

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

## La Ballata del Falcone di Gianmatteo Tonci



Copertina: Jim Cooper

Illustrazioni: J.M. Woiaak e Heather Shinn,  
Jason Glover, Mariana Ruiz Villarreal,  
William McAusland

Mappe: Chimerae Hobby Group

Grafica: Chimerae Hobby Group

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

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2025 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX12 - 1ª Edizione - Giugno 2025

### INDICE

Introduzione	4
Avventure sott'acqua	4
La penisola tra le brughiere	5
Iniziare l'avventura	6
Il viaggio	7
Villaggi	10
Fiumi	17
Laghi	18
Foresta Morta	20
Megaliti	21
Collina delle Fate	23
Torbiera	24
Campo di battaglia infestato	25
Tane dei mostri	26
Fortezza degli Haye	36
Santuario	37
Il sacro sigillo	38
Concludere l'avventura	39
Nuovi mostri	39
Nuovi oggetti magici	45
Nuovi incantesimi	47

### Mappe

La contea di Vischiobianco (mappa per il master)	49
La rocca di Krannoch	50
La tana dei ghouls	51
Il dolmen della regina	52
Le grotte allagate	53
Il castello dei giganti delle nuvole	54
Il covo dei troll	55
Le caverne degli orchi	56
La fortezza degli Haye	57
Il santuario	58
La contea di Vischiobianco (mappa per i giocatori)	59

### Abbreviazioni

1/2E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
1/2O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i> 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'elettrum	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.

### Ambientazione

La Ballata del Falcone è un’avventura per un gruppo di 6-8 personaggi di livello 7-10 con un’ambientazione volutamente generica, che può facilmente essere adattata a qualsiasi campagna di gioco semplicemente cambiando qualche dettaglio. Per la buona riuscita del modulo è necessario un assortimento di classi e la presenza di un chierico (o un paladino) è essenziale per il successo finale. Sarebbe utile, a seconda dell’indirizzo che il master intende dare alla carriera dei PG, avere almeno un guerriero del 9° livello che sia pronto per diventare un condottiero e prendere il comando di un possedimento.

Seguendo i versi di una vecchia ballata, il gruppo si troverà a esplorare un feudo caduto in rovina da tempo e rimarrà invischiato nei suoi segreti più reconditi. Guidati solamente da una criptica profezia e costretti a venire a patti con improbabili alleati, i personaggi dovranno indagare a fondo in una terra desolata e piena di pericoli, per riuscire a riunire un sacro sigillo che permetterà loro di scongiurare finalmente un’antica minaccia che incombe sulla regione. La ricompensa potrebbe essere più grande di quella che si immaginano, perché alla fine il premio per le loro fatiche sarà proprio la concessione temporanea del possedimento che avranno contribuito a salvare.

### AVVENTURE SOTT’ACQUA

Nel corso del modulo i personaggi si troveranno in alcune situazioni dove saranno costretti ad avventurarsi in esplorazioni e combattimenti sott’acqua. Questa sezione espande le regole riportate a p. 45 del manuale di *Labyrinth Lord™*, fornendo ulteriori dettagli e facilitando il lavoro del master.

### Nuotare

Si presume che tutti i personaggi siano in grado di nuotare. Mentre nuotano, i personaggi si muovono alla metà della loro normale velocità di movimento. In condizioni normali, un personaggio che nuota non corre il rischio di annegare. Tuttavia, se trasporta dei carichi o si trova in condizioni difficili, ha una possibilità di affondare, a discrezione del master. Chi è gravato da una corazza metallica o da una cassa di tesori avrà una possibilità di annegare molto alta, anche superiore al 90%, mentre i personaggi che trasportano pochi oggetti o che indossano armature leggere annegheranno solo nel 10% dei casi. Il master richiederà

ogni round una prova di Forza, il cui esito stabilirà se il PG riuscirà a continuare a tenersi a galla. Al primo fallimento, finirà sott'acqua e rischierà di annegare.

### **Annegare**

Quando un personaggio che non è in grado di respirare sott'acqua si trova sommerso, rischia di annegare. Può trattenere il respiro per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, a meno che non stia facendo sforzi eccessivi, come per esempio combattere, nel qual caso questo lasso di tempo viene dimezzato.

Una volta trascorso tale periodo, il PG comincia ad affogare. All'inizio di ogni round deve riuscire in una prova di Costituzione, con una penalità cumulativa di -1 per ogni round successivo (-1 al 2° round, -2 al 3° round e così via). Appena fallisce una prova, perde i sensi e muore entro un numero di round pari a 1/3 della sua Costituzione, a meno che qualcuno non intervenga per salvarlo, rianimandolo con la magia o una manovra di primo soccorso.

### **Combattere**

In alcune parti dell'avventura, potrebbe capitare che i personaggi si trovino costretti a combattere sott'acqua. In questa eventualità, i PG hanno una penalità di -4 ai tiri per colpire e non possono usare armi a distanza, da taglio o da botta. Le uniche armi efficaci sono quelle da punta (come mezzelance, tridenti, pugnali e spade corte).

Inoltre non possono lanciare incantesimi a meno che non siano in grado di respirare (per esempio grazie a *respirare sott'acqua* o *bolla d'aria*) e comunque tutte le magie basate su fuoco e aria non funzioneranno sott'acqua.

## **LA PENISOLA TRA LE BRUGHIERE**

### **Gli Haye di Vischiobianco**

La nostra storia ha inizio molti secoli or sono a Falconia, un grande regno che tutt'ora sopravvive ed è il principale dei territori settentrionali. Gli Haye erano una casata molto importante negli equilibri politici del paese, perché il loro appoggio era fondamentale per mantenere tranquilla la contea più a nord dell'intero reame, quella di Vischiobianco, che da sempre gli apparteneva. I progenitori del clan furono tra i colonizzatori originari di quelle terre, una penisola circondata dal Mare delle Orche e battuta incessantemente dai gelidi venti boreali, e da subito si schierarono al fianco del monarca che unificò il territorio. Ciò gli permise di guadagnarsi la fiducia incondizionata del sovrano ed entrare nelle sue grazie, assurgendo a un ruolo di primo piano nell'aristocrazia locale. Il sodalizio divenne talmente stretto che la casata fu ribattezzata in Haye del Falcone, nome col quale da allora è conosciuta.

Nel corso degli anni la famiglia continuò a prosperare, associando indissolubilmente le proprie fortune a quelle di Falconia. Gli eredi mantennero uno stretto legame con quelli della stirpe regnante, forgiando un'alleanza solida e duratura che nel tempo portò ulteriore prosperità agli Haye, alcuni dei quali arrivarono persino a essere nominati Gran Conestabile del regno. La loro fortezza, il castello avito sulla Costa dei Naufragi, era un luogo di ritrovo frequente per i nobili locali e spesso il clan finanziò le casse reali in tempo di bisogno. Durante il periodo di massima floridezza sorsero

molte leggende e storie intorno alla casata degli Haye: alcune la esaltavano e altre ne attribuivano i successi a presunte influenze maligne o demoniache. La più nota di tutte, che ancora oggi è ben nota a chiunque si interessi almeno un po' di storia o folclore, è la "ballata del falcone", tramandata dal grande bardo noto soltanto come il Verseggiatore.

Narra la tradizione che il destino degli Haye di Vischiobianco fosse legato a una pianta di vischio che cresceva su una grande quercia secolare nelle vicinanze del castello di famiglia:

Finché sulla grande quercia crescerà il vischio ed essa  
rimarrà salda nel suo sito,  
fioriranno gli Haye, e il loro grigio falco fedele affronterà  
impavido ogni tenzone.

Ma quando la radice della quercia muore e rechina il vischio  
sul suo petto appassito,  
crescerà l'erba nel focolare di Vischiobianco, e coverà il  
corvo nel nido del falcone.

Che si trattasse o meno di semplice superstizione, la quercia e il vischio a essa legato erano costantemente sorvegliati e protetti, tanto che venne addirittura creata una guardia scelta – i Custodi del Vischio – con il compito esclusivo di salvaguardare la fondamentale pianta. Splendidi nelle loro divise immacolate d'un candido bianco, per molte decadi essi vegliarono instancabilmente sul sacro albero. Ma alla fine gli equilibri cambiarono e, con l'avvicinarsi dei sovrani, le fortune politiche del clan iniziarono a declinare, fino a giungere a un inaspettato rovescio dopo che l'ultimo capo degli Haye venne accusato di tramare per impadronirsi del trono. Che fosse vero oppure no, ciò segnò le sorti della casata, la quale cominciò un declino inarrestabile. Nel giro di pochi anni i suoi membri principali furono imprigionati o addirittura condannati a morte, e le sue proprietà un tempo fiorenti andarono in rovina, fino a restare del tutto abbandonate.



---

Nel contempo, il regno di Falconia stava sempre più estendendosi verso sud, deciso a conquistare nuove terre ricche di risorse e instaurare rapporti commerciali e militari coi vicini meridionali. Le desolate lande nordiche della nazione, che un tempo ne avevano formato la spina dorsale, divennero province spopolate e poco ambite. Anche la contea di Vischiobianco non fece eccezione e, con la morte dell'ultimo Haye, fu completamente abbandonata a sé stessa, trasformandosi in una zona brulla e disabitata. Nel frattempo, quasi a voler sottolineare le parole della ballata del falcone, anche la natura aveva fatto il suo corso. Nonostante le amorevoli cure alle quali era sottoposta, la quercia era infatti giunta al termine del suo ciclo naturale. Dopo quasi 600 anni, il maestoso albero si disseccò e morì, condannando allo stesso destino anche il vischio suo simbiota. Fu così che la predizione prospettata nella ballata trovò conferma.

### **La penisola dei cannibali**

Nonostante il quasi totale spopolamento del territorio e l'emigrazione di massa verso le zone meridionali del regno, la contea di Vischiobianco rimase formalmente parte di Falconia, anche se era talmente malmessa e così poco ambita da non essere reclamata da nessuno. Le sole spese necessarie per ridarle un minimo di vivibilità e ricostruirla sarebbero state folli e non avrebbero giustificato lo sforzo. Venne formalmente nominato un sovrintendente, che col passare del tempo divenne un incarico puramente platonico affibbiato a qualche burocrate di corte, e il territorio fu lasciato nel più completo abbandono. Per i pochi abitanti che restarono, furono anni terribili. Non soltanto si trovavano isolati nel mezzo del nulla e vessati dalla natura ostile, ma erano completamente lasciati a loro stessi. Seguirono periodi tragici, di indigenza e carestie, a causa delle quali entrò in auge il triste appellativo di penisola dei cannibali, per indicare le bassezze alle quali i suoi malcapitati residenti erano stati costretti a ricorrere per poter sopravvivere. Il governo centrale decise – come quasi sempre avviene – di chiudere gli occhi e ignorare il problema. Ci fu allora qualcuno che pensò di approfittare della situazione e in quei luoghi cominciarono a trovare rifugio coloro che altrove erano scacciati e disprezzati: non soltanto malfattori di ogni sorta in cerca di un posto dove far scomparire le proprie tracce per qualche tempo, ma anche stregoni, fattucchieri, negromanti e demonologi. Fu proprio uno di loro, del quale non è rimasta memoria, che profanò il vecchio santuario degli Haye per riconvertirlo a proprio sancta sanctorum. Dopo molti studi e fatiche, evocò persino un demone, senza però riuscire a controllarlo. La creatura lo uccise e imperversò nella regione, aggiungendo un altro flagello ai tanti che già affliggevano la contea. Capeggiati da un chierico virtuoso, alcuni degli abitanti più coraggiosi intrapresero una crociata contro il maligno essere e riuscirono, se non a sconfiggerlo o ricacciarlo da dove era venuto, per lo meno a rinchiuderlo dentro il piccolo tempio, usando un sigillo esorcistico che confinò il demone all'interno di quelle quattro mura, affinché non potesse recare ulteriori danni alla popolazione già così vessata. Fu tuttavia una ben magra consolazione, che migliorò di poco

le sorti infime di una regione comunque condannata a un ben triste fato.

### **Una sbornia di troppo**

Come spesso succede, la vicenda è stata rapidamente dimenticata, passando nel novero delle storie paurose da narrare la sera davanti al fuoco. Il santuario ha comunque mantenuto la sinistra reputazione di luogo maledetto, infestato dagli spiriti degli Haye defunti, e tutti lo evitano. D'altronde, la sua posizione peculiare lo rende talmente difficile da raggiungere che probabilmente la gente non vi si sarebbe recata in ogni caso.

Le cose sono peggiorate ulteriormente quando, alcune settimane prima dell'inizio dell'avventura, lo spaccone del villaggio ha deciso con alcuni amici – mentre erano tutti in preda ai fumi dell'alcol – che si sarebbero recati al vecchio santuario infestato per dimostrare il proprio coraggio. Il giovanotto, una testa calda, spavaldo e robusto, ben temprato dalla rude vita all'aperto, purtroppo ha tenuto fede all'avventata promessa, guidando un drappello di scavezzacollo. Dopo aver viaggiato fino al tempietto ormai in rovina, sono penetrati all'interno infrangendo inconsapevolmente il magico sigillo che teneva imprigionato il demone. È superfluo descrivere in dettaglio il macabro fato cui sono andati incontro, d'altra parte neanche troppo immeritato, ma le loro azioni scriteriate hanno anche avuto l'effetto di liberare nuovamente la furia del mostro contro gli ignari abitanti della zona. Le incursioni si sono moltiplicate, tanto da indurre la popolazione ad abbandonare il villaggio per rifugiarsi nelle caverne, che ritengono più sicure.

Tutto ciò sarebbe sicuramente passato inosservato se, nel mentre, l'attuale re di Falconia – Dieter III Van Horst, detto “il bello” – non avesse dovuto rimpinguare le sempre più misere casse reali. Non potendo più spremere i già vessati sudditi delle contee meridionali, ha deciso, dopo aver consultato i propri consiglieri, che la cosa migliore è quella di provare a cavare qualcosa dalle neglette terre delle nord, da troppo tempo lasciate al proprio fosco destino. In fondo ci sono decine di nuovi nobili ansiosi di poter amministrare un proprio territorio e, tra tutti questi, di sicuro ce ne sarà qualcuno abbastanza sciocco o ambizioso da accettare di riportare in auge un luogo ormai malconcio come Vischiobianco.

### **INIZIARE L'AVVENTURA**

Ci sono due approcci differenti per gestire il modulo, a seconda dei desideri del master. Se ritiene che per i personaggi sia giunto il momento di cominciare a governare un proprio possedimento, perché hanno raggiunto ormai un livello di esperienza sufficiente a farlo, potrà approfittare delle vicende narrate in questa avventura per dare una svolta in tal senso alla campagna. In caso contrario, i PG saranno invece ingaggiati dal nobile al quale verrà assegnato il titolo di conte di Vischiobianco, meglio ancora se fanno già parte del suo seguito oppure sono addirittura tra i suoi protetti. Anche la promessa di un'adeguata ricompensa in beni venali o la nomina a valvassori potrebbe essere sufficiente a coinvolgere il gruppo nella vicenda. Come sempre, spetta al master toccare le giuste corde per motivare i nostri eroi ad arrivare fino in fondo alla faccenda e gestire l'intera parte

introduttiva, a seconda delle scelte che riterrà più opportuno attuare.

In ogni caso, al gruppo saranno messi a disposizione i mezzi per viaggiare fino alla loro meta e una mappa del territorio della contea, che dovrà essere fornita ai giocatori una volta che saranno pronti per partire. Le notizie che provengono da Vischiobianco non sono certo incoraggianti, anche perché è da tempo che nessuno si cura più veramente di quel che accade in una lontana provincia del nord, quando tutta l'attività del regno ferve invece lungo i suoi confini meridionali. Si parla di un territorio ostile, vessato da un clima avverso e povero di risorse. Gli insediamenti sono scarsi, piccoli e distanti tra loro, come oasi sperdute nella regione più settentrionale di Falconia.

### Cenni geografici

La contea di Vischiobianco occupa la regione più settentrionale del regno di Falconia. È una penisola circondata dal Mare delle Orche, coperta di brughiere e solcata da molteplici catene montuose di esigua altezza (spesso non oltre gli 800 m), che non riescono a impedire l'incessante azione dei gelidi venti boreali. Le coste sono praticamente inaccessibili e frastagliate da innumerevoli fiordi, di fronte ai quali spuntano dal mare perennemente imbronciato piccole isole disabitate, poco più di irraggiungibili frammenti di roccia. Tra le alture si insinuano valli fortemente incise e laghi talvolta anche vasti e profondi, scavati dall'azione irruenta dei molti torrenti di montagna che scendono dalle cime innevate.

L'area è scarsamente popolata e priva di grandi città o insediamenti maggiori, che non esistevano neanche negli anni d'oro, figurarsi in quest'epoca di declino assoluto. Ci sono piccoli villaggi, nessuno dei quali supera gli 800 abitanti, disseminati qua e là sull'intero territorio, ma le vie di comunicazione che li uniscono risultano assolutamente inadeguate e, laddove presenti, sono in pessime condizioni a causa della manutenzione inesistente. Ad aggravare la situazione ci si mette anche l'abbondanza delle precipitazioni che, cadendo su un terreno già impregnato d'acqua, formano veri e propri acquitrini e torbiere. In queste terre brulle abbondano mostri e creature ostili, che rendono gli spostamenti ancora più pericolosi.

I pochi fiumi degni di nota sono riportati sulla mappa e non sono navigabili. L'attraversamento non comporta tuttavia particolari problemi, per la presenza di numerosi guadi naturali. Vi sono anche innumerevoli ruscelli che solcano il territorio, perdendosi spesso in qualche zona acquitrinosa o tra le brughiere. La fortezza degli Haye sorge sullo sperone più a nord della penisola e si affaccia sulla Costa dei Naufragi, così tristemente ribattezzata per l'enorme numero di navi che lì sono andate incontro al loro destino. Per raggiungerla, i personaggi dovranno attraversare tutto il territorio, un'esperienza che – anche per avventurieri naviganti – non è certamente piacevole.

### IL VIAGGIO

Indipendentemente dalle motivazioni che spingeranno i personaggi a intraprendere la missione, essi saranno incoraggiati a raggiungere la loro meta via terra. D'altronde è impensabile avvicinarsi per mare, vista la mancanza di

approdi sicuri. L'utilizzo di mezzi di spostamento alternativi, come per esempio il *teletrasporto*, sarà fortemente sconsigliato. Potranno essere usati per raggiungere i confini meridionali della contea, ma da lì in poi è essenziale che gli esploratori si muovano direttamente sul campo, per toccare la situazione con mano. Il master consideri inoltre che non sarà possibile reperire indicazioni sufficientemente precise – visto che da anni nessuno si reca più da quelle parti – e le vecchie carte sono l'unica guida disponibile, ma nessuno sa quanto siano veramente accurate.

### Equipaggiamento

Oltre alla mappa della contea, riportata più avanti nel modulo e che deve essere consegnata ai giocatori al momento della partenza, ai personaggi saranno messe a disposizione le scorte necessarie per il viaggio. A seconda delle esigenze organizzative di ciascun gruppo, il master può decidere quale livello di dettaglio adottare. Tenere una lista di ogni singolo pezzo di equipaggiamento potrebbe rivelarsi noioso, molto più rapido è invece presupporre che i viaggiatori abbiano a disposizione uno o più carri con relativi animali, più l'attrezzatura di base per la sopravvivenza all'aperto e i rifornimenti di acqua e cibo necessari per raggiungere la loro meta.

Una volta arrivati al confine sud di Vischiobianco, nell'ultimo villaggio prima della frontiera, sarà opportuno che gli avventurieri proseguano oltre portando con loro il minimo indispensabile. Addentrarsi coi carri nelle brughiere del nord equivale ad andare incontro a un sicuro disastro, come potranno confermare i locali. Molto meglio spostarsi in sella a robusti cavalli e soprattutto seguire i sentieri e le mulattiere più battute, evitando di infilarsi in improbabili scorciatoie. Se del caso, sarà possibile procurarsi alcuni ottimi esemplari equini autoctoni sul posto – bestie lente ma di stazza imponente, particolarmente docili e di carattere mansueto, perfettamente a proprio agio sui terreni inzuppati d'acqua che richiedono grande potenza e resistenza alla fatica per avanzare. I loro mantelli tipici sono baio (marrone rossiccio, scuro o dorato) e morello (completamente nero), ma tutti presentano invariabilmente arti molto solidi e caratterizzati, al di sotto del ginocchio, da peli folti e lunghi di un bianco immacolato.

**Cavalli delle brughiere (1 o più)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 18, tpcAO 17, Att 2, Fer 1d4/1d4 (zoccoli), TS G2, Mor 9, PX 50].

Questi cavalli possono portare fino a 300 kg a piena velocità o fino a 600 kg a movimento dimezzato.

I personaggi più lungimiranti potrebbero voler ingaggiare una guida, ma non riusciranno a trovare nessuno disposto a condurli fino ad Aberfeldye, il più vicino villaggio della contea di Vischiobianco. D'altronde la loro meta dista soltanto pochi giorni di viaggio e c'è una strada sicura da percorrere, basta seguirla per evitare di perdersi.

### Movimento nelle terre selvagge

Si può viaggiare nelle terre selvagge a una velocità giornaliera in chilometri pari a quella in metri che si è in

grado di percorrere in un turno all'interno di un labirinto. Quindi un personaggio con una velocità di esplorazione di 36 m è in grado di muoversi nelle terre selvagge a una velocità di 36 km al giorno. È probabile che non tutti i PG abbiano la stessa velocità di movimento, pertanto, se vorranno rimanere in gruppo, dovranno muoversi alla velocità del più lento tra loro.

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

Terreno	Modifica
Brughiera, collina, foresta	-1/3
Acquitrino, montagna	-1/2
Sentiero	Nessuna
Strada	+1/3

Esempio: se i personaggi sono normalmente in grado di percorrere 36 km al giorno, viaggiando su strada saranno in grado di percorrerne 48 al giorno (36+12). Se stanno attraversando terreni acquitrinosi, potranno percorrere 18 km (36-18) al giorno.

Alcuni tipi di terreno, inoltre, possono rallentare ulteriormente il movimento a discrezione del master, come nel caso in cui i personaggi debbano attraversare burroni, fiumi o altri ostacoli naturali. Oltre a sottostare a queste condizioni in grado di influenzare la velocità di movimento, i personaggi possono decidere di effettuare una marcia forzata. Questa consiste in una giornata di viaggio duro e pesante, che aumenta la velocità di movimento di +1/2. In questo caso, però, dovranno riposare per 24 ore al termine della marcia. In condizioni normali, durante i viaggi nelle terre selvagge i personaggi dovranno riposarsi un giorno per ogni sei giorni di viaggio.

### Perdere l'orientamento

I personaggi possono seguire con sicurezza sentieri, strade o altri punti di riferimento noti senza alcun timore di perdersi. Se si viaggia nelle terre selvagge senza una guida, invece, perdere l'orientamento è relativamente facile. All'inizio di ogni giorno di viaggio il master tirerà il dado percentuale (d%) e consulterà la tabella sotto riportata per determinare se il gruppo si è perso.

Terreno	Possibilità di perdersi...*
Brughiera	15%
Montagna o collina	32%
Foresta	32%
Acquitrino	50%

\* Se i personaggi hanno una guida locale, la possibilità di perdersi è dimezzata. In caso contrario, se nel gruppo è presente almeno un ramingo, la possibilità di perdersi è ridotta del 5%.

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

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



### Tempo atmosferico

La contea di Vischiobianco è caratterizzata da un clima particolarmente inclemente, che potrebbe vessare il gruppo (quasi) al pari delle creature selvagge e degli altri pericoli in agguato nelle terre desolate, soprattutto perché gran parte del modulo si svolge all'aperto. Per caratterizzare ulteriormente l'avventura e dare importanza a questo aspetto del gioco, il master deve tirare i dadi all'inizio della giornata sulla tabella che segue, applicando i risultati ottenuti:

1d100	Condizioni atmosferiche†	Mod. movimento*	Mod. possibilità di perdersi**
01-15	Timido sole	Nessuna	Nessuna
16-30	Coperto	Nessuna	Nessuna
31-45	Pioggia e schiarite	Nessuna	Nessuna
46-60	Pioggerella	Nessuna	Nessuna
61-75	Pioggia	Nessuna	+5%
76-85	Temporale	-1/5	+10%
86-95	Acquazzone	-1/4	+15%
96-100	Rovescio	-1/3	+20%

† Se il gruppo si trova in una zona di montagna, c'è il 50% di probabilità che la precipitazione sia nevosa.

\* La modifica al movimento vale per l'intera giornata e va combinata con quella riportata nella sezione "Movimento nelle terre selvagge".

\*\* La modifica alla possibilità di perdersi vale per l'intera giornata e va sommata a quella riportata nella sezione "Perdere l'orientamento".

L'intera penisola è battuta dalle intemperie e il tempo è costantemente mutevole in queste terre, con fragorosi acquazzoni anche in piena estate. Il clima quindi è assolutamente incostante e muta molto in fretta, tranne che nelle rare giornate senza vento. Oltre a essere una regione estremamente umida e soggetta a precipitazioni durante tutto l'anno, la contea è anche fredda. La temperatura media è di soli 3 °C durante l'inverno e anche nei mesi più caldi non supera i 13 °C. Il master deve tenere conto di ciò, nel caso in cui i personaggi non provvedano a equipaggiarsi adeguatamente.

## Mostri erranti

Per determinare se avviene o meno un incontro, due volte al giorno il master deve lanciare 1d6 sulla tabella qui sotto, che indica la probabilità di imbattersi in mostri erranti secondo il terreno.

Terreno	Incontro con...
Brughiera, villaggio, sentiero o strada	1
Collina, foresta, fiume o lago	1-2
Acquitrino, montagna	1-3

Il risultato del primo dado determina un eventuale incontro che avverrà tra l'alba e il tramonto, quello del secondo è valido per le ore notturne. Il momento preciso è lasciato alla discrezionalità del master e alle opportunità che si presenteranno. Un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 4d6x9 m.

Per determinare con esattezza il tipo di creature in cui il gruppo si imbatte, occorre lanciare nuovamente 1d10 sulla tabella riportata di seguito, consultando la colonna relativa al tipo di terreno attraversato dal gruppo:

Mostro errante (1d10)	Brughiera	Montagna/Collina	Acquitrino	Foresta	Fiume/Lago (e rive)
Arpia (2d4)	1	1	1	–	1
Basilisco (1d6)	–	–	–	1	–
Cavallo delle brughiere (selvaggio) (1d10x10)	2	–	–	–	–
Ciclope (1d4)	–	2	–	–	–
Cinghiale gigante (1d4+1)	3	–	2	2	2
Galloserpe (1d8)	–	3	3	3	–
Gigante delle colline (2d4)	–	4	–	–	–
Gigante delle rocce (1d6)	–	5	–	–	–
Grifone (2d8)	–	6	–	–	–
Idra (1)	–	–	4	–	3
Lucertola draco gigante (1d8)	–	–	–	4	4
Lupo nero (2d4)	–	–	–	5	–
Manticora (1d4)	–	7	–	–	–
Mastino infernale (2d4)	4	8	5	6	5
Orsogiufo (1d4)	–	–	–	7	–
Ragno chelato gigante (1d4)	–	–	–	8	–
Ragodessa gigante (1d6)	5	–	–	–	6
Rospo velenoso (1d4)	6	–	6	–	7
Sanguisuga gigante (1d4)	–	–	7	–	8
Scarabeo urticante gigante (2d6)	–	9	–	–	–
Serpente, vipera butterata (1d8)	7	10	8	9	9
Troll (1d8)	8	–	9	10	–
Uccello stigeo (3d12)	9	–	10	–	10
Viverna (1d6)	10	–	–	–	–

## Le reazioni dei mostri

La maggior parte dei mostri attaccheranno invariabilmente i personaggi. Tuttavia, il master potrà decidere di far reagire una creatura in modo diverso, oppure effettuerà un lancio di 2d6 per determinare casualmente quale sarà la sua reazione:

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

## Consultare la mappa della contea

Nel corso del modulo, il master dovrà fare costantemente riferimento alla mappa esagonale di Vischiobianco, con una scala di 6 km per ciascun esagono, ognuno dei quali è identificato da una coordinata composta di due numeri. Il primo indica la colonna della mappa sulla quale si trova, il secondo riporta la riga, entrambe contate a partire dall'esagono in alto a sinistra. Per esempio, il villaggio di Aberfeldye, dove i personaggi verranno messi al corrente di

quello che sta accadendo veramente nella regione, si trova nell'esagono 08.33. Queste coordinate saranno riportate nella descrizione di ogni singola area importante per lo svolgimento dell'avventura, in modo tale che il master possa trovare immediatamente il punto esatto della contea in cui si svolge l'azione.

Ai giocatori verrà fornita una mappa identica, con le stesse coordinate ma che riporta ovviamente molte meno indicazioni rispetto a quella completa. Sarà compito dei PG aggiornarla mentre proseguono nell'esplorazione del territorio. Tuttavia, facendo uso del sistema di coordinate geografiche esposto sopra, sarà semplice individuare senza errore l'esagono esatto al quale fare riferimento.

Data la grande libertà di esplorazione che i personaggi hanno nel corso dell'avventura, il modulo è strutturato in maniera tale da fornire la descrizione completa delle aree più importanti suddividendole per tipo (es. villaggi, fiumi, laghi, tane dei mostri, ecc.), in modo che il master possa consultare rapidamente la sezione che gli interessa. Se il gruppo si avvale di una guida o ha modo di prendere notizie presso la popolazione locale, sarà automaticamente a conoscenza di quanto riportato nelle "Informazioni generali"

di ogni singolo luogo. È interessante notare che queste voci non sempre corrispondono a verità.

## VILLAGGI

### Aberfeldye

(Esagono 08.33)

#### Informazioni generali

È l'insediamento più meridionale della contea di Vischiobianco. Si tratta di un piccolo villaggio di circa 400 abitanti, eretto in una parte relativamente asciutta della brughiera, e – data la sua posizione geografica – intrattiene le relazioni più strette col resto del regno di Falconia.

Quando il gruppo raggiungerà Aberfeldye, lo troverà deserto. Le poche case, tutte a un solo piano, sono di legno con i tetti ricoperti di paglia oppure, in rari casi, di lastre d'ardesia nera. Le uniche parti in pietra sono i camini. Una strada fangosa attraversa l'abitato, mentre dappertutto tra gli edifici si snodano piccoli viottoli e sentieri che gli abitanti fanno del loro meglio per tenere puliti. Ogni fabbricato è circondato da un giardinetto recintato con uno steccato di legno. In molti di questi appezzamenti è stato ricavato lo spazio per un misero orto o qualche gabbia di animali da cortile. Le stalle si contano sulle dita di una mano. La sensazione generale è quella di gente che tiri a campare, senza tuttavia riuscire a cavarsela troppo bene.

Al loro arrivo, i personaggi non ci metteranno troppo a capire che il posto è completamente disabitato. Tutti i camini sono spenti, le porte e le finestre sono sprangate, in giro non c'è anima viva e persino il bestiame è sparito dalla circolazione. È però difficile dire se ci sia stato un attacco improvviso oppure se gli abitanti se ne siano andati di propria volontà e in maniera ordinata, evacuando le misere catapecchie. I segnali sono contrastanti e fanno pensare che potrebbero essere accadute entrambe le cose, per quanto ciò possa sembrare improbabile. Dalle informazioni in possesso dei PG, l'ultima volta che qualcuno è stato da queste parti (diversi mesi fa), il villaggio era tranquillo come sempre. Se il gruppo si prende il tempo di dare un'occhiata in giro, noterà che diverse case sono state danneggiate e portano chiari i segni della furia del demone e degli uomini leone – tagli lasciati da qualcosa di molto affilato e segni delle chele e delle fauci. Il master non deve tuttavia essere troppo circostanziato nel descrivere le cose, in fondo – per quello che ne sanno al momento i personaggi – potrebbe trattarsi benissimo di colpi di spada, ascia o mazza.

Praticamente tutte le capanne mostrano tracce evidenti di effrazione, come finestre e porte divelte, e l'interno è stato messo a soqquadro, come se qualcuno avesse voluto vandalizzarlo. I poveri mobili sono distrutti e le case sono letteralmente per aria, ma è davvero difficile capire quali oggetti di valore ci potrebbero essere stati da rubare. Anche questa è opera del demone, che si è accanito sul villaggio dopo essere stato liberato, fino a causare la fuga degli abitanti. Una volta scoperto che tutti erano scappati, è tornato altre due o tre volte per dare libero sfogo alla propria ira devastatrice, prima di dedicarsi a qualcosa di più interessante. Sono quasi due settimane che il mostro non si fa più vedere da queste parti. In compenso, un paio di giorni fa sono stati qui i leonti che dimorano nella vicina foresta, i

quali hanno contribuito ancor di più a distruggere il paesino, saccheggiando praticamente ogni cosa capitagli a tiro.

Per movimentare le ricerche, il master può far imbattere i PG in alcuni incontri mentre sono intenti a esplorare a fondo il villaggio:

- Un gruppo di ratti giganti si è insediato all'interno di una delle baracche più rovinate.

**Ratti giganti (17)** [All N, Mov 36 m (12 m) o nuoto 18 m (6 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8, PX 6].

Ogni volta che un personaggio viene morso da un ratto, c'è una probabilità del 5% che contragga un'infezione. In questi casi, deve fare un tiro salvezza contro veleno. Se lo fallisce, un morbo acuto e debilitante assale il PG nel giro di 1d6 ore e lo uccide in 1d6 giorni. Un TS riuscito indica invece che il PG si ammala meno gravemente per 30 giorni, durante i quali è febbricitante e incapace di muoversi o agire, ma al termine del decorso c'è solo una probabilità del 25% che la malattia risulti fatale. L'incantesimo *cura malattia* guarisce all'istante in entrambi i casi.

- I personaggi vengono assaliti da uno sparuto gruppo di lupi, talmente affamati da essere disposti a rischiare il tutto per tutto pur di nutrirsi.

**Lupi neri (3)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+1, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G2, Mor 8, PX 140].

- All'interno di una delle stalle di legno più grandi ha preso dimora un pericoloso mastino infernale, che si avventerà senza pensarci due volte su coloro che lo disturberanno. Le pareti esterne della baracca mostrano chiaramente i segni del soffio infuocato della bestia.

**Mastino infernale (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 7, pf 35, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d6 (morso) o 7d6 (soffio), TS G7, Mor 9, PX 1.140].

Morde il 70% delle volte, o usa il soffio di fuoco (30%). Un tiro salvezza contro soffio riduce il danno a metà. È immune agli effetti del fuoco non magico e ha una probabilità del 75% di notare le creature invisibili entro 18 m.

Quando le cose saranno andate abbastanza per le lunghe, i personaggi riusciranno a individuare alcune tracce molto rovinata dalla pioggia, ma che è comunque possibile cercare di seguire. Se nel gruppo c'è un ramingo, avrà automaticamente successo, altrimenti potranno riuscirci anche PG di altre classi, anche se con maggiore difficoltà e lentezza. In particolare, ci sono due piste che nemmeno il maltempo è riuscito a cancellare completamente. La prima, che sembra molto recente ma meno marcata, conduce verso un vicino bosco ed è stata lasciata dai membri della tribù di leonti. L'altra, più vecchia ma sicuramente più consistente,



si dirige invece dalla parte opposta, in direzione dei monti più vicini dove sono scappati tutti gli abitanti con le misere masserizie che sono riusciti a portarsi dietro sui pochi carri disponibili.

### **La tribù degli uomini leone**

(Esagono 06.33)

La orme confuse che da Aberfeldye si dirigono verso il bosco conducono quasi subito a uno stretto sentiero fra i tronchi, che arriva dopo qualche ora in una piccola radura. Le tracce finiscono qui. All'improvviso dagli alberi tutto intorno saltano fuori una dozzina di leonti (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che attaccano furiosi quelli che ritengono (giustamente) degli intrusi all'interno del loro territorio. I PG hanno le normali probabilità di essere sorpresi dall'agguato (1-2 su 1d6).

**Leonti (12)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 5, pf 24, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 1d10 (morso), TS G3, Mor 9, PX 200].

Se le cose si mettono male (o i mostri falliscono la prova di morale), saranno disposti ad arrendersi oppure cercheranno di scappare. Non conoscono la lingua comune, ma parlano tra loro esclusivamente con dei ruggiti, proprio come fanno i leoni. Comunque, se i PG inseguono i fuggiaschi oppure riescono a catturarne qualcuno, saranno in grado di comunicare a gesti, almeno per quanto riguarda le informazioni di base, e potranno farsi condurre alla tana di questi esseri. Esplorare la macchia richiederà non più di qualche ora (1d4+1) e porterà allo stesso risultato, visto che non c'è nient'altro di interessante.

Il covo è un piccolo complesso di caverne che si apre nel fianco di una collinetta quasi in mezzo al bosco, con l'ingresso nascosto da alcuni cespugli. Subito dietro ci sono due sentinelle che sorvegliano costantemente l'entrata, giorno e notte. L'incontro non deve per forza sfociare in un combattimento, anche se la diffidenza da parte degli uomini leone sarà evidente. Minacce e corruzione potrebbero funzionare meglio della persuasione, ma il modo più diretto per ottenere qualche informazione senza ricorrere allo sterminio della tribù è una sfida tra il campione del clan e quello dei PG (non deve obbligatoriamente trattarsi di uno scontro all'ultimo sangue, è possibile arrendersi in qualunque momento per evitare conseguenze peggiori). Se i personaggi perdono, dovranno riscattare la pelle del loro rappresentante in qualche modo (un oggetto magico che possa interessare la tribù, gemme o un qualche servizio, a discrezione del master), altrimenti potranno chiedere maggiori informazioni su quello che è successo nella zona.

All'interno delle grotte ci sono altri 11 maschi, otto femmine e tre piccoli (1 DV, che non combattono), oltre al capotribù Gwrrroarr e alle sue guardie del corpo, questi ultimi quattro tutti in grado di parlare un rozzo comune.

**Gwrrroarr, capotribù (1)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 7+2, pf 44, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4+3/1d4+3 (artigli), 1d10+2 (morso), TS G4, Mor 11, PX 500].

Equipaggiamento: indossa un vecchio corpetto di cuoio visibilmente piccolo per la sua taglia.

**Guardie del corpo (3)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 6+1, pf 37, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4+2/1d4+2 (artigli), 1d10+2 (morso), TS G3, Mor 9 (11), PX 380].

**Leonti (19)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 5, pf 24, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 1d10 (morso), TS G3, Mor 9 (11), PX 200].

**Cuccioli (3)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att nessuno, Fer nessuna, TS G1, Mor 5 (11), PX 10].

Le informazioni che i personaggi possono ottenere da questo incontro non sono molte, ma potranno aiutarli a far luce sul mistero del villaggio deserto. Gli uomini leone vivono da molto tempo nel bosco, che considerano il proprio territorio, e gli abitanti di Aberfeldye evitano la zona per non avere problemi. La convivenza è tutto sommato pacifica, anche se di tanto in tanto gli umanoidi compiono delle razzie per rubare il bestiame, specialmente nei periodi di magra. Tutto ciò che il capoclan sa è che una banda dei suoi, capeggiata da lui in persona, si è recata al villaggio un paio di giorni fa proprio per compiere una di queste scorrerie, ma lo ha trovato deserto. Se gli viene specificamente chiesto, riferirà che il posto presentava già qualche segno di danneggiamento, ma ammetterà che gran parte del disastro è stato causato proprio dai suoi, che hanno frugato dappertutto in cerca di qualcosa di valore, peraltro senza trovarlo. Non c'era anima viva in giro, né uomini né animali, e non hanno neanche trovato cibo o altri oggetti che valesse la pena portarsi dietro. Nessuno qui sa nulla a proposito della venuta del demone né riguardo le reali ragioni che hanno causato l'evacuazione dell'insediamento.

### **La caverna del rifugio**

(Esagono 09.33)

La pista più vecchia che si allontana dal villaggio risale a circa 15 giorni addietro ed è molto più marcata dell'altra, visto che è stata lasciata dagli abitanti di Aberfeldye quando si sono diretti al loro rifugio sicuro tra le montagne. Non è facile identificarla correttamente, anche a causa della pioggia che è caduta come sempre copiosa, ma si tratta di una miscelanza di orme di piedi umani, zampe di animali e carri stracarichi. Le tracce si inerpicano lungo la collina, in un labirinto di rocce e massi, fino a una grossa caverna, raggiungibile dopo nemmeno un'ora di cammino. Mentre i PG si avvicinano, a circa 300 m dall'imbocco una dozzina di nativi si fanno avanti, armati alla bell'è meglio, e intimano l'alt. Sembrano più spaventati che minacciosi, e comunque appaiono abbastanza sollevati dal trovarsi di fronte altri esseri umani e non qualche creatura più orripilante.

È possibile instaurare un dialogo costruttivo, mentre un attacco immotivato provocherebbe l'intervento di altri 12 uomini che al momento si trovano nascosti nei dintorni. I personaggi saranno immediatamente condotti al rifugio degli abitanti del villaggio, ma prima di entrare sarà chiesto loro di lasciare le armi alle sentinelle che sorvegliano l'entrata. I PG dovrebbero capire che non ci sono pericoli a obbedire, ma qualche ulteriore trattativa è concessa loro per cambiare la

situazione. Alla fine, l'accordo per soddisfare tutti potrebbe essere lasciare un paio di PG all'ingresso assieme alle armi, mentre gli altri si recheranno dentro.

La grande caverna naturale, che quelli di Aberfeldye conoscono da anni, è un rifugio perfetto per i tempi bui come quelli attuali. È un luogo abbastanza caldo e tutto sommato confortevole, dove quei poveracci si sono adattati alla meglio. C'è una grande area comune "residenziale" con tutte le vettovglie che sono riusciti a portarsi dietro, un'altra chiusa da un recinto dove sono tenuti gli animali, e infine una terza che funge da magazzino per il cibo e armeria, sorvegliata dal borgomastro e dagli uomini della milizia. Se i PG raccontano sinceramente cosa li porta qui, saranno accolti con ancora maggior entusiasmo da questi poveri sventurati, che vedranno in loro una speranza di salvezza per uscire dalla situazione che li tormenta.

Angus MacBridget (UN, All NB), il capovillaggio, per prima cosa manderà a chiamare eventuali personaggi che sono rimasti fuori con le armi e ordinerà di riconsegnare al gruppo tutto l'equipaggiamento. Quindi inviterà gli avventurieri a sistemarsi nella grotta, perché possano asciugarsi e rifocillarsi. Dirà loro che non c'è luogo più sicuro dove ripararsi e offrirà ospitalità per qualche giorno. I convenevoli saranno semplici ma di cuore, compreso un banchetto povero di vivande ma abbondantemente annaffiato dal famoso whisky locale. Dopo il convivio, il borgomastro e i nostri eroi si apparteranno in una zona tranquilla, al riparo da orecchie indiscrete, dove potrà avere luogo un colloquio chiarificatore. Il master deve lasciare liberi i giocatori di porre tutte le domande che vogliono, alle quali il vecchio Angus risponderà al meglio delle sue possibilità.

La storia in breve è la seguente. Gli abitanti sono stati costretti ad abbandonare Aberfeldye perché il luogo è stato colpito da una maledizione. Uno di loro – Storridge il grosso, lo spaccone del villaggio – un paio di mesi addietro aveva deciso con alcuni amici della sua risma, durante una delle solite serate ad alto tasso alcolico nell'unica locanda del paese, che avrebbe avuto il coraggio di guidarli al vecchio santuario infestato degli Hays, su a nord, vicino alle rovine dell'antica fortezza. Il posto è considerato stregato e quindi viene evitato da tutti ormai da moltissimo tempo, sin da quando gli antichi padroni sono andati incontro alla loro triste dipartita (ulteriori dettagli si trovano nella sezione "La penisola tra le brughiere" e, se richiesti, potranno essere riferiti al gruppo senza problemi). Evidentemente deve esserci qualcosa di vero nelle vecchie leggende riguardo alla maledizione che aleggia su quei luoghi, perché Storridge e compagnia non hanno più fatto ritorno. Niente di più facile che abbiano fatto una brutta fine nelle terre selvagge, ma la gente la pensa diversamente. Soprattutto da quando sul villaggio è piombato un essere terribile che ha obbligato gli abitanti a fuggire.

Si tratta di una creatura che somiglia ai terribili mastini che infestano da sempre le brughiere. Ogni testimone pare aver dato una descrizione differente, ma tutti sono concordi nell'affermare che si tratti di una sorta di grosso cane dal pelo fulvo, con sei zampe scheletriche e tremendi occhi rosso fuoco che baluginano nelle tenebre come tizzoni d'inferno. Il suo rauco ululato è sufficiente a terrorizzare

chiunque lo oda, diaboliche scariche di luci colorate nel cielo annunciano la sua venuta e una massa di cupa oscurità avvolge la zona attorno a lui. In realtà l'essere è un "semplice" demone glabrezu, che sfrutta la sua abilità di *trasformazione* per assumere una forma insospettabile e al tempo stesso legata alle tradizioni locali, quasi fosse una sorta di mastino infernale – bestie assai diffuse da queste parti – ancor più terribile. Anche gli altri effetti speciali sono frutto delle sue capacità magiche (*paura arcana*, *pirotecnica*, *oscurità* e via dicendo).

Angus è al corrente delle vecchie storie e sa bene che parlano di qualcosa, troppo spaventoso e malvagio per essere citato chiaramente, che era stato rinchiuso nel santuario. Probabilmente la brigata di Storridge ha in qualche modo liberato quell'essere, che ora è nuovamente libero di girare per la contea spargendo terrore e distruzione. Ha fatto diverse incursioni ad Aberfeldye, per fortuna senza uccidere nessuno, finché la gente non ha deciso che la cosa migliore fosse quella di andarsene, prima che la situazione precipitasse irrimediabilmente. Il borgomastro non sa dire se la bestia abbia infierito anche contro le altre comunità della regione, visto che i contatti sono sporadici e viaggiare è già abbastanza pericoloso anche senza un simile mostro in giro. Dopo essersi rifugiati quassù, come già avevano fatto in passato durante altri periodi di pericolo, gli abitanti hanno scartabellato gli archivi della comunità. Tra i registri contabili e i diari della collettività, ne hanno trovato uno che parlava di uno strano "demone della brughiere" confinato nel tempio. In passato qualcuno, non nominato nel resoconto, fu in grado di intrappolarlo grazie a un non meglio specificato "sacro sigillo", che si ritiene andato perduto secoli fa chissà dove. Di più non è dato sapere, ma Angus è sicuro che l'oracolo del Lago delle Apparizioni sia in grado di fornire ai PG ulteriori informazioni sull'intera faccenda.

Si tratta di uno degli innumerevoli specchi d'acqua della regione, un altro dei tanti luoghi che da queste parti sono considerati magici o stregati, dove la tradizione vuole risieda un oracolo in grado di fornire vaticini e profezie. L'unica condizione è che il postulante deve avvicinarsi in una notte di luna nuova oppure di luna piena e percuotere le acque con le corna del possente kaduk, una bestia rarissima che dimora nella Foresta Morta, nelle lande settentrionali. Questo essere favoloso sembra sia un ibrido tra un leone, un cervo e un cavallo, dalla pelle resistente al punto tale da risultare invulnerabile alle armi e persino alla magia. Il suo unico punto debole è l'addome, che non sarebbe corazzato. Alcuni lo considerano uno spirito della natura, altri una creatura retaggio di un lontano passato, ma nessuno lo ha mai incontrato per davvero.

Il passo successivo, una volta che i PG saranno pronti a partire, è mettersi in viaggio verso la Foresta Morta per recuperare il palco di corna dell'ineffabile kaduk. Gli abitanti del villaggio metteranno a disposizione una guida esperta della regione. Ciò ridurrà notevolmente le possibilità di perdere l'orientamento (come spiegato nella sezione relativa, in precedenza nel modulo), anche se i personaggi lasciano le vie battute.

**Àird nam Murcàin** (umano ramingo del 5° livello) [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6d8+10, pf 38, tpcCA0 16 (15 in mischia), Att 1, Fer arma +1, TS R5, Mor 9, PX 200, For 13, Int 12, Sag 14, Des 10, Cos 16, Car 9].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, scudo, spada lunga, accetta, pugnale, arco lungo con 20 frecce, **pozione dell'eroismo**, **unguento rinvigorente** (vasetto con 4 dosi), equipaggiamento standard da esploratore (a discrezione del master).

Linguaggi: comune, allineamento.

Abilità secondaria: cacciatore.

Personalità: taciturno, rustico, vigile.

La presenza della guida, oltre a essere indispensabile per una più sicura esplorazione delle terre selvagge, è utile anche per fornire informazioni al gruppo. Tuttavia, se i PG si ostinano a non volerne una, il master non deve insistere troppo e può lasciarli andare in giro da soli. Viceversa, nel caso Àird si aggregi agli avventurieri e faccia una brutta fine, dovrebbe essere possibile rimpiazzarlo alla prima occasione con un PnG dalle statistiche simili, se i personaggi lo desiderano.

### **Crìom Laràich**

(Esagono 26.31)

#### **Informazioni generali**

Tra tutti quelli della contea, questo è probabilmente il villaggio più isolato e meno addentro alle pur scarse dinamiche sociali della regione. Sorge su un altipiano collinoso a poca distanza dal mare, ma la conformazione della costa non permette un approdo sicuro, nemmeno alle imbarcazioni più piccole. Qui risiedono meno di 250 persone, che sopravvivono alla meglio grazie ad agricoltura, allevamento e un po' di pesca.

Gli abitanti di Crìom Laràich resteranno alquanto sorpresi di ricevere visite, dato che il posto è lontano dalle strade battute e gli stranieri capitano qui davvero di rado. Non sono ostili, ma non hanno molto da offrire agli avventurieri riguardo alle loro ricerche. Il borgomastro è Comhnall Dòubhlhas (G2, All LN), un anziano che ha sempre vissuto al villaggio e conosce molte cose riguardo ai dintorni. Sarà lui a parlare ai PG sia del cerchio di pietre che si trova poco fuori dall'abitato che del tumulto delle fate, tra le colline verso ovest, oltre a indicare loro la via da seguire per raggiungere col minimo rischio il Lago delle Apparizioni. Se gli viene chiesto espressamente, è anche in grado di indirizzare il gruppo verso il covo del clan di orchii. Anche se non ne conosce esattamente la posizione, è sicuro che si trovi da qualche parte tra le montagne a nord.

### **Krannoch**

(Esagono 05.19)

#### **Informazioni generali**

Il posto è noto perché un tempo, quando la contea era ancora prospera, vi sorgeva l'unica rocca fortificata della regione, oltre al castello degli Haye. Il caposaldo è ormai in rovina, perché non vi risiede nessuno da quando l'ultimo proprietario è morto senza lasciare eredi. Poco distanti ci sono delle torbiere che vengono sfruttate per estrarre

appunto la torba, unica risorsa degna di nota della zona, esportata come combustibile anche al di fuori della contea.

Il borgomastro di questo villaggio di circa 600 abitanti è Murdo Malloise (L8, All NM), che ha tessuto attorno a sé una rete di interessi, amicizie e corruzione attraverso la quale si sta arricchendo discretamente con affari non troppo puliti. Progetta di lasciare per sempre queste terre desolate al massimo entro un paio d'anni, godendosi in qualche grande città del sud i frutti delle sue malefatte. Non sarà comunque reticente, a patto che il gruppo non ficchi troppo il naso nei suoi affari loschi, che comunque nulla hanno a che fare con l'avventura.

La rocca che sovrasta l'abitato è abbandonata da tempo e s'è fatta la nomea di essere un luogo infestato. È questo il motivo per cui nessuno vi si è stabilito dopo la morte del legittimo proprietario, l'ultimo discendente dello sciagurato clan dei Trossaich. "Al gatto nero", la locanda del villaggio, sarà possibile ascoltare in gran copia le storie che parlano di innumerevoli eventi macabri e fenomeni soprannaturali avvenuti alla fortezza nel corso dei secoli, ma la leggenda più famosa e particolare è davvero inquietante.

Molti decenni fa, nessuno sa dire con esattezza quando, Lord Trossaich – ormai molto avanti negli anni – riuscì finalmente ad avere quell'erede maschio che aveva atteso per tutta la vita. Il parto fu tuttavia funestato dalla perdita di sua moglie, che morì dando alla luce il bambino. La tragedia si completò quando, poche ore dopo, anche il neonato spirò. Presto, però, si cominciarono a diffondere strane voci secondo le quali in realtà il piccolo era sopravvissuto ma, essendo orribilmente deforme, per evitare imbarazzo alla famiglia era stato rinchiuso in una stanza segreta nei sotterranei della rocca, lontano da occhi indiscreti, e qui sarebbe morto anni dopo. Sempre secondo la leggenda, ogni volta che l'erede al titolo di Lord diventava adulto, veniva condotto nella stanza segreta, dove era messo al corrente della drammatica verità e poteva vedere i resti del poveretto, ancora incatenati alla parete. Ovviamente nessun membro del clan ha mai ammesso nulla in proposito, ma la vicenda è comunque diventata parte integrante del folclore locale.

### **La rocca di Krannoch**

Durante il periodo trascorso in paese, i personaggi potranno decidere di esplorare la rocca, se lo desiderano. Restano soltanto alcuni muri esterni coperti dai rovi e dalla vegetazione, ma dopo qualche ricerca sarà possibile trovare una vecchia botola di granito – quasi completamente logorata dalle intemperie – che conduce al livello inferiore.

1. La botola si apre su una scalinata di pietra che scende 6 m più basso, nella stanza principale dei sotterranei. La luce proviene da diversi stretti pertugi in cima alle pareti, troppo piccoli per lasciar passare un uomo e protetti da sbarre, che si aprono al livello della superficie. Questo salone è completamente vuoto ed è pieno di polvere, detriti e ragnatele. Il puzzo di stantio, umidità e muffa è opprimente. Le porte sono tutte di legno di rovere e paiono ancora solide, ma non sono chiuse a chiave e possono venire aperte senza

problemi. Alcune (quelle che conducono alle aree 2, 7 e 12) sono spalancate.

2. Un tempo era l'armeria della rocca, come dimostrano vari armadi e rastrelliere che ancora si trovano in loco, quasi tutti vuoti. Ci sono alcune vecchie armi arrugginite e male in arnese, ma niente di interessante.
3. In questa sala ci sono le bandiere di guerra del clan Trossaich. Un enorme gonfalone ormai sbrindellato è appeso alla parete ovest, che occupa nella sezione centrale fino a un'altezza di quasi 6 m. Gli altri standardi, in condizioni decisamente migliori, sono riposti in due grossi bauli di ferro chiusi a chiave (le serrature possono essere scassinate normalmente). Proprio sul muro dietro al vessillo è cresciuta una chiazza di fungoide lurido, pronto a spargere le sue spore su eventuali disturbatori.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 6, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

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

4. Qualunque fosse l'uso di questa stanza, ora è completamente vuota.
5. Questa era la cappella privata della rocca, come testimonia l'affresco molto rovinato a tema religioso sulla parete nord, sotto il quale si trova un semplice altare rettangolare di pietra. A parte alcune panche di legno in pessime condizioni, tutti gli altri oggetti sono stati rimossi da molto tempo.
6. Primo di tre locali comunicanti, adibito a legnaia. È completamente vuoto, eccezion fatta per alcuni ciocchi e pezzi di legna.
7. Simile all'area 6, ma completamente invasa dalle ragnatele. È la tana di due vedove nere giganti, pronte a balzare sui personaggi per procacciarsi un buon pranzetto fuori programma.

**Vedove nere giganti (2)** [All N, Mov 18 m (6 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 19, 9, 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 dell'incantesimo *ragnatela*. Chi viene morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo un turno.

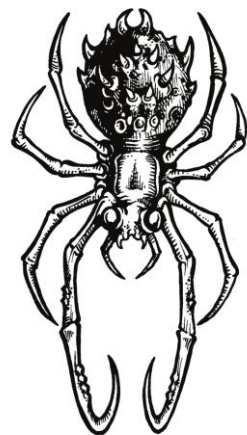
8. Qui si trovano due grosse cisterne di raccolta dell'acqua piovana, ormai completamente invase da muffa,

sozzura e un disgustoso liquame salmastro (del tutto innocuo).

9. Qui erano conservate molte delle provviste della rocca, quando era abitata, come testimoniano anfore, barili e casse – tutti quanti vuoti. L'angolo N-O è occupato da un piccolo mucchio di una qualche sostanza bianca e cristallina, ormai ricoperta da sporcizia e incrostazioni. La pietra delle pareti e del soffitto mostra i segni della corrosione provocati dal prolungato contratto col sale che un tempo veniva immagazzinato nella sala, del quale rimane soltanto il cumulo citato in precedenza.
10. Una grosso tendaggio appeso sotto l'arco divideva questa sala dall'area 9, ma ora giace per terra tutto stracciato. In questo magazzino erano accatastati mobili, sedie e altri pezzi d'arredamento, che sono ridotti in pessimo stato e sembrano essere stati pesantemente rosicchiati dai topi che infestano la stanza e fuggiranno al primo segno di luce o rumore. Un'accurata ricerca, che richiederà almeno 1d4 turni, permetterà di trovare all'interno del doppiofondo di un vecchio canterano un anello d'oro con sigillo del valore di 140 mo.
11. Una grossa crepa nella sezione superiore della parete orientale ha permesso a foglie e sporcizia di invadere questa sala, per il resto quasi completamente vuota eccezion fatta per vari mobili da due soldi. Uno strato di sudiciume alto quasi 30 cm ricopre praticamente ogni cosa ed è il nido perfetto per una coppia di ragodesse giganti, che sorprenderanno il gruppo con un risultato di 1-2 su 1d6.

**Ragodesse giganti (2)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 4+2, pf 23, 15, tpcCA0 15, Att 1, Fer 0 (zampata) o 2d8 (morso), TS G2, Mor 9, PX 215].

Le zampe frontali hanno delle ventose che non causano ferite ma, in caso di attacco riuscito, tirano l'avversario verso le mandibole. Nei round successivi, il mostro potrà mordere la preda afferrata senza bisogno di altri tiri per colpire.



12. Grandi botti chiazzate di muffa multicolore e dozzine di scaffalature di legno in condizioni non molto migliori testimoniano che ci si trova nella cantina della rocca. Coperte di polvere e sporcizia, ci sono ancora 5d20 bottiglie di vino un tempo pregiato e ormai completamente imbevibile.
13. Questa è la famigerata stanza segreta in cui è stato rinchiuso il figlio deforme di Lord Trossaich. Il suo scheletro è ancora ben visibile, incatenato alla parete ovest. A dir la verità, sembra più quello d'una scimmia che di un uomo, con le membra sproporzionatamente

lunghe, il cranio simile a quello di un gorilla e la cassa toracica tozza e schiacciata. Dopo la morte, lo sfortunato si è trasformato in un'apparizione (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), un non morto desideroso di vendetta. Dopo 1d4 round di permanenza nella cella, i PG sentiranno la temperatura abbassarsi di colpo e proveranno una sensazione di angoscia. Subito dopo si manifesterà lo spirito traslucido del prigioniero defunto, sottoforma di uno sgraziato umano con una pesante catena al collo. Ha il volto emaciato e tormentato, la bocca spalancata in un muto grido di rabbia e due profondi buchi neri al posto degli occhi. Lo scontro non è tuttavia inevitabile, perché se i personaggi mostrano di voler dare una degna sepoltura ai miseri resti, l'apparizione esiterà e si tratterrà dall'attaccare, in attesa di capire la piega che prenderanno gli eventi. Anche se dovesse venire sconfitta o distrutta, tornerà a infestare questa cella nel giro di 1d6 giorni, a meno che allo scheletro non venga dato un funerale adeguato.

**Apparizione (1)** [All CM, Mov 54 m (18 m), CA 0, DV 10, pf 47, tpcCA0 11, Att 2, Fer 1d6+2/1d6+2 (artigli), TS M10, Mor 10, PX 2.100].

Il primo attacco – che effettua mentre è ancora in forma eterea, nella quale è invisibile e non può essere ferita da alcun tipo di danno proveniente dal Piano materiale, eccetto lo scacciare dei chierici – è una massa di nebbia semitrasparente del diametro di 6 m tutto intorno all'apparizione e che si sposta con essa. Ogni creatura vivente intrappolata al suo interno deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi oppure cade in una sorta di trance equivalente allo stordimento finché la nebbia non svanisce, cosa che avviene dopo 12 round o appena il non morto è distrutto o scacciato. Il tiro salvezza va ripetuto a ogni round mentre ci si trova nell'area di effetto e una volta ipnotizzata la vittima rimane in quello stato anche se esce dalla nebbia. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire ma non del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire. Dopo aver fatto cadere in trance almeno una vittima, si manifesta sul Piano materiale e tenta di colpire con gli artigli, prediligendo i bersagli che non sono in grado di difendersi rispetto agli altri. Durante un incontro, tutti coloro che si avvicinano per la prima volta entro 36 m da un'apparizione che si è resa visibile (e anche quelli che sono in grado di vederla mentre è invisibile) devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di fuggire come se fossero sotto l'effetto di *paura arcana*. 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 le infligge 1d8 ferite. L'apparizione è considerata un non morto "Speciale" e, se viene scacciata con successo, ha diritto a effettuare un tiro

salvezza contro incantesimi. Se lo fallisce, subisce le normali conseguenze, altrimenti non solo evita di essere scacciata ma il tentativo fatto si ritorcerà contro il chierico, il quale dovrà immediatamente riuscire a sua volta in un tiro salvezza contro incantesimi oppure sarà paralizzato dal terrore per 2d6 round.

## Mallaigh

(Esagono 20.16)

### Informazioni generali

La leggenda del mostro del lago di Mallaigh è ben nota a tutti ed è la principale causa della rinomanza di questo sperduto villaggio. La vicinanza alle colline e alle montagne rende il clima più salubre rispetto al resto del territorio, cosa che ha attirato molte persone, tanto da renderlo l'insediamento più popoloso della contea.

Allevamento e agricoltura sono le principali risorse, assieme a caccia e raccolta nei boschi vicini, e alle battute di pesca sul lago. Tuttavia, riescono a malapena a sostentare i quasi 800 abitanti che affollano Mallaigh, che pare essersi esteso ancor più disordinatamente degli altri insediamenti della regione. Il borgomastro è un baffuto mercante di mezza età, Torqadall Culleim (UN, All N), che sarà abbastanza indifferente nei confronti dei personaggi. Gli bastano già i problemi che ha nel governare il villaggio per preoccuparsi di quelli di stranieri mai visti prima. Non sarà scortese, ma nemmeno troppo collaborativo. D'altronde il paese è, tra tutti quelli della contea, il più distante dai vari luoghi importanti per il modulo e quindi Torqadall non sarà a conoscenza di informazioni interessanti per il gruppo, che qui tuttavia avrà la possibilità di rifornirsi dell'equipaggiamento eventualmente necessario, incluse armi e armature, cosa talvolta difficile negli altri paesini.

A farla da padrone è ovviamente la leggenda riguardante il mostro del lago, che in paese hanno ribattezzato morag. Ci sono alcuni indigeni che, in cambio di una buona bevuta, sono pronti a spergurare di aver visto la creatura con i propri occhi. Ovviamente i presunti testimoni sono tutt'altro che concordi nel descrivere l'aspetto del fantomatico mostro. Secondo alcuni si tratta di una creatura del colore del fango, lunga quasi una decina di metri, con la pelle ruvida, tre gobbe che sbucano dall'acqua e una grossa testa triangolare alla fine d'un collo lungo quasi 5 m. Per altri è un essere simile a una sirena, dal viso affascinante incorniciato da fluenti capelli simili ad alghe, il seno prosperoso, la coda di un grosso salmone e una pronunciata gobba viscida che le spunta dalla schiena. Ci sono pure quelli che lo descrivono come una sorta di animale preistorico dal corpo largo e piatto che misura almeno 15 m, con una piccola testa, il collo lungo e sottile, una corta coda che usa come timone e quattro zampe terminanti in pinne allungate. Tutti sono però d'accordo nel considerarlo un essere triste e solitario, presago di sciagure e disgrazie, perché emette lugubri suoni simili a lamenti e quando si mostra avvengono sempre fatti luttuosi, siano essi la morte di qualche abitante di Mallaigh oppure tragedie ben più gravi, come una carestia o la scorribanda di qualche mostro venuto dalle terre selvagge. Dietro adeguato compenso, qualcuno potrebbe anche essere disposto ad accompagnare

i personaggi al lago dove si dice viva il morag, ma servirà un'adeguata opera di convincimento in tal senso.

## Toiберmorry

(Esagono 11.09)

### Informazioni generali

Un tempo era un crocevia importante, anche vista la sua posizione di raccordo tra il castello degli Haye e il resto della contea, ma da molto tempo è invece il paese più recondito e spopolato della regione. D'altronde è anche il più a nord, e ormai nessuno ha motivi validi per recarsi da queste parti.

Toiберmorry è il villaggio divenuto tristemente famoso, ai tempi della grande carestia, per gli episodi di cannibalismo cui la popolazione è stata costretta per sopravvivere. Da allora è un covo di ghouls, esseri umani che dopo quel terribile periodo si sono trasformati in non morti ghiotti di carne umana. Tutti evitano, per quanto possibile, di venire fin quassù e molti sono i viandanti che dopo aver visitato il villaggio non hanno più fatto ritorno, periti sotto le grinfie dei mostri antropofagi, anche se generalmente la loro scomparsa viene attribuita ai mille rischi delle terre selvagge. Si tratta di uno dei luoghi più pericolosi della zona.

L'aspetto dell'insediamento riflette il suo spirito cupo. Misere casupole, che paiono squallide anche se confrontate con quelle non certo lussuose degli altri paesi della contea, fanno da cornice a un borgo che potrebbe benissimo passare per abbandonato, se non fosse per gli sparuti e smunti capi di bestiame che pascolano sulle vicine colline o per gli esili fili di fumo che salgono dai camini malandati. La gente è tetra come l'atmosfera che la circonda, schiva e diffidente verso gli stranieri e con ben poca voglia di parlare. L'unica bettola del villaggio, che funge anche da modesto emporio, chiude prima del tramonto e dopo il calar del sole non c'è anima viva in giro. La notte è il regno dei famelici ghouls, che escono in cerca di prede e terrorizzano i pochi abbastanza cocciuti da non essersene ancora andati.

Qui vivono neanche 150 persone, conducendo un'esistenza abbruttita tra stenti e costante paura. Il terrore serpeggia evidente, anche se nessuno parla apertamente della reale situazione. Soltanto ostilità e omertà attendono i personaggi che dovessero trovarsi a passare da Toiберmorry. Il borgomastro – Dùchall MacTheim (UN, All LM) – è un uomo stanco e sfiduciato, che dimostra il doppio dei suoi anni e non vorrà avere nulla a che fare coi PG, limitandosi a liquidarli frettolosamente e consigliandoli di recarsi in qualche posto più allegro. Tutti sono pronti a negare persino l'evidenza, se necessario, pur di sbarazzarsi degli inopportuni visitatori e non dover condividere il loro spaventoso segreto. Se gli avventurieri insistono per ficcare il naso in giro, è praticamente sicuro che riceveranno la sgradita visita dei perniciosi non morti, sempre ansiosi di carne fresca da predare. D'altronde agli abitanti non dispiacerebbe troppo se i ghouls si sfamassero, una volta tanto, su degli estranei piuttosto che a spese loro...

### La tana dei ghouls

Se i PG si fermano per più di un paio di giorni, attireranno sicuramente l'attenzione della colonia di ghouls che infesta il villaggio. I non morti si fanno vedere esclusivamente di

notte, quando sono i padroni incontrastati del territorio e tiranneggiano a proprio piacimento, compiendo impuniti razzie e omicidi. Ci sono vari accessi alla tana sotterranea dei mostri, alcuni nel terreno aperto e uno addirittura nell'abitato, ma tutti conducono a gallerie che si intersecano in un dedalo di morte e terrore. È difficile che i PG si imbattano casualmente in uno di questi ingressi, tutti ben camuffati, ma se restano all'erta durante la notte, potranno notare le figure deformi dei ghouls che si aggirano tra le case e non dovrebbero avere troppa difficoltà a seguirli fino a uno degli imbocchi del loro reame ctonio.

I tunnel sono scavati nella viva terra e, anche se in alcuni punti presentano piccole frane o smottamenti, non c'è un vero pericolo di crolli, a meno che i PG non li provochino deliberatamente. Le camere più grandi sono rinforzate con pietre, tronchi e altri puntelli. Il terreno è un pantano, e dappertutto gocciolano infiltrazioni e mota. L'intero complesso è avvolto nell'oscurità, e il puzzo di morte e decomposizione è opprimente. Di quando in quando sul terreno sono sparpagliati ossa spolpate e spezzate, crani sfondati e brandelli semidivorati di varie creature.

I passaggi sono alti circa 2,5 m, ma nelle stanze i soffitti superano i 4 m. Tutti i corridoi allagati sono interamente pieni d'acqua fangosa fino alla volta e i tunnel vi digradano progressivamente fino alla completa immersione. Se desiderano esplorarli a fondo, i personaggi dovranno escogitare un metodo efficace sia per respirare sott'acqua che per avere una visione accettabile (in caso contrario, combatteranno con una penalità supplementare di -4 ai tiri per colpire). Vedi la sezione "Avventure sott'acqua" per ulteriori dettagli.

1. Ingresso principale. È sbarrato da una vecchia grata chiusa ma non bloccata. Per aprirla è necessario un normale tiro per forzare una porta (come spiegato a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord*™).
2. Ingresso nel villaggio. Si trova nel cortile di una casa abbandonata ai margini dell'abitato ed è camuffato da vecchie assi e altro ciarpace.
3. Ingresso allagato. Quasi interamente sommerso dall'acqua di un piccolo stagno, viene utilizzato esclusivamente dai ghouls subacquei (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che dimorano nelle aree 8 e 9.
4. Ingresso nascosto. Il più distante dal villaggio, normalmente viene usato solo dai ghouls maggiori (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e dai ghastr. È perfettamente mimetizzato con l'ambiente circostante e molto difficile da scoprire (come se fosse una porta segreta).
5. Il crocevia è costantemente sorvegliato da tre ghouls (pf 10, 8, 6) e un ghastr (pf 16). Qualunque combattimento in questa zona farà accorrere gli occupanti delle aree 6 e 10, rispettivamente nel giro di 3 e 2 round.
6. In questa tana ci sono due ghouls (pf 8, 4), intenti a gozzovigliare sui resti nauseabondi di una sfortunata vittima.
7. La tana ospita cinque ghouls (pf 12, 12, 11, 9, 5) e un ghouls maggiore (pf 30). Tra la melma e i resti di carogne è possibile trovare una fiala di **filtro velenoso** avvolta in un vecchio straccio.

8. In questa sala completamente allagata dimorano 5 ghouls subacquei (pf 11, 9, 8, 6, 3).
9. Questa è la tana di otto ghouls subacquei (pf 12, 10, 9, 9, 8, 7, 6, 4). Il loro tesoro, sottratto alle precedenti vittime e custodito in un vecchio baule a tenuta stagna chiuso a chiave (in possesso del mostro con più pf), consiste in 25 mp, 400 me, tre gemme (560, 75 e 50 mo) e uno **scudo +1, +4 contro i proiettili** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
10. Qui si trovano due ghouls (pf 12, 11) e due ghouls maggiori (pf 21, 15).
11. La sala serve come guardiola per l'ingresso nascosto dell'area 4. Ci sono costantemente di guardia due ghouls (pf 14, 13), due ghastr (pf 22, 20) e due ghouls maggiori (pf 25, 24), letteralmente seduti su mucchi di ossa e altri raccapriccianti resti di povere vittime.
12. La camera principale del complesso, dove risiedono molti dei non morti più potenti. Ci sono due ghouls (pf 16, 6), tre ghastr (pf 23, 20, 19) e sette ghouls maggiori (pf 34, 28, 25, 24, 23, 23, 18). Il pavimento è ricoperto da ossa e brandelli di cadaveri, uno strato che in alcuni punti raggiunge anche i 30 cm di altezza. Nell'angolo S-E, sotto il lerciume, sono nascosti i tesori sottratti nel corso del tempo alle vittime finite in pasto ai non morti cannibali. Avvolti in sudari e stracci laceri ci sono 2.840 mo, 3.122 me, 7.092 mr, un braccialetto ingioiellato del valore di 1.100 mo e una **spada +1, +3 contro mostri rigeneranti**.

**Ghoul (16)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d3 + paralisi/1d3 + paralisi (artigli), 1d3 + paralisi (morso), TS G2, Mor 9, PX 47].

**Ghoul subacquei (13)** [All CM, Mov 27 m (9 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 6, DV 2, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d3 + paralisi/1d3 + paralisi (artigli), 1d3 + paralisi (morso), TS G2, Mor 9, PX 47].

Gli attacchi dei ghouls (normali e subacquei) immobilizzano l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con *cura ferite leggere* (che non guarisce pf in questo caso). Gli elfi sono immuni alla paralisi dei ghouls, che non ha altresì effetto sugli umanoidi più grandi degli orchi. 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. I ghouls (inclusi quelli subacquei) sono considerati come se fossero creature da 3 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (2 DV per ghoul).

**Ghoul maggiori (12)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 5, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d4 + paralisi/1d4 + paralisi (artigli), 1d6 + paralisi (morso), TS G4, Mor 11, PX 650].

I loro attacchi paralizzano allo stesso modo di quelli dei normali ghouls, coi quali condividono anche le immunità e debolezze tipiche dei non morti. Appena vengono attaccati,

cominciano a emettere un alone di luce verdastra, che si estende tutto attorno a loro al ritmo di 1,5 m di raggio per round (fino a un massimo di 7,5 m di raggio). Tutte le creature viventi che si trovano o entrano in quest'area devono fare un tiro salvezza contro incantesimi – ripetuto ogni round finché non viene fallito o non si esce dalla zona del bagliore – per evitare di subire un effetto raggelante che le indebolisce, causando loro una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. I ghouls maggiori sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (5 DV per ghoul).

**Ghast (6)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 4, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 + paralisi (morso), TS G4, Mor 9, PX 190].

Il loro morso paralizza per 2d4 turni a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza. La paralisi funziona anche contro gli elfi. Emanano un orrendo tanfo di decomposizione e ogni creatura entro 3 m deve fare un tiro salvezza contro veleno o si sente male per la nausea, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire. Sono immuni a *protezione dal male* a meno che con l'incantesimo non sia sparsa della polvere di ferro. Subiscono il doppio delle ferite dalle armi contundenti di ferro massiccio, come le mazze. 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.

Se il gruppo riuscirà a sgominare definitivamente tutti i ghouls all'interno della tana (inclusi quelli che vivono nelle aree allagate e difficilmente raggiungibili), avrà la gratitudine dell'intero villaggio. Le cose miglioreranno e nel giro di breve tempo Toibermorry tornerà a essere più vivibile, e l'atmosfera di perenne inquietudine che aleggia su di esso svanirà. Tuttavia, se anche uno solo dei non morti riesce a scappare, nel giro di qualche mese rimetterà in piedi il regno di terrore trasformando altre sfortunate vittime in nuovi ghouls.

## FIUMI

### Informazioni generali

I pochi fiumi degni di nota sono riportati sulla mappa e non sono navigabili. L'attraversamento non comporta tuttavia particolari problemi, per la presenza di numerosi guadi naturali o, in alcuni casi, di ponti costruiti dall'uomo.

### Fiume Airdghour

Sorgente: esagono 02.28; alveo: immissario nel lago Linnhed, passa nelle vicinanze del villaggio di Aberfeldye e scende verso sud attraverso le colline nell'esagono 14.36. Foce: a sud, fuori dalla mappa.

### Fiume Assaynte

Sorgente: esagono 21.23; alveo: immissario nel Lago delle Apparizioni, l'emissario principale prosegue verso S-O, immissario nel lago Lomonn, serpeggia a sud tra le colline nell'esagono 20.36. Foce: a sud, fuori dalla mappa.

L'emissario secondario del Lago delle Apparizioni prende il nome di Sunnàirt, continua in direzione S-E e sfocia in mare nell'esagono 26.30, nei pressi del villaggio di Crìom Laràich.

### **Fiume Còigaeach**

Sorgente: esagono 14.27; alveo: immissario nel lago centrale, l'emissario procede in direzione N-O e diviene affluente del fiume Knapdal. Il ramo secondario che si separa nell'esagono 14.26 prende il nome di Còigaeach Corto e sfocia in mare nell'esagono 15.24.

### **Fiume Knapdal**

Sorgente: esagono 03.21; alveo: immissario nel lago Spien, attraversa il territorio in direzione ovest-est. Riceve la confluenza del fiume Còigaeach. Foce: esagono 17.21.

### **Fiume Knoidearth**

Sorgente: esagono 10.17; alveo: scende verso ovest e si biforca nell'esagono 07.16. Il ramo principale prende il nome di Knoidearth Alto e sfocia in mare nell'esagono 03.14. Il ramo secondario prende il nome di Knoidearth Basso e sfocia in mare nell'esagono 03.16.

### **Fiume Larthània**

Sorgente: esagono 13.16; alveo: immissario nel lago Mallaigh, lambisce il villaggio di Mallaigh e prosegue verso N-E, immissario nel lago Dòinan, l'emissario principale prosegue attraverso gli acquitrini. Foce: esagono 25.12. L'emissario secondario, che prende il nome di Piccolo Larthània, scorre a sud del principale e sfocia in mare nell'esagono 25.13.

Nell'esagono 15.16, dove questo fiume incontra il sentiero, i personaggi si imbattono in un'altra delle creature mitiche della contea. C'è un ponte di pietra che attraversa il Larthània e lì accanto è chiaramente visibile un'impronta a forma di zoccolo, impressa in un masso vicino alla sponda del fiume.



Appena il gruppo la raggiunge, sente le grida lamentose di una giovane donna che sembra stia annegando nelle acque tumultuose. Si tratta di un kelpie (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che tenta di attirare una nuova vittima nella sua rete.

**Kelpie (1)** [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 36 m (12 m), CA 3, DV 5, pf 32, tpcCA0 15, Att 1, Fer *charme*, TS G5, Mor 8, PX 350].

Può lanciare una volta al giorno un potente *charme*, che non ha effetto sulle donne. Il soggetto della malia dovrà superare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2, altrimenti si getterà in acqua. Il kelpie si avvinghierà intorno alla vittima, che non farà nulla per evitare di essere trascinata sul fondo dal suo catturatore. Il sortilegio è talmente potente che il soggetto, se non viene trattenuto fisicamente, farà di tutto per tuffarsi e annegare volontariamente pur di raggiungere l'oggetto dei suoi desideri. L'effetto cessa immediatamente se il kelpie viene ucciso. Una vittima sottoposta allo *charme* che cerca di affogare intenzionalmente subisce 2d10 ferite per round finché non muore oppure torna a respirare in superficie. A causa della consistenza umidiccia e viscosa, il kelpie dimezza automaticamente le ferite da fuoco (nessun danno subito se riesce nel tiro salvezza).

### **Fiume Mùindart**

Sorgente: esagono 02.12; alveo: immissario nel lago della bassa torbiera e poi in quello dell'alta torbiera, attraversa gli acquitrini in direzione nord. Foce: esagono 07.11.

### **Fiume Moirbairne**

Sorgente: esagono 08.06; alveo: immissario nel lago Rainnoch, prosegue in direzione S-E, immissario nel lago Tiorhamm, scorre tra gli acquitrini a N-E. Foce: esagono 19.10.

### **Fiume Rinneach**

Sorgente: esagono 17.03; alveo: immissario nel Lago del Falcone, prosegue a S-E. Foce: esagono 19.09.

## **LAGHI**

### **Informazioni generali**

Quelli indicati sulla mappa sono i laghi più grandi (chiamati loch nel dialetto locale), ma nelle brughiere della contea ci sono centinaia di pozze e bacini di ogni dimensione. Soltanto quelli più vicini ai villaggi vengono sfruttati per la pesca.

### **Loch Dòinan**

(Esagono 23.14)

Al pari del lago Mallaigh, anche questo viene sfruttato dagli abitanti del vicino villaggio per le battute di pesca nei tempi di magra.

### **Loch Inwereve (Lago del Falcone)**

(Esagono 17.08)

Un tempo era ampiamente visitato dagli abitanti del castello degli Haye, quale meta di scampagnate nelle poche giornate



estive degne di tale nome. Oggi è completamente abbandonato, ma sulle rive ci sono ancora – quasi inghiottiti dal terreno circostante – i resti dei capanni di caccia dei signori della fortezza. È possibile accamparsi all'interno, anche se non nascondono alcun tesoro o segreto.

### **Loch Linnhed**

(Esagono 04.31)

È il lago più prossimo alla tana dei troll. Per ogni ora trascorsa in questa zona, c'è il 25% di probabilità di imbattersi in una pattuglia formata da 1d8 di queste creature, che stanno rientrando al covo. Seguirle fin lì senza farsi scorgere non dovrebbe essere troppo difficile per i personaggi.

### **Loch Manadh (Lago delle Apparizioni)**

(Esagono 22.27)

#### **Informazioni generali**

I personaggi hanno ricevuto notizie riguardo al lago e ai suoi misteriosi abitanti dal borgomastro di Aberfeldye (vedi la sezione "La caverna del rifugio" per i dettagli).

Circondato da un'imponente corona di picchi montani, Loch Manadh è un luogo piuttosto tetro, specialmente di notte. Lungo le sue rive, la vegetazione è così fitta che non si riesce a vedere il cielo, perciò le acque del lago sembrano buie e minacciose. È qui che il gruppo si dovrà recare dopo aver cacciato il kaduk nella Foresta Morta, per consultare l'oracolo che si dice dimori in questo luogo. Durante una notte di luna piena oppure di luna nuova, i personaggi devono andare sulla riva e percuotere le acque con le corna della bestia. Nel giro di pochi istanti, le silfidi che vivono sott'acqua compariranno. Si tratta di una sorta di geni femminili che si manifestano da un turbine d'acqua e vento, e hanno l'aspetto di graziose quanto minuscole fanciulle dalla diafana apparenza. Sono molto timide e fuggiranno al primo segno di ostilità, anche se potranno essere convocate nuovamente seguendo la procedura già descritta in precedenza. In ogni caso, sono invulnerabili a tutte le ferite e agli effetti provenienti dal Piano materiale.

Queste creature hanno lo straordinario potere di vedere nel passato e nel futuro, e sanno dare i giusti consigli a chi ritengono sia degno di meritarsi (il solo fatto di essere riusciti a evocarle è sufficiente). Appaiono piccole e luminose, camminando sull'acqua con la stessa facilità con cui gli uomini si muovono sulla terra, e si tengono per mano formando un cerchio mentre cantano soavi melodie. Con le loro voci dolci e comprensive, avvertono i personaggi che possono porre tre sole domande, quindi è importante che scelgano con cura. Le richieste più pertinenti da formulare sono le seguenti:

- **Cosa sta veramente succedendo nella contea?** Le silfidi narrano al gruppo la storia della venuta del demone e del suo imprigionamento, e di come sia stato poi malauguratamente liberato. Tutti i particolari possono essere trovati nella sezione "La penisola tra le brughiere". Oltre a ciò, comunicano ai PG che il chierico era stato previdente e, temendo che il sigillo

potesse essere infranto, ne aveva preparato un altro, nascondendone i tre pezzi in varie zone della contea.

- **Dove si trovano le tre parti che compongono il sigillo?**

A questa domanda, la risposta è una sorta di filastrocca infantile che recita: "Sul tetto del mondo, sul fondo del mare, in giù nella terra, lì dovrete cercare". Le silfidi aggiungono che le varie indicazioni si riferiscono ad alcune zone della contea. Il "tetto del mondo", cioè la vetta più alta della zona, porta a due ipotesi: la prima è quella della montagna che si staglia nel bel mezzo del massiccio centrale (esagono 11.17), l'altra un solitario picco sul limitare della foresta nella parte settentrionale (esagono 16.04) a ridosso di una catena di alture. Il "fondo del mare" rimanda a due profondi abissi nei pressi delle frastagliate coste della penisola: la Fossa del Diavolo (esagono 19.06) a nord-est nei pressi della fortezza e la Voragine (esagono 09.04) tra i fiordi nord-occidentali. Infine, "in giù della terra" potrebbe indicare un profondo sistema di caverne (esagono 03.29) sui rilievi sud-occidentali oppure un vasto complesso naturale (esagono 25.23) sulle scogliere di sud-est.

- **Come bisogna usare il sigillo per sconfiggere il demone?** Il mostro ha la tendenza a usare le proprie abilità per sferrare attacchi di sorpresa e poi fuggire, senza mai arrivare a uno scontro diretto che potrebbe vederlo soccombere. Una volta riunito, cosa che avverrà automaticamente non appena le parti saranno avvicinate le une alle altre, il sigillo ha la capacità di richiamare il demone e costringerlo a mostrarsi, in modo da poterlo affrontare a viso aperto. Tuttavia, per eliminarlo definitivamente è necessario dargli il colpo di grazia proprio col sacro sigillo.

Sopra sono riportate le risposte ai quesiti più ovvi da rivolgere agli spiriti indovini. Il master deve decidere come replicare alle eventuali domande non previste, che i personaggi potrebbero fare all'oracolo del lago al posto di quelle riportate in precedenza. Una volta che avranno avuto i loro tre responsi, qualsiasi cosa facciano i PG non saranno in grado di contattare nuovamente le silfidi. L'aiuto di questi strani esseri è troppo prezioso perché essi lo concedano agli stessi mortali più di una volta. Se i personaggi sbagliano a chiedere, non hanno grandi alternative oltre scoprire da soli quel che succedendo. Il master deve aiutarli, se faranno le ricerche giuste, magari ricorrendo a PnG che conservano memoria di antiche leggende o possiedono vecchi diari e resoconti dei tempi in cui la vicenda ebbe inizio. Qualcuno sarà anche in grado di indirizzarli correttamente per quanto riguarda i vari luoghi menzionati nella filastrocca, ma di certo i giocatori non avranno dimostrato molta perspicacia e il master dovrebbe tenere conto della cosa quando assegnerà i punti esperienza al termine dell'avventura...

### **Loch Mallaigh**

(Esagono 19.16)

#### **Informazioni generali**

Prende il nome dall'omonimo villaggio adiacente e leggenda vuole che ci viva il morag, un terribile mostro del lago (vedi

la descrizione di Mallaigh nella sezione “Villaggi” per i dettagli). Anche se i PG decideranno di trattenerli per un po’ sulle sue rive per sorprendere la creatura, magari ingaggiando una guida, non avranno fortuna. Una volta tanto, il mito del morag è davvero solamente una balla... Tuttavia, finché il gruppo rimane in zona, il master deve effettuare un controllo supplementare al giorno per vedere se appaiono dei mostri erranti.

### **Loch Lomonn**

(Esagono 20.30)

Si trova alle pendici delle montagne, ma la sue rive nord-occidentali sfumano nei vicini acquitrini.

### **Loch Meadhan (Lago centrale)**

(Esagono 12.24)

Costeggiato da uno dei due sentieri che si dirigono verso nord, è un luogo piuttosto ameno per la regione. Le sue acque hanno la particolarità di essere salmastre, data la contaminazione che ricevono da alcuni canali sotterranei che le collegano direttamente al tratto di mare più vicino.

### **Loch Mòinteach’àrd (Lago dell’alta torbiera)**

(Esagono 06.13)

Uno dei due laghi che si trovano nei pressi della maggiore torbiera della contea.

### **Loch Mòinteach’òsal (Lago della bassa torbiera)**

(Esagono 06.15)

Uno dei due laghi che si trovano nei pressi della maggiore torbiera della contea. Sulle sue rive sud-occidentali si trova un piccolo accampamento di decrepite casupole che viene utilizzato a volte dai lavoratori che dal villaggio di Krannoch si recano qui a estrarre la torba. Nelle baracche vivono 3d4 operai, rozzi ma ospitali.

### **Loch Rainnoch**

(Esagono 13.11)

Relativamente vicino a Toibermorry, il famigerato villaggio dei cannibali, è sporadicamente meta di spedizioni di pesca da parte degli abitanti di quel luogo, che per raggiungerlo non attraversano gli acquitrini ma preferiscono seguire il sentiero, anche se ciò allunga notevolmente il percorso.

### **Loch Spien**

(Esagono 05.22)

Si trova a poca distanza da Krannoch, a sud delle colline. Sulle rive settentrionali è installato un insediamento permanente di 4d6 pescatori che sfruttano le acque ricche di prede. Il pesce, affumicato oppure conservato sotto sale, viene periodicamente ritirato dagli emissari del borgomastro una o due volte al mese.

### **Loch Tiorhamm**

(Esagono 18.13)

Sperduto tra monti e acquitrini, questo lago è completamente ignorato dagli abitanti della contea, che non vi si recano mai.

## **FORESTA MORTA**

(Esagoni 07.23-07.24, 08.24-08.26, 09.22-09.26, 10.24-10.26, 11.24-11.26)

### **Informazioni generali**

È la principale, nonché unica, foresta della penisola, anche se gli alberi tengono fede al nome che la contraddistingue. Viene evitata da tutti, perché considerata un luogo infestato e popolato da creature malefiche, la più nota delle quali è il bestiale kaduk, di cui i personaggi dovranno recuperare il palco di corna.

La Foresta Morta non è un bel luogo. Gli alberi sono scheletrici, nessun animale vi dimora e il sottobosco è isterilito e marcio. L’unica cosa che sembra crescere tra le piante è un grosso fungo di colore grigio-verdastro, che invade e soffoca dovunque il terreno. È il nutrimento del kaduk (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Se questo disgustoso micete viene a contatto con la pelle nuda, la vittima deve fare immediatamente un tiro salvezza contro pietrificazione oppure subirà 2d6 ferite e la zona contaminata si riempirà di grosse bolle piene di liquido. Chiunque sia talmente sciocco da mangiare uno di questi funghi dovrà riuscire in un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -2 oppure morirà fra atroci dolori nel giro di 1d6 round. Tuttavia, il fungo è anche un ingrediente magico molto ricercato, e gli incantatori che supereranno una prova di Intelligenza con una penalità di -1 si ricorderanno della cosa, anche se non saranno a conoscenza dei suoi terribili effetti. Ogni fungo pesa 1d10x100 g e può essere rivenduto alla corporazione dei maghi, una volta tornati alla civiltà, per un valore pari a 1/100 del suo peso in oro (quindi 1 mo per quelli da 100 g, 2 mo da 200 g e via dicendo, fino a 10 mo per quelli da 1 kg). Nella foresta ce ne sono in totale 1d6x1.000, ma la ricerca richiede tempo e, finché i PG rimangono nel bosco, il master deve effettuare il controllo per i mostri erranti ben quattro volte al giorno.

La tana del kaduk – in realtà l’unica bestia che dimora stabilmente in questi luoghi – si trova in una piccola caverna sotterranea nell’esagono 09.24. Quando i personaggi arrivano a meno di 500 m dalla grotta, il mostro balzerà fuori grugnendo e si dirigerà verso di loro. È un grosso animale a quattro zampe, lungo 5 m e alto come un pony. Ha testa di leone, occhi luminosi che brillano di un verde acceso e zanne affilate, oltre a un magnifico palco di corna molto ramificate, ancor più maestose di quelle del cervo reale. Le zampe terminano con poderosi artigli da grande felino, mentre la pelle ha la consistenza e il colore del cuoio conciato. Il suo ruggito incute timore in tutti coloro che lo sentono.

**Kaduk (1)** [All N, Mov 63 m (21 m), CA -4 (corpo), 9 (addome), DV 12, pf 80, tpcCA0 10, Att 4, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli), 1d10 (morso), 1d4 (incornata), TS G6, Mor 9, PX 2.000].

Prima di gettarsi in battaglia ruggirà poderosamente, causando *paura arcana* in tutti coloro che lo sentono (un tiro salvezza contro incantesimi nega questo effetto). Può usare questa abilità una volta al giorno. In uno spazio aperto può caricare con l’incornata, se inizia il suo movimento ad

almeno 18 m di distanza dal nemico, e l'impeto della carica raddoppierà le ferite inflitte dalle corna. Ha una resistenza alla magia dell'85%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è l'85% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Una volta uccisa la bestia, il palco di corna si stacca spontaneamente dal corpo, che viene rapidamente assorbito dal terreno circostante. Il kaduk è, infatti, una sorta di spirito della natura e deve sempre essercene uno all'interno della foresta, quindi un altro comparirà magicamente nel giro di 1d8+2 giorni. Il tesoro del mostro è custodito all'interno della sua tana. Apparteneva agli incauti che si sono avventurati all'interno della foresta senza troppe precauzioni. Sparpagliati sul pavimento della grotta ci sono 59 mo, 89 ma, 171 mr, un pettine d'argento intarsiato di piccole gemme (valore 800 mo) e una **bacchetta delle fate** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) con 6 cariche.

## MEGALITI

### Il dolmen della regina

(Esagono 25.31)

#### Informazioni generali

Se i personaggi hanno già visitato il villaggio di Crìom Laràich, saranno stati messi al corrente dal borgomastro dell'esistenza di questo luogo. Le leggende vogliono che sia la tomba di un'antica regina, amica delle fate che dimoravano nella zona. Il dolmen venne eretto magicamente dalle stesse fate, che erano solite sedersi sulle cime delle montagne circostanti e per ingannare il tempo si divertivano a lanciare sassi nella brughiera sottostante. Saputo della morte della regina, scagliarono alcuni ciottoli che, dopo aver colpito il terreno, crebbero a dismisura fino a diventare le enormi pietre che costituiscono l'attuale costruzione. Quale che sia la verità, gli abitanti del paese evitano di disturbare il luogo, anche se alcune dicerie narrano che sia pieno di favolosi tesori, dei quali sarebbe possibile appropriarsi senza pericolo durante la notte del solstizio d'inverno. Nessuno ha tuttavia mai osato arrischiarsi a farlo.

Il dolmen sorge in cima a una collinetta e spicca chiaramente nella piatta brughiera che lo circonda. È tutto ciò che rimane di un'antica tomba dei tempi remoti, risalente addirittura a prima della conquista degli Haya. La costruzione era in origine ricoperta, protetta e sostenuta da un tumulo di terra, che è stato eroso dagli elementi nel corso dei secoli. Oggi restano soltanto il corridoio di accesso costruito con blocchi di pietra infissi direttamente nel terreno, molti dei quali sono andati perduti, mentre la camera sepolcrale di forma circolare realizzata in muratura a secco è molto ben conservata. L'entrata è chiusa da tre lastre di roccia verticali. La vegetazione sembra essere indisturbata da tempo e non ci sono segni che qualcuno sia stato qui di recente. Un fitto velo di umidità ricopre ogni cosa.

1. Il primo tratto del corridoio è completamente invaso da erica e altre erbacce. Rimangono in piedi solo le pietre della parte nord.
2. Questo grande lastrone piatto un tempo divideva a metà il tunnel d'ingresso. Sopra di esso è in agguato, indistinguibile dalla pietra bagnata sulla quale si annida, una melma viscosa che sorprende automaticamente i personaggi.

**Melma viscosa (1)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

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

3. Anche della seconda sezione del corridoio originale si conservano solo pochi frammenti ancora eretti.
4. Qui ci sono i resti di tre grandi blