo il completamento dell'avventura. Spetta al master creare i dettagli di questo drago, della tana e del suo tesoro.

## Evento n. 8 – Giorno 10

Mentre proseguite il vostro cammino intorno alla palude, che ora potete stimare sia larga diversi chilometri, avvertite un ronzio sibilante che sta diventando sempre più forte. Gettando un'occhiata verso l'acquitrino, vedete un gruppo di enormi libellule che danzano nell'aria sopra il terreno pantanoso, sfrecciando ogni tanto sotto la luce del sole che fa brillare la loro pelle iridescente di una moltitudine di colori luccicanti. Purtroppo non vi godete a lungo questo meraviglioso spettacolo perché ben presto scoprite, quando lo sciame si avventa all'attacco su di voi, che queste creature sono altrettanto mortali quanto incantevoli.

**Libellule giganti (il doppio dei personaggi)** [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 108 m (36 m), CA 3, DV 7, pf 35, tpcCAO 13, Att 1, Fer 3d4 (morso), TS G4, Mor 7, PX 440].

Quando volano, sono talmente veloci che in combattimento hanno un bonus di +2 all'iniziativa. Colpiscono il bersaglio con il morso e poi cercano subito di muoversi fuori dalla sua portata. Se una libellula gigante vince l'iniziativa, non può essere attaccata in mischia e tutti gli attacchi a distanza diretti contro di essa hanno una penalità di -4 al tiro per colpire. Se invece perde l'iniziativa, può essere attaccata normalmente in mischia, tuttavia gli attacchi a distanza

sferrati contro di essa hanno una penalità di -2 al tiro per colpire.



## LA VALLE DELLA VERGA

### Plonius viene ritrovato

Dopo quasi due settimane di viaggio, state cominciando a disperare di poter raggiungere il ramingo fuggitivo. Anche alla vostra andatura più veloce, siete riusciti soltanto a non perderne le tracce, e Plonius non dà segno di voler rallentare. Vi trovate adesso molti, molti chilometri all'interno delle regioni non presenti sulle mappe della Foresta Oscura, terre selvagge dove si dice dimori tutto il campionario di bestie e mostri. Data la sua pericolosa reputazione, vi ritenete fortunati di essere riusciti ad arrivare tanto avanti incontrando così poche difficoltà.

Eppure il pensiero di abbandonare la caccia vi è venuto in mente diverse volte ed eravate quasi sul punto di arrendervi quando siete arrivati in questo strano posto. In apparenza è il teatro di una recente battaglia, perché i cespugli sono schiacciati e calpestati ma, alquanto inspiegabilmente, una vasta parte del terreno è stata rivoltata come da un'enorme creatura scavatrice. Le impronte di stivali che trovate nella terra smossa di fresco coincidono con quelle di Plonius e notate delle tracce di sangue, ma non ci sono cadaveri. Seguite quella che sembra la pista lasciata dal ramingo e che conduce fuori dalla zona, e dopo poche centinaia di metri vedete un vasto spiazzo tra gli alberi. Quando vi avvicinate, vi rendete conto che si tratta di una grande vallata circolare larga circa un chilometro e mezzo. La forra è circondata da una parete rocciosa che scende quasi verticalmente per 18-30 m fino al fondovalle. Le cime delle piante che crescono nella vallata arrivano fin quasi alla sommità del pendio e molte sono coperte da uno spesso strato di ragnatele anche se, fortunatamente, nessuna delle enormi bestie che devono aver creato quell'intrico è al momento visibile. Istintivamente percepite che questo deve essere il luogo dov'era diretto Plonius, anche se i motivi di questo suo viaggio sono ancora avvolti nel mistero.

Iniziate a esplorare l'orlo del precipizio e spaventate, facendolo alzare in volo, uno stormo di grandi corvi intento a piluccare qualcosa tra i cespugli. Quando gli uccelli sorvolano gli alberi, gracchiando furiosamente, scoprite i resti di un uomo che indossa un'armatura di cuoio. Sembra morto in battaglia, giacché una spada lunga e una corta stanno vicino al corpo. Il cadavere pare essere qui da alcuni giorni, perché le mosche gli ronzano attorno in grandi sciami e gran parte della faccia è stata divorata dai corvi mangiatori di carogne. Anche se conoscete l'aspetto di Plonius, non siete troppo certi di poter identificare le spoglie ma, basandovi sull'equipaggiamento, arrivate alla conclusione che alla fine siete riusciti a raggiungere la vostra preda.

Se i PG hanno la capacità di resuscitare Plonius dalla morte, o più semplicemente utilizzano un incantesimo *parlare con i morti*, avranno la possibilità di interrogare il ramingo. Il suo ultimo ricordo è che stava seguendo le tracce di un ladro di cavalli vicino al villaggio di Livingstone e non ha alcuna memoria delle azioni che ha compiuto mentre era posseduto da Melengar. Se gli viene detto dell'omicidio di Simon, si mostrerà disperato, perché era molto affezionato al ragazzo divenuto chierico. Se viene riportato in vita, gli occorreranno almeno tre giorni per essere in grado di muoversi e i personaggi potrebbero decidere di attendere finché non sarà pienamente ristabilito prima di intraprendere altre azioni. Se invece non lo aspettano, egli sarà comunque abbastanza al sicuro da solo se gli vengono lasciati cibo e acqua. Sia che i PG scelgano di temporeggiare o meno, scopriranno la corda (vedi sotto) poco dopo aver trovato Plonius.

### La caccia continua

Mentre esplorate nei pressi della zona in cui giace il corpo di Plonius, scovate un pezzo di corda legato intorno a un albero e che arriva fino all'orlo del precipizio. Gettando uno sguardo oltre il bordo vedete la fune, mossa leggermente dal vento, scendere giù nell'oscurità della foresta sottostante.

Chiunque sia in grado di seguire tracce potrà accorgersi che almeno una persona si è calata lungo la corda circa tre giorni fa e, stando alle impronte che ha lasciato, non era Plonius. Ciò dovrebbe fornire ai PG un incentivo sufficiente per discendere lungo il pendio e investigare questa nuova serie di orme. Tuttavia, non appena lo fanno, vengono attaccati da un elementale dell'aria che ha l'ordine di assalire tutte le creature, eccetto gli animali, che volano nella valle o scendono nel burrone. Chiunque viene aggredito mentre è appeso alla corda o alla rupe deve riuscire in una prova di Forza per non perdere la presa e precipitare giù, subendo un adeguato ammontare di ferite da caduta (da 3d6 a 10d6, a seconda del tratto percorso al momento dell'incidente). Inoltre, chi viene colpito dall'elementale dell'aria mentre è sospeso alla corda subisce 1d6 ferite aggiuntive perché si schianta contro la parete rocciosa.

**Elementale dell'aria (1)** [All N, Mov volo 108 m (36 m), CA 0, DV 12, pf 60, tpcCA0 10, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G12, Mor 10, PX 2.800].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire l'elementale, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario in volo subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

### Quello è un ragno?!

Una volta a fondovalle, è possibile seguire le tracce di Melengar fino alla cripta nel centro della forra. Durante questo percorso, i PG possono incontrare 1d3 ragni gladiatori giganti (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che vivono nei punti indicati con una "R" sulla mappa V.

Viaggiare lungo il fondovalle è come camminare in un eterno crepuscolo. La pesante cortina di foglie sopra di voi è resa ancora più spessa dai numerosi strati di ragnatele che coprono gli alberi. Dato il numero e le dimensioni delle tele, tremate al pensiero di incontrare il ragno che le ha tessute ma, visto che siete dei risoluti avventurieri, proseguite ugualmente. State per aggirare un groviglio di cespugli particolarmente folto quando vi rendete conto che i rami contorti che spuntano tra gli arbusti si stanno muovendo. L'orrore assoluto di questa rivelazione diventa evidente quando i cespugli stessi si alzano da terra e vi trovate a fronteggiare un ragno lungo almeno 6 m e alto più di 3 m.

