

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Il Ritorno dell'Usurpatore di Lorenzo Volta



Copertina: Pete Linforth
Illustrazioni: Jason Glover, Jeff Freels,
Miguel Santos, William McAusland
Mappe: Lorenzo Volta
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.

© 2024 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX11 - 1ª Edizione - Giugno 2024

INDICE

Introduzione	4
Il regno di Khalintra	4
Background dell'avventura	5
Capitolo 1: Kethboro	6
Capitolo 2: Yloren	11
Capitolo 3: le Cripie di Pietra	18
Personaggi non giocatori	26
Nuovi mostri	28
Nuovi oggetti magici	28
Nuovi incantesimi	28
Appendice 1: punti di interesse a Yloren	30
Appendice 2: indizi manoscritti	34

Mappe

Mappa 1 - Regno di Khalintra	36
Mappa 2 - Bottega di Rockwood	37
Mappa 3 - Covo dei predoni	37
Mappa 4 - Casa di Gain Vahander	38
Mappa 5 - Depositi Conway	38
Mappa 6 - Cripta dell'eroe dimenticato	39
Mappa 7 - Città di Yloren	40

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Preparazione per il master

Quest’avventura per 4-6 personaggi di 6°-8° livello (tra i quali almeno un ladro) è ambientata nel regno di Khalinthra. Proporrà ai giocatori un contesto non solamente d’azione ma anche investigativo. Dovranno pertanto agire non soltanto con la forza bruta ma anche con l’astuzia e il ragionamento per risolvere molte delle situazioni in cui si ritroveranno. Non sarà facile nemmeno per il master, che dovrà stare molto attento a non tradirsi nella narrazione cercando di seminare indizi veritieri e fuorvianti, dicerie e fatti autentici. Molto del divertimento sia dell’una che dell’altra parte dipenderà dalla buona riuscita di questo “gioco delle parti”.

A questo scopo si raccomanda di leggere per bene l’avventura e la sezione seguente, ponendo di volta in volta particolare cura nel preparare opportunamente gli incontri che i personaggi faranno. Solo in questo modo potranno cogliere gli indizi seminati nel coro della trama e arrivare a dipanare il bandolo della storia.

IL REGNO DI KHALINTHRA

Il regno di Khalinthra (fare riferimento alla mappa 1) è una monarchia ereditaria retta fin dalla sua fondazione dalla casata dei Werdneth. È diviso in sei regioni, ognuna delle quali governata da un Signore che deve giurare fedeltà al sovrano. Egli si occupa di riscuotere le tasse, far rispettare le leggi e amministrare la giustizia in nome del Re, ed è aiutato dalle Milizie Reali nel mantenimento dell’ordine pubblico.

È un paese prospero e ricco grazie alla sua rilevante attività produttiva e commerciale. Ogni regione ha sviluppato un proprio settore economico, contribuendo a diversificare e arricchire l’economia nazionale. La capitale è il principale porto commerciale e centro nevralgico della vita politica del paese: vi hanno sede tutti i casati più nobili, ricchi e influenti del regno ed esporta merci di ogni tipo verso gli altri stati e paesi del continente. Il distretto centrale è il granaio della nazione con le sue ampie pianure coltivate o adibite al pascolo. La città di Yloren è il crocevia dei commerci dell’intero regno e da essa si dipartono le strade che collegano tutti i centri abitati del paese. La Marca Settentrionale, prevalentemente boscosa, vive di caccia e commercio di pelli e legname. La Marca Occidentale è nota soprattutto per gli splendidi manufatti di artigianato che la sua popolazione riesce a produrre. Nelle terre di confine e alle pendici dei monti vagano bande di predoni e

malintenzionati di ogni tipo. La Marca Meridionale occupa un esteso altopiano a ridosso dei monti e la principale attività è quella mineraria. La Marca Orientale ha il secondo porto commerciale del paese e ha inoltre fertili campagne con coltivazioni di vario tipo.

Viandanti e avventurieri possono attraversare liberamente il regno ma devono rispettare le leggi e non opporre resistenza di fronte alle Milizie Reali in caso di fermo, interrogatorio o arresto. In caso contrario l'atto sarà considerato un reato di "lesa maestà" e "ribellione", e come tale punito con la pena capitale eseguita seduta stante dal più alto ufficiale in grado.

Storia

Il Khalinthra odierno sorge sul territorio di quella che era in origine l'omonima nazione elfica fondata più di 2.500 anni fa. Quasi tutto il territorio dalle pendici dei monti fino al mare era ricoperto da un enorme bosco, la foresta di Ylorien. La civiltà elfica prosperò per molti secoli fino alla Grande Invasione delle tribù di umanoidi, che scendendo dai Monti Tempesta si spinsero verso valle saccheggiando il regno, bruciando i boschi e massacrando le popolazioni elfiche. Dopo un secolo di guerre gli elfi stremati e decimati ebbero un aiuto inaspettato: provenienti da terre al di là del mare, gruppi di umani in fuga dalla loro patria d'origine approdarono sulle coste nella zona compresa tra le odierne Darenport e Falaar, stabilendovi piccole colonie. Gli elfi li accolsero amichevolmente nella speranza di poter avere un nuovo alleato nelle guerre contro gli invasori. I coloni utilizzavano possenti armi d'acciaio mai viste dagli elfi e fra di essi vi erano potenti stregoni che potevano lanciare terribili e distruttivi incantesimi. Dopo qualche decennio, in una grande battaglia alle pendici dei Monti Tempesta, le orde umanoidi furono finalmente sconfitte e si dispersero al di là della catena di alture. I vincitori strinsero un accordo di pacifica convivenza e mutuo soccorso, facendo partire da quella data un nuovo calendario per il calcolo degli anni: iniziò così l'anno 0 del calendario Khalinthriano (CK) che inaugurò un periodo di pace e prosperità sia per gli elfi che per le colonie degli uomini. Ma con il passare del tempo e delle generazioni le cose cambiarono: gli uomini crescendo in numero ed espandendo le loro attività commerciali divennero sempre più avidi di terre, disboscavano grandi aree di foresta nelle terre centrali di Khalinthra per far spazio alle attività agricole e ai pascoli. Dell'antica foresta di Ylorien rimasero solo alcuni boschi sparsi. Gli elfi, inorriditi e decisi a impedire l'espansione degli uomini, si rivoltarono e diedero battaglia. Dopo alcuni anni di sanguinose guerre ciò che rimase dell'antico popolo fu una sparuta minoranza, che venne costretta a sottomettersi o ad andarsene. La maggior parte scelsero di vivere da reietti nascondendosi in ciò che rimaneva della loro foresta. Nell'anno 250 CK fu fondato il regno di Khalinthra a opera di un giovane generale della milizia di Darenport, Raendher Werdneth. Egli espanse il suo dominio su tutte le terre del Khalinthra potenziando le fortificazioni delle città di Darenport, Yloren e Falaar, e ponendo le basi per la successiva espansione e unificazione del regno per mano dei suoi discendenti. Nell'anno 378 CK la Regina Gadryl I Werdneth, detta "Flagello degli Elfi", completò il processo annettendo le

terre attorno a Wilfren e alla Foresta dell'Ombra, cacciando i discendenti degli ultimi elfi ribelli che vi si erano rintanati.

Nel 516 CK Re Danyer "il Saggio" diede inizio all'attuale suddivisione amministrativa del regno in sei regioni, per meglio governare il territorio tramite persone di propria fiducia che rappresentassero l'autorità reale nei principali distretti. Nel 708 CK la giovane regina Gadryl II, da poco salita al trono, si trovò alle prese con la ribellione di Urgath l'Usurpatore. Militare esperto e ambizioso, egli prese il controllo della città di Yloren e cominciò a radunare attorno a sé un esercito mettendo a ferro e fuoco le terre circostanti per poi puntare su Darenport. Ma la Regina Gadryl riuscì a spingere alla ribellione l'intera popolazione civile: gente comune giunse da ogni parte del regno per difendere il proprio sovrano e impedire l'ascesa del brutale usurpatore. Nel giro di un anno il suo esercito fu decimato e sconfitto, la Regina stessa guidò personalmente le sue truppe di volontari accanto alle milizie regolari, ponendo l'assedio finale alla città di Yloren. Appena prima che arrivasse l'ordine di attacco, i portoni della città si spalancarono e una fila di soldati con l'uniforme recante una testa di lupo a fauci aperte e sanguinanti, simbolo dell'usurpatore, sfilò disarmata e inerme davanti alle armate reali seguita dalla popolazione della città, che ribellandosi era riuscita a fermarli. Di Urgath non si trovò però più traccia, svanito nel nulla. Secondo alcuni riuscì a fuggire e a salpare per le terre al di là del mare, secondo altri valicò i monti fuggendo in luoghi lontani. Altri ancora ritengono che sia ben nascosto e che prima o poi ritornerà a reclamare il suo regno. Da allora la Regina Gadryl II avviò una seria ristrutturazione dell'apparato militare e governativo: istituì la leva militare per ogni giovane maschio oltre il ventunesimo anno di età e consentì ai più abili e capaci soldati di salire fino ai più alti gradi indipendentemente dalla loro estrazione sociale. Aumentò il numero di effettivi dislocando truppe in ogni regione in affiancamento ai signori locali e attribuendo loro il potere di far rispettare la legge in nome del sovrano. Iniziò così un nuovo periodo di pace e prosperità per la nazione fino a oggi.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

Gli eventi si svolgono nell'anno 748 CK. In un caldo pomeriggio estivo i PG staranno percorrendo la strada che, valicando i monti Tempesta attraverso il Passo Keth, conduce fino a Kethboro (in alternativa, il master può posizionare l'inizio dell'avventura sulla strada che dal Passo del Lupo porta a Wilfren). Qui si imbattono in giovane guerriera che sta lottando coraggiosamente per difendere l'amica stesa a terra da un attacco di creature umanoidi. Questo è il pretesto, se i personaggi vorranno aiutarle, per far fare loro la conoscenza di questo importante personaggio che è, sotto mentite spoglie, nient'altro che la figlia della Regina Gadryl II, Isendyl Werdneth. Condotta a Kethboro l'amica ferita, le loro strade si divideranno e i PG potranno recarsi alla bottega di Helmer Rockwood, emporio che verrà indicato loro da Isendyl o da qualche passante come tra i migliori per varietà delle merci e rapporto qualità-prezzo. Al loro arrivo, gli avventurieri scopriranno il cadavere del mercante, venendo in un primo tempo ritenuti coinvolti nel delitto ma poi – proprio grazie all'intervento di

Isendyl – scagionati. Quest'ultima spigherà loro chi sia in realtà e come sia in missione per indagare su strani fatti che avvengono da queste parti, a seguito di informazioni giunte dalla rete di spie reali sparse in tutto il regno. Indagando sull'omicidio, i PG troveranno indizi che conducono a un commerciante di Yloren, ma proprio in quella i superstiti di una carovana del mercante arriveranno alla bottega, riferendo di essere stati attaccati da una banda di predoni e che il loro carico è stato saccheggiato. I personaggi potranno scegliere se accettare di organizzare una spedizione a caccia dei predoni o recarsi a Yloren. Se decideranno di mettersi sulle tracce dei predoni, giunti al loro covo troveranno prove di collegamenti tra la banda e il commerciante di Yloren.

Qui recatisi, verranno a conoscenza di un'organizzazione sediziosa il cui obiettivo sembra essere il riportare al potere un condottiero ribelle sconfitto alcuni anni addietro, Urgath L'Usurpatore. Il mercante sospetto è un membro dell'associazione e indagando su di lui i PG si convinceranno che sia il mandante dell'omicidio di Kethboro. In realtà, altre forze molto più losche e malvage appartenenti a tale organizzazione stanno tramando nell'ombra con fini molto peggiori e, proprio seguendo gli indizi trovati, i personaggi potranno, se saranno abili, fare la terribile scoperta: un piano per assassinare il re e mettere al suo posto il redivivo condottiero! In tal caso, Isendyl correrà a Darenport per sventare il tentativo di assassinio mentre i PG, rimasti a Yloren, dovranno mettersi sulle tracce del gruppo eversivo che intende rapire Lord Themblir Merithas, comandante delle forze militari della città, per riportare in vita il condottiero. Se invece i personaggi falliranno nel compito di scoprire la verità, l'organizzazione – vistasi smascherata – cambierà i propri piani e, rinunciando all'assassinio del re, darà invece corso al rapimento di Lady Sauvenee Rhyal, Signora di Yloren, per riportare in vita il condottiero.

Ai vertici dell'organizzazione vi è infatti un perfido Negromante, mago personale e consigliere dell'Usurpatore all'epoca della ribellione, che ha architettato un diabolico piano per destabilizzare il regno. Questi, servendosi delle sue arti arcane e immonde e di un potente oggetto magico, non appena capì che la sconfitta era ormai inevitabile convinse Urgath a sottoporsi a un processo per separare la sua anima dal corpo e intrappolarla. In questo modo avrebbe potuto attendere il momento più opportuno per farla reincarnare in nuovo corpo. Fuggì quindi dalla città assediata e si nascose in una località nota come Cripte di Pietra, fondando una setta di fanatici devoti alla causa, l'ordine dei Lupi Scarlatti. Gli avventurieri dovranno infine penetrare nel covo della setta, la tomba di un eroe ormai dimenticato, farsi largo tra creature mostruose, pericoli e folli fanatici per fermare l'abominio che sta per compiersi.

CAPITOLO 1: KETHBORO

Un incontro fortuito

Il gruppo si troverà in viaggio verso Kethboro, lungo la strada che attraverso il passo Keth valica i Monti Tempesta.

Dopo esservi lasciati alle spalle i valichi e i pendii dei monti, state procedendo lungo la via che si snoda ai margini settentrionali delle lande rocciose, diretta verso Kethboro.

È un placido pomeriggio estivo, le enormi rocce arroventate dal sole di questo paesaggio grigio e monotono vi stanno facendo sudare come se foste nel bel mezzo dell'inferno. D'un tratto, un ahimè troppo familiare rumore vi mette sul chi vive: un clangore di lame d'acciaio proviene dal lato fuori vista di un gigantesco masso davanti a voi, segno inequivocabile di una battaglia in corso.

Dall'altro lato della roccia la scena che si parerà davanti al gruppo è quella di due donne, una stesa a terra e l'altra in piedi con le spalle rivolte alla roccia intenta a combattere cinque grosse figure che l'hanno accerchiata. Poco più in là il cadavere di un'altra creatura giace riverso a terra. Nonostante l'inferiorità numerica e l'evidente difficoltà della compagna in apparenza priva di sensi, la donna lotta con coraggio e determinazione, e con la competenza di un abile spadaccino. Si tratta di Isendyl Werdneth e della sua compagna Aleyna di Glymwir (si vedano le relative statistiche nella sezione relativa ai PnG). Gli attaccanti sono degli orchi rinnegati che combattono agli ordini di un capo.

Orco capo (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 7, pf 40, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d10/1d10 (randello), TS G7, Mor 10, PX 790].

Orchi (4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].



Il probabile scontro non dovrebbe concludersi con l'uccisione dei PG, ma con la sconfitta o messa in fuga dei predoni. Isendyl è una formidabile combattente e, se la battaglia dovesse volgere al peggio, il master dovrebbe effettuare una prova di morale per i nemici. Aleyna potrebbe riprendere momentaneamente i sensi e intervenire, anche se con molta difficoltà, per cambiare le sorti dello scontro.

Una volta che i predoni saranno stati sconfitti, i PG potranno presentarsi e dialogare con Isendyl, la quale non rivelerà il proprio nome né quello dell'amica, ma si presenterà come Sheileen e come Amber la sua compagna. Racconterà ai personaggi di trovarsi da queste parti a caccia di una banda di predoni che erano stati segnalati in zona e sui quali era stata messa una taglia dalla Signora della Marca Occidentale in persona, ma di essere stata invece sorpresa da un altro gruppo dei tanti che infestano la regione. Chiederà aiuto per l'amica, in special modo se nel gruppo è presente un guaritore. Aleyna/Amber riprenderà coscienza dopo poco se curata (a meno che non lo abbia già fatto), ma sarà debole e disorientata e sarà perciò necessario condurla fino in città. Isendyl accetterà di ritornare verso Kethboro assieme ai PG e non si lascerà sfuggire l'occasione per chiedere loro dove siano diretti e quali affari li conducano in queste aspre terre.

Nelle taverne dei villaggi lungo la via, i PG saranno venuti a conoscenza che le terre nei dintorni di Kethboro pullulano di predoni e tagliagole e sono stati attirati dalle laute taglie sulle loro teste (a discrezione del master, è possibile trovare motivazioni o agganci diversi). Se i personaggi chiederanno indicazioni utili su dove alloggiare e far compere una volta giunti in città, Isendyl li indirizzerà in particolare verso l'emporio di tale Elmer Rockwood per l'acquisto di rifornimenti ed equipaggiamento. Inoltre, consiglierà loro di provare "La Stamberg" se avranno bisogno di trovare vitto e alloggio in città e "La Taverna del Gufo" se vorranno sciacquarsi la bocca, chiacchierare o domandare informazioni. Sconsiglierà invece il "Rifugio del Tagliagole", in quanto frequentato dalla peggior feccia della città. Comunque, non appena arrivati in città, saluterà velocemente il gruppo e si dirigerà verso il più vicino tempio per far prestare le necessarie cure all'amica. Il master consenta a questo punto ai PG, se lo vorranno, di recarsi in giro per la città e parlare con la gente per avere informazioni di vario tipo, in particolare sulle bande di predoni e le taglie poste su di loro. Di seguito viene proposta una tabella delle dicerie e informazioni che può essere usata allo scopo.

Informazioni o dicerie a Kethboro

1d20	Informazione ottenuta
1-3	C'è una taglia di 2.000 monete d'oro sulla testa di Gurthan l'Orbo.
4-5	I predoni stanno mettendo a segno colpi ai danni delle carovane di mercanti.
6-7	La figlia di Jeffrich è stata avvistata col gran sacerdote del tempio.
8-9	Al santuario di Bellar si vendono indulgenze.
10-11	Si sono verificati scontri tra i soldati e una banda di predoni appena due giorni fa.
12-13	Althman Steeliron ingaggia avventurieri per scortare le carovane dei mercanti.
14-16	Al Rifugio del Tagliagole si punta forte ai dadi e alle carte.
17-19	I predoni delle lande rocciose si stanno spingendo fin nei dintorni della città.
20	Spie reali sono infiltrate nella città.

Un omicidio misterioso

A un certo punto i PG decideranno di recarsi dal mercante indicato loro da Isendyl, oppure da qualche altra persona incontrata in città. Leggere quanto segue:

Seguendo le indicazioni fornitevi, localizzate la bottega che stavate cercando. Un'eloquente insegna con una pietra e un bastone e la scritta "Emporio di Rockwood" vi informa che siete giunti a destinazione. Spingete il portone incastonato nell'elegante facciata di legno e mattoni dell'edificio e uno squillante scampanello annuncia al proprietario l'arrivo di nuovi clienti. Subito dopo potete udire un sordo tonfo, seguito entro qualche secondo da un rumore di vetri infranti. Perplessi, vi guardate negli occhi in attesa di veder comparire il padrone di casa.

Naturalmente non arriverà nessuno, per quanto i PG possano aspettare. Trascorso un po' di tempo, potrebbero voler andare a vedere cosa sia successo. Se preferissero non intromettersi, potrebbero venir coinvolti loro malgrado dall'arrivo di uno dei garzoni di bottega dal retro, il quale giungerà comunque poco dopo anche nel caso in cui i personaggi decidano di indagare. Se opteranno per recarsi nel retrobottega, leggere il testo seguente. Fare riferimento alla mappa 2 per una pianta sommaria del negozio (i dettagli delle altre stanze sono a discrezione del master).

Scostando l'anta di una porta semichiusa, entrate in un magazzino pieno di merci di vario tipo accatastate dappertutto. Alcune cassette giacciono rovesciate sul pavimento assieme ai frantumi del vetro di una lanterna. Al centro di questo caos, un corpo giace riverso a terra con un grosso coltello piantato nella schiena. Una pozza scarlatta si allarga sul pavimento al fianco del cadavere. Il malcapitato regge stretto nella sua mano un foglio di pergamena. Sul lato posteriore della stanza, una porta aperta dà nella via retrostante.

Il corpo – che si trova nel punto indicato con la "X" sulla mappa 2 – è quello di Elmer Rockwood, il proprietario della bottega. Se i personaggi tenteranno di soccorrerlo, si accorgeranno che non v'è più nulla da fare: il poveretto è spirato. Se guarderanno nel vicolo retrostante potranno osservare un normale via vai di gente intenta ai propri affari, ma nessun individuo in fuga o particolarmente sospetto. Se esamineranno il pugnale, potranno notare che l'elsa è adornata dall'effigie di un lupo. Se vorranno dare un'occhiata al foglio, il master dovrà consegnare ai giocatori la lettera di credito (vedi appendice 2) che scadrà fra tre giorni. Dopo qualche minuto, da una porticina laterale uscirà uno dei garzoni di bottega il quale, inizialmente stupito e perplesso, lascerà cadere con un grido ciò che aveva in mano e fuggirà urlando per strada all'assassino. Gli strilli del commesso richiameranno un manipolo di soldati che passavano per la via, i quali arresteranno i PG con l'accusa di aver ucciso il pover'uomo e infranto diverse altre leggi del regno – cosa che senz'altro, dopo il giudizio del Signore della Marca, varrà loro la pena capitale. Se tentassero di fuggire dall'ingresso della bottega, i personaggi non andranno comunque molto lontano in quanto un

piccolo gruppo di soldati aggirerà l'edificio e li noterà, richiamando anche altre pattuglie tra quelle che presidiano le strade della città.

Sarà proprio nel momento in cui i soldati accenneranno a partire con i prigionieri per condurli in carcere, che una figura si farà avanti sgomitando tra la folla radunatasi lì intorno: Isendyl Werdneth. Leggere quanto segue:

Vi ritrovate in ceppi pronti per essere condotti dalle guardie in carcere, quando una voce piuttosto familiare proveniente da qualche parte in mezzo alla folla grida: "Capitano! Capitano! Vi prego, in nome di sua maestà, fermatevi subito!". Stupiti, vedete comparire nientemeno che Sheileen. Gli stessi soldati, fermatisi, la osservano perplessi. Non vi capacitate di come possa rivolgersi loro con un fare di apparente comando. Avanzando verso di voi, toglie l'elmo che le cingeva il capo, scoprendo la bionda capigliatura. A quel gesto, un lampo di sorpresa ancora più grande fa spalancare gli occhi delle guardie. "Capitano, sono Lady Isendyl, figlia di Gadryl II e in suo nome vi chiedo di liberare gli stranieri che avete appena fatto prigionieri!".

A queste parole le guardie, seppure riluttanti, obbediranno all'ordine. Il capitano proverà a spiegare le circostanze nelle quali ha colto i PG, ma Isendyl spiegherà che non avrebbero potuto essere loro gli autori dell'omicidio in quanto non conoscevano il mercante e vi erano stati indirizzati proprio da lei stessa per provvedere a procurarsi dell'equipaggiamento. Hanno infatti viaggiato insieme, separandosi solo poco prima, non appena arrivati in città. Isendyl informerà anche il comandante che sarà ora lei a occuparsi del caso e a raccogliere la testimonianza dei personaggi su quanto accaduto.

I soldati si accomiateranno dopo un po', lasciando la donna con i PG, i quali a questo punto potranno voler sapere come mai si sia presentata loro sotto falso nome, chi sia in realtà e come mai si trovi qui. Il master dovrà dosare le risposte, in quanto Isendyl in qualità di spia della madre si muove molto cautamente, ma dovrà ai personaggi un minimo di verità, avendo gettato la maschera sulla propria identità. Potrà spiegare loro di essere stata incaricata di indagare su voci riguardanti strani fatti che pare stanno accadendo da queste parti: incursioni di briganti, attacchi di predoni dalle Lande Rocciose a carovane di mercanti, ecc. Se i PG avranno trascorso sufficiente tempo in città da fare qualche domanda in giro, potrebbero anche aver sentito storie simili. In ogni caso Isendyl rimarrà sul vago in merito a come abbia ottenuto queste informazioni. Chiederà loro di aiutarla ancora una volta, offrendo eventualmente una ricompensa di qualche tipo, dal momento che potrebbero essere gli unici testimoni del delitto e il suo sospetto è che tale omicidio possa essere collegato ai fatti per cui lei si trova qui. Se i personaggi accetteranno, esaminerà insieme a loro la scena del crimine facendo domande in merito e provando a formulare ipotesi sulla dinamica. Se i PG le mostreranno la lettera di credito trovata nelle mani del cadavere – sempre che non si trovi ancora nella stanza – potrebbero a questo punto avere un possibile movente (il debito contratto) e un possibile mandante (Gain Vahander, commerciante e cambiavalute di Yloren) per l'omicidio.

Mentre staranno facendo queste considerazioni, udiranno il portone dell'emporio aprirsi improvvisamente e violentemente. Quando si recheranno in bottega per vedere cosa stia succedendo leggere quanto segue:

All'ingresso del negozio vedete due persone male in arnese, evidentemente stremate e ferite. Una di esse stramazza in ginocchio non appena vi vede comparire e con voce flebile invoca: "Aiuto! Per pietà un sorso d'acqua...dobbiamo...padron Rockwood... deve sapere!", e così dicendo sviene. Il suo compagno gli si avvicina, osservandovi con sguardo speranzoso.

Isendyl accorrerà immediatamente per soccorrerli, probabilmente seguita dai PG (il master valuti la loro reazione). I nuovi venuti sono i soli superstiti di una carovana del mercante in viaggio verso Kethboro proveniente da Yloren con un carico di merci da Falaar. L'uomo caduto a terra è semplicemente svenuto e si riprenderà dopo un minimo di cure. Quando si saranno ripresi, se verrà loro chiesto cosa sia successo, i nuovi arrivati racconteranno di essere stati attaccati nei pressi del bosco Keth da una banda di predoni umanoidi sbucati fuori all'improvviso, quasi si aspettassero il loro arrivo. Naturalmente chiederanno notizie del loro padrone e rimarranno sconvolti nell'apprendere della sua prematura fine. Isendyl si convincerà una volta di più che quanto accaduto e gli strani fatti su cui sta indagando siano legati fra loro.

"Ascoltate..." dice Isendyl. "Ho sempre più il sospetto che abbiamo scoperchiato un nido di serpenti, e non uno qualunque. Gli attacchi alle carovane sono proprio tra le voci che mi sono state riferite e per le quali sto indagando. Non che sia strano per queste zone, è risaputo che le Lande Rocciose sono popolate da bande di predoni, mostri e umanoidi, ma la presenza dei soldati di pattuglia, specie lungo la via verso Darenport, è un buon deterrente e da diverso tempo ormai si può percorrerla in relativa sicurezza. Ciò che più di tutto mi preoccupa è quanto hanno affermato questi due poveretti, ovvero che i briganti parevano quasi essere in attesa del loro arrivo: questo presuppone che ne siano stati informati e, provenendo la carovana da Yloren, mi chiedo se non sia proprio da lì che queste informazioni siano giunte." E con sguardo allusivo, solleva la pergamena trovata sul cadavere del mercante. "Ora, il punto dell'attacco è a una giornata buona di cavallo da qui, lungo la via. Sarebbe importante poter indagare sull'attacco e seguire, se ve ne sono, eventuali tracce lasciate dai predoni. Ma nello stesso tempo non vorrei che si raffreddasse anche la pista a Yloren... ho la sensazione che sia opportuno recarsi quanto più velocemente possibile laggiù per indagare. La mia amica non si è ancora ripresa del tutto, ve la sentireste di aiutarmi?".

Il master deve lasciare ai PG il tempo di poter discutere e valutare la proposta di Isendyl. La sua intenzione, se acconsentiranno, sarebbe quella di mandare loro sulle tracce dei banditi e recarsi quanto più velocemente possibile a Yloren, dove li attenderà tra qualche giorno. Occorre

consentire al gruppo la possibilità di confrontarsi su questo piano d'azione e, se lo riterrà il caso, di suggerire eventualmente un'inversione dei compiti. I personaggi potrebbero, per esempio, dire che in quanto sconosciuti sarebbero avvantaggiati nell'indagare e fare domande in giro in città. Peraltro, Isendyl ha una maggior conoscenza dei luoghi e delle situazioni e potrebbe riuscire nell'impresa più velocemente. Se i PG decideranno di accettare il suggerimento di Isendyl, proseguire per intero con la sezione successiva "Caccia ai predoni" altrimenti, dopo aver percorso assieme il primo pezzo di strada fino al luogo dell'aggressione, i PG e Isendyl si separeranno dandosi appuntamento dopo una settimana a Yloren. Passare direttamente al Capitolo 2: Yloren.

Caccia ai predoni

Sarà fondamentale che i PG siano muniti di cavalli viste le distanze e i tempi di percorrenza. Se già non ne possiedono, Isendyl insisterà molto su questo punto (e il master con lei). Inoltre, sarà importante avere scorte d'acqua e ripari per la notte in considerazione del periodo (estate) e delle peculiari condizioni del terreno (una landa brulla e desertica disseminata di rocce).

Quando il gruppo si metterà in marcia, uscirà dalla città seguendo la via che conduce a Yloren passando attraverso il bosco Keth. Dopo una giornata di viaggio giungerà al punto in cui la carovana di Rockwood ha subito l'attacco dei predoni.

Giungete in prossimità di alcune grosse rocce ai margini del sentiero. Sparsi intorno potete vedere i resti sfasciati e bruciati di alcuni carri, i cadaveri di uomini e le carcasse dei cavalli smembrate su cui stanno banchettando corvi e avvoltoi. Un fetido odore di carne in decomposizione misto a fumo pervade la zona e si fa più acre man mano che vi avvicinate. A un certo punto gli uccelli, disturbati, si alzano contemporaneamente in volo.

Avvicinandosi ai resti, i personaggi potranno notare che i cadaveri degli uomini e le carcasse dei cavalli mostrano evidenti segni di smembramento e morsi di creature, come se non fossero stati solo corvi e avvoltoi a cibarsene. Inoltre, se qualche PG ramingo con l'abilità seguire le tracce (o in alternativa Isendyl stessa) dichiarerà l'intenzione di perlustrare la zona, potrà osservare sul terreno piatto e polveroso, ormai quasi cancellate, impronte e segni di un gruppo di creature dirette a sud verso le Lande Rocciose. A questo punto i PG e Isendyl potranno dividersi come concordato. Nel caso siano gli avventurieri a proseguire verso Yloren, la ragazza si metterà sulle tracce dei predoni; altrimenti saranno i PG ad addentrarsi nelle lande. In questo caso, Isendyl raccomanderà loro ancora una volta di fare attenzione al terreno brullo ma disseminato di rocce dietro le quali il pericolo può sempre essere in agguato. Inoltre, sarà consigliabile viaggiare nelle prime ore della mattina o del tramonto evitando quelle più calde e la notte. In considerazione di ciò, l'attraversamento delle terre brulle sulle tracce dei predoni comporterà almeno due o tre giornate. Il master valuti il modo in cui i PG si prepareranno al viaggio e consulti la tabella seguente per stabilire eventuali penalità a sorpresa e/o iniziativa nel caso non prendano tutte le precauzioni raccomandate e si trovino in condizioni avverse (es. caldo, disidratazione, oscurità, sorpresa, ecc...), ed eventuali conseguenti maggiorazioni alle probabilità di incontro.

Modificatori agli incontri

Situazione	Incontro	Sorpresa	Iniziativa
Procedere senza cautele	+25%	-3	-
Viaggiare di notte	+15%	-2	-1
Viaggiare nelle ore calde	+5%	-	-2
Carenza di liquidi	-	-	-3

La probabilità base di effettuare un incontro è del 15% per ogni 3-4 ore trascorse viaggiando attraverso le Lande Rocciose.



Il master deve applicare alla situazione i modificatori indicati nella tabella precedente, cumulandoli nel caso si verifichino più situazioni contemporaneamente.

Tabella degli incontri (tiro 1d20)

1d20	Creatura
1-3	Grifoni (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (48 m), CA 5, DV 7, pf 32, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 440]. Attratti da cavalli e bestiame, assaliranno questi e ogni creatura che li difenda. Se in volo, attaccheranno in picchiata, infliggendo il doppio del danno e, se il tpc è 18 o più, possono afferrare l'avversario e portarlo via.
4-8	Giganti delle colline (2) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 8, pf 30, 28, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (arma gigante), TS G8, Mor 8, PX 560]. Lupi neri (2) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+1, pf 15, 15, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G2, Mor 8, PX 140]. Ogni gigante è accompagnato da un lupo nero addestrato.
9-11	Troll (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 45, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso) TS G6, Mor 10, PX 600]. 3 round dopo essere stato ferito, inizia a rigenerare 3 pf a round, tranne quelli causati dal fuoco e dall'acido. Non può essere distrutto permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).
10-14	Orco capo (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 7, pf 33, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d10/1d10 (randello), TS G7, Mor 10, PX 790]. Orchi (2d4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 18, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].
15-20	Cinghiali normali (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50].

Le tracce punteranno verso sud fino a incrociarsi con la strada che conduce da Kethboro verso Desh. Da qui cominceranno a essere più difficili da seguire, dal momento che la strada si snoda verso sud-ovest lungo il brullo e arido territorio delle lande rocciose, inerpandosi poi un centinaio di chilometri più avanti sull'altopiano di Desh. La pista seguirà per un po' la strada principale, per ripiegare poi a un certo punto di nuovo a sud in direzione dei Monti Tempesta.

Date le condizioni del terreno, il master deve far effettuare ai PG che abbiano l'abilità di seguire le tracce (es. un ramingo) delle prove più frequenti. Nel caso perdessero la pista, ciò comporterà un ritardo di 1d4 ore per poterla ritrovare. La lunghezza e la durata del viaggio saranno condizionate da inconvenienti del genere. Quando i personaggi saranno in prossimità dei monti, leggere quanto segue:

La pista giunge finalmente nei pressi dei primi rilievi. Nonostante anche le pendici dei monti davanti a voi siano di grigia roccia come tutto il paesaggio fin qui attraversato, cominciate pian piano a osservare piccoli cambiamenti. Il territorio che vi state lasciando alle spalle trasmetteva un inesorabile senso di desolazione, malattia e morte mentre ora, man mano che vi avvicinate alle alture, timide tracce di vita fanno capolino qua e là... un ciuffo d'erba, qualche arbusto sparuto, piccoli insetti che si rintanano velocemente nel terreno. Potete anche notare che le tracce del passaggio delle creature che state seguendo si fanno ora molto più evidenti e marcate, dirigendosi verso una macchia di bassa vegetazione addossata a un costone roccioso. Questo vi fa pensare che ormai siano certi di non essere seguiti da nessuno e che il loro covo possa essere nelle vicinanze.

I segni di passaggio condurranno fino a una radura a ridosso del costone della montagna. Una fenditura nella parete, parzialmente mimetizzata da cespugli e rampicanti, nasconde l'ingresso di una caverna. Fare riferimento alla mappa 3 per la cartina del covo dei predoni descritto di seguito.

1. Ingresso

Un breve galleria conduce fino a una caverna dal soffitto a volta costellato di stalattiti. Due tunnel si diramano da essa, uno alla vostra destra e l'altro sulla sinistra. Potete udire suoni di voci gutturali provenire da quello a manca: risate bestiali, urla, imprecazioni. Qualcuno sta evidentemente gozzovigliando.

La caverna, fatta eccezione per alcune rocce e pezzi di legno, è vuota.

2. Stanza centrale

Un grande tavolaccio, realizzato con materiali di fortuna, domina al centro di questa caverna. Sedute intorno al tavolo su ceppi, casse di legno e massi, si trovano cinque creature intente a bere e a giocare a dadi. Altre due se ne stanno in disparte, ronfando sbronze in un angolo.

Le creature presenti nella caverna sono orchi, due dei quali sono immersi in un sonno a forte tasso alcolemico.

Orchi (7) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 4+1, pf 22, 21, 19, 19, 18, 17, 15, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

Equipaggiamento: corazza a strisce.

In caso di combattimento, dopo 1d6 round sarà attirato dall'area 6 anche il loro capo, il quale in un primo momento non presterà attenzione al rumore essendo abituato alle frequenti liti dei componenti della banda.

I due elementi sbronzi si risveglieranno invece ai primi scontri, ma non saranno in grado di combattere prima del terzo round e avranno inoltre una penalità di -2 ai tiri per colpire e all'iniziativa.

3. Dormitorio dei predoni

Diversi pagliericci e sudice coperte sono sparsi per terra in diversi punti della stanza. Accanto a essi si trovano delle sacche da viaggio e alcune armi.

Si tratta del dormitorio dei banditi. Le armi presenti nella stanza sono due spade corte, un' accetta, un arco corto con una faretra di 20 frecce e una balestra leggera con 20 quadrelli. Frugando nelle sacche o tra i pagliericci, i PG potranno trovare alcuni sacchetti contenenti complessivamente 30 mo, 40 ma e gioielli del valore totale di 100 mo, un cannocchiale, una cote per affilare, tre lanterne piene d'olio combustibile e una tenda piccola.

4. Corridoio

Vi trovate in un largo corridoio ad angolo scavato nella roccia. Due portoni di legno si affacciano sul passaggio apparentemente vuoto. Il primo è un poco alla vostra sinistra, l'altro sulla parete alla vostra destra.

Questo ampio corridoio è vuoto e mette in comunicazione le aree 5 e 6 con il resto delle grotte. A differenza di queste ultime, però, non è di formazione naturale ma il risultato di un lavoro di scavo con cui è stato ricavato l'insieme di stanze.

5. Magazzino del bottino

Questa stanza ha tutta l'aria di essere un magazzino per lo stoccaggio dei bottini della banda. È piena di casse di legno ammonticchiate, pesanti sacchi e barili. I contenitori presentano simboli e marchi di diverso tipo.

Qui si trovano i bottini delle razzie della banda, soprattutto ai danni di carovane mercantili. Se verranno aperti i contenitori si potranno trovare pelli, stoffe, generi alimentari e bevande alcoliche.

6. Stanza di Rhokang il Crudele

A confronto con il resto degli ambienti, questa stanza è arredata con le comodità di una camera di palazzo. Sulla destra dell'ingresso si trovano un piccolo letto davanti a un armadio, mentre dall'altro lato vi è un tavolo con una sedia. Sopra il tavolo sono posati un lume, alcuni fogli e un calamo di inchiostro con una penna all'interno.

Questa è la stanza personale di Rhokang, il capobanda. Si troverà qui nel caso in cui non sia stato attirato da un eventuale scontro del gruppo con i suoi sottoposti. Dietro all'armadio è celato l'ingresso del tunnel (area 7), un'uscita secondaria che egli ha predisposto in caso le cose dovessero mettersi male. Non si farà scrupolo a usarla lasciando i propri gregari al loro destino, se lo riterrà il caso.

Rhokang il crudele (mezzorchetto guerriero del 7° livello/ladro del 5° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 7d10/2+5d6/2+6, pf 42, tpcCA0 14 (11 in mischia), Att 1, Fer arma +3, TS G7, Mor 11, PX 570, For 18, Int 12, Sag 6, Des 12, Cos 15, Car 9].

Equipaggiamento: corazza di piastre, spada lunga, pugnale, **mantello del chiroterro** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **pozione della guarigione**.

Se qualcuno dei PG penserà di guardare i fogli sul tavolo, potrà notare un biglietto recante il seguente appunto (vedi appendice 2):

“Ancora una volta, mio caro amico, devo chiederti un enorme favore e, come sempre, non resterà senza ricompensa. Una carovana di carri si troverà all'incirca fra tre giorni in cammino verso Kethboro poche miglia dopo il bosco Keth. Recherà il marchio di una pietra e un bastone. Non dovrà mai arrivare a destinazione. Potrai tenere il bottino e ci saranno 1.000 monete d'oro in più per te. Solite modalità di consegna. G.V.”

7. Corridoio segreto di uscita

Percorrete questo stretto tunnel scavato nella roccia. Giunti all'uscita potete vedere che un groviglio di cespugli e rampicanti ostacola il passaggio e ne dissimula la presenza.

Questo lungo tunnel scavato nella roccia sbuca in mezzo alla vegetazione e la sua uscita è ben mimetizzata in mezzo ai cespugli.

CAPITOLO 2: YLOREN

Indagando in città

Se i PG sceglieranno di dirigersi direttamente a Yloren, lasciando a Isendyl il compito di seguire le tracce della banda di predoni, una volta separatisi impiegheranno quattro o cinque giorni a raggiungere la città. Gli incontri che potrebbero fare lungo la strada sono lasciati alla discrezione del master e non vengono qui dettagliati. Possono essere usate le tabelle riportate al capitolo precedente per la parte di viaggio fino al bosco Keth, mentre da lì a Yloren gli incontri potrebbero essere con gruppi di mercanti o soldati di pattuglia lungo la via principale.

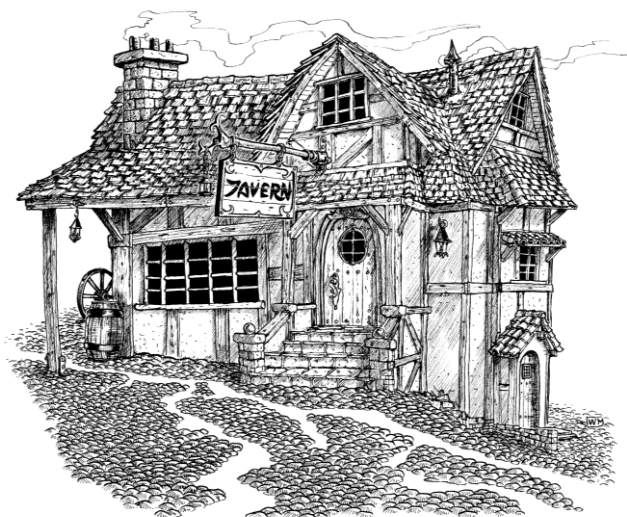
Se invece i personaggi avranno seguito le tracce dei banditi lungo le Lande Rocciose, una volta usciti dal covo dei predoni potranno ritornare indietro a Kethboro oppure tagliare attraverso il Bosco Keth, e da qui in due giornate giungeranno a Yloren. Come sopra, gli eventuali incontri in questa parte di viaggio saranno a discrezione del master che dovrà possibilmente evitare lotte e combattimenti.

In entrambi i casi, una volta che i PG saranno giunti in città si faccia riferimento all'appendice 1 e ai luoghi principali che vi sono indicati (riportati nella mappa 7). Isendyl avrà stabilito come luogo di ritrovo una tra le seguenti locande, non troppo in vista e frequentate per lo più da gente comune e avventurieri di passaggio: “Vecchia Locanda Keth”, il “Pellegrino Stanco” o la “Lama Affilata”. I proprietari sono, infatti, gente fidata e che lei conosce bene, e spesso le hanno offerto riparo e copertura durante i suoi viaggi. Il master deve dare ai personaggi l'opportunità di esplorare la città e visitarne i punti di interesse, in particolar modo se avranno il compito di indagare sul mercante. Le tabelle di seguito riportano le informazioni e le dicerie che è possibile raccogliere sia sulla città in generale che su Gain Vahander. Il master le utilizzi per determinare quelle che i PG o Isendyl riusciranno a raccogliere, effettuando quattro o

cinque lanci di dado (e tirando nuovamente per quelle già uscite).

Informazioni o dicerie a Yloren

1d20	Informazione ottenuta
1-2	La compagnia mercantile Milestone arruola avventurieri come scorta contro predoni e altre potenziali minacce.
3-4	A palazzo si terrà fra pochi giorni il tradizionale ballo in maschera mensile e si dice che perfino Lord Themblir Merithas, capitano delle guardie, vi parteciperà.
5-6	La gilda degli erboristi cerca avventurieri per proteggere le spedizioni di botanici incaricati di cercare campioni di piante nelle campagne circostanti.
7-8	Una gilda di mercanti di dubbia onestà non vede di buon occhio Lord Hemes Bowiron, capo della casata più influente, proprietario di molte terre e benvoluto da molti.
9-10	Kurlan O'Rynn, il proprietario del "Drago Blu" e del "Basilisco", avrebbe una relazione con Sauvenee Rhyal, la Signora di Yloren, che chiude un occhio sui suoi traffici al limite della legalità.
11-12	Sembra che sia imminente la concessione di una baronia a Chardthony l'alto sacerdote di Thuyl.
13-14	Diverse gilde commerciali minori stanno tentando di creare un cartello per imporre i propri prezzi, ma sono ostacolate da quelle più grosse e influenti.
15-16	Vi sono in città alcuni nostalgici dei tempi in cui il ribelle Urgath aveva quasi reso grande la città di Yloren. Sono soliti ritrovarsi al "Basilisco", a bere come spugne e cantare squaiatamente.
17-18	Al negozio "I mille mondi fantastici di Rahcia" qualcuno giura di aver visto in vendita degli artigli di roc gigantesco.
19-20	La famiglia Blurhalf, che già ha il monopolio del commercio di pelli, sta allargando le proprie attività ed entrando in contrasto con le altre famiglie e gilde commerciali.



Informazioni su Gain Vahander

1d20	Informazione ottenuta
1-2	I magazzini della compagnia Vahander si trovano nella zona nord della città.
3-4	Vahander è stato visto in alcuni locali notturni in compagnia di giovani avvenenti.
5-6	Si mormora di amicizie tra Vahander e bande di predoni che infestano le vie commerciali.
7-8	Secondo alcuni Vahander sarebbe membro di una setta misteriosa chiamata i Lupi Scarlatti.
9-10	Vahander è simpatizzante dei nostalgici di Urgath ed è stato visto in loro compagnia.
11-12	Vahander è un vero strozzino, i tassi di interesse dei suoi prestiti sono tra i più alti in città e secondi forse solo a quelli di Kleriel.
13-14	La residenza di Gain Vahander si trova vicino al palazzo.
15-16	Le attività di Vahander si stanno estendendo fino a Kethboro dove pare stia aprendo una propria bottega.
17-18	Vahander è uno dei commercianti più biechi e disonesti della città. Si dice stia tentando di corrompere alti notabili in cambio di favori.
19-20	Il banco dei pegni Vahander ha sede nella zona sud della città, accanto alle botteghe orafe di casa Elfgold.

Le informazioni o dicerie ottenute saranno quelle note a Isendyl e ai PG al momento del loro ritrovo in città. Il master si senta libero di metterle in relazione tra loro, come anche di selezionare quelle che ritiene più opportune o di modificarle/sostituirle con altre. Egli dovrà inoltre fare in modo che, una volta riuniti con la ragazza, i personaggi possano venire a conoscenza di ulteriori notizie utili a condurli verso la soluzione del mistero. Particolare cura dovrà essere posta nel mescolare informazioni irrilevanti rispetto all'indagine con indizi invece pertinenti, in modo da poterli meglio "nascondere" e di conseguenza rendere più divertente ed elaborata l'investigazione per il gruppo. Fra le informazioni collaterali, sarebbe bene che venga fatta filtrare quella relativa all'appartenenza di Vahander alla setta dei Lupi Scarlatti e quella sui nostalgici dell'usurpatore Urgath, ma senza caricarle eccessivamente di enfasi: saranno infatti utili in un successivo momento dell'indagine e per adesso i PG non dovrebbero concentrarsi troppo. Il master deve valutare la reazione dei personaggi e adattare di conseguenza gli eventi, qualora si trovino in forte difficoltà e si scoraggino.

Una volta ritrovatisi tutti insieme, i PG e Isendyl potranno confrontarsi a vicenda sulle rispettive informazioni raccolte, consolidando così i propri sospetti sul perfido commerciante. Sarà la donna, se i PG non giungeranno alla medesima conclusione, a suggerire la necessità di introdursi in casa del mercante per cercare ulteriori indizi o prove. È importante che il master faccia partecipare Isendyl all'azione in casa di Vahander solamente nel caso in cui non vi siano PG con abilità da ladro nel gruppo. I personaggi – specie se tra di essi dovessero essere presenti dei ladri – potrebbero rimanere sorpresi di quanto la ragazza si mostri avveza ad azioni furtive e violazioni della proprietà privata – dopotutto,

potrebbe essere l'ultima cosa che ci si aspetta dalla figlia di un sovrano. Naturalmente lei glisserà su questi aspetti, chiedendo ai PG di occuparsi direttamente loro della cosa mentre lei indagherà ulteriormente negli ambienti più loschi per approfondire altre piste preoccupanti o sospette (a discrezione del master, potrebbero essere per esempio quelle su Urgath o sulla setta, ma anche su altre notizie che possano essere ritenute importanti).

La casa del commerciante

Come accennato tra le informazioni relative a Gain Vahander, la sua casa si trova nelle vicinanze del palazzo (vedi appendice 2, riferimento n. 8). È importante che il gruppo venga a conoscenza della cosa indagando, se non è già in possesso di tale indicazione. Se i PG effettueranno un sopralluogo durante il giorno, fornire loro al seguente descrizione della casa vista dall'esterno:

La casa del commerciante si presenta come un edificio indipendente su due piani, posto tra due stretti vicoli laterali. L'ingresso affaccia su una delle principali vie che conducono a palazzo. Sul retro c'è un piccolo cortile con due cancelli, ognuno dei quali si apre su uno dei due vicoletti.

Se i PG terranno d'occhio i movimenti intorno alla casa per capire in quanti vi risiedono oltre al padrone, potranno capire che egli vive con una vecchia governante e una mezza dozzina di persone della servitù (tutti UN, All LN, CA 9, pf 5, PX 5). Durante la notte rimarranno in casa solamente Vahander e la governante.

A questo punto, i personaggi dovranno elaborare una strategia di qualche tipo per penetrare nell'edificio furtivamente o ingannando il proprietario, in modo da poter frugare in giro alla ricerca di indizi. Il master deve lasciare che i giocatori mettano all'opera la loro creatività, valutando le scelte e le proposte, premiando adeguatamente quelle che si riveleranno più efficaci. Una volta che uno o più membri del gruppo si saranno introdotti all'interno della casa, fare riferimento alla mappa 4 per la disposizione interna delle stanze di seguito descritte.

Note per il master

Sparsi per la casa si potranno trovare numerose informazioni di vario tipo sulle attività più o meno losche del mercante e i suoi collegamenti con altri gruppi. Non è obbligatorio che i PG li scoprano tutti, tuttavia alcuni di questi saranno indizi chiave per indirizzare le indagini e gli eventi conseguenti. Verranno quindi evidenziati in **grassetto corsivo** nel testo. Il master dovrebbe fare in modo che almeno due o tre di questi indizi siano trovati dal gruppo. Nel caso di azione furtiva, è possibile che Vahander o i suoi servi si accorgano della presenza di qualcuno in casa. Il master deve far effettuare una prova di destrezza ai PG (tranne quelli che abbiano utilizzato con successo le abilità da ladro appropriate) ogni 3 turni di notte, oppure ogni 2 turni di giorno (e con una penalità di -2), e ogniqualvolta un'azione comporti il produrre rumori. In caso di fallimento, vi è un 50% di probabilità che qualcuno della casa si accorga degli intrusi. Se si tratta di Vahander ed è notte, cercherà di muoversi non visto usando i passaggi segreti dell'area 7 per

uscire e dare l'allarme alla prima pattuglia. Se ne avrà l'opportunità, cercherà di rinchiudere qualcuno nell'area 9, dopo aver tentato di controllarlo con il suo anello magico, se necessario.

1. Ingresso

L'ampia stanza d'ingresso è arredata con un morbido divano, un tappeto di fattura esotica e una grossa vetrina in cui fanno mostra di sé piccoli manufatti di vario tipo. Su una parete si apre un grande camino ornato di marmi finemente lavorati.

I manufatti esposti in vetrina sono eleganti e di fine lavorazione, ma solo alcuni di essi sono fatti di pietre e materiali preziosi, e hanno un valore di 100 mo. Tra gli oggetti esposti vi è un **coltello a lama ricurva** con l'elsa in oro raffigurante il muso di un lupo e due piccoli rubini al posto degli occhi. È molto simile a quello rinvenuto sul cadavere di Elmer Rockwood e vale 200 mo. Il tappeto proviene da lontani paesi oltre il Grande Mare e ha un valore di 500 mo.

2. Salotto del tè

È un elegante salotto con due divani di velluto attorno a un tavolo rotondo. Un aroma fruttato pervade la stanza, donando una piacevole sensazione.

3. Sala da pranzo

Il grande salone è dominato da una lunga tavola posta nel mezzo, attorno alla quale si trovano dieci sedie e due scranni più grossi a capotavola. Alle pareti sono appesi arazzi di splendida fattura ed enorme valore, e diversi quadri di paesaggi e nature morte. Un grande camino rivestito in marmo si trova su una parete perimetrale e due grandi finestre ai suoi lati illuminano l'enorme e sfarzosa sala da pranzo. Da sopra il camino un volto severo, calvo e dal naso aquilino, vi scruta intensamente.

Il quadro sopra il camino raffigura proprio Gain Vahander. I PG potranno riconoscerlo in base alle descrizioni avute o se dovessero averlo già incontrato in altre aree della casa. Una vetrina posta sul lato della stanza opposto all'ingresso contiene una collezione di argenteria del valore di 1.000 mo.

4. Corridoio piano terra

L'ampio corridoio ad angolo conduce a una scala che sale al piano di sopra.

Il corridoio collega tra loro le stanze del piano terra e porta alle scale che salgono al primo piano e alle cucine.

5. Studio di ricevimento

La stanza ha una finestra che dà su una delle strade laterali alla casa. È arredata con una scrivania e due sedie. Alle pareti fanno mostra di sé scene di lavoro nei campi e di commercio.

Questo è lo studio in cui il commerciante riceve ufficialmente i propri clienti per discutere di affari. Nei cassetti della scrivania possono essere rinvenuti un foglio di pergamena e una **chiave**. Quest'ultima apre lo scrigno dell'area 13. Sulla pergamena è scritto il seguente testo (vedi appendice 2):

“Carissimo amico, siamo più che mai lieti che anche tu ti sia unito alla nostra causa. Più saremo e meglio potremo contrastare lo strapotere di coloro che detengono il monopolio delle vie commerciali, impedendoci di poter avere un adeguato profitto. Ti confido poi che ho avuto un colloquio privato con la persona che mi presentasti la scorsa settimana. Devo dire che personalmente quell'uomo mi mette i brividi, ma sono sicuro che possa essere un valido alleato. Gli ho confermato tutto il nostro appoggio. Tuo Larsen Kendhal”

6. Cucine

Al centro della stanza campeggia un enorme focolare, con diversi pentoloni appesi al soffitto. Due tavoli di preparazione si trovano ai lati del locale, mentre un grande forno per la cottura di pane e pietanze occupa la parete di fondo. Una porta dà sul cortile, nel retro della villa.

7. Corridoio primo piano

Il lungo corridoio a T è decorato con una splendida boiserie e illuminato da quattro grandi finestre. Due di esse danno sui lati della casa, nella zona retrostante, mentre quelle nella parte frontale affacciano sulla strada principale.

8. Studio privato

La stanza è arredata con uno scrittoio, una poltrona e un grosso baule. Sui muri laterali vi sono due candelabri a forma di palchi di corna di cervo e quadri con scene di caccia.

Questo è lo studio privato di Vahander. Nel muro è celato un passaggio segreto per l'area 9, attivabile tirando verso il basso il candelabro sulla parete opposta. Sullo scrittoio è posato un calamo con la penna e alcuni fogli. Su uno di questi è vergato l'inizio di una missiva. Il forziere è chiuso e Vahander tiene sempre con sé la chiave. È protetto da una trappola nella serratura, che scatterà qualora lo scrigno venga aperto senza la chiave. Solo un tiro per scoprire/rimuovere trappole riuscito potrà disinnescarla. Da minuscoli fregi a forma di fiore usciranno degli aghi molto sottili e avvelenati. Il veleno manifesta i suoi effetti entro 2d12 minuti e, in caso di fallimento del tiro salvezza, la vittima subisce la paralisi per 2d6 ore. Il forziere contiene un sacco con 1.000 mo.

Il testo della missiva sullo scrittoio è il seguente (vedi appendice 2):

“Vossignoria sappia che potrà trovare in me il Suo più fido amico. Una linea di credito dell'ammontare di 20.000 monete d'oro è già stata disposta in suo favore senza interesse alcuno e rimborsabile con tutto il comodo che Le necessiterà. Naturalmente Le ricordo che sarebbe per noi importante un certo riguardo nello svolgimento delle pratiche.”

9. Stanza dei giochi

Non appena entrate, un fremito di orrore vi pervade. Un dolciastro e penetrante odore di morte aleggia dappertutto. Alle pareti sono appesi ganci, ceppi, catene e una serie di attrezzi acuminati e affilati tutti imbrattati di sangue, come – del resto – ogni angolo della stanza. Ma la cosa più inquietante è il tavolo che vi è in mezzo, dotato di catenacci circolari e un argano. Tutto qui dentro parla di dolore, tortura e morte.

Questa stanza è il luogo dove il sadico Vahander dà sfogo alle sue perversioni, torturando e uccidendo per puro divertimento malcapitate vittime.

10. Camera della governante

Un piccolo letto in un angolo, un comodino con un lume a olio e un armadio tarlato sono gli unici arredi di questa stanza.

Questo è il dormitorio della governante e sarà qui che si troverà nel caso in cui i PG facciano irruzione nella casa nottetempo.

11. Camera di Gain Vahander

Entrate in una grande e sfarzosa camera decorata con stucchi e boiserie. Un grande letto matrimoniale a baldacchino domina la stanza, appoggiato a ridosso della parete finestrata. Accanto al giaciglio si trova un comodino, e lungo una parete c'è un grande armadio di legno intarsiato. Sul lato opposto, una porta conduce alla stanza adiacente. Un lavabo con specchio e brocca si trova nell'angolo.

Questa è la camera padronale e sarà qui che potrà essere incontrato Gain Vahander in caso di irruzione notturna. Starà dormendo, ma si sveglierà al minimo rumore che verrà prodotto.

Gain Vahander (umano normale) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 9 (7 con bonus Des), DV 1, pf 8, tpcCA0 20 (18 a distanza), Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS UN, Mor 6, PX 5].

Equipaggiamento: pugnale, indossa un **anello del controllo delle persone**. Ha con sé in una tasca la chiave del forziere nell'area 8 e un **piccolo biglietto arrotolato** con un nastrino. Il testo del bigliettino, che reca in calce un sigillo con l'effigie di una testa di lupo, è il seguente (vedi appendice 2):

“Al Basilisco la prossima luna. Arrivi presto il momento del ritorno del Grande Re. A.M.”

12. Guardaroba

Entrate in una stanza adibita a guardaroba. Decine di tuniche, vesti e mantelli di seta, raso, velluto e altri tessuti pregiati riempiono letteralmente la stanza.

Dietro a una serie di vestiti è possibile trovare un passaggio segreto che conduce all'area 13.

13. Stanza segreta

Entrate in uno stretto cubicolo pieno zeppo di singolari oggetti: cinture e finimenti borchianti, frustini, manette e catenacci, museruole metalliche, bastoni uncinati. Vi è anche un piccolo scrigno.

Gli oggetti contenuti in questa stanza danno un'idea delle perverse devianze sessuali del proprietario. La stanza è inoltre dotata di un secondo passaggio segreto che dà accesso direttamente all'area 7. Questo gli consente di uscire non visto dalla propria camera e di poter accedere nascostamente all'area 15 attraverso un altro passaggio segreto nel muro di quest'ultima.

Lo scrigno potrà essere aperto con la chiave trovata nell'area 5 e contiene diversi oggetti per la penetrazione artificiale. Non è protetto da trappole ma possiede un doppiofondo, individuabile con un tiro per scoprire trappole riuscito – se quest'abilità è stata già usata con successo prima dell'apertura dello scrigno, una volta esaminato il contenuto il master potrà informare il PG dell'esistenza del nascondiglio. All'interno del doppiofondo si trovano un **pezzo di pergamena** e un **piccolo sacchetto con un biglietto appeso**.

Il sacchettino contiene una piccola quantità di polvere. Si tratta di un veleno di classe 5 (vedi p. 144 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™* per i dettagli). Sul biglietto appeso al sacchetto è scritto (vedi appendice 2):

“Tahatoss, raro e potente veleno. Mescendo la polvere a olio è possibile ottenere un unguento letale in cui intingere lame o aghi. Sciolto nelle bevande, è morte certa per la malcapitata vittima.”

La pergamena riporta il testo seguente (vedi appendice 2):

“Sembra che i nostri movimenti dalle parti di Kethboro siano giunti alle orecchie di informatori reali. Non possono essere venuti a conoscenza di informazioni vitali, ma le nostre spie ritengono che la corona possa tentare di infiltrare propri agenti tra le nostre fila. Se così sarà, i piani per l'ascensione del Grande Re verranno messi in grave pericolo. Ci occuperemo noi della cosa, ma sii più cauto che mai d'ora in poi. A.M.”

14. Camera degli ospiti n. 1

Una lussuosa camera matrimoniale con un letto a baldacchino è illuminata da una grande porta vetrata che dà sul balcone della casa. Una grossa cassapanca è appoggiata al muro.

La cassapanca è aperta e contiene biancheria da letto e coperte.

15. Camera degli ospiti n. 2

Una lussuosa camera matrimoniale con un ampio letto è illuminata da una grande porta vetrata che dà sul balcone della casa. Un grosso armadio è appoggiato al muro della stanza.

Il fondo dell'armadio nasconde un passaggio segreto attraverso il muro, che consente di accedere discretamente alla stanza dall'area 7. Viene usato da Gain Vahander per spiare i propri ospiti, far visita nottetempo alle future vittime

dopo averle attratte qui con l'inganno od organizzare incontri particolari col favore delle tenebre.

16. Balcone

Questo ballatoio dà sulla strada laterale a destra dell'abitazione. Su di esso si aprono due grandi porte vetrate con imposte.

Le due porte vetrate conducono alle aree 14 e 15. Se dovesse essere fatto un tentativo di intrusione dall'esterno di notte, le imposte saranno chiuse e risulterà necessario effettuare con successo un tiro per aprire porte per sfondarle e accedere alla serratura delle vetrate.

Riepilogando...

Una volta visitata la casa di Vahander e raccolti i vari indizi, i PG dovrebbero ormai essere riusciti a capire che:

- Gain Vahander è un depravato, assassino, furfante e corruttore (indizi: aree 9 e 13, missiva area 8).
- Gain Vahander potrebbe essere ritenuto il mandante dell'omicidio di Kethboro (indizi: coltello area 1 e pergamena area 13).
- Gain Vahander è vicino a un'organizzazione sediziosa che potrebbe avere legami anche con altre gilde di mercanti in città (indizi: pergamene aree 5 e 13).
- L'organizzazione sembra avere l'intenzione di assassinare qualcuno usando del veleno e di far risorgere l'Usurpatore (indizi: biglietto area 11 e contenuto dello scrigno area 13).
- Fra pochi giorni è in programma un incontro a cui Gain Vahander dovrà prendere parte (indizi: biglietto area 11).

Gli indizi chiave più importanti e che costituiscono il filo conduttore delle conclusioni sono quindi quelli che si trovano nell'area 13 e in secondo luogo nell'area 11. Nel caso, comunque, che il gruppo non riesca a scoprire questi o altri indizi, il master potrà intervenire successivamente tramite Isendyl, che svolgendo le proprie indagini in giro per la città potrà integrare le informazioni mancanti ed eventualmente confermare quelle di cui i personaggi saranno entrati in possesso. Il tutto dovrà portare i PG verso il prossimo obiettivo delle loro indagini ovvero la taverna “Il Basilisco”, luogo in cui Vahander dovrà presumibilmente incontrare i membri della misteriosa setta.

Complotto

Per la localizzazione de “Il Basilisco” si veda il riferimento n. 20 nell'appendice 1. L'incontro avverrà due giorni dopo che il gruppo ne sarà venuto a conoscenza attraverso l'indagine in casa di Vahander (oppure tramite Isendyl).

Si presume che i PG facciano in modo di farsi trovare alla taverna la sera concordata, con gli occhi aperti in attesa di veder giungere Vahander. Il master potrà animare a proprio piacimento questo momento: non mancheranno gli spunti visto che il proprietario della taverna Kurlan O'Rynn ha fama di compiere traffici non sempre proprio leciti e vi si trovano spesso avventurieri, personaggi di dubbia onestà, ladri e truffatori di ogni tipo. Il motivo però per cui i convitati hanno scelto questo luogo è un altro: la taverna è

infatti provvista di tutta una serie di uscite secondarie sul retro, passaggi sotterranei nelle cantine e vie di fuga attraverso il tetto.

Proprio sul retro del locale si trovano i depositi Conway (riferimento n. 22 nell'appendice 1). Questi sono stati affittati da Vahander (o da un qualsiasi altro mercante della città fiancheggiatore della setta) per poter avere un tranquillo e insospettabile luogo di ritrovo per le loro riunioni, celato sotto l'apparenza di una rispettabile attività commerciale. Naturalmente nessuno dei congiurati vuole correre il rischio di essere sorpreso di notte ad aggirarsi nei dintorni del magazzino, così "Il Basilisco" sarà il perfetto punto di ritrovo dal quale poi, alla spicciolata, uscire dal retro ed entrare nel deposito.

Se i PG rimarranno per un tempo sufficiente alla taverna, facendo attenzione potranno notare alcune persone entrare vestite con mantelli e cappucci. Questi stessi soggetti, poi, in maniera piuttosto defilata, attraverseranno una porta che dà sui locali retrostanti. In apparenza il proprietario e i camerieri non sembreranno farvi caso. Uno di questi figure in particolare colpirà i personaggi per il portamento tipico più di un guerriero o di un avventuriero che di un furfante di città. Si tratta di Alazar Mithrel (vedi la sezione relativa ai personaggi non giocanti per la descrizione completa) ed è colui che si firma con le iniziali A.M. nei biglietti trovati in casa di Vahander. È l'elemento principale di congiunzione dell'organizzazione con i propri sostenitori in città: commercianti, notabili, possidenti terrieri, ecc. I PG potranno vederlo intrattenersi brevemente con alcuni avventori del locale seduti a un tavolo e poi scambiare un breve cenno d'intesa con il barista. Proprio in quel momento farà il suo ingresso nella taverna Gain Vahander, e Alazar ne approfitterà per passare sul retro, seguito subito dopo dallo stesso mercante.

I personaggi dovranno trovare qualche scusa per riuscire a dare un'occhiata sul retro: potranno fingersi ubriachi, creare un diversivo o utilizzare qualsiasi metodo creativo per ottenere l'accesso alle stanze posteriori della locanda o quantomeno a darvi un'occhiata. Quando lo faranno, leggere il testo seguente:

Potete vedere una stanza con diversi tavoli circolari e alcune sedie. Sui tavoli si trovano appoggiati qua dei dadi, là alcuni mazzi di carte e ancora delle biglie. Una porta conduce ad altri locali della taverna, mentre un piccolo portoncino accanto a una finestra si apre verso l'esterno. Nella sala non c'è nessuno, tuttavia il portoncino si è appena chiuso con un leggero cigolio e un rumore di serratura. Qualcuno deve evidentemente essere appena uscito dalla locanda.

Se qualcuno dei PG guarderà fuori dalla finestra o dalla porta, potrà vedere delle figure dirigersi, attraverso il cortile, verso un edificio di fronte. Si tratta dei depositi Conway, dove sono riuniti i membri dell'organizzazione.

I depositi Conway

Ancora una volta il gruppo dovrà cercare di agire in maniera furtiva per arrivare a origliare le conversazioni in corso all'interno del magazzino. Qualora non vi siano personaggi con abilità da ladro, il master deve ricorrere all'aiuto di

Isendyl. La pianta interna dei magazzini viene mostrata nella mappa 5. Di seguito è fornita una descrizione sintetica degli ambienti. Il master potrà condurre abbastanza liberamente la situazione, consentendo ai PG di mettere in atto la strategia che meglio crederanno opportuna. Dovrà tuttavia tener presente che:

- In caso di successo, i personaggi potranno venire a conoscenza dei piani dell'organizzazione che comprendono l'assassinio della Regina Gadryl II per avvelenamento e, successivamente, la cattura di Themblir Merithas, capitano delle milizie di Yloren, per consentire la reincarnazione del re perduto. Potranno anche capire il reale motivo per cui è stato assassinato Elmer Rockwood.
- In caso di fallimento, i congiurati si accorgeranno della presenza dei PG. Gli avventurieri si scontreranno con Alazar Mithril e un piccolo gruppo di guerrieri a lui fedeli, appostati all'esterno del magazzino e in una stanza lì vicino. Durante la battaglia, Alazar riuscirà a fuggire e l'organizzazione, che a quel punto oramai si vedrà scoperta, abbandonerà i propositi di assassinio della regina per affrettare la reincarnazione di Urgath.

Tutte le guardie presenti sia all'interno che all'esterno della struttura sono degli abili spadaccini (guerrieri del 5° livello) e fedelissimi di Alazar. Nei punti indicati con una "X" sulla mappa 5 si trova posizionata una pattuglia composta da due sentinelle. Queste squadre effettueranno periodicamente un giro del perimetro della struttura: c'è il 30% di probabilità per turno di poterle incontrare nella zona retrostante, da cui proverranno i PG. Le restanti guardie si troveranno nell'area 4 o in giro per il magazzino (40% di probabilità dal momento dell'ingresso, controllare ogni 2 turni).

Guardie (umani guerrieri del 5° livello) (9) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5d10, pf 28, tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 1, Fer 1d8+2 (spada lunga), TS G5, Mor 9, PX 200, For 16, Int 11, Sag 8, Des 12, Cos 10, Car 9]. Equipaggiamento: corazza di piastre, spada lunga.

1. Area di stoccaggio

Entrate in un vasto magazzino zeppo di casse, botti e merci di ogni tipo ammonticchiate qua e là. Un grande portone a due battenti, da cui può agevolmente passare un carro, si apre in una delle pareti dello stabile. Una piccola struttura all'interno del capannone principale si trova addossata all'angolo di nord-ovest dell'edificio, e da una finestrella filtra una fioca luce.

L'area offre diversi nascondigli per potersi avvicinare alla struttura interna. La stanza da cui filtra la luce è, infatti, quella dove si sono ritrovati i congiurati (area 3). Le guardie nell'area 4 effettueranno regolari pattugliamenti all'interno del capannone. Quando si dovessero trovare a meno di 3 m da un qualsiasi PG nascosto, il master deve chiedere a quest'ultimo di effettuare una prova di Destrezza: in caso di fallimento, produrrà un rumore che attirerà l'attenzione della sentinella. Se il PG è un ladro e ha già utilizzato con successo la sua abilità di muoversi silenziosamente, non sarà necessario eseguire la prova di Destrezza.

2. Corridoio

Il corridoio conduce alle aree 3 e 4 ed è vuoto. Le guardie nell'area 4 vi passeranno regolarmente per effettuare i giri di ronda all'interno del magazzino.

3. Stanza del ritrovo

Sia che i PG entrino dalla porta della stanza o che osservino dalla finestra, leggere loro il testo seguente:

La stanza davanti a voi è decisamente affollata. Attorno a un grosso tavolo, su cui è posata una lanterna, si trovano sette figure. Riconoscete una di queste come Vahander, il commerciante. Gli altri non sapete chi siano, ma stanno parlando in maniera piuttosto concitata tra loro. Nel gioco di ombre mutevoli che piroettano sul muro, a un certo punto la sagoma centrale in mantello e cappuccio nero seduta a capotavola si alza, intimando il silenzio con una voce tetra e profonda.

La figura che ha preso la parola è Alazar Mithrel e sta dando inizio alla riunione. Viene spiegato più avanti come determinare quali informazioni i PG potranno origliare con successo.

4. Stanza delle guardie

In questa stanza si trovano tre delle nove guardie di Alazar. Hanno l'incarico di eliminare chiunque riesca ad avvicinarsi tanto da costituire una minaccia per il loro padrone e i suoi piani. Si troveranno sedute a oziare intorno a un tavolo, ma pattuglieranno regolarmente a turno l'interno del magazzino e il corridoio di accesso all'area 3.



5. Capanno degli attrezzi

Si tratta di una baracca in muratura con un portoncino di legno chiuso da un chiavistello e un pesante lucchetto. È adibito a deposito per gli attrezzi e dentro vi si possono trovare finimenti per cavalli, forche, vanghe, martelli, ecc.

Determinare le informazioni

I PG dovranno tentare di origliare la conversazione dei congiurati (vedi area 3) senza farsi scoprire. Se utilizzeranno qualsivoglia mezzo magico che consenta loro di poter udire a distanza (come *chiaroudienza*) o entrare non visti nella stanza (per esempio incantesimi od oggetti magici che permettano di diventare invisibili o di trasformarsi in esseri minuscoli), riusciranno a sentire tutto quanto verrà detto. Potranno tentare anche incantesimi di dissimulazione, illusione o *charme*, ma vi sarà la possibilità che non abbiano effetto o che vengano interrotti, nel qual caso i personaggi saranno scoperti e la riunione sarà interrotta.

Si deve utilizzare la "Tabella delle informazioni origliate ai magazzini" (riportata più avanti) in questo modo: le frasi del discorso di Alazar e degli astanti sono elencate nella successione in cui vengono pronunciate; per ognuna di esse, il master deve far lanciare 1d6 a ogni PG in ascolto, interpretando il risultato in questa maniera:

1d6 Livello di percezione

- | | |
|-----|---|
| 1 | Non è possibile udire la frase (ad esempio per un rumore improvviso che sovrasta chi parla, l'abbassamento del tono di voce dell'oratore, una perdita di concentrazione, ecc.). |
| 2-3 | È possibile udire la frase parzialmente (per cause analoghe a quelle sopra indicate, ma con effetto più limitato). |
| 4-6 | È possibile udire completamente la frase. |

Ogni PG in ascolto dovrebbe annotare su un proprio foglio le frasi o i frammenti di conversazione che riuscirà a cogliere, in modo da poterli poi riportare con precisione al momento del confronto con gli altri. Sarà il master, in caso di percezione incompleta, a stabilire quali parti del colloquio ogni PG avrà udito, avendo cura, se possibile, di differenziarle. In questo modo, se più personaggi proveranno a origliare, è possibile che qualcuno riesca a cogliere parti del discorso che ad altri siano sfuggite, e quindi alla fine i PG avranno maggiori probabilità di farsi un'idea più completa dei piani della banda.

Una volta che il dialogo è terminato, se i PG non sono stati scoperti, dovranno cercare di andarsene il più in fretta possibile senza farsi individuare. Se vi riusciranno, avranno avuto successo e l'organizzazione procederà con i propri piani, ignara del fatto che ora i personaggi ne sono a conoscenza. Diversamente, gli avventurieri falliranno, provocando il cambiamento dei piani dell'organizzazione (come spiegato in precedenza). Nel successivo capitolo verrà dettagliato come potranno agire i personaggi, se ancora vivi, a seconda dell'esito di questa missione.

Tabella delle informazioni origliate ai magazzini

N.	Soggetto	Frase
1	Alazar	"Signori, questa sera ci saranno alcune importanti novità di cui discutere e decisioni da prendere. Il momento del ritorno del Grande Re si sta avvicinando sempre di più."

N.	Soggetto	Frase
2	Alazar	"Innanzitutto abbiamo risolto definitivamente il problema con l'informatore di Kethboro."
3	Astanti	(Mormorii vari di soddisfazione.)
4	Alazar	"Con l'occasione abbiamo anche potuto mettere alla prova il veleno procuratoci dal nostro amico qui presente, usandolo sull'arma che ha messo a tacere la spia."
5	Astanti	(Mormorii vari di sorpresa.)
6	Vahander	"Come... ma, ma... allora... Rockwood... Per questo è stato... Era proprio necessario?"
7	Alazar	"Non potevamo agire altrimenti, era arrivato troppo vicino ad alcune verità scomode."
8	Vahander	"Ma questo rischierà di condurli a me... avevo affari, un debito da riscuotere..."
9	Alazar	"Non ti preoccupare amico mio, le tracce che conducono a noi sono ben coperte."
10	Alazar	"Abbiamo fatto in modo di seminare qualche falsa traccia come esca. Se qualcuno le risalirà, ci troverà ad attenderlo."
11	Vahander	(Borbotta qualcosa e tace.)
12	Alazar	"Ora ascoltate! A breve entreremo in azione, un nostro uomo è già diretto a Darenport."
13	Alazar	"I nostri agenti locali hanno predisposto tutto ed entro tre giorni la Regina Gadril II sarà eliminata."
14	Astanti	(Parlottare concitato, agitazione.)
15	Alazar	"A quel punto si scatenerà il caos, i corrieri partiranno diffondendo la notizia nei quattro angoli del regno."
16	Alazar	"Sarà allora che daremo inizio alla fase due, ovvero il rapimento di Themblir Merithas, capitano delle milizie di Yloren."
17	Astanti	(Mormorii di assenso e incitamento.)
18	Alazar	"Egli sarà la chiave per la rinascita di Urgath, il sacrificio necessario per poter consentire al vero Signore di Khalinthra di tornare finalmente al suo posto!"
19	Alazar	"Ora, avremo bisogno del vostro aiuto per consentire ai nostri emissari di penetrare in città e poterne uscire al più presto."
20	Vahander	"A questo penserò io, nessuno si curerà di loro se si troveranno in una delle mie carovane."
21	Altra persona	"Io posso poi farli uscire, non visti, in almeno una mezza dozzina di modi. Abbiamo diversi stabili nella zona nord-ovest della città, a ridosso delle mura."
22	Alazar	"Molto bene, molto bene amici miei. È proprio ciò che mi aspettavo!"

N.	Soggetto	Frase
23	Alazar	"Allora è deciso, tra circa una settimana agiremo qui. Mi farò vivo io per coordinare l'azione."
24	Alazar	"Che ritorni presto colui che è il nostro vero Grande Re e Signore!"
25	Astanti	"Evviva il Grande Re!"

CAPITOLO 3: LE CRIPTE DI PIETRA

Come proseguire l'avventura

Come si è detto, gli eventi potranno prendere pieghe differenti a seconda che la missione dei PG ai depositi Conway abbia avuto successo o meno. Vengono di seguito descritti i due scenari possibili, ai quali il master dovrà cercare di adattare lo svolgimento della storia

In caso di successo ai depositi

I personaggi saranno riusciti a cogliere del tutto o in buona parte le intenzioni della banda. Isendyl metterà quindi al corrente Lord Themblir Merithas e Lady Sauvenee Rhyal dei piani dell'organizzazione, presentando i PG come persone che stanno rendendo servigi speciali alla corona e pregandoli di dar tutto l'aiuto possibile per riuscire a risalire ai vertici dell'organizzazione e al loro quartier generale. Detto ciò, filerà ventre a terra verso Darenport per avvisare sua madre e sventarne l'assassinio. I PG dovranno quindi studiare assieme a Themblir e Sauvenee un piano che consenta loro di potersi infiltrare nell'organizzazione, magari sfruttando proprio il tentativo di sequestro. Il Lord e la Lady proporranno, con l'aiuto di Aleya che nel frattempo si sarà ripresa e sarà da poco giunta a Yloren, che qualcuno prenda temporaneamente le sembianze del Comandante grazie a un *desiderio limitato* (infatti, *autometamorfosi* o *metamorfosi* non possono essere usati per riprodurre le fattezze di un individuo specifico) e che gli altri possano seguirlo grazie a *localizza oggetto*, che verrà usato per individuare un oggetto ben noto all'incantatore e consegnato al falso Comandante. Nel caso fosse necessario, si offrirà volontario Runsel, un ufficiale e fedele assistente di Themblir. Una volta che il piano sarà stato attuato con successo, il vero Comandante potrà procedere con il fare piazza pulita in città, arrestando i vari fiancheggiatori della setta a cominciare da Gain Vahander e dal gruppo di mercanti disonesti.

In caso di fallimento ai depositi

Un fallimento dei PG comporterà l'interruzione della riunione e probabilmente uno scontro con Alazar e i suoi uomini, che si concluderà con la fuga dei congiurati più importanti. Ai personaggi non rimarrà che attendere, tentando magari di indagare in giro, tuttavia senza molto successo. Ora che l'organizzazione è stata messa in allarme, modificherà i propri piani fermando l'operazione assassinio a Darenport e concentrando le forze nel tentativo di rapire un altro elemento di spicco della città: Lady Sauvenee Rhyal, la Signora di Yloren. Ignari di tutto ciò, i PG e Isendyl, nel frattempo raggiunti anche da Aleya, non dovranno aspettare molto. Dopo tre giorni, infatti, la comunità sarà sconvolta dalla notizia del sequestro e cadrà nel caos. Le milizie reali agli ordini di Lord Themblir si mobiliteranno in massa, blinderanno l'ingresso e l'uscita

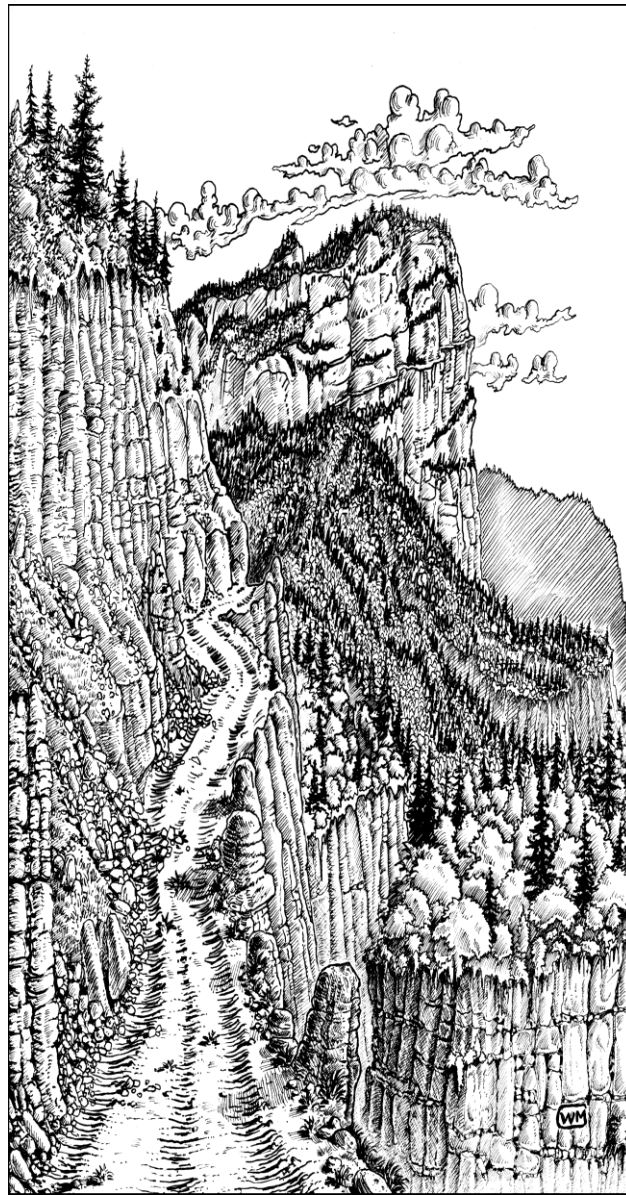
dalla città perquisendo ogni singolo viaggiatore e organizzeranno ronde di ricerca nei dintorni, offrendo anche compensi ad avventurieri e combattenti per l'aiuto, ma invano. Isendyl si paleserà al comandante, spiegando su cosa stesse indagando e presentando i PG come persone che stanno rendendo servizi speciali alla corona. Sarà in quel momento che Kurlan O'Rynn si recherà a palazzo, sostenendo di avere informazioni utili a poter ritrovare Lady Sauvenee. Egli, come forse i personaggi avranno avuto modo di apprendere al loro arrivo in città, ha un personale interesse in quanto intratteneva una relazione sentimentale con la donna. Ritiene di essere venuto a conoscenza, attraverso le sue reti di informatori, di chi vi possa essere dietro a tutto questo e dove possano aver portato la Signora. Se interrogato in merito a come abbia raccolto queste notizie, con molta riluttanza rivelerà che di tanto in tanto combina qualche piccolo affare un po' al limite della legalità, nulla di esagerato ma grazie a questo ha avuto la possibilità di piazzare occhi e orecchie discreti negli ambienti malavitosi, condividendo spesso informazioni vitali per la sicurezza della città con Lady Sauvenee Rhyal.

In viaggio verso Bluemoon

In entrambi i casi, i PG potranno mettersi sulle tracce dell'organizzazione e del suo quartier generale nelle Cripte di Pietra, un luogo che si trova a sud di Bluemoon, in una profonda gola lungo il fiume Lunanuova (in alternativa, i personaggi possono recarsi a Desh e discendere il fiume). Si tratta di un complesso sotterraneo di tunnel e caverne, scavato nella parete della roccia. Nulla si sa dei popoli che lo edificarono, dimenticati da tempo, ma in passato è stato un covo di briganti e predoni, che vennero poi successivamente scacciati. Avventurieri di ogni sorta hanno compiuto perlustrazioni e razzie alla ricerca dei fantomatici tesori che si dice vi siano sepolti. Recentemente ha posto proprio qui la sua base l'organizzazione creata e comandata dal malvagio Negromante Jalin Peshwar, con l'obiettivo di riportare in vita L'Usurpatore. Egli era il consigliere e mago personale di Urgath. Dopo la sconfitta del suo padrone, fuggì e si nascose per diverso tempo, continuando però a tramare nell'ombra i suoi piani di vendetta, quegli stessi che aveva astutamente predisposto tempo prima, in previsione della possibilità di una disfatta, per far risorgere il suo signore quando vi fossero state condizioni più favorevoli. Dopo averlo fatto credere morto, si servì dei suoi immondi poteri per intrappolarne l'anima in un rubino incantato. Avendo sentito parlare delle Cripte di Pietra, prese possesso di una parte di questo complesso – un ipogeo in una catacomba sotterranea – e lo popolò di creature non morte, trappole e fedeli servitori pronti a tutto. In poco tempo cominciò a irretire coloro che ancora sostenevano l'Usurpatore e ne auspicavano il ritorno, facendone una consorteria di fanatici devoti alla causa, la sedicente Setta dei Lupi Scarlatti. Sarà proprio alle Cripte di Pietra che i PG verranno guidati dall'incantesimo di Aleya o dalle informazioni di Kurlan O'Rynn, viaggiando verso est in direzione di Bluemoon e poi seguendo il corso del fiume verso sud, in direzione del complesso sotterraneo.

Il viaggio verso Bluemoon può essere compiuto, da Yloren, lungo la principale via di commercio tra le due città, ben

battuta e mantenuta sempre in ottimo stato, in circa quattro giornate a cavallo. L'abitato sorge sulla riva est del fiume Lunanuova e non presenta fortificazioni: è abitato da una pacifica comunità rurale.



Nel caso in cui i PG stiano seguendo la pista dell'organizzazione con l'aiuto di Aleya, potrebbero non voler perdere tempo prezioso in città e aggirarla per dirigersi subito verso le Cripte. Comunque, se decideranno di farvi tappa e chiederanno al borgomastro locale, questi sarà molto lieto di poterli aiutare.

Se invece i personaggi stanno giovandosi delle indicazioni fornite da Kurlan O'Rynn, saranno latori di una lettera scritta da Themblir Merithas in cui egli spiegherà quanto accaduto, pregando il borgomastro di Bluemoon di aiutare in ogni modo le persone che gli avranno consegnato la missiva, perché sono impegnate nella ricerca e nel salvataggio di Sauvenee Rhyal.

Il master deve utilizzare la tabella seguente per determinare gli incontri casuali lungo la strada per Bluemoon. Effettuare un controllo durante la giornata e un altro nel corso della notte (i PG dovranno pernottare lungo la via, a meno che non utilizzino mezzi magici per spostarsi molto velocemente).

Incontri casuali verso Bluemoon

1d100 Creatura

- 1-20* Carovana che trasporta vino e lana. I mercanti saranno inizialmente guardinghi (e ancora di più le guardie di scorta), ma se capiranno che il gruppo non rappresenta una minaccia parleranno volentieri del tratto di strada fino a Bluemoon, raccomandando ai PG di fare attenzione alle bande di briganti che si nascondono nel Bosco della Luna e che spesso attaccano i viaggiatori lungo la via.
Mercanti (1d4) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 5, tpcCA0 20, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS UN, Mor 6, PX 5].
Guardie (umani guerrieri del 6° livello) **(1d4)** [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6d10, pf 35, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d8 (spada lunga), TS G6, Mor 8, PX 320].
 Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, spada lunga. Ognuna possiede 40 mo e in totale hanno a disposizione **due pozioni della guarigione**.
- 21-35 I briganti attaccheranno tendendo un'imboscata ai PG, sfruttando il favore delle tenebre di notte o approfittando di nascondigli durante il giorno. Potranno anche tentare di ingannarli, fingendo che uno di essi sia un viandante in difficoltà o smarrito.
Capobanda (mezzorchetto guerriero del 6° livello/ladro del 4° livello) **(1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10/2+4d6/2+5, pf 35, tpcCA0 15 (12 in mischia), Att 1, Fer arma +3, TS G6, Mor 10, PX 350].
 Equipaggiamento: cotta di maglia, spada lunga, pugnale.
Briganti (umani guerrieri del 5° livello) **(2d8)** [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5d10, pf 27, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma +2, TS G5, Mor 8, PX 200].
 Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, spada corta, arco corto con 20 frecce, pugnale.
- 36-45* Un orsacchiotto apparentemente innocuo e solitario si troverà sul sentiero, intento a guaire debolmente. Da lì a poco comparirà la madre, un'orsa grizzly furiosa.
Orso grizzly (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5, pf 28, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 10, PX 200].
 Se entrambi gli artigli colpiscono un avversario nello stesso round, l'orso stritola la sua preda, infliggendo 2d8 ferite aggiuntive.
- 46-55 Il branco di lupi starà attaccando un giovane cervo ferito in fuga. La preda inciamberà, stramazza a terra sulla strada, e le belve gli

saranno subito addosso. Non appena si accorgeranno dell'arrivo dei PG, alcuni di esse cominceranno a ringhiare, ponendosi in posizione difensiva, ma se attaccate fuggiranno.

Lupi normali (2d6) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 7, DV 2+2, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G1, Mor 8, PX 35].

56-65 Piomberà all'improvviso fuori dalla foresta inseguendo un cervo. L'animale passerà di corsa tra il gruppo, per poi sparire. L'orsoguo rimarrà interdetto ma, non appena ripresosi, infuriato attaccherà il gruppo.

Orsoguo (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 24, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350]. Se entrambi gli artigli colpiscono un avversario nello stesso round, l'orsoguo stritola la sua preda, infliggendo 2d8 ferite aggiuntive.

66-100 Nessun incontro.

*: ripetere il tiro se l'incontro avviene di notte.



Risalendo il fiume Lunanuova

Una volta ripartiti da Bluemoon o aggirata la città, i PG dovranno proseguire risalendo il fiume a cavallo (due giorni) o in barca (almeno tre giorni), fino a giungere all'imbocco del profondo canyon scavato dal Lunanuova. Da qui il percorso segue un sentiero piuttosto accidentato e impossibile da percorrere a cavallo, per cui gli avventurieri saranno costretti a procedere a piedi. Il corso d'acqua si

inoltrerà all'interno della gola e il sentiero sarà sovrastato dalla parete di roccia, proseguendo fra sassi, radici e fango. Non è consigliabile percorrerlo nottetempo (nel caso, il master deve applicare le dovute penalità). Utilizzare la tabella seguente per determinare gli incontri casuali lungo il sentiero, effettuando un controllo se di giorno o due durante la notte.

Incontri casuali lungo il fiume Lunanuova

1d100 Creatura

1-5*	La vegetazione intorno ai PG si fa secca e nera, il terreno è arido e brullo. Ossa si trovano disseminate dappertutto. I personaggi vedranno una figura spettrale e incorporea avanzare verso di loro, la quale userà il suo lamento di morte oppure in alternativa il tocco (avendo già usato il lamento nel corso della giornata). Banshee (1) [All CM, Mov volo 45 m (15 m), CA 0, DV 7, pf 42, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d8 (tocco), TS G7, Mor 10, PX 1.490]. Una volta ogni 24 ore, solo di notte, può emettere un lamento e ogni essere vivente entro 9 m deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o morire. La sola vista della banshee impone un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere afflitti da <i>paura arcana</i> . Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi <i>charme</i> , <i>sonno</i> , <i>blocca persona</i> e <i>blocca mostri</i> , ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Inoltre, <i>esorcismo</i> la uccide immediatamente.
6-20*	I PG vedranno alcuni grossi ratti uscire da una grotta sul fianco della parete rocciosa. Questi saranno improvvisamente attratti dal gruppo e si avvicineranno, prendendo forma ibrida e attaccando. Ratti mannari (1d4) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 7 (9), DV 3, pf 24, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G3, Mor 8, PX 95]. In forma animale, sono immuni a tutti gli attacchi delle armi normali, ma possono essere feriti dagli incantesimi, dall'argento e dalle armi magiche. Il loro morso può trasmettere la licanthropia, come spiegato a p. 81 del manuale di <i>Labyrinth Lord™</i> . La luparia (o un'altra erba anti-licantropo specifica) è una protezione efficace contro di loro. Se vengono a contatto con essa, infatti, i licanthropi devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o fuggono via disgustati.
21-45	Il bosco si fa più fitto e aggrovigliato, dalle piante pendono strani filamenti bianchi. I PG possono scorgere alcuni movimenti fra la selva. I ragni giganti si faranno avanti cercando di tagliare la via di fuga al gruppo e attaccando. Vedove nere giganti (1d4) [All N, Mov 18 m (6 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 24, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d6 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 80]. La tela di questi ragni giganti, per chi ci finisce dentro, ha le stesse proprietà di <i>ragnatela</i> . Un personaggio morso da

una vedova nera gigante deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo un turno.

46-50* Nel buio all'intorno, i PG possono udire un'improvvisa interruzione del brusio degli insetti. Un fruscio alle loro spalle li farà voltare giusto in tempo per osservare il movimento di un'ombra nera e minacciosa. A quel punto, il troll attaccherà il gruppo.

Troll (1) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 45, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso) TS G6, Mor 10, PX 600]. 3 round dopo essere stato ferito, inizia a rigenerare 3 pf a round, tranne quelli causati dal fuoco e dall'acido. Non può essere distrutto permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

50-65 In un tratto privo di boscaglia, una radura si apre a ridosso della parete rocciosa. I PG potranno vedere l'ingresso di una grossa caverna. L'odore nei dintorni è nauseante, puzza di carogna e carne in putrefazione. Osservando in giro, si potranno notare carcasse spolpate e resti di pasti recenti. Con un basso e sordo ruggito, l'orribile figura della manticora compare sulla soglia. Nella grotta si trova il tesoro accumulato dal mostro: 1.000 mo, una scultura d'oro del valore di 500 mo, un **anello della resistenza al fuoco**, una **spada lunga +1** e una boccetta di **olio della forma eterea**.

Manticora (1) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 6+1, pf 32, tpcCA0 13, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d4 (morso) o vedi sotto (chiodi), TS G6, Mor 9, PX 980]. Può scagliare una raffica di 2, 4 o 6 chiodi metallici (ne ha 24 in tutto che crescono all'estremità della coda) – anche mentre vola e senza alcuna penalità al tpc – su un unico bersaglio fino a 54 m di distanza. Se la raffica va a segno, la vittima viene colpita 1d2, 1d4 o 1d6 volte e ogni chiodo infligge 1d4 ferite.

66-100 Nessun incontro.

*: ripetere il tiro se l'incontro avviene di giorno.

La cripta dell'eroe dimenticato

I PG arriveranno all'ingresso delle Cripte di Pietra sbucando in una radura stretta tra il fiume e la parete di roccia. Il luogo circostante nonché la cripta stessa sono pervase da un'aura di malvagità dovuta ai poteri e agli incantamenti orditi dal capo della setta, il perfido Jalin Peshwar. Ogni creatura di allineamento buono subirà una penalità di -1 a tiri per colpire e tiri salvezza, mentre tutte le creature di allineamento malvagio guadagneranno un bonus di +1 a tpc e TS. Creature di allineamento neutrale non avranno invece alcun modificatore. Non appena i PG giungeranno all'ingresso, leggere il seguente testo, adattandolo in base al momento della giornata.

Sbucate finalmente fuori dalla boscaglia umida, in una radura stretta tra il corso del fiume e le erte pareti della gola che incombono sopra di voi. Un terribile tanfo di putrefazione e morte sembra pervadere l'aria tutto intorno e percepite chiaramente una sensazione di malvagità pura. Alla fioca luce della luna [o dell'alba] potete osservare la facciata di un enorme edificio, intagliata nella roccia viva davanti a voi: sembra l'ingresso di un tempio o di un palazzo incastonato nella parete. Un sinistro e pesante portone a due ante di legno nero ne sbarrà l'ingresso.

Fare riferimento alla mappa 6, che riporta i due livelli della cripta; l'ingresso si trova al livello 1. All'interno saranno presenti seguaci e adepti della Setta dei Lupi Scarlatti, di cui Jalin si è circondato. In caso di incontro, le statistiche sono le seguenti:

Seguaci (umani guerrieri del 5° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5d10, pf 35, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 9, PX 200].

Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo (40% di probabilità), khopesh (20% di probabilità che sia un **khopesh +1**), pugnale, borsello con 30 mo e 20 ma (80% di probabilità).

Adepti (umani guerrieri del 6° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d10, pf 44, tpcCA0 15, Att 1, Fer arma, TS G6, Mor 10, PX 320].

Equipaggiamento: cotta di maglia, **khopesh +2** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), dardo ricoperto con veleno di classe 16 (15% di probabilità), **anello della protezione +2** (30% di probabilità), **pozione della guarigione** o **pozione del controllo dei non morti** (40% di probabilità, solo una delle due), borsello con 30 mo e 30 ma (80% di probabilità).

Viene di seguito riportata la descrizione delle stanze.

1. Ingresso della Cripta

I grossi portoni cedono con fatica, dopo un'iniziale resistenza. Le vostre torce illuminano una grande stanza con quattro colonne. Nessun rumore si ode, a parte il suono dei vostri passi che rimbombano. Non c'è traccia di altre presenze. Dalla parte opposta potete vedere una porta chiusa.

2. Corridoio ad anello

Imboccate un corridoio che si ferma, dopo pochi metri, davanti a un portone. Al centro, sui due lati, altrettanti corridoi si congiungono a mo' di croce. Le torce alle pareti di questi ultimi diffondono cerchi di luce a intervalli regolari, che ne illuminano il percorso.

Il corridoio è vuoto, ma nasconde due trappole azionate da meccanismi a pressione posizionati nei due rami laterali del passaggio. Se uno di essi verrà azionato, dal muro di fondo del rispettivo corridoio partiranno tre dardi, che colpiscono come guerrieri del 5° livello (tpcCA0 16) e infliggeranno 1d8 ferite ognuno ai bersagli sulla traiettoria. Spetta al master determinare quali personaggi si troveranno lungo la linea di

tiro, in ogni caso i tre dardi saranno distanziati di 0,5 m tra loro. È possibile trovare i meccanismi con un tiro scoprire trappole nei due rami del corridoio, ma dovrà essere effettuato con successo un tentativo di rimuovere trappole per ognuno dei congegni, per poterli disinnescare. Quando il gruppo imboccherà i rami 2a e 2b del corridoio, leggere quanto segue:

Il corridoio prosegue, dopo la svolta, dritto davanti a voi. Lungo il passaggio si aprono, a intervalli regolari, diverse nicchie. Nell'alone di luce delle torce, notate che le rientranze contengono dei sarcofagi.

Nel ramo 2c è presente un trabocchetto – una buca larga 2x2 m e profonda 3m. È possibile scoprirlo con un tiro scoprire trappole, ma non sarà possibile rimuovere il meccanismo che lo fa aprire. Chiunque finisca nella fossa subirà 1d8 danni a causa della caduta. Una prova di Destrezza riuscita consentirà di potersi aggrappare al bordo della buca, ma gli oggetti che il personaggio teneva in mano finiranno in fondo alla trappola.

3. Tempio della cripta

Il grosso portone ruota sui cardini senza emettere il minimo suono. Davanti a voi, la luce di diverse torce illumina l'interno di quello che sembra essere un grande tempio dedicato a una ignota divinità. Sul fondo, la base di quella che un tempo doveva essere una grande statua alta forse fino al soffitto, giace mozzata sopra una piattaforma rialzata. Due file di panche in pietra si trovano tra l'ingresso e la piattaforma. Alcune persone si trovano chine in ginocchio davanti a un'altra figura incappucciata, vestita con una tonaca nera. Quest'ultima sta cantilenando in una strana lingua, con le braccia tese in alto.

Le figure chine sono quattro seguaci della setta, mentre la figura con la tonaca è un adepto equipaggiato con un dardo avvelenato. Non si accorgeranno subito dell'ingresso dei PG nella stanza ma, una volta terminata la litania, l'adepto potrà vederli, se non si saranno nel frattempo ritirati o nascosti.

4. Tomba n. 1

Una breve rampa di scale scende fino a una cancellata parzialmente aperta. La camera buia davanti a voi è occupata, al centro, dalla mole di un grosso sarcofago scoperto. La copertura giace riversa a terra, su un lato della tomba. Alcuni sinistri rumori rimbombano nella camera e un tanfo di carogna pervade l'aria.

Dietro al sarcofago si trovano due ghash, intenti a cibarsi di un cadavere putrefatto riverso a terra e smembrato. Dentro al sarcofago si trovano i resti scheletrici in armi e armatura di un condottiero dimenticato da tempo. La ruggine ha ormai intaccato il metallo, ma frugando in mezzo a essi può essere rinvenuto un sacco contenente 100 mo e due gemme del valore di 50 mo l'una.

Ghash (2) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 4, pf 20, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 + paralisi (morso), TS G4, Mor 9, PX 190].

Il loro morso immobilizza per 2d4 turni, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro paralisi, e funziona anche contro gli elfi. Emanano un orrendo tanfo di decomposizione, e ogni creatura entro 3 m deve fare un tiro salvezza contro veleno o si sente male per la nausea, subendo una penalità -2 ai tiri per colpire. I ghastr sono immuni a *protezione dal male*, a meno che con l'incantesimo non sia sparsa della polvere di ferro. Subiscono il doppio delle ferite dalle armi contundenti di ferro massiccio, come le mazze. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.



5. Tomba n. 2

Una breve rampa di scale scende fino a una cancellata chiusa. La camera buia davanti a voi è occupata, al centro, dalla mole di un grosso sarcofago.

Il cancello può essere aperto tirando 1d100 e ottenendo un risultato uguale o inferiore alla propria Forza oppure scassinando la serratura. La stanza è vuota e nel sarcofago, a parte i resti scheletrici in armi e armatura arrugginiti di un condottiero dimenticato da tempo, non v'è altro.

6. Tomba n. 3

Una breve rampa di scale scende fino ad una cancellata chiusa. La camera buia davanti a voi è occupata, al centro, dalla mole di un grosso sarcofago.

Abbassando la maniglia, la cancellata può essere aperta senza difficoltà. La stanza è vuota, ma il sarcofago nasconde un passaggio che conduce all'area 7. Il coperchio del sepolcro scorre, infatti, su dei cardini spostandosi all'indietro assieme alla parete frontale del sarcofago stesso: una scala scende nell'oscurità.

7. Seminterrato

La scala termina in un seminterrato polveroso e pieno di ragnatele. Un portoncino di legno si trova alla vostra sinistra. Il pavimento alla base delle scale mostra segni di passaggio, alcuni dei quali conducono verso il piccolo portone, mentre altri in direzione della parete di fronte, sulla quale potete osservare incisi alcuni numeri all'interno di una griglia.

Il piccolo portone conduce all'area 8, mentre la parete di fronte alle scale cela un passaggio segreto che conduce all'ingresso dell'area 11. Il cartiglio contenente i numeri è mostrato in calce al paragrafo (vedi appendice 2). Il passaggio può essere aperto premendo nel giusto ordine due delle pietre della parete. Un breve esame mostrerà che tali pietre cedono alla pressione. La sequenza è data dalla soluzione del quadrato magico: la somma di ogni riga e colonna dà come risultato 15, quindi 1 e 5 sono i due numeri da premere:

4	9	2
3	5	7
8	1	6

8. Corridoio della falsa tomba

Un corridoio buio, stretto e silenzioso si immerge nell'oscurità. L'esigua larghezza consente il passaggio di una sola persona alla volta.

Nel corridoio è celato un trabocchetto a buca, di 2x1 m e profondo 3m, che si attiverà al passaggio del primo PG, con un ritardo di un paio di secondi in modo tale da far sì che più creature possibile vi cadano dentro. Il fondo della fossa è coperto da spuntoni di ferro, che causeranno 2d6 ferite in aggiunta a 1d8 ferite da caduta. La porta in fondo al passaggio è chiusa e bloccata sui cardini rugginosi, ma cederà in seguito a un tiro per aprire porte effettuato con successo.

9. Falsa tomba

Entrate in una grande stanza al centro della quale si trova un enorme sarcofago con elaborati bassorilievi. Intorno a esso, diversi sarcofagi più piccoli sono appoggiati alle pareti corte della stanza.

La stanza è vuota. Sulla parete opposta al portoncino si trova un passaggio segreto che dà accesso all'area 10. Il sarcofago è la dimora e la prigione di una presenza, che vi si trova intrappolata grazie a uno speciale sigillo magico. L'apertura del sepolcro infrangerà il sigillo, liberando la creatura, che attaccherà immediatamente.

Presenza (1) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 28, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Non viene colpita dalle armi normali, e quelle di argento causano solo la metà delle ferite. Con il suo tocco gelido, infligge 1d6 ferite e risucchia un livello. Con il livello, un personaggio perde tutti i vantaggi che dipendono da esso e la vittima ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un bersaglio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge dopo 24 ore come una nuova presenza, asservita a quella che l'ha ucciso. Come tutti i non morti, è

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

10. Passaggio segreto

Un angusto tunnel dal soffitto ribassato vi costringe a chinarvi per percorrerlo. Fili di ragnatela vi si attaccano addosso mentre strisciate. Nella polvere del pavimento notate segni di recente passaggio.

11. Catacomba

Vi trovate in un lungo salone con tre nicchie per ogni lato. In ciascuna di esse è contenuto un sarcofago, decorato con un bassorilievo raffigurante l'immagine di un soldato con la spada stretta al petto.

Le porte della sala sono chiuse ma non sbarrate, ed è sufficiente abbassarne la maniglia per aprirle. I sarcofagi contengono i resti di antichi guerrieri. In uno di essi è possibile trovare un sacchetto con 1d6 smeraldi del valore di 300 mo l'uno.

12. Stanza delle ossa

Vedete davanti a voi una grande anticamera. La luce di numerose torce accese si riflette sulla superficie bianco-giallastra di cumuli di ossa, teschi, femori, perfettamente levigati dal tempo. Lo stupore iniziale si tramuta in orrore quando scorgete le macabre forme di due grosse creature scheletriche. Le orbite vuote si girano verso di voi, le fauci si aprono in un famelico ghigno e artigli acuminati si levano in alto.

Gli scheletri mostruosi (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) nella stanza sono quelli di due creature uccise e rianimate da Jalin come non morti per difendere il covo. Essi hanno l'ordine di attaccare chiunque non sia un membro della setta e combatteranno fino alla morte.

Scheletri mostruosi (2) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 40, 33, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d6 (arma gigante), TS G3, Mor 12, PX 820].

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

13. Salone del dormitorio

Entrate in un grande salone spoglio ad angolo, illuminato da torce e con un vago odore incensato nell'aria. Diverse porte si aprono su di esso.

La stanza è vuota, ma a discrezione del master può essere verificata con 1d100 la probabilità di incontrare due seguaci (1-30%) o due adepti (31-45%). La porta che conduce all'area 16 è chiusa a chiave.

14. Dormitori degli adepti

Dei sudici pagliericci e una piccola cassapanca sono tutto ciò che potete trovare.

Queste stanze sono adibite a dormitorio per gli adepti della Setta. Nell'area 14a è possibile trovare, all'interno della cassapanca, un sacchetto contenente 60 mo, 30 ma e quattro gemme del valore di 100 mo l'una, mentre nella 14b ci sono una **pozione dell'eroismo superiore** e una **pozione della guarigione potenziata**. La 14c sarà quella da cui usciranno seguaci o adepti in caso di incontro nell'area 13. Vi si trova nascosta una grossa chiave di ferro, che serve ad aprire il portone dell'area 16.

15. Camera di Alazar

Questa camera è arredata con un letto, un armadio di legno intarsiato e un piccolo tavolino con uno sgabello. L'odore di incenso pervade tutta la stanza, proveniente da un piccolo bastoncino fumante posato sul tavolo.

Questa è la camera personale di Alazar Mithrel. Una ricerca approfondita nella stanza permetterà di trovare, nascosto sotto il letto, un involto di tela con una statua in oro raffigurante una figura femminile che danza (valore 400 mo). Nell'armadio, celata in mezzo agli altri indumenti, vi è una **veste del mimetismo**: per scoprirne le proprietà, i PG dovranno necessariamente indossarla. Nella tasca di un altro abito è nascosta una **pergamena protettiva contro i non morti**.

16. Stanza dello specchio

Entrate in un grande salone le cui pareti di fondo sono costituite da tre enormi specchi, posizionati in modo tale che uno si trovi dritto di fronte a voi, mentre gli altri due a destra e a sinistra siano posti in obliquo. La luce di alcune torce è riflessa e amplificata, illuminando la stanza quasi a giorno. Tre copie di voi vi osservano perplesse. Sul pavimento al centro della camera, un'iscrizione reca i seguenti versi: "Chiudi ciò che è aperto per aprire ciò che è chiuso. La via è sicura dove il giusto sta."

Gli specchi sono in realtà delle potenti e incredibilmente realistiche illusioni, che mascherano le vere porte nelle rispettive tre sezioni di muro. Oltre a riflettere, leggermente ristrette, le immagini del muro, della porta e degli occupanti, se toccati o battuti restituiscono le medesime sensazioni tattili e uditive del vetro. Tuttavia, non sarà possibile infrangerli in alcun modo. Ogni porta è nascosta nel punto in cui la rispettiva sezione di muro riflette l'immagine della porta sul muro di fronte. I versi incisi sul pavimento (che ogni creatura vede e riesce a leggere nella propria lingua madre) forniscono la chiave per poterle aprire: è infatti necessario che la porta alle proprie spalle venga chiusa perché si possa "aprire" una qualsiasi delle tre porte nascoste dal riflesso.

Le tre porte conducono alle aree 16a, 16b e 16c. Solamente la porta di mezzo ("Il giusto sta nel mezzo") consentirà di proseguire verso l'area 17.

16a: la stanza è vuota ma le pareti sono affrescate con scene di battaglie tra fanti e cavalieri. Dal secondo round di

permanenza nella sala, comincia a sprigionarsi da alcuni fori nel muro un gas tossico. Il veleno agirà in 1d4+2 round, durante i quali il master descriverà sintomi di malessere via via peggiori: offuscamento visivo, perdita di forze, nausea, disorientamento, svenimento. Allo scadere del tempo d'azione, chiunque si troverà ancora nella stanza dovrà effettuare un tiro salvezza contro veleno o rimanere debilitato per tre giorni: i punteggi di Forza, Destrezza, Costituzione e Intelligenza saranno dimezzati e di conseguenza si ridurranno i relativi bonus e modificatori derivati.

16b: La stanza è vuota e sulla parete opposta si trova un portone. Le pareti laterali sono decorate con scene di caccia e di vita rurale.

16c: La stanza è dipinta a tinte fosche – grigio scuro e nero – e raffigura scene terrificanti di tombe, spiriti, demoni e orribili creature. Al secondo round dall'ingresso nella stanza, una sezione di pavimento davanti alla porta si inclinerà verso il basso facendo scivolare chiunque vi si trovi nella camera sottostante. Qui si trovano due spettri, in mezzo a cumuli di ossa.

Spettri (2) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 24, 19, tpcCA0 17, Att 1, Fer risucchio di energia (tocco), TS G3, Mor 12, PX 110].

Attaccano con il tocco, risucchiando un livello. Con il livello, un personaggio perde tutti i vantaggi che dipendono da esso e la vittima ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un bersaglio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge come spettro dopo 1d4 giorni. Possono essere feriti solo dalle armi magiche o d'argento e dagli incantesimi. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

17. Corridoio

Vedete davanti a voi un ampio corridoi, illuminato dalla luce di diverse torce appese alle pareti. Un debole squittio attira la vostra attenzione e potete fuggacemente osservare alcuni topi girare l'angolo.

Il corridoio è vuoto ma contiene una trappola azionata da un meccanismo a pressione. Se verrà attivata, , che colpisce come un guerriero del 5° livello (tpcCA0 16) e infliggerà 1d8 ferite ognuno ai bersagli sulla traiettoria. Spetta al master determinare quali personaggi si troveranno lungo la linea di tiro, in ogni caso i tre dardi saranno distanziati di 1 m tra loro. È possibile trovare il congegno con un tiro scoprire trappole, ma dovrà essere effettuato con successo un tentativo di rimuovere trappole per poterlo disinnescare. Al termine del corridoio si trova un grosso portone di legno borchiato.

18. Anticamera della tomba

Il pesante portone di legno borchiato ruota sui cardini senza produrre il minimo stridio. Un grande ambiente ingombro di detriti, pietre e roccia provenienti dal soffitto si apre davanti a voi.

Potete notare segni di bivacco accanto ad alcune di queste: pagliericci, focolari spenti, qualche suppellettile sparsa. In fondo alla stanza si staglia un maestoso portone a due battenti con elaborati fregi in bronzo.

La stanza è vuota, ma a discrezione del master può essere verificata con 1d100 la probabilità di incontrare due seguaci (1-40%) o due adepti (41-60%).

19. Tomba dell'eroe

Potete vedere una grande cripta, simile a un tempio, al centro della quale si trova un sarcofago decorato con elaborati bassorilievi. Due file di statue raffiguranti soldati in armatura con spade sguainate lo circondano ai lati, tributandogli eterno onore. Ai piedi di una di queste sculture, notate una figura umana incatenata. Dietro al sarcofago, una piattaforma a gradini fa da base all'enorme statua di una figura femminile a seno scoperto, con elmo e quattro braccia che brandiscono rispettivamente uno scudo, una spada, una bilancia e un uccello ad ali spiegate. Davanti alla scultura, alcune persone sono intente ad armeggiare attorno a uno scrigno. Riconoscete una di queste come il tizio incappucciato che avete visto alla taverna "Il Basilisco". Accanto a lui, intento a parlottare animatamente, un individuo alto e magro adorno di una veste rosso fuoco vi mette i brividi solo a osservarlo. Non avete idea di chi sia, ma deve essere un personaggio importante. Intorno a loro, seguaci della setta sono indaffarati a preparare un rituale di qualche tipo, probabilmente nulla di buono per il poveretto in catene.

L'individuo vestito di rosso è Jalin Peshwar il Negromante e sta parlando con Alazar Mithrel (vedi la sezione personaggi non giocanti per la descrizione completa). Le figure intorno a essi sono 1d4+1 adepti e 1d4 seguaci della Setta dei Lupi Scarlatti. La figura in catene, che si trova nella posizione indicata con una "X" sulla mappa 6, sarà Themblir Merithas o Lady Sauvenee Rhyal, in procinto di essere sacrificata per riportare in vita Urgath l'Usurpatore. Nello scrigno si trova la gemma, un grosso rubino rosso (10.000 mo), che ne contiene l'anima intrappolata – funziona in maniera simile a *giara magica* e *intrappolare l'essenza*. Jalin sta preparando il rituale che gli consentirà di far uscire l'anima perché si impossessi del corpo sacrificale, distruggendo così quella dell'individuo ospite.

Non appena si accorgerà della presenza di estranei nella stanza, Alazar ordinerà ad adepti e seguaci di attaccare immediatamente, unendosi personalmente alla battaglia. Jalin farà appello ai propri malvagi incantesimi seguendo questa strategia:

- Lancerà *protezione dal bene* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa), per poi cercare di utilizzare *pirotecnica*, *scaglia maledizione* e *tentacoli oscuri* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa).
- Se messo alle strette tenterà di usare *evoca mostri III* ed *evoca mostri IV* e, se gli sarà possibile, utilizzerà *animare i morti* sui cadaveri dei caduti per rianimarli come zombi.

- In combattimento diretto userà *mano invisibile*, *mani brucianti*, *stretta risucchiante* e *dardo stregato* (vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa delle ultime tre magie).
- In caso estremo, cercherà di farsi passare per morto con *morte apparente*.

Se Aleyna sarà con il gruppo, dovrebbe essere lei a fronteggiare Jalin con i propri incantesimi, impedendo così che egli attacchi direttamente i PG. Se vi sarà anche Isendyl, cercherà di ingaggiare in combattimento Alzar Mithrel. Se i personaggi riusciranno a sconfiggerli, distruggendo la Setta e impedendo così la riuscita del piano per far rinascere l'Usurpatore, il master deve riconoscere ai PG 20.000 punti esperienza aggiuntivi, da suddividere equamente fra i partecipanti all'impresa. Se invece non dovessero riuscire nella missione, ma ne uscissero comunque vivi, il master deve comunque assegnare loro la metà della suddetta ricompensa in PX.

PERSONAGGI NON GIOCANTI



Isendyl Werdneth (umana guerriera del 10° livello/ex-ladra del 6° livello) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 6d6+3d10+2+9, pf 75, tpcCA0 12 (10 in mischia, 9 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS G10, Mor 11, PX 1.700, For 16, Int 15, Sag 16, Des 18, Cos 15, Car 18]. (Età: 25 anni. Altezza: 1,65 m. Peso: 53 kg. Occhi: neri. Capelli: biondi.)

Equipaggiamento: **cotta di maglia elfica +2** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **spada lunga +3**, **pugnale +3**, **stivali elfici**, zaino, arnesi da scasso, razioni da viaggio (una settimana), mantello, corda di seta (15 m), grappino, olio combustibile (3 fiasche), acciarino e pietra focaia.

Linguaggi: comune, allineamento, elfico.

Abilità secondaria: spia.

Storia: Isendyl è la figlia della Regina Gadryl II di Khalinthra. È una giovane donna scaltra, determinata e battagliera, e viaggia spesso in incognito per il regno di sua madre,

raccogliendo informazioni e svolgendo missioni per la salvaguardia della sua patria. In passato hanno avuto i loro contrasti, ma erano semplici dissapori dovuti all'età giovane e al carattere indomito della ragazza. Isendyl viaggia con l'amica, fidata maga di corte e fedele tutrice Aleyna di Glimwyr. Sono in missione, incaricate di indagare in seguito a strane informazioni riportate dalle spie reali su attività criminali dalle parti di Kethboro.

Aleyna di Glimwyr (umana maga del 14° livello) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d4+5+18, pf 48, tpcCA0 14 (13 in mischia, 11 a distanza), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS M14, Mor 10, PX 2.400, For 13, Int 18, Sag 15, Des 18, Cos 17, Car 18].

(Età: 43 anni. Altezza: 1,70 m. Peso: 54 kg. Occhi: verdi. Capelli: biondi.)

Incantesimi dei maghi (4/4/4/4/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato*, *identificare*, *sonno*, *stretta folgorante*; 2° livello: *immagini speculari*, *invisibilità*, *levitazione*, *potere spettrale*; 3° livello: *blocca persone*, *dispersione della magia*, *fulmine magico*, *palla di fuoco*; 4° livello: *globo di invulnerabilità minore*, *metamorfosi*, *muro di fuoco*, *occhio dello stregone*; 5° livello: *evoca elementale*, *nube mortale*, *telecinesi*; 6° livello: *immagine proiettata*, *sfera congelante*, *sortilegio di morte*; 7° livello: *desiderio limitato*, *mano che trattiene*.

Equipaggiamento: **anello della protezione +4**, **pugnale +1**, **bastone della tempesta** (12 cariche, vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **mantello elfico**, **tre pozioni della velocità**, veste bianca, razioni da viaggio (una settimana), libro di magia (incantesimi a discrezione del master).

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, nanico, goblin.

Abilità secondaria: storica.

Storia: Aleyna è nata 43 anni fa a Desh, dove è cresciuta fino all'età di cinque anni, quando perse entrambi i genitori. Dopodiché è stata allevata da un elfo mago che viveva in un villaggio nella Foresta dell'Ombra, nella piccola contea di Glimwyr. Fino a 20 anni è rimasta col suo mentore, dal quale ha imparato la magia, poi in seguito – introdotta a corte e presentata alla Regina – seppe guadagnarsi la sua stima e fiducia, e mettersi in luce per le doti di saggezza e intelligenza, tanto che Gadryl II la volle come tutrice per la sua giovane e ribelle figlia.



Alazar Mithrel (umano guerriero del 9° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 1, DV 9d10+18, pf 75, tpcCA0 13 (11 in mischia, 10 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS G9, Mor 10, PX 1.000, For 16, Int 15, Sag 13, Des 18, Cos 17, Car 16].

(Età: 38 anni. Altezza: 1,80 m. Peso: 73 kg. Occhi: neri. Capelli: neri.)

Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, **spada lunga +1**, **pugnale +1**, **velenifero** (con sei dosi veleno di classe 5), **mantello deflettente +2**, **guanti per nuotare e scalare**.

Linguaggi: comune, allineamento, orchesco.

Abilità secondaria: mercenario.



Storia: Alazar è stato per tutta la vita un soldato, al servizio di sovrani prima e mercenario in seguito. È un uomo spietato, ma dal portamento nobile; ha rispetto delle sue vittime, anche se non prova rimorsi ad assassinarle. Durante i suoi vagabondaggi nel Khalintha è venuto in contatto con i Lupi Scarlatti e ora lavora per loro. Non è molto soddisfatto dei suoi nuovi alleati: la setta è crudele e non si cura minimamente dei sentimenti altrui. Alazar teme i suoi attuali compagni e si è ben presto pentito di aver accettato di essere al loro soldo. Ma ora è troppo tardi e la setta non gli permetterebbe mai di abbandonarla. Comunque, questo non vuol dire che Alazar non sia un temibile avversario, che non esiterà un attimo se dovrà uccidere qualcuno.

Jalin Peshwar il Negromante (umano mago dell'11° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d4+2+9, pf 38, tpcCA0 16 (17 in mischia, 17 a distanza), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS M9, Mor 11, PX 1.700, For 8, Int 18, Sag 17, Des 7, Cos 13, Car 15].

(Età: 58 anni. Altezza: 1,70 m. Peso: 60 kg. Occhi: verdi. Capelli: -.)

Incantesimi dei maghi (4/3/3/3/2/1): 1° livello: *dardo incantato*, *mani brucianti**, *mano invisibile*, *protezione dal bene**; 2° livello: *individuazione dell'invisibilità*, *nube*

maleodorante, *pirotecnica*; 3° livello: *dispersione della magia*, *morte apparente*, *stretta risucchiante**; 4° livello: *dardo stregato**, *scaglia maledizione*, *tentacoli oscuri**; 5° livello: *animare i morti*, *evoca mostri III*; 6° livello: *evoca mostri IV*. (*: vedi la sezione nuovi incantesimi per la descrizione completa.)

Equipaggiamento: pugnale, **bastone del potere** (30 cariche), **anello della protezione +4**, tunica rossa con cappuccio, fodero per pugnale, borsa da cintura, bottiglia di vetro, anello con sigillo (testa di lupo), libro di magia (incantesimi a discrezione del master).

Linguaggi: comune, allineamento, elfico, orchesco, lingua antica.

Abilità secondaria: negromante.

Storia: Jalin Peshwar è un malvagio Negromante, consigliere personale di Urgath l'Usurpatore. In seguito alla sconfitta del suo padrone, fuggì e si nascose. Vinto ma non distrutto, continuò a tramare nell'ombra i suoi piani di vendetta. Avendo previsto la possibilità di una disfatta, predispose un astuto piano per far risorgere il suo signore quando vi fossero state condizioni più favorevoli. Dopo averlo fatto credere morto, si servì dei suoi immondi poteri per intrappolarne l'anima in un rubino incantato. Fondò poi la setta dei Lupi Scarlatti con l'obiettivo di preparare il terreno per il ritorno del suo signore Urgath, raccogliendo schiere di fanatici che sarebbero diventati il nuovo esercito dell'Usurpatore.



NUOVI MOSTRI

Scheletro

	<i>Mostruoso</i>
Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (pugno o arma gigante)
Ferite:	3d6 o 3d6
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	820

Gli scheletri mostruosi sono le ossa animate dei morti grandi e mostruosi, come orchi o giganti, macabri automi asserviti a sacerdoti o stregoni malvagi. Raramente indossano qualcosa di diverso dai resti degli abiti o delle armature che avevano al momento della morte. Uno scheletro fa solo quello che gli viene ordinato di fare, non trae conclusioni e non prende decisioni. Per questo motivo, le istruzioni che gli vengono impartite devono sempre essere estremamente semplici. Gli scheletri attaccano fino alla loro distruzione. Le armi taglienti e perforanti infliggono solo metà ferite agli scheletri, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa. Essendo non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Bastone della tempesta

Questo bastone di legno pregiato con bordature metalliche ha varie abilità. In primo luogo, è un bastone +2 (questo potere non richiede la spesa di alcuna carica). Se si consuma una carica e si porta a segno un attacco, la vittima è stordita per 1 round (lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, ma non del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo; chi attacca un bersaglio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire) oppure il bersaglio, oltre a subire le normali ferite, viene colpito anche da *stretta folgorante*. Al costo di due cariche, il bastone può lanciare un *fulmine magico* che causa 8d6 ferite oppure creare un cono di rumore che inizia con una larghezza di 1,5 m, è lungo 12 m e largo 6 m all'estremità; tutte le creature all'interno dell'area sono stordite per 1d2 round (un tiro salvezza contro bacchette nega questo effetto) e assordate per 1d4 round (nessun TS permesso). Infine, spendendo quattro cariche, il bastone combina gli effetti appena descritti di *fulmine magico* e del cono di rumore.

Khopesh +2

Chiamata anche "spada-falce", questa peculiare arma è formata da un'impugnatura lunga circa 20 cm, da cui si diparte una lama che si estende diritta per circa 40 cm prima di incurvarsi a forma di mezzaluna per altri 30 cm. Soltanto quest'ultima parte è affilata e viene usata per colpire il nemico. Ha le statistiche seguenti: costo 7 mo, Fer

2d4, peso 2,5 kg e ne esistono, ovviamente, anche versioni non magiche.

Mantello del chiroterro

Quest'indumento di tessuto nero o marrone dona a chi lo indossa una sorta di invisibilità. Se rimane immobile in un posto buio, il possessore può essere notato da una creatura soltanto con 1 su 1d6. In aggiunta, il mantello dona la capacità di appendersi a testa in giù dal soffitto, come un pipistrello. Una volta al giorno il proprietario può lanciare l'incantesimo *volo*. Sempre una volta al giorno e per un massimo di un'ora, il possessore può trasformarsi in un pipistrello normale – assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporta – acquisendone sia la capacità di volare [Mov 36 m (12 m)] che quella di orientarsi con l'ecolocazione. Entrambe queste abilità funzionano solo nell'oscurità (per esempio, in una notte stellata o in un sotterraneo pressoché privo di illuminazione). Il mantello conferisce inoltre un bonus di 2 punti alla CA (anche mentre il proprietario è trasformato in pipistrello).



NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi dei maghi

Dardo stregato

Livello: 4°

Durata: istantaneo

Gittata: 45 m

Un dardo di energia nera scaturisce dal dito dell'incantatore e colpisce un bersaglio entro 45 m, risucchiandogli un livello e tutti i benefici che dipendono da esso, se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi. Il dardo colpisce automaticamente, anche se il bersaglio sta combattendo con un alleato o ha una copertura quasi totale (basta che l'incantatore lo veda). Non è possibile usare questo incantesimo per mirare a specifiche parti del corpo. Per ogni 5 livelli, l'incantatore risucchia alla vittima due livelli aggiuntivi: 3 al 5° livello, 5 al 10° livello, 7 al 15° livello e così via. Tuttavia, gli effetti del risucchio di energia sono temporanei e perdurano solamente per 1d4+1 ore.

Mani brucianti

Livello: 1°

Durata: 1 round

Gittata: vedi sotto

Un ventaglio di fiamme lungo 1 metro scaturisce dalle mani unite dell'incantatore, sviluppandosi in un angolo leggermente ottuso davanti a lui. Chi viene investito dalle

fiamme subisce 1 ferita da fuoco per livello dell'incantatore (no tiro salvezza). I materiali infiammabili prendono fuoco immediatamente.

Protezione dal bene

Livello: 1°

Durata: 12 turni

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo protegge dagli attacchi delle creature benigne, creando una barriera magica sul corpo del soggetto. Il soggetto ottiene miglioramento di 1 punto alla CA e un bonus di +1 ai tiri salvezza. Entrambi i bonus si applicano contro gli attacchi o gli effetti magici prodotti da creature benigne.

In aggiunta, l'incantesimo previene il contatto fisico con le creature evocate o create dalla magia. Le creature non possono attaccare il soggetto con armi naturali (artiglio, morso, ecc.) e si ritraggono pur di evitare il contatto fisico. Le creature potranno attaccare solo con armi da mischia o da lancio. La protezione dal contatto con le creature evocate termina se il soggetto le attacca o forza la barriera in qualche altro modo.

Stretta risucchiante

Livello: 3°

Durata: istantanea

Gittata: tocco

L'incantatore deve colpire un avversario per infliggergli 1d4 ferite per livello del mago.

I pf inflitti alla vittima possono essere "assorbiti" dal lanciatore, ma soltanto per curare eventuali ferite (non possono far salire i pf sopra il punteggio massimo). L'incantesimo causa danno solo se l'incantatore tocca il nemico, ma non se è quest'ultimo a toccare il mago.

Tentacoli oscuri

Livello: 4°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: 3 m

Crea 1d4 tentacoli, più uno per livello dell'incantatore, che spuntano dal terreno entro la gittata. Ognuno di essi è lungo 3 m, ha CA 4, un numero di pf pari al livello di chi li ha evocati e tpcCA0 come quello dell'incantatore. I tentacoli attaccano automaticamente qualsiasi creatura intorno a essi, tranne l'evocatore, senza fare distinzione tra alleati e nemici del mago. Gli attacchi vengono suddivisi il più equamente possibile tra i possibili bersagli, a discrezione del master.

Ogni attacco andato a segno impone alla vittima di fare immediatamente un tiro salvezza contro incantesimi. Se ha successo, il tentacolo svanisce senza ulteriori conseguenze. In caso di fallimento, invece, il bersaglio rimane avvinghiato e subisce automaticamente 3d4 ferite in ogni round successivo (ferimento continuo). La creatura avviluppata non può allontanarsi, ma può attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire (con un'ulteriore penalità cumulativa di -2 al tpc per ogni tentacolo oltre il primo). La stretta del tentacolo si elimina solo distruggendolo fisicamente, altrimenti è necessario attendere che l'incantesimo termini i suoi effetti.

APPENDICE 1: PUNTI DI INTERESSE A YLOREN

Fare riferimento alla mappa 7 per la piantina completa della città.

1. **Palazzo, residenza di Lady Sauvenee Rhyal.** L'edificio principale racchiuso all'interno della cerchia di possenti mura della cittadella è la residenza della Signora di Yloren, nonché sede del Consiglio dei Notabili, organo che consiglia e supporta Lady Rhyal nella gestione e amministrazione della città e della regione.
2. **Fortezza, quartier generale delle milizie.** Posta vicino alla residenza della Signora, da qui Lord Themblir Merithas coordina e dirige le milizie, sovrintende alla difesa della cittadella e a quella della città.
3. **Piazza del Mercato Grande.** È la piazza principale della città, dove si tiene il mercato cittadino e si svolgono le cerimonie ufficiali, i grandi eventi pubblici e l'esecuzione di condanne alla pena capitale. Nel Grande Giorno dell'Abbondanza, i sacerdoti del tempio di Hylum organizzano qui la distribuzione gratuita di una quota di prodotti alimentari a tutta la popolazione della città.
4. **Tempio di Hylum.** Il più grande luogo di culto della città dedicato, alla divinità della prosperità e della salute (allineamento neutrale buono). I sacerdoti offrono vari servizi per il giusto prezzo: cerimonie funebri (a seconda del ceto sociale, dalle 10 alle 150 mo), *benedizione* (25 mo), preghiere di suffragio (5 mo), cure e medicazioni, incantesimi di guarigione (dalle 50 mo in su), *cura malattia* (dalle 500 mo) e *scaccia maledizione* (5000 mo e oltre).
5. **Corporazione dei Pellicciai.** Questa potente e influente organizzazione detiene il controllo dei commerci di pellame e delle conerie, e ha la sua sede vicino al centro del potere politico locale. Un loro rappresentante siede nel Consiglio dei Notabili della città.
6. **Residenza di Lord Hemes Bowiron.** Membro del Consiglio dei Notabili, è uno degli uomini più ricchi della città, noto e apprezzato filantropo e benefattore. Non v'è tempio di allineamento buono o neutrale che non abbia ricevuto donazioni e offerte da lui.
7. **Santuario del sofferente (tempio e casa di cura).** I chierici di questo santuario sono dediti alla cura e guarigione di tutti coloro che soffrono, specialmente se sono indigenti o di ceti sociali molto bassi. Non richiedono prezzi specifici, ma accolgono la libera offerta dei beneficiari delle cure.
8. **Residenza di Gain Vahander.** Uomo avido, furbo e senza scrupoli, è proprietario di una compagnia commerciale in espansione. Possiede anche un banco dei pegni in città e svolge un certo numero di attività illecite. Per maggiori dettagli si veda la sezione "La casa del commerciante" nel capitolo 2: Yloren.
9. **Cambiavalute e prestiti "Kleriel Durahn".** Finziere e usuraio, è noto per gli elevati tassi di interesse dei suoi

prestiti ma anche per la disponibilità di denaro, che sembra non aver limiti, e la facilità con cui lo presta.

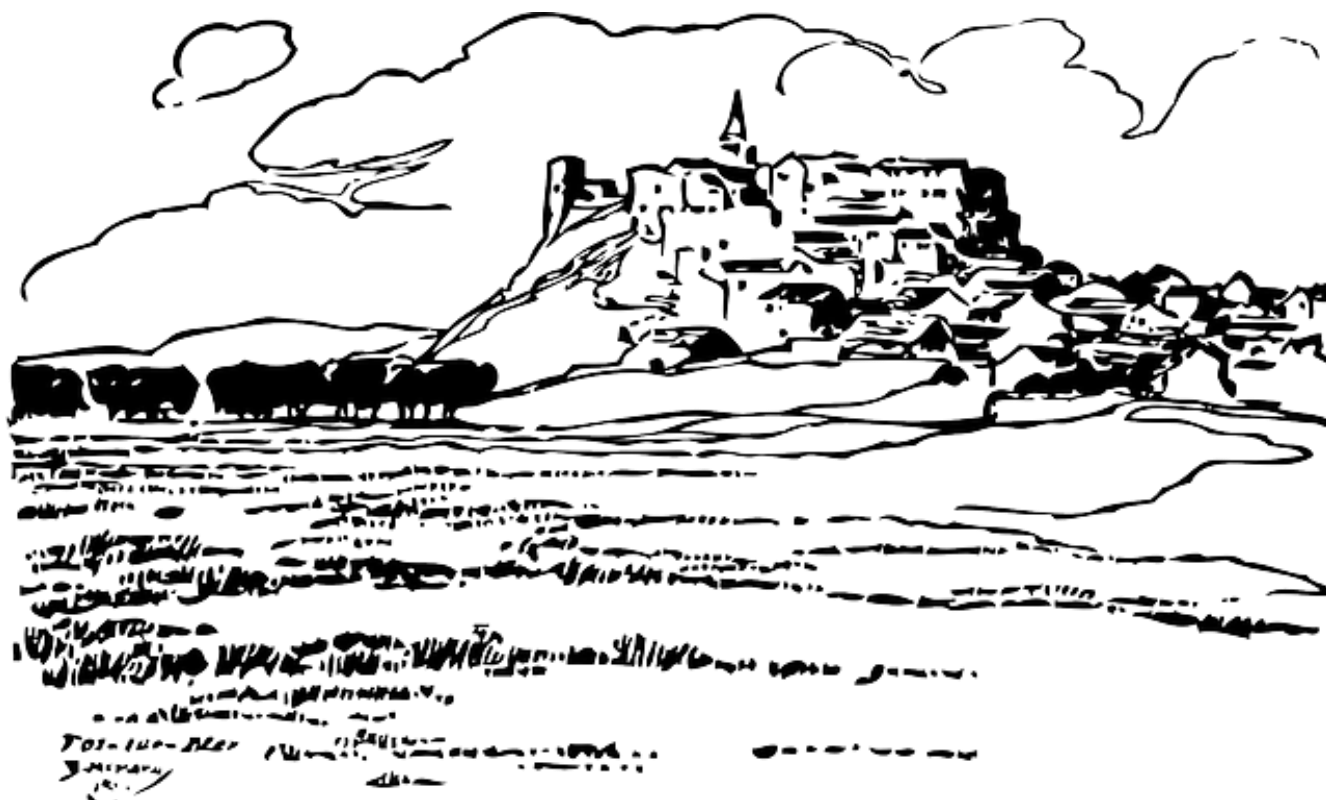
10. **Locanda "Lama Affilata".** Riservata, tranquilla e abbastanza pulita, è tra le locande più frequentate da pellegrini, avventurieri e mercanti di passaggio. La padrona della locanda, Donna Ilana, è una signora tarchiata di mezza età, sempre pronta ad accogliere con un sorriso i nuovi arrivati.
11. **Tempio della Luce.** Il secondo tempio per dimensioni, dopo quello di Hylum. È dedicato a Shan'der (Signore dell'Alba, allineamento legale buono), divinità portatrice del sole che sorge.
12. **Erboristeria "La Rosa Canina".** Una piccola ma fornitissima erboristeria dove si trovano erbe, spezie e droghe di vario tipo e dai vari effetti, dalle più comuni ad alcune di quelle più rare e costose. Il proprietario è Ellis Glidespine, un anziano erborista dai capelli e dalla barba candidi.
13. **Thorlis Irongate, fabbro.** Thorlis è un nano barbuto dall'aspetto burbero che porta sempre un grosso maglio alla cintura, ma le sue mani sanno modellare il metallo come un vasaio la creta. È specializzato nella realizzazione di ferri di cavallo – molto ricercati – attrezzi agricoli, accette e asce sia da lavoro che da combattimento.
14. **Bottega del calzolaio "Suola e Stivale".** Il negozio ideale dove poter trovare comodi stivali, robuste sacche e manufatti di cuoio.
15. **Residenza di Kleriel Durahn.** Qui risiede Kleriel quando non si trova al proprio negozio, ovvero dal calar del sole all'alba di ogni giorno, con qualsiasi condizione meteo e noncurante di qualsivoglia festività.
16. **Locanda "Vecchia Locanda Keth".** Una delle locande più antiche della città, si dica risalga addirittura ai tempi di Gadryl I. È molto conosciuta e frequentata soprattutto dai commercianti provenienti dalle marche montane e diretti verso la capitale. È gestita da una coppia di simpatici halfling, Jethro e Maira, loquaci e molto affabili.
17. **Kharl il Guercio, falconiere.** Kharl è un uomo robusto, scuro di capelli e dai modi rudi e spicci. Porta una vistosa benda sull'occhio sinistro. Alleva e addestra falconi per la caccia, i suoi esemplari sono molto richiesti e ben pagati.
18. **Macelleria "Da Julius".** Questa bottega vende carne d'allevamento e selvaggina di buona qualità.
19. **Negozi "I mille mondi fantastici di Rahcia".** In questo bizzarro e pittoresco negozio si possono trovare oggetti particolari ed esotici, e anche qualche gingillo magico. Rahcia Overland, la proprietaria, racconta di averli raccolti personalmente in una vita di viaggi e avventure in terre lontane al di là del mare. È una donna avanti negli anni, con una curiosa acconciatura a boccoli grigi e bizzarri abiti dai colori sgargianti. La sua parlata morbida e cadenzata, dallo strano accento, fa sentire

naturalmente a proprio agio i clienti e gli avventori di ogni tipo che frequentano il negozio.

20. **Taverna “Il Basilisco”.** Locale malfamato, è il raduno preferito di avventurieri e mercenari con pochi scrupoli. È di proprietà di Kurlan O’Rynn, che serve al bancone. Cresciuto vivendo di espedienti e furtarelli, utilizza ora la sua taverna come copertura per una serie di attività ai limiti della legalità, ma con un proprio, discutibile, codice d’onore.
21. **Taverna “Peccato di Gola”.** Come suggerisce il nome, questo piccolo locale delizia i palati dei propri clienti servendo ottimi stufati, piatti di selvaggina e vino prodotto nelle pianure tra Darenport e Falaar. Aretha, la cuoca, ha lavorato per anni nelle cucine della corte reale al servizio del padre dell’attuale regina.
22. **Depositi Conway.** Grande stabile a nolo adibito allo stoccaggio di merci. Attualmente è in affitto a una gilda di commercianti poco raccomandabili, tra cui Gain Vahander. Per maggiori dettagli si veda la sezione “Complotto” nel capitolo 2: Yloren.
23. **Negoziato di armi “Fil di Spada”.** In questo negozio si trovano lame del miglior acciaio in circolazione. Possono essere fatte e bilanciate su misura, per un prezzo maggiorato del 20% rispetto al normale.
24. **Banco dei pegni Vahander.** Questa attività, svolta dall’avidissimo commerciante, è la copertura ideale anche per il riciclaggio di denaro e la ricettazione di merce rubata. Il socio occulto in questi affari è nientemeno che Kurlan O’Rynn, proprietario del “Basilisco” (vedi

riferimento n. 20).

25. **Bordello “Da Madama Blend”.** Situato in una zona tra le meno raccomandabili della città, in questa squallida casa di piacere si possono trovare ragazze e ragazzi che si vendono per una manciata di soldi. Madama Blend è la maitresse, un’arcigna megera dal pesante trucco, molto attenta a far versare in anticipo il dovuto dai clienti.
26. **Locanda “Il pagliericcio”.** Questa locanda è frequentata per lo più da tagliagole, ladri e poco di buono d’ogni sorta. Sporczia e cimici tengono costante compagnia ai suoi avventori. Gurnanhg Tholz, il locandiere, è un mezzorchetto dall’aspetto raccapricciante e lo sguardo truce. Non parla molto e non gradisce le domande oltre lo stretto necessario. La sua regola è farsi i fatti propri e cacciarà senza indugio ogni persona che ritenga un ficcanaso.
27. **Taverna “Bile dell’Orco”.** La peggiore taverna della città, anch’essa di proprietà di Gurnanhg Tholz (vedi riferimento n. 26). Vi si possono trovare gli ospiti della sua locanda, oltre alla più infima feccia che gira per le strade di Yloren. Dietro il bancone serve lo scorbutico Damien, detto lo Zoppo. Un tempo uno dei più abili ladri della città, a seguito di una brutta caduta subì l’amputazione dell’arto. Gurnanhg gli offrì di lavorare alla taverna, tenendo occhi e orecchie bene aperti per lui.
28. **Tempio di Shamentor.** Questo tempio è consacrato al dio patrono delle arti e dei mestieri. Molti artigiani e



negozianti della città lasciano spesso oboli e offerte per assicurarsi di poter continuare a condurre buoni affari. I suoi sacerdoti sono di allineamento neutrale.

29. **Merceria “Filo d’Argento”.** Questo negozio vende stoffe e sete di ottima qualità a prezzi onesti. Molte sartorie cittadine si riforniscono qui. La proprietaria è una piccola gnoma dalle maniere gentili e cortesi.
30. **Gilda degli Erboristi.** In questo edificio ha sede la corporazione che custodisce il sapere sulle proprietà delle erbe e i segreti dell’arte della loro preparazione e utilizzo. Il proprietario dell’erboristeria “La Rosa Canina” (vedi riferimento n. 12) è membro onorario anziano e rispettato.
31. **Casa delle Lacrime (onoranze funebri).** In questo edificio di pietra grigia dall’aria un po’ scialba e tetra ha sede un’attività di onoranze funebri. I prezzi non proprio abbordabili la rendono accessibile quasi esclusivamente a nobili e persone facoltose.
32. **Negoziato di antiquariato “Vecchi ricordi”.** Un piccolo negozio che vende arredi e oggetti di ogni tipo, recuperati da cantine o solai di vecchie abitazioni. Il costo di uno sgombero è di circa 30-40 mo per metro cubo di volume da liberare. Gli oggetti in vendita hanno prezzi commisurati al grado di usura e al valore, ma per un abile affarista è possibile contrattare con il proprietario fino al 20% della cifra.
33. **Stabilimento termale “Carezza d’Onda”.** A ridosso del portone settentrionale della città si trova quest’ampio edificio dedicato alla cura del benessere fisico di viaggiatori e pellegrini. Diverse vasche di acqua calda o temperata offrono ristoro e beneficio. L’ingresso costa 3 mo all’ora o 18 mo per l’intera giornata. I servizi di cura della persona (massaggio, taglio di barba o capelli, esercizi ginnici, ecc.) hanno prezzi variabili dalle 5 alle 50 mo.
34. **Locanda “Antica Ylorièn”.** Il nome di questa piccola ma accogliente locanda rievoca la storia secolare del Regno di Khalinthra. La padrona, Dehena Glarièn, è una mezzelfa di media statura, bionda, molto affascinante e sempre gentile. A dispetto di ciò, è una donna forte e determinata, che sa badare a sé stessa. In gioventù si è spesa molto per la causa degli elfi, rimasti ormai una piccola minoranza nel paese. È sempre disponibile a dar loro ricovero nella sua locanda.
35. **Bottega del falegname “Il Ciocco”.** Nella bottega di Mastro Alben prendono forma piccoli capolavori di intaglio e cesellatura da rozzi pezzi di legno. Si realizzano inoltre arredi e mobili artigianali decorati e intarsiati.
36. **Taverna “Il Drago Blu”.** È considerata la miglior taverna del quartiere nord della città, quello più ricco e lussuoso. I frequentatori di questo locale sono facoltosi commercianti, borghesi e nobili in viaggio per affari di vario tipo. Non è raro che importanti contratti commerciali o accordi politici siano suggellati davanti a un calice di ottimo vino o birra.
37. **Taverna del Pescatore.** L’interno di questa pittoresca taverna è pieno di nasse, sagole, reti e svariati oggetti da pesca. Il proprietario, Sylchar Drytne, ha gettato per anni le sue reti nelle acque del Grande Mare e ora, ritiratosi dalla vita di pescatore, serve da bere ai suoi clienti ottima birra e soprattutto uno speciale rum proveniente dai porti di Falaar, e prodotto in una lontana isola del Grande Mare.
38. **Scuola d’arme “Due Spade”.** In questo edificio dall’aspetto piuttosto scarno ed essenziale si formano i migliori spadaccini della città e del regno. Pressoché tutti gli ufficiali e sottoufficiali della milizia cittadina e molti di quella reale sono passati attraverso la durissima formazione di questa eccellente scuola.
39. **Bordello di lusso “Rosa Blu”.** Questo edificio, nel centro del quartiere altolocato della città, è coperto di colorati affreschi, sopra i quali spicca quello di una rosa blu marino con un lungo gambo irto di spine. Si tratta della casa di piacere più raffinata e dispendiosa della città, adatta alle tasche di gente facoltosa e in vista. Vi lavorano affascinanti ragazze provenienti da terre esotiche e lontane, che offrono piaceri e servizi in grado di soddisfare i gusti di ogni tipo di cliente. Il costo di un’ora in compagnia di una delle “signorine” può costare dalle 40 alle 100 mo, in base al servizio richiesto e alla specializzazione della stessa. Trascorrervi una notte può costare non meno di 500 mo.
40. **Negoziato di gioielli “Gemma Preziosa”.** È la gioielleria più nota e rinomata della città. Dame d’alto rango e persino la stessa Signora di Yloren sono clienti del negozio. Dansan Khabael, il proprietario, è un vecchio artigiano nano dalla barba bianca, abilissimo nel creare con oro, argento, platino e pietre preziose, gioielli di rara finezza e qualità nel suo laboratorio attiguo alla bottega. È naturalmente maestro nell’arte di valutare il valore di gemme e pietre preziose.
41. **Yvar Felhm, tagliapietre e scultore.** Altro artigiano molto apprezzato, soprattutto da nobili e mecenati, che pagano profumatamente per abbellire le proprie residenze e i cortili dei palazzi con le sue sculture.
42. **Locanda “Il Pellegrino Stanco”.** Questa locanda, che gode di un’ottima posizione nel quartiere nobile e a vicina al palazzo, è frequentata soprattutto da borghesi e notabili in viaggio per affari e combattenti mercenari al soldo di importanti compagnie commerciali. Molto pulita e con un ottimo servizio, offre ai propri avventori cibo e vino di qualità ma propone prezzi fino al 50% più alti rispetto al normale, sia per il vitto che per l’alloggio.
43. **Sartoria e abiti di lusso “Lo Strascico”.** In questo grande edificio al limite occidentale della Piazza del Mercato si trova un laboratorio sartoriale specializzato in abiti di lusso per clientela ricercata. Non v’è nobile della corte o membro del Consiglio dei Notabili che non indossi un vestito acquistato qui, soprattutto nelle occasioni speciali e nelle cerimonie pubbliche. Lady Sauvenee Rhyal è la cliente più in vista della maison, e

le viene riservato un particolare trattamento di favore. Hella Wynnath, la proprietaria – un'abilissima sarta dai modi impeccabili e formali – è infatti sua personale amica d'infanzia ed è molto orgogliosa di vestire la Signora in persona.

- 44. Taverna “Botte Ubriaca”.** Situata vicino alla porta occidentale della città, questa taverna accoglie gli assetati viandanti proveniente dalla Marca Settentrionale e Occidentale, spesso mercanti o avventurieri.

Abbastanza pulita e a prezzi abbordabili, è anche apprezzata per la birra forte che serve e soprattutto per l'ottimo idromele prodotto nelle pianure della valle del fiume Daren.

- 45. Armature pregiate da Moddrin Ironrust.** Moddrin è un giovane e abilissimo artigiano nano. Le sue cotte e armature di splendida fattura sono molto apprezzate e i clienti sborsano volentieri un 10-20% in più dei prezzi correnti di mercato per poterle avere.

APPENDICE 2: INDIZI MANOSCRITTI

Lettera di credito

(Vedi capitolo 1: Kethboro, sezione "Un omicidio misterioso", mappa 2, area 3.)

COMPAGNIA COMMERCIALE VAHANDER

Yloren, 12 Conerghar 748 CK

Io, Gain Vahander, comando che al latore della presente lettera sia corrisposta a titolo di credito dai nostri forzieri la somma di 5.000 monete d'oro, da restituirsi entro il dodicesimo giorno del mese di Thulerghar. L'interesse dovuto per tale credito è di quindici parti su cento annue da corrispondere in medesima valuta alla restituzione per il tempo trascorso. A garanzia del prestito viene posta la bottega di proprietà del debitore sita a Kethboro e denominata Emporio di Rockwood, della quale entrerà in possesso il creditore in caso di insolvenza.

In fede, il debitore

Il Creditore

Biglietto nella stanza di Rhokang

(Vedi capitolo 1: Kethboro, sezione "Caccia ai predoni", mappa 3, area 8.)

"Ancora una volta mio caro amico devo chiederti un enorme favore e come sempre non resterà senza ricompensa. Una carovana di carri si troverà all'incirca fra tre giorni in cammino verso Kethboro poche miglia dopo il bosco Keth. Recherà il marchio di una pietra e un bastone. Non dovrà mai arrivare a destinazione. Potrai tenere il bottino e ci saranno 1000 Scudi d'Oro in più per te. Solite modalità di consegna. G.V."

Pergamena nello studio di Vahander

(Vedi capitolo 2: Yloren, sezione "La casa del commerciante", mappa 4, area 5.)

"Carissimo amico, siamo più che mai lieti che anche tu ti sia unito alla nostra causa. Più saremo e meglio potremo contrastare lo strapotere di coloro che detengono il monopolio delle vie commerciali, impedendoci di poter avere un adeguato profitto. Ti confido poi che ho avuto un colloquio privato con la persona che mi presentasti la scorsa settimana. Devo dire che personalmente quell'uomo mi mette i brividi, ma sono sicuro che possa essere un valido alleato. Gli ho confermato tutto il nostro appoggio."

Tuo Larsen Kendhal

Foglio nello studio privato di Vahander

(Vedi capitolo 2: Yloren, sezione “La casa del commerciante”, mappa 4, area 8.)

Vossignoria sappia che potrà trovare in me il Suo più fido amico. Una linea di credito dell'ammontare di 20.000 monete d'oro è già stata disposta in suo favore senza interesse alcuno e rimborsabile con tutto il comodo che Le necessiterà. Naturalmente Le ricordo che sarebbe per noi importante un certo riguardo nello svolgimento delle pratiche

Biglietto in tasca a Vahander

(Vedi capitolo 2: Yloren, sezione “La casa del commerciante”, mappa 4, area 11.)

Al Basilisco la prossima luna. Arrivi presto il momento del ritorno del Grande Re. A.M.

Biglietto

(Vedi capitolo 2: Yloren, sezione “La casa del commerciante”, mappa 4, area 13.)

Tahatoss, raro e potente veleno. Mescendo la polvere a olio è possibile ottenere un unguento letale in cui intingere lame o aghi. Sciolto nelle bevande, è morte certa per la malcapitata vittima.

Pergamena

(Vedi capitolo 2: Yloren, sezione “La casa del commerciante”, mappa 4, area 13.)

Sembra che i nostri movimenti dalle parti di Kethboro siano giunti alle orecchie di informatori reali. Non possono essere venuti a conoscenza di informazioni vitali, ma le nostre spie ritengono che la corona possa tentare di infiltrare propri agenti tra le nostre fila. Se così sarà, i piani per l'ascensione del Grande Re verranno messi in grave pericolo. Ci occuperemo noi della cosa, ma sii più cauto che mai d'ora in poi. A.M.

Enigma della griglia con i numeri

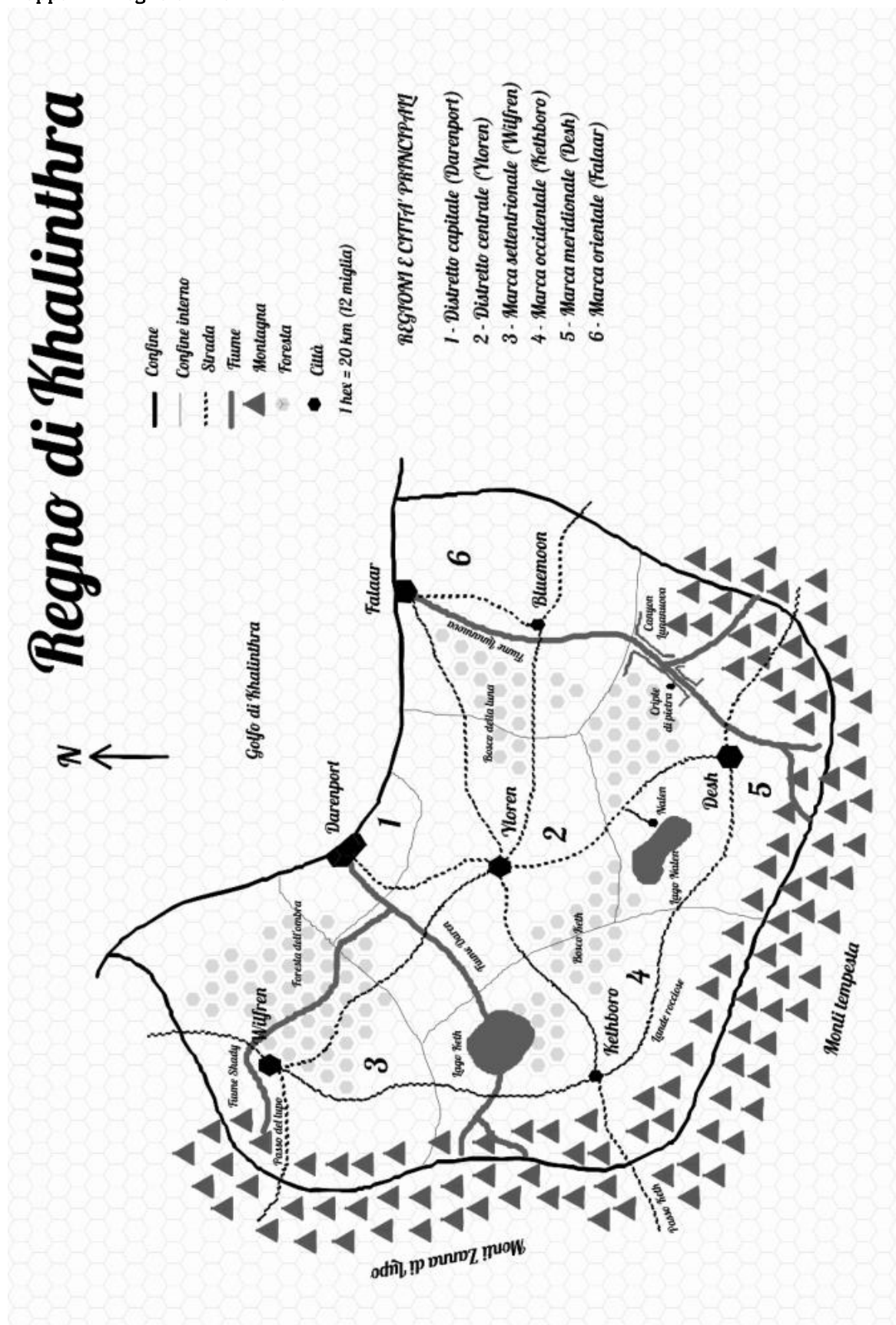
(Vedi capitolo 3: le Cripte di Pietra, sezione “La cripta dell'eroe dimenticato”, mappa 6, area 7.)

4	9	2
3	5	7
8	1	6

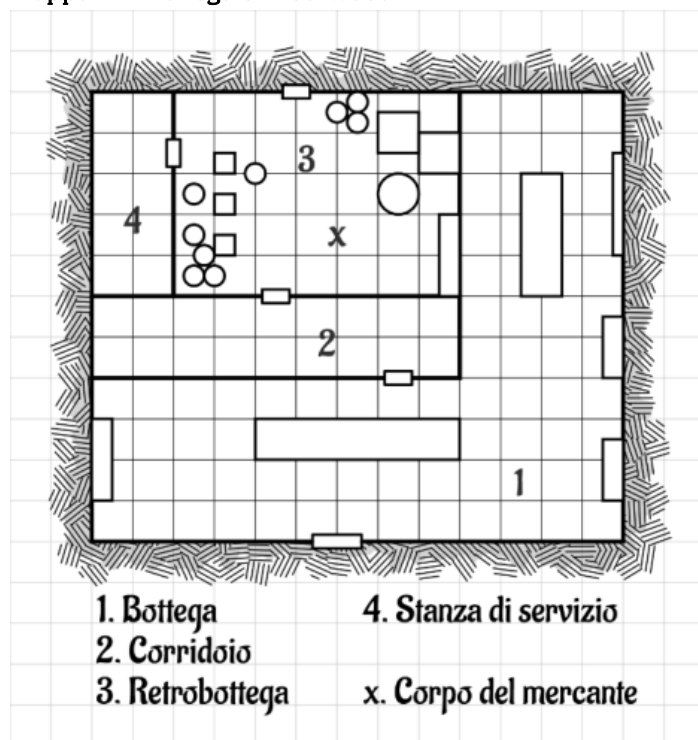
Enigma dello specchio

(Vedi capitolo 3: le Cripte di Pietra, sezione “La cripta dell'eroe dimenticato”, mappa 6, area 16.)

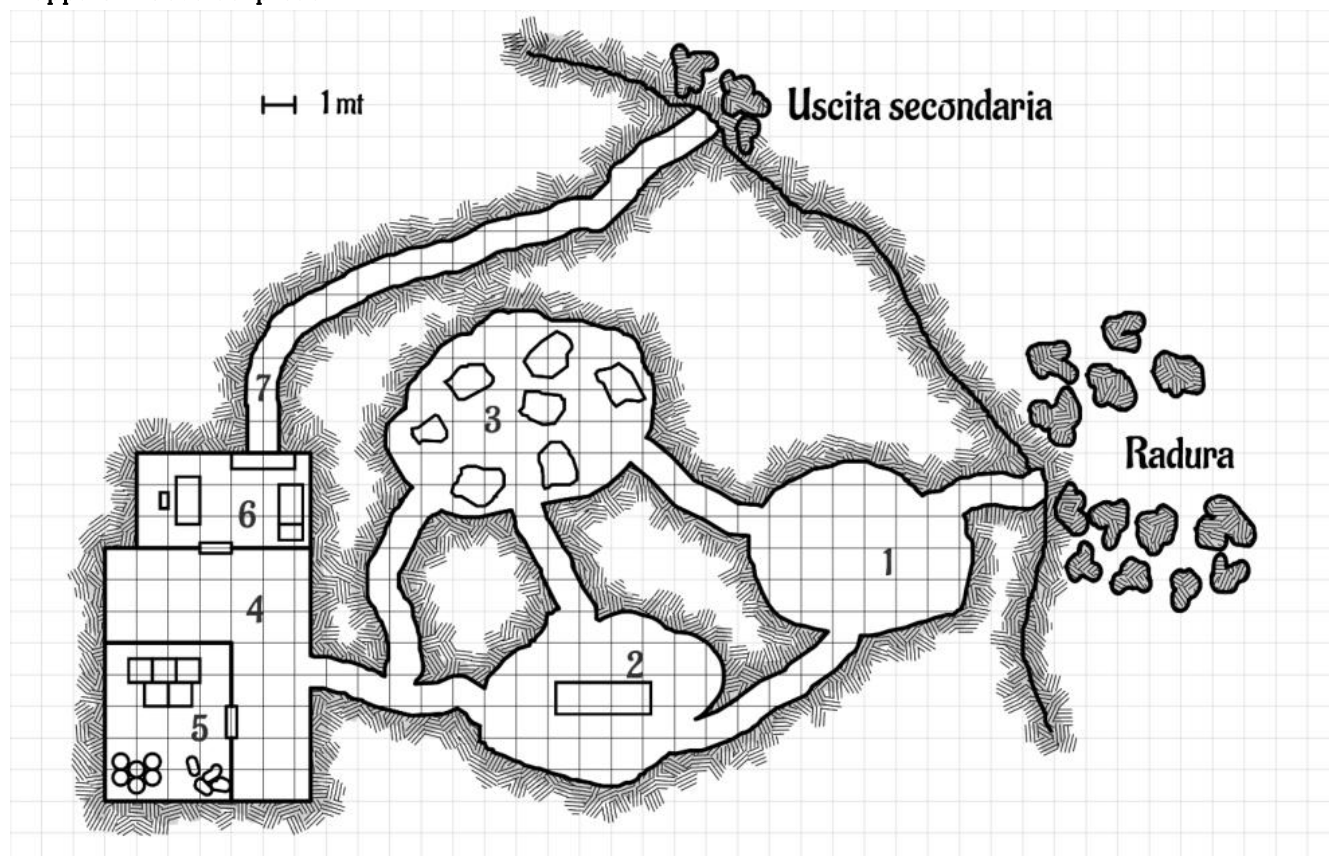
“Chiudi ciò che è aperto per aprire ciò che è chiuso. La via è sicura dove il giusto sta.”



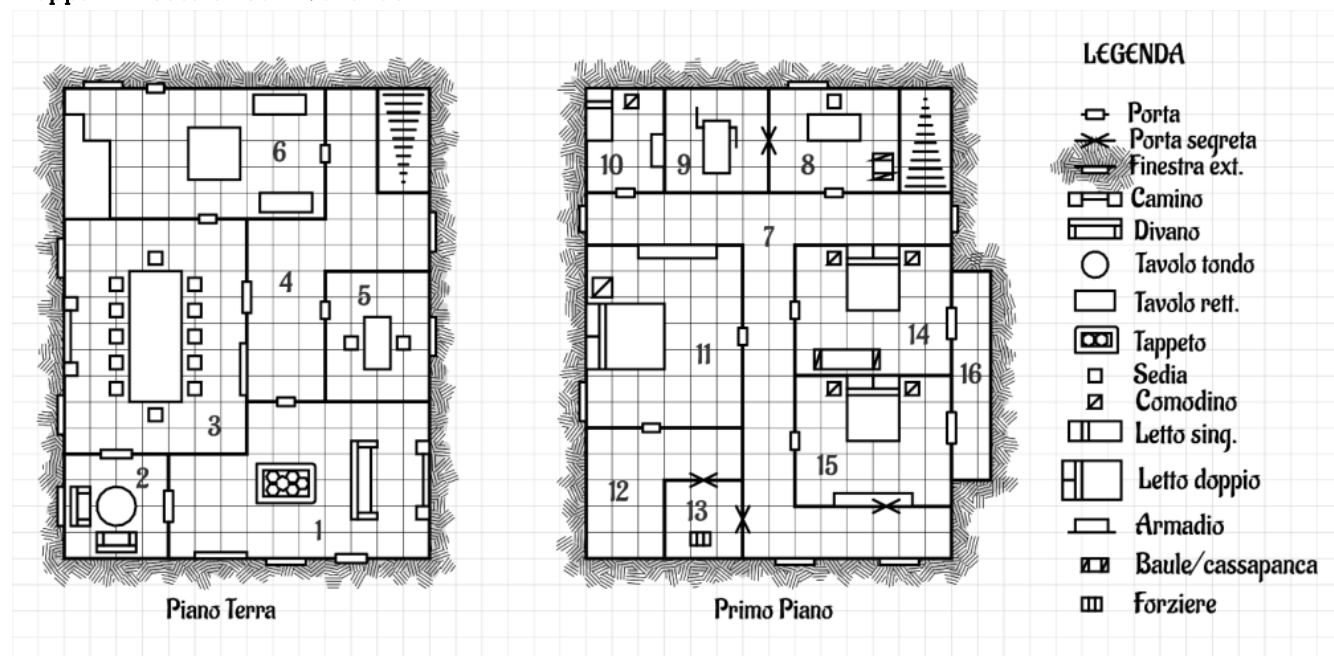
Mappa 2 – Bottega di Rockwood



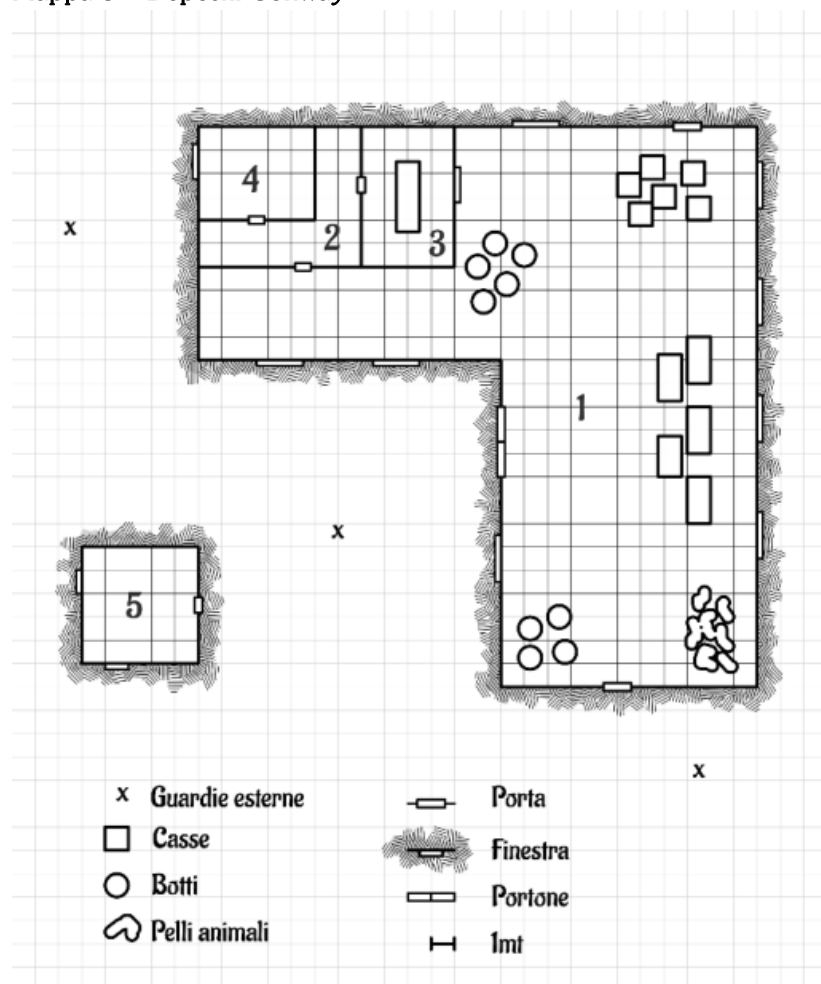
Mappa 3 – Covo dei predoni



Mappa 4 – Casa di Gain Vahander



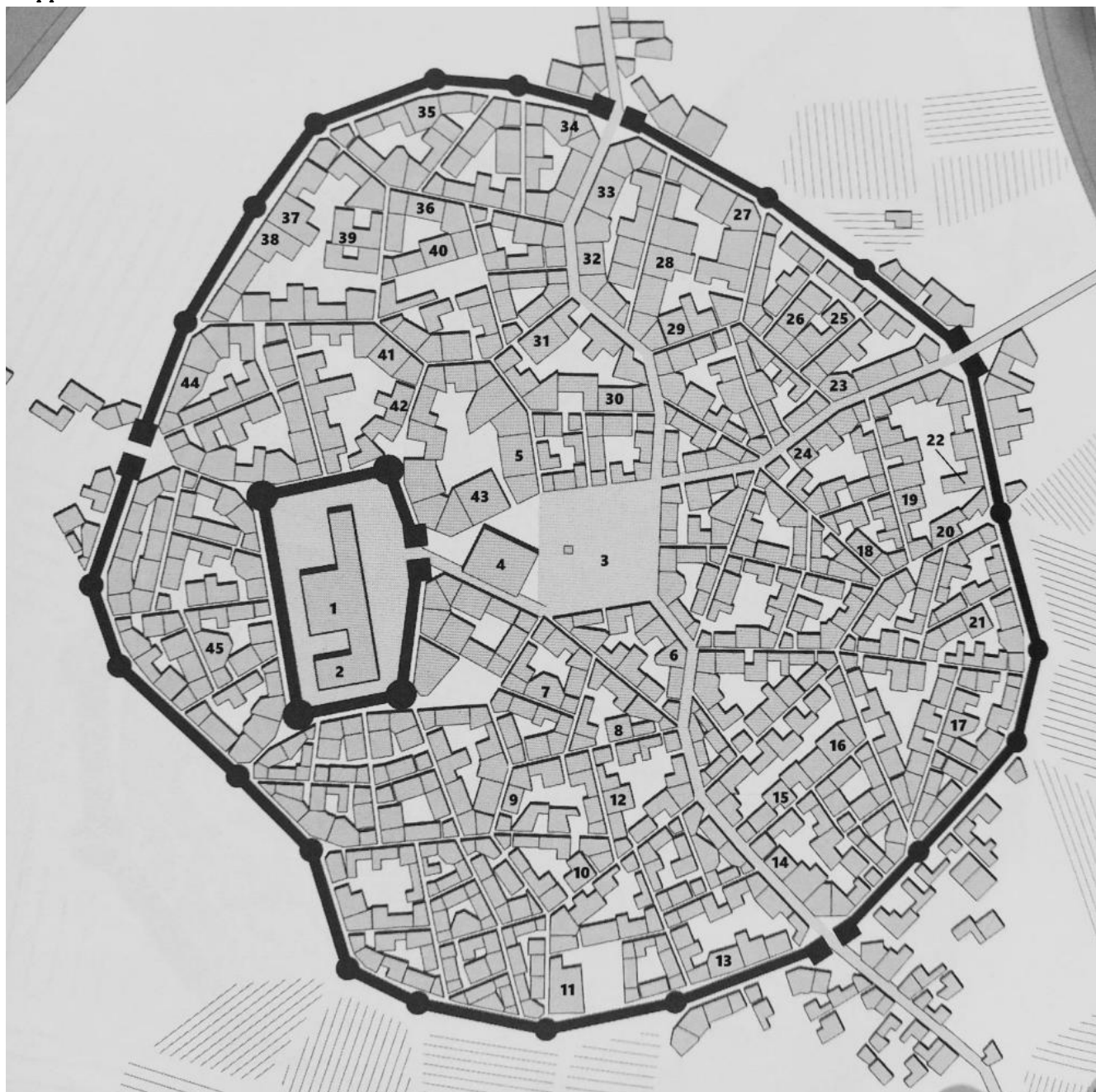
Mappa 5 – Depositi Conway



Livello 1



Mappa 7 – Città di Yloren



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, enchanments, 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: Jubilex "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 Gyga.

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 Gyga.

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 Gyga.

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

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 Gyga.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Skeleton is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

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

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

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

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

Cover art by Pete Linforth. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-ninjas-hidden-mask-8440924/>.

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

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

CHDDX11 Il Ritorno dell'Usurpatore, copyright 2024 Chimerae Hobby Group. Author Lorenzo Volta.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it