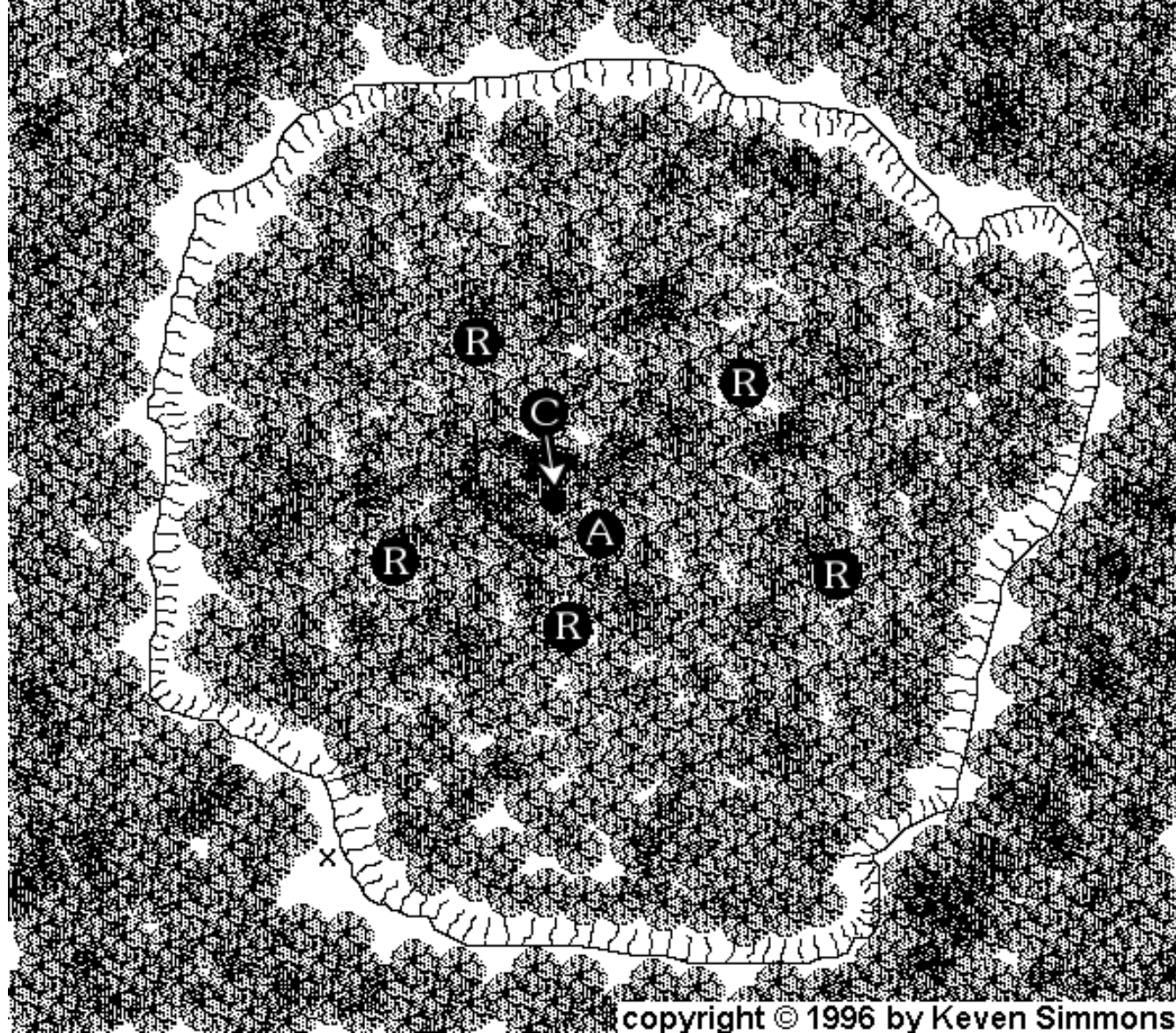
**Ragno gladiatore gigante (1d3)** [All NM, Mov 27 m (9 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 4, DV 8+8, pf 46, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 + veleno (morso) o vedi sotto (ragnatela), TS G4, Mor 8, PX 1.820].

La tela di questo ragno gigante, per chi ci finisce dentro, ha le stesse proprietà dell'incantesimo *ragnatela*. Può anche scagliarla, con gli stessi effetti, contro un bersaglio fino a 3 m di distanza, e la vittima di questo attacco si considera avere CA 9 (meno l'eventuale bonus della Destrezza). Un personaggio morso da un ragno gladiatore gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -2 o cade in coma per i prossimi 2d4 turni. Grazie alla capacità di cambiare il colore a seconda dell'ambiente e all'abilità di muoversi silenziosamente, riesce a mimetizzarsi e passare inosservato nell'80% dei casi e a sorprendere gli avversari con un risultato di 1-5 su 1d6.

### Gli alberi stanno guardando

Finalmente, dopo esservi fatti strada attraverso i ragni più grandi che abbiate mai visto, arrivate a un piccolo edificio di pietra quasi ricoperto di piante rampicanti. Diversamente dalle altre parti di questo luogo oscuro e spaventoso, la zona intorno alla costruzione è sgombra di ragnatele, anche se gli alberi sono fitti come nel resto della valle e il loro fogliame blocca ancora la maggior parte della luce del sole. State cautamente iniziando ad avvicinarvi al fabbricato quando una voce inumana riecheggia in un insolito dialetto della lingua comune:

## MAPPA V - LA VALLE DELLA VERGA



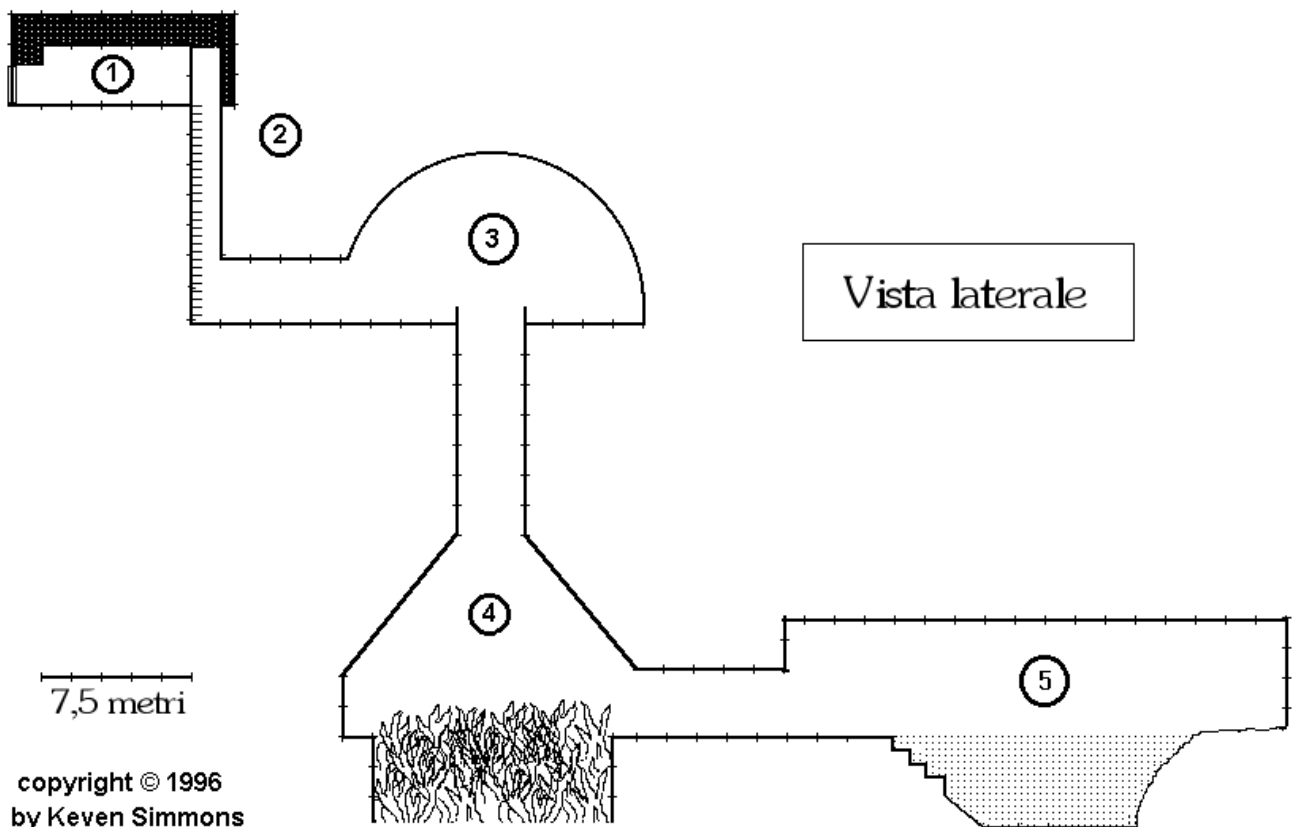
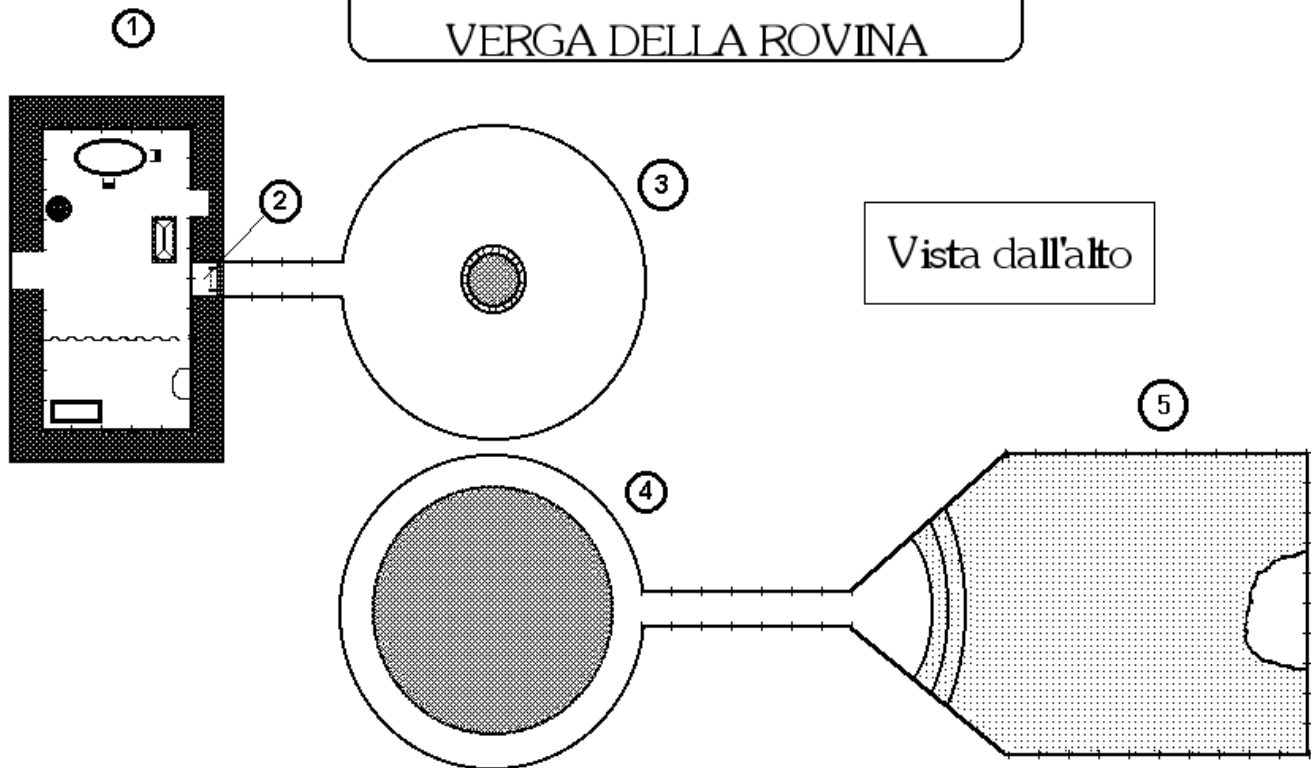
X = cadavere di Plonius

R = Ragni gladiatori giganti

A = Uomo albero

C = Cripta della Verga della Rovina

MAPPA C - LA CRIPTA DELLA  
VERGA DELLA ROVINA



“Subito fermatevi visitatori indesiderati! Nessuno qui può stare! Immediatamente andatevene o sottoterra finirete.”  
Scrutate ansiosamente la zona per scoprire da dove proviene la voce ma vedete soltanto alberi e cespugli.

La voce è quella di un uomo albero che sta di sentinella a fianco dell'edificio, nel punto indicato con una “A” sulla mappa V. Se i PG ignorano l'avvertimento e continuano ad avvicinarsi, l'uomo albero animerà due piante vicine al gruppo e ordinerà loro di attaccare. Se, tuttavia, i personaggi cercano di negoziare con questo sorvegliante, potrebbero essere in grado di oltrepassare la creatura senza ricorrere alla violenza. L'uomo albero deve essere innanzitutto convinto che il druido guardiano è potenzialmente sotto l'influsso di uno spirito maligno e che qualsiasi cosa sia custodita all'interno della costruzione corre il pericolo di essere rubata. Ciò che persuaderà definitivamente l'uomo albero a permettere ai PG di entrare nella cripta sarà il fatto che, quando tenterà di contattare Mandragola, non otterrà alcuna risposta. Questo è un segno inequivocabile che c'è qualcosa di strano e l'uomo albero sarà allora disposto a consentire al gruppo di seguire. Egli è a conoscenza soltanto del fatto che qualche oggetto malvagio è nascosto nella cripta e non ha altre informazioni sulla Verga della Rovina.

**Uomo albero (1)** [All L, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 8, pf 53, tpcCA0 12, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G8, Mor 6, PX 1.560].

Non si nota facilmente e ottiene la sorpresa con 1-3 su 1d6. Teme il fuoco ed è molto cauto nelle sue vicinanze. Ha la capacità di animare due alberi entro una distanza di 18 m. Durante ogni round, può smettere di animare gli alberi attivi in quel momento per “risvegliarne” altri due.

**Alberi animati (2)** [All L, Mov 9 m (3 m), CA 2, DV 8, pf 47, tpcCA0 12, Att 2, Fer 2d6/2d6 (pugni), TS G8, Mor 6, PX 1.560].



## LA CRIPTA DELLA VERGA DELLA ROVINA

### La cripta

Questo edificio di pietra con il tetto piatto è circa 18 x 10,5 m ed è alto 5 m. La sua costruzione è insolita perché sembra essere realizzato da un unico pezzo di roccia invece che da singole pietre unite con malta. I rampicanti che coprono la maggior parte del fabbricato sono di colore verde scuro, con ceree foglie rotonde e uno o due fiorellini gialli dallo strano aspetto. L'unica porta è fatta di pesanti assi di legno spesse circa 7,5 cm e tenute assieme da larghe strisce di cuoio rinforzato. Il portone è chiuso da un semplice chiavistello di legno e non sembra essere inchavato.

Un druido, un ramingo o un personaggio esperto di alchimia o erboristeria riconosceranno i rampicanti come viticci di fior-di-troll. Se viene utilizzato un incantesimo *individuazione della magia*, l'intero groviglio di piante irraderà una debole aura magica, più forte intorno ai fiori. Se un fior-di-troll viene raccolto, i PG scoprono che ha la superficie gommosa e rimane fresco indefinitamente. I benefici di un fior-di-troll si manifestano quando viene tenuto in bocca perché, finché un PG continua a masticarlo, rigenera 3 pf a round. Questo effetto benefico curerà tutti i tipi di danni fisici, inclusi quelli da fuoco e da acido, ma non permetterà di riattaccare gli arti amputati né guarirà le ferite provocate da veleno, soffocamento, risucchio di energia o altre cause non fisiche. Gli effetti perdurano per 2d4 turni al massimo, ma cessano se il fiore non viene più masticato, come per esempio accade se il personaggio perde i sensi o resta paralizzato. Una volta che si smette di masticarlo, il fiore perde le sue proprietà e non può essere riadoperato. Mentre utilizzano un fior-di-troll, i PG non possono lanciare incantesimi o utilizzare oggetti che richiedono parole di comando. Tra i rampicanti ci sono, al momento, tre fior-di-troll.

### Stanza n. 1 – L'abitazione del druido

L'interno dell'edificio è semplice e disadorno. Una tenda fatta con pelli di animali cucite assieme divide la stanza in due sezioni. La parte nella quale entrate contiene un rozzo tavolo di pietra su un piedistallo e un paio di sedie fatte di rami intrecciati. Sulla tavola ci sono un piatto, un cucchiaino e un bicchiere, tutti di legno, e una brocca di argilla piena di vino. Un pezzo di tronco cavo, utilizzato come barile per l'acqua, dovrebbe venire riempito dalla pioggia che si raccoglie sul tetto piatto della costruzione. Un piccolo foro nel soffitto permette all'acqua di gocciolare dentro il contenitore. Sulla parete vicino al camino ci sono degli orci di argilla, alcuni sigillati con della cera, e di fronte al focolare c'è un grande baule di legno. Il camino non sembra essere stato acceso negli ultimi giorni.

Dietro alla tenda c'è un letto che, come le sedie, è stato realizzato con fronde di albero tenute assieme da strisce di cuoio. Un piccolo bacile di pietra pieno d'acqua è posto vicino a una parete, e lì vicino ci sono una tazza di legno e un logoro asciugamano. Nonostante i segni di recente utilizzo, la stanza è attualmente vuota.

Gli orci vicino al camino contengono una varietà di cereali, frutta secca e nocciole. Il vino nella brocca non è particolarmente buono, anche se è bevibile. Nel baule ci sono un assortimento di vestiti, un'armatura di cuoio +3, una scimitarra nel fodero, un falchetto d'argento, un sacchetto con una manciata di gemme (che valgono in totale 6.500 mo) e un piccolo scrigno di legno con pergamene, inchiostro e penne.

I PG potrebbero domandarsi perché il baule blocca l'accesso al camino. Un'ispezione ravvicinata del pavimento rivelerà che è stato trascinato o spinto in quella posizione di recente, da un punto circa 3 m più giù lungo la parete. Melengar lo ha spostato per aprire la porta segreta ostruita dalla cassapanca, che anche i PG saranno in grado di trovare se controllano accuratamente il muro. Qualsiasi personaggio dotato di infravisione noterà il passaggio segreto quasi immediatamente, perché è considerevolmente più caldo del resto del tramezzo.

### Stanza n. 2 – Il pozzo nascosto

Avete scoperto quella che sembra essere una porta segreta nella parete posteriore dell'edificio, che conduce apparentemente all'esterno, sul retro della costruzione. Quello che è particolare riguardo alla porta, tuttavia, è che risulta leggermente calda al tatto.

I PG potrebbero pensare che il calore indichi la presenza di un qualche tipo di trappola, ma non è così. Il passaggio è più caldo perché l'aria nelle zone inferiori della cripta è piuttosto torrida e perciò mantiene la porta di pietra a una temperatura più elevata rispetto alle altre parti dell'edificio superiore. (Nei giorni più freddi, Mandragola aveva l'abitudine di lasciare aperta la porta segreta per riscaldare le stanze in cui viveva.) I personaggi non dovrebbero però essere scoraggiati dal cercare di evitare la "trappola". L'apprensione causata dalla loro errata supposizione aiuta a mantenere alto il livello di pericolo potenziale durante lo svolgersi degli eventi. Quando la porta viene finalmente aperta...

Una volta che il chiavistello nascosto viene sbloccato, una leggera spinta alla porta segreta la fa aprire verso l'esterno, rivelando uno stretto pozzo verticale con dei pioli arrugginiti di ferro conficcati nella parete. Un'aria calda e umida fuoriesce dall'apertura, entrando nella stanza e condensandosi quando incontra quella soprastante più fresca, formando delle delicate scie di nebbiolina nel locale superiore. Guardando giù nel pozzo, stimate che sia profondo circa 12 m, e un esame più attento dei pioli di ferro rivela che sono solidi, nonostante lo strato esterno di ruggine.

Un personaggio con l'abilità di seguire tracce sarà in grado di stabilire che qualcuno ha utilizzato la scala di recente, anche se non è possibile dire esattamente quanto tempo fa né se stava andando verso l'alto oppure verso il basso. I PG non dovrebbero avere difficoltà a scendere e, una volta sul fondo, cercando delle impronte sarà possibile individuare una fila di orme con tracce di ruggine, lasciata da una sola

persona, che prosegue lungo il corridoio verso la camera successiva.

### Stanza n. 3 – Il guardiano di terra

Dopo aver disceso la scala, vi trovate adesso in piedi alla fine di un breve corridoio non illuminato. Dall'altra parte del passaggio c'è una grande camera che sembra debolmente rischiarata da un bagliore rossastro. Mentre vi avvicinate alla stanza, notate che l'aria sta diventando più calda e potete vedere che il soffitto a volta del locale è inondato dalla luce che proviene da un buco nel pavimento, circondato da un muretto, nel centro della sala. Un'enorme forma umanoide, immobile, si trova tra voi e il foro. A una prima occhiata la figura potrebbe essere scambiata per una qualche scultura non ancora terminata, ma sapete per esperienza che questa è una creatura evocata dal Piano elementale della terra.

All'elementale della terra è stato ordinato di attaccare chiunque entri nella stanza, eccetto il druido guardiano della cripta. I PG che rimangono nel corridoio, o si ritirano al suo interno, non verranno disturbati a meno che non scagolino proiettili o lancino incantesimi contro la sentinella. Le dimensioni dell'elementale possono essere aumentate fino a 16 o 24 DV per adattarle alla forza del gruppo.

**Elementale della terra (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 12, pf 60, tpcCA0 10, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G12, Mor 10, PX 2.800].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire l'elementale, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario con i piedi appoggiati a terra subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.





Dopo aver sconfitto l'elementale, i PG avranno l'opportunità di esaminare il buco più da vicino, e chiunque segue le orme sporche di ruggine scopre che conducono al foro. Una volta giunti al cunicolo, i personaggi notano anche alcune impronte di mani, sempre coperte di ruggine, sulle pareti interne del pozzo. Sono state lasciate da Melengar quando ha utilizzato l'abilità *movimenti da ragno* del mantello dell'aracnide di Mandragola per scendere nella camera sottostante.

Il buco circondato dal muretto si rivela essere molto più profondo di quello che pensavate. Un cunicolo scende per una decina di metri e si apre in una stanza di qualche tipo. Altri 9 m più in basso c'è un mare di fuoco, con le fiamme che danzano e ondeggiando, gettando su per il condotto delle vampate di calore talmente forti da essere insopportabili persino a questa distanza.

#### Stanza n. 4 – Il guardiano di fuoco

Questa stanza non ha pavimento, ma uno stretto bordo ne cinge l'intero perimetro. Tutti quelli sul camminamento, oppure entro 3 m dalle fiamme, subiranno 1d10 danni da fuoco per round a meno che non siano in qualche modo protetti dal caldo intenso. Invece del pavimento, al centro della stanza c'è un portale semi-permanente per il Piano elementale del fuoco. Chiunque cade al suo interno, oppure ci si getta intenzionalmente o vola nella massa di fiamme, sarà trasportato a quel piano di esistenza e probabilmente verrà incenerito all'istante.

Tra le fiamme si muove un elementale del fuoco, che ha ricevuto l'ordine di attaccare chiunque entri nella stanza eccetto il druido guardiano della cripta. I PG che se ne vanno dalla camera non verranno disturbati. Come in precedenza, le dimensioni dell'elementale possono essere aumentate fino a 16 o 24 DV per adattarle alla forza del gruppo.

**Elementale del fuoco (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 12, pf 60, tpcCA0 10, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G12, Mor 10, PX 2.800].

Solo le armi magiche e gli incantesimi possono ferire l'elementale, che è completamente immune a tutte le forme di attacco affini al suo elemento. Qualsiasi avversario con immunità al freddo (come un drago bianco o un gigante dei ghiacci) subisce 1d8 ferite aggiuntive dall'attacco di questo elementale.

#### Stanza n. 5 – La bestia dall'aldilà

Mentre proseguite lungo il corridoio, allontanandovi dall'inferno che continua a infuriare dietro di voi, la qualità dell'aria diventa sgradevolmente peggiore. L'odore è differente da qualsiasi altro che avete mai sentito in passato e unisce i peggiori miasmi che potrebbero provenire in una torrida giornata estiva da una palude stagnante, un mucchio di concime e una fossa comune. Quando raggiungete la fine del passaggio, arrivate a una grande stanza che gradualmente si allarga fino a un'ampiezza di circa 15 m. L'estremità più lontana della sala si trova a oltre 18 m.

Eccetto per una breve rampa di scalini all'ingresso, la camera è piena di una pozza di fanghiglia disgustosa. Brandelli di sozzura non identificabile galleggiano in un'acqua verdastra, schiumosa e iridescente che gorgoglia come una zuppa ribollente, emettendo fumi tossici.

Questa stanza una volta ospitava un guardiano del Piano elementale dell'acqua in una pozza fredda e pulita, ma il demone della putrefazione (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) evocato da Melengar ha rapidamente eliminato la creatura e la sua sola presenza ha creato la fetida fogna che ora si presenta ai PG. I personaggi non saranno immediatamente in grado di stabilire se dall'altra parte della pozza c'è del terreno solido. Dall'ingresso sembra essere nulla più di una grande massa galleggiante di sporcizia imputridita. Tuttavia, prima che possano ispezionare ulteriormente la stanza, dovranno confrontarsi col demone che adesso infesta questo luogo. Anche se il mostro non è particolarmente intelligente, ha un'astuzia animalesca, perciò resterà in attesa sotto il pelo dell'acqua finché i PG non si avvicineranno abbastanza da poter essere attaccati.

**Demone della putrefazione (1)** [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 0, DV 16, pf 90, tpcCA0 8, Att 2, Fer 3d8/3d8 (tentacoli), TS G16, Mor 10, PX 5.100].

Se entrambi gli attacchi colpiscono un singolo bersaglio nello stesso round, la vittima è intrappolata e nel round seguente sarà trascinata all'interno del corpo del demone, dove comincerà a soffocare. Questa azione richiede un intero round per essere completata, durante il quale il mostro non può attaccare altri bersagli. Il prigioniero asfissierà in 2d4 round, a meno che il demone della putrefazione non sia ucciso o egli riesca a liberarsi da solo dalla massa che lo intrappola. Sfuggire da questa situazione aggrovigliata necessita di tre prove di Forza effettuate con successo, ognuna delle quali richiede un round (perciò un personaggio rimarrà sempre imprigionato per almeno tre round). Mentre si trova sul Piano materiale, il demone della putrefazione è vulnerabile soltanto alle armi magiche e dimezza i danni derivanti da tutti gli attacchi fisici. Ha un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il fuoco e subisce solo metà danno da questo tipo di attacchi. Gli attacchi basati sul freddo non gli causano nessuna ferita, ma la rallentano (come per l'incantesimo *lentezza*) per un round per livello dell'incantesimo.

Dopo aver sconfitto il demone, i PG saranno in grado di esplorare un po' più attentamente la stanza e scopriranno che il cumulo di immondizia più distante è in realtà una cengia rocciosa che spunta leggermente sopra la superficie dell'acqua.

Questa piattaforma di roccia è coperta dalla melma e dalla sporcizia lasciate dalla creatura demoniaca, che rendono leggermente instabili i vostri passi. I resti infranti di una piccola costruzione di pietre a secco che era stata eretta nel centro della cengia sono sparpagliati tutto intorno.



Da ciò che rimane del forziere di pietra, riuscite a stabilire che originariamente misurava circa 90 cm di lunghezza e 30 cm di larghezza, ed era formato da un singolo blocco di granito che era stato fuso con la roccia su cui poggiava. Scolpite sui muri dietro e sopra la struttura ci sono alcune iscrizioni, al momento rese illeggibili dalla poltiglia che le ricopre.

Una volta che le pareti verranno ripulite, le iscrizioni saranno svelate. Sono tracciate nelle rune del linguaggio segreto dei druidi e pertanto possono essere lette soltanto da un druido, a meno che non venga impiegato un qualche mezzo magico per tradurle. L'abilità di leggere i linguaggi dei ladri ha soltanto la metà della normale probabilità di successo e, anche in questo caso, la comprensione sarà approssimativa e incompleta. L'iscrizione dice...

“Sappiate che qui si trova il potere della corruzione incarnata, inviato su Haret dalla regina della decomposizione, e pertanto con il suo seppellimento rimarrà per sempre inavvertito dal mondo. Ancora una volta il ciclo attraversa la vita, la morte e la vita e così dovrà continuare nella sua simmetria da questo giorno fino alla fine di tutti i giorni, indifferente all'influenza corrotta dell'Uno.”

## CONCLUSIONE

Dopo aver scoperto la cripta vuota e aver tradotto le rune druidiche, i PG avranno completato questo modulo. A seconda di quanta parte della storia antica riguardante la Verga della Rovina il master decide di rendere “conoscenza comune”, potrebbero esserci diverse avventure successive con i PG che cercano di ottenere ulteriori informazioni su ciò che era custodito nel nascondiglio segreto. Il primo passo logico da fare è cercare di contattare uno dei druidi di alto rango nella zona e prendere informazioni su chi ha costruito la cripta e per quale motivo. Anche un consulto con un saggio o un esperto nel culto di Dionus potrebbe rivelarsi di aiuto per ottenere ulteriori dettagli sull'antica guerra tra i druidi e il culto di Pestula.

Durante questo periodo, Melengar starà segretamente ricostruendo e fortificando le catacombe sotto la sua fortezza distrutta, e comincerà a potenziare i culti nascosti di Pestula che stanno ancora operando clandestinamente in tutto il territorio. Focolai di virulente malattie inizieranno a manifestarsi “spontaneamente” attraverso il paese, e zombi e scheletri non morti saranno avvistati più di frequente quando il malvagio chierico e i suoi servitori daranno inizio alla loro campagna di terrore. I PG potrebbero avere a che fare con alcuni di questi problemi, e forse arriveranno anche al confronto diretto con una o più enclavi di seguaci di Melengar, prima di riuscire finalmente a raccogliere abbastanza informazioni per localizzare il rifugio segreto del sommo sacerdote e intraprendere una crociata per eliminarlo.

Nel seguito del modulo sono fornite delle informazioni sulla Verga della Rovina e su Melengar, nel caso in cui il master decida di sviluppare ulteriormente questa campagna per conto proprio, senza utilizzare i moduli successivi della saga di Pestula.

## FINALE ALTERNATIVO

Se il master sceglie di giocare questo modulo come un'avventura a sé stante, si suggerisce di effettuare le seguenti modifiche. Innanzitutto, ridurre il livello di Melengar al 13°. Ciò significa che non sarà in grado di lanciare incantesimi del 7° livello, per cui non potrà usare un *portale* per convocare l'elementale della terra e fargli distruggere lo spesso strato di roccia che racchiude la verga. Senza di essa, egli non potrà evocare il demone della putrefazione, il quale va quindi sostituito con un elementale dell'acqua con 12 DV, che sarà sotto il controllo di Melengar finché egli rimarrà nel corpo di Mandragola. Inoltre, l'abilità di possessione di Melengar va limitata in modo tale che, una volta che abbia preso il controllo di una persona, debba restare in quel corpo finché non sarà ucciso; quando ciò accadrà, non potrà comunque possedere nessun altro per almeno 24 ore. Viste queste limitazioni, si deve presupporre che Mandragola abbia portato la verga con sé alla cripta dopo aver scoperto il corpo di Plonius e sia stato dominato il giorno seguente.

Quando il gruppo scenderà nella stanza n. 4 (il guardiano di fuoco), è molto probabile che Melengar lo sentirà avvicinarsi e avrà già pronta una linea difensiva. In questo momento avrà gli attributi fisici del druido Mandragola e anche il suo mantello dell'aracnide. Se non dovesse rappresentare una minaccia sufficiente per i PG, l'aggiunta di un altro oggetto magico offensivo all'arsenale di Melengar potrebbe servire a renderlo un po' più pericoloso.

Se i personaggi hanno successo nello sconfiggere Melengar e nel recuperare la base della Verga della Rovina, potrebbero ritrovarsi in mano più di quello che si aspettano. Nel giro di altre 24 ore, lo spirito di Melengar sarà abbastanza riposato da poter effettuare un altro tentativo di possessione e, se i PG hanno tenuto la verga, uno di loro potrebbe essere un probabile bersaglio. Se ciò accade, il master deve ricordare che Melengar è molto intelligente e non attaccherà alla cieca. Avendo accesso alle memorie del personaggio, dovrebbe essere in grado di passare inosservato per un certo periodo di tempo. Il suo obiettivo primario sarà ancora quello di recuperare il resto della Verga della Rovina, e cercherà di convincere gli altri PG che questa dovrebbe essere rimossa dalla cripta e portata al sicuro.

## LA VERGA DELLA ROVINA

### Descrizione

La Verga della Rovina è un artefatto molto potente creato dalla dea Pestula con lo scopo di diffondere malattie e pestilenze sulla faccia di Haret. È un'asta di legno leggermente deformata lunga 45 cm e con alla base una grande gemma grezza di colore nero del diametro di quasi 4 cm. Nel cuore della gemma si intravede un debole bagliore che pulsa lentamente. Montato sulla cima della verga c'è un teschio in miniatura, del diametro di circa 12,5 cm, appartenente a qualche creatura sconosciuta. Il teschio ha un paio di corna ricurve simili a quelle di un ariete e la mascella allungata zeppa di affilati denti triangolari.

Al momento della creazione, la verga era molto più potente di adesso, ma quando è stata spezzata si è considerevolmente indebolita e, anche se è stata rimessa

insieme, non ha recuperato tutti i suoi poteri. Anche così, resta tuttavia un artefatto magico di origine divina, e i poteri e le abilità che conferisce a chi la impugna vanno ben oltre quelli di qualsiasi oggetto realizzato da mani mortali.

### Poteri ed effetti

- Chiunque tocca o viene toccato dalla Verga della Rovina (incluso il possessore) è infettato da una malattia debilitante che si manifesta in 1d4 giorni. Una volta che il morbo entra in azione, la vittima si indebolisce rapidamente e muore entro 1d6 giorni (durante il decorso, tutti gli attributi e i punti ferita si riducono progressivamente a zero). Chi viene ucciso da questo effetto resusciterà come zombi della verga (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) entro 24 ore, a meno che il corpo non venga cremato. Un incantesimo *cura malattia* lanciato da un chierico almeno del 12° livello fermerà il progredire dell'infezione, ma i punti di attributo e i pf già perduti potranno essere recuperati soltanto attraverso l'uso di un *ristorare*. Questa malattia debilitante permane in stato di incubazione se la vittima resta entro 18 m dalla Verga della Rovina, il che consente al suo possessore di rimanere in vita fino a quando mantiene il controllo dell'oggetto.
- Mentre impugna la verga, il possessore è anche in grado di controllare e comandare tutti i non morti nella sua visuale. Questo effetto ha la precedenza su qualsiasi altro tipo di controllo al quale i non morti potrebbero essere già sottoposti. I non morti molto intelligenti, come i vampiri e i lich, hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere sotto l'influenza dell'artefatto.
- Il possessore della verga è completamente immune agli effetti speciali o ai poteri delle creature non morte, inclusi il risucchio di energia, livelli di esperienza o forza, la paralisi, la nausea, la cancrena della mummia e lo sguardo del vampiro.
- Quando impugna la verga, il possessore può conferire al proprio tocco uno dei seguenti effetti: *causa ferite leggere*, *crea veleno* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa) o cancrena della mummia.
- Se il possessore della verga è un chierico di Pestula, i suoi incantesimi vengono potenziati in modo da essere sempre lanciati alla massima efficacia in termini di gittata, durata, area di effetto e risultati dei dadi (per esempio, un *causa ferite gravi* infliggerà sempre 14 punti di danno).
- Una volta al giorno il possessore può assumere *forma spettrale* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa) per un massimo di due ore.
- Una volta al mese il possessore può evocare un demone della putrefazione (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).
- Una volta all'anno il possessore può evocare un avatar della dea Pestula. L'incarnazione non è sotto il diretto controllo del proprietario della verga e non sarà necessariamente bendisposta nei suoi confronti.

### Melengar e la verga

Un'altra funzione della verga, anche se non era stata originariamente creata per questo scopo, è quella di servire come ricettacolo dello spirito del sommo sacerdote Melengar. Sotto molti aspetti, questo effetto è simile alla *giara magica*, anche se numerosi dettagli differiscono dal normale incantesimo dei maghi. Mentre si trova all'interno della verga, Melengar può percepire la forza vitale di qualsiasi creatura vivente dotata di intelletto che si avvicina entro 18 m dall'artefatto. È in grado di determinare la potenza (cioè il livello di esperienza o i DV) della forza vitale, ma non il tipo di creatura alla quale appartiene, né le abilità o capacità che possiede. Per questo motivo, un centauro con 4 DV viene identificato in maniera identica di un halfling ladro del 4° livello. Una volta che ha individuato una forza vitale, Melengar può tentare di impossessarsi della creatura. Per determinare se ci riesce, occorre confrontare il totale degli attributi mentali di Melengar (Int 16, Sag 18 e Car 16, per un totale di 50) con la somma degli stessi attributi del bersaglio. Se il punteggio complessivo di Melengar è più alto rispetto a quello della vittima, il tentativo ha successo, altrimenti fallisce. Finora il sommo sacerdote non ha mai incontrato qualcuno che non sia stato in grado di dominare, anche se il druido Mandragola si è rivelato un valente avversario.

Una volta impossessatosi di una creatura, Melengar ha accesso a tutte le sue conoscenze, memorie e abilità speciali. Pertanto, mentre è nel corpo di un ramingo del 10° livello, sarà in grado di usare le capacità di combattimento e di seguire tracce di quel personaggio, così come ogni sua altra abilità secondaria. Tuttavia, l'accesso a tali competenze richiede uno sforzo consapevole da parte di Melengar e non gli viene trasmesso automaticamente. Per questo motivo, mentre un vero ramingo potrebbe notare istintivamente una serie di orme in cui si imbatte, Melengar nel corpo di un ramingo non sarà in grado di accorgersene, a meno che non stia concentrandosi per usare in quel momento l'abilità di seguire tracce del suo ospite. Una volta che Melengar abbandona un corpo, perde tutte le abilità peculiari legate a esso ma, indipendentemente dalla creatura che sta attualmente controllando, conserva la sua capacità di lanciare gli incantesimi dei chierici, a patto che abbia un simbolo sacro e una voce in grado di pronunciare le parole magiche.

Anche se Melengar non ha ancora avuto l'opportunità di prendere possesso di un mago, se e quando ci riuscirà, scoprirà di avere anche l'abilità di accedere ai ricordi dell'ospite per lanciare e poi memorizzare nuovamente gli incantesimi dei maghi. Quando verrà a conoscenza di ciò, rappresenterà una minaccia ancor maggiore di quella che è già!

Gli attributi fisici della vittima (Forza, Destrezza e Costituzione) non cambiano, così come i suoi punti ferita, ma Melengar conserva i propri attributi mentali. Finché il corpo posseduto rimane in vita ed entro 18 m dalla verga, Melengar può mantenerne il completo controllo anche mentre dorme oppure è privo di sensi. Quando l'ospite muore o si allontana più di 18 m dalla verga, lo spirito di Melengar è costretto a tornare nell'artefatto. Il sommo sacerdote può abbandonare il corpo che sta possedendo in

qualsiasi momento per tornare nella Verga della Rovina, ma non può passare in un altro ospite senza prima rientrare all'interno dell'artefatto. Se una vittima è ancora viva dopo che Melengar si separa da essa, non si ricorderà nulla di quello che le è accaduto mentre era sotto l'influenza del malvagio chierico.

Ci sono due modi per "uccidere" definitivamente Melengar. Il primo è quello di distruggere la verga (vedi sotto). L'altro, più semplice, è di confinare l'artefatto in uno spazio extradimensionale ristretto (come per esempio una borsa conservante) o di trasportarlo su un altro piano di esistenza mentre lo spirito di Melengar non si trova al suo interno. In questo modo, il chierico non potrà tornare nella verga quando il corpo in cui si trova attualmente verrà ucciso e la sua anima verrà spedita nel reame di Pestula, così il suo regno di terrore avrà finalmente termine.

### Distruggere la Verga della Rovina

La Verga della Rovina è un artefatto di origine divina e non è vulnerabile ai mezzi di distruzione ordinari. (Come Melengar sia stato in grado di spezzarla innumerevoli anni fa è un mistero a tutt'oggi irrisolto.)

### PERSONAGGI NON GIOCANTI

**Grisham** (umano ramingo del 5° livello) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 5d8+5, pf 30, tpcCA0 16 (14 in mischia, 14 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS R5, Mor 9, PX 650, For 16, Int 10, Sag 16, Des 17, Cos 15, Car 10]. Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, **pugnale +2**, due accette, fionda (con 10 proiettili), arco corto (con 20 frecce corte).

Descrizione: Grisham è un giovane di non ancora trent'anni e di corporatura media. Ha i capelli lunghi raccolti in una coda e solitamente è calmo e riservato. È nato e cresciuto ai confini della Foresta Oscura, allevato da suo padre (un taglialegna) e dalla matrigna. Ha incontrato Plonius per la prima volta alcuni anni fa e i due sono subito diventati buoni amici. Plonius è stato il mentore di Grisham e gli ha insegnato a lavorare il legno e cacciare. Grisham è più a suo agio quando girovaga da solo, ma non ha problemi a visitare degli insediamenti se ne ha la necessità. In combattimento, preferisce combattere con due armi utilizzando un paio di accette che cura meticolosamente (e che di solito porta infilate alla cintura), ma è anche armato con una fionda, un pugnale magico e un arco corto.

**Plonius "il segugio"** (umano ramingo del 10° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 9d8+9+2, pf 55, tpcCA0 12 (10 in mischia, 9 a distanza), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS R10, Mor 10, PX 3.100, For 16, Int 10, Sag 16, Des 18, Cos 14, Car 10].

Incantesimi dei druidi (lanciati al 3° livello) (2): 1° livello: *localizza creatura*, *parlare con gli animali*.

Incantesimi dei maghi (lanciati al 2° livello) (1): 1° livello: *movimenti da ragno*.

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +3**, **spada +2**, **pugnale +2**, **lama danzante** (funziona come l'omonima spada), arco corto (con 20 frecce corte).

Descrizione: Plonius è un uomo di mezza età, sulla cinquantina, con dei ricci capelli marroni e una barba incolta

che inizia a ingrigirsi. È l'autoproclamato protettore dei contadini e degli abitanti dei villaggi che vivono nel territorio in cui si sposta e ha respinto con successo le intrusioni di diverse tribù di mostri umanoidi che hanno cercato di razziare gli insediamenti umani. Detesta particolarmente gli gnoll ed è disposto a tutto per sbarazzarsi di quelli in cui si imbatte. È un seguace del dio delle bestie (Faun) e predilige gli incantesimi che hanno a che fare con gli animali. In combattimento, solitamente combatte con la spada +2 come arma primaria e il pugnale +2, lama danzante nell'altra mano.



**Mandragola** (umano druido del 13° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 13d8, pf 50, tpcCA0 13 (14 in mischia, 12 a distanza), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS D13, Mor 11, PX 3.300, For 8, Int 15, Sag 18, Des 14, Cos 12, Car 16].

Incantesimi dei druidi (6+2/5+2/5+1/5+1/4/2/2): 1° livello: *intralciare* (x2), *invisibilità agli animali*, *localizza creatura*, *luminescenza*, *passare senza tracce*, *randello*

incantato (x2); 2° livello: *charme su persone e animali, cura ferite leggere, deformare il legno, foschia occultante, morte apparente, pelle coriacea, riscaldare il metallo*; 3° livello: *calappio, forma arborea, invocare il fulmine, pirotecnica, protezione dal fuoco, sciame d'insetti*; 4° livello: *cura ferite gravi, dispersione della magia, evoca creature silvane, passapianta, protezione dell'elettricità, terreno illusorio*; 5° livello: *crescita animale, muro di fuoco, piaga degli insetti, verghe ofidiche*; 6° livello: *evoca elementale del fuoco, trasporto via piante*; 7° livello: *dito della morte, tempesta di fuoco*.

Equipaggiamento: **armatura di cuoio +3** (nascosta nella stanza n. 1), **mantello dell'aracnide**, scimitarra, fionda (con 10 proiettili), randello.

Descrizione: Mandragola ha circa 60 anni, anche se è ancora forte e in eccellente salute. È un druido sin dall'età di 12 anni e ha raggiunto uno dei gradi più alti all'interno dell'ordine. Quando morì il precedente guardiano della Verga della Rovina, Mandragola si offrì volontario per prenderne il posto, pensando che avrebbe trascorso il resto della sua esistenza in tranquilla solitudine. La resurrezione di Melengar ha posto fino al suo pacifico "ritiro" e molto probabilmente anche alla sua vita. Le sue statistiche vengono fornite nel caso in cui il master decida di modificare il finale prestabilito dell'avventura o se, per un fortunato capriccio del destino, il druido riuscisse a liberarsi dell'influenza di Melengar.

**Melengar** (umano chierico di Pestula del 15° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA \*, DV \*, pf \*, tpcCA0 \*, Att \*, Fer \* o incantesimo, TS \* o C15, Mor 12, PX 3.300, For \*, Int 16, Sag 18, Des \*, Cos \*, Car 16].

\*: le statistiche indicate con un asterisco sono quelle del corpo di cui Melengar si è impossessato.

Incantesimi dei chierici (7+2/6+2/5+1/4+1/4/3/1): 1° livello: *comando (x2), cura ferite leggere (x2), individuazione della magia, luce (x2), resistere al freddo, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, blocca persone (x2), rallenta veleno, resistere al fuoco, scopri trappole, silenzio (x2)*; 3° livello: *animare i morti, arma possente, dispersione della magia (x2), preghiera, scaccia maledizione*; 4° livello: *cura ferite gravi (x2), individuazione della menzogna, neutralizza veleno, verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato, cura ferite critiche, rianimare, visione del vero*; 6° livello: *barriera di lame, guarigione (x2)*; 7° livello: *terremoto*.

Equipaggiamento: **Verga della Rovina**.

Descrizione: Melengar è uno degli uomini più malvagi che abbiano mai camminato sulla faccia di Haret. È un sommo sacerdote di Pestula, dea della decomposizione, della malattia e della morte, e uno dei suoi più devoti seguaci. Il suo unico scopo è quello di accrescere il potere della propria divinità sulle razze di Haret, attraverso la diffusione di caos e pestilenze.



## NUOVI MOSTRI

### Demone della putrefazione

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	16
Attacchi:	2 (tentacoli)
Ferite:	3d8/3d8
Tiri salvezza:	G16
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	5.100

Questa disgustosa creatura potrebbe essere descritta come la madre di tutti cumuli striscianti. Appare come un amorfo e torreggiante ammasso di materia organica in putrefazione, che raggiunge i 5-7 m di altezza e ha due tentacoli seghettati lunghi 5 m. È ugualmente a proprio agio sulla terra o nell'acqua, anche se nel piano di cui è originario preferisce vivere nei molti acquitrini e nelle paludi stagnanti che abbondano nel regno di Pestula. Non dimostra di possedere alcuna intelligenza e sembra essere motivata principalmente dal desiderio di incorporare altro materiale vivente all'interno della sua già considerevole massa.

In combattimento, il demone attacca colpendo con i suoi due tentacoli, ognuno dei quali causa 3-24 ferite se va a segno. Se entrambi gli attacchi colpiscono un singolo bersaglio nello stesso round, la vittima è intrappolata e nel round seguente sarà trascinata all'interno del corpo del demone, dove comincerà a soffocare. Questa azione richiede un intero round per essere completata, durante il quale il mostro non può attaccare altri bersagli. Il prigioniero asfissierà in 2d4 round, a meno che il demone della putrefazione non sia ucciso o egli riesca a liberarsi da solo dalla massa che lo intrappola. Sfuggire da questa situazione aggrovigliata necessita di tre prove di Forza effettuate con successo, ognuna delle quali richiede un round (perciò una vittima rimarrà sempre imprigionata per almeno tre round). Mentre si trova sul Piano materiale, il demone della putrefazione è vulnerabile soltanto alle armi magiche e dimezza i danni derivanti da tutti gli attacchi fisici. Ha un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il fuoco e subisce solo metà danno da questo tipo di attacchi. Gli attacchi basati sul freddo non gli causano nessuna ferita, ma lo rallentano (come per l'incantesimo *lentezza*) per un round per livello dell'incantesimo.

### Libellula gigante

Num. mostri:	1d6 (2d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	7
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	3d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	440

Le libellule giganti raggiungono una lunghezza di oltre 1 m. Quando volano, sono talmente veloci che in combattimento hanno un bonus di +2 all'iniziativa. Colpiscono il bersaglio con il morso e poi cercano subito di muoversi fuori dalla sua portata. Se una libellula gigante vince l'iniziativa, non può essere attaccata in mischia e tutti gli attacchi a distanza diretti contro di essa hanno una penalità di -4 al tiro per colpire. Se invece perde l'iniziativa, può essere attaccata normalmente in mischia, tuttavia gli attacchi a distanza sferrati contro di essa hanno una penalità di -2 al tiro per colpire.

### Ragno gigante, gladiatore

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) ragnatela 36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	8+8
Attacchi:	1 (morso o ragnatela)
Ferite:	2d6 + veleno o vedi sotto
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	VI
Punti esperienza:	1.820

Questi enormi ragni giganti di colore nero hanno le zampe molto lunghe e gli occhi rossi. Con un corpo che misura 6 m di lunghezza, il ragno gladiatore è un predatore aggressivo, che usa la sua tela viscosa per intrappolare le prede. La tela di questo ragno gigante, per chi ci finisce dentro, ha le stesse proprietà dell'incantesimo *ragnatela*. Può anche scagliarla, con gli stessi effetti, contro un bersaglio fino a 3 m di distanza, e la vittima di questo attacco si considera avere CA 9 (meno l'eventuale bonus della Destrezza). Un personaggio morso da un ragno gladiatore gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -2 o cade in coma per i prossimi 2d4 turni. Grazie alla loro capacità di cambiare il colore a seconda dell'ambiente e all'abilità di muoversi silenziosamente, riescono a mimetizzarsi e passare inosservati nell'80% dei casi e a sorprendere gli avversari con un risultato di 1-5 su 1d6.

### Zombi della verga

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	metà del movimento originale (vedi sotto)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	7
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.140

Quando una creatura muore a causa della malattia debilitante causata dal contatto con la Verga della Rovina, diventa un mostro non morto chiamato zombi della verga. La trasformazione avviene 24 ore dopo la morte, a meno

che il corpo della vittima non sia completamente cremato. Durante questo periodo, il solo metodo per riportarla in vita è usare entrambi gli incantesimi *resurrezione* e *ristorare* (un *rianimare* non funzionerà). Uno zombi della verga ha un aspetto simile a quando era vivo, ma molto più emaciato e scheletrico. La sua pelle è di tonalità grigio chiaro e gli occhi sono infossati e senza vita. Anche se non è lento come un normale zombi, è comunque più impacciato di un essere vivente e si muove a circa la metà della velocità di movimento di un tempo. Anche dopo la morte, le unghie di uno zombi della verga continuano a crescere e irrobustirsi, consentendogli di sferrare due artigliate per round che, grazie alla forza sovranaturale del mostro, hanno un bonus di +2 ai tiri per colpire e di +4 alle ferite inflitte.

La capacità più terribile di uno zombi della verga fa sì che qualsiasi creatura uccisa da questo mostro ritorni in vita nel giro di 24 ore sottoforma di normale zombi, a meno che il suo corpo non sia distrutto. Diversamente da ciò che accade per lo zombi della verga, tuttavia, le vittime uccise in questo modo possono essere rianimate o resuscitate normalmente, a patto che ciò avvenga entro 24 ore dalla morte.

Come tutti i non morti, lo zombi della verga 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.



---

## NUOVI INCANTESIMI

### Incantesimi dei chierici

#### Crea veleni

Livello: 4°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo è l'inverso di *neutralizza veleno*. L'incantatore avvelena una creatura o un oggetto toccato. La vittima deve immediatamente effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto, anche di natura magica, lo rende capace di avvelenare (con gli stessi effetti descritti in precedenza) la prima creatura che lo tocca. L'uso di questo incantesimo è considerato un atto caotico (malvagio).

#### Forma spettrale

Livello: 3°

Durata: 2 round per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo fa diventare incorporeo l'incantatore e a tutto il suo equipaggiamento. In *forma spettrale*, è vulnerabile soltanto agli attacchi magici, inclusi quelli sferrati con armi incantate. I non morti ignoreranno un individuo in *forma spettrale*, scambiandolo per uno spettro o un necrospettro, anche se un lich o un altro non morto speciale hanno diritto a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 per riconoscere gli effetti della magia. Finché l'incantesimo è attivo, l'incantatore può passare attraverso oggetti solidi e pareti, piccoli buchi, aperture strettissime e persino delle semplici crepe, portando con sé tutto il suo equipaggiamento. Tuttavia, non è in grado di volare a meno che non utilizzi degli espedienti magici. Una creatura in *forma spettrale* non può attaccare né interagire con gli oggetti e gli esseri fisici sul Piano materiale, ma può farlo normalmente se questi esistono anche sul Piano eterico. Un incantesimo *dispersione della magia* lanciato con successo costringe un individuo in *forma spettrale* a riassumere quella normale. L'incantatore può far terminare gli effetti di questa magia in qualsiasi momento.

## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan 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.

Dragonfly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, 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](http://www.goblinoidgames.com).

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

Cover art by kalhh, CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) Public Domain Dedication: <https://pixabay.com/en/forest-monk-night-mystical-lantern-2903238/>.

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

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

CHDDP1 La Cripta del Male è Aperta, copyright 2018 Chimerae Hobby Group. Author Keven Simmons.

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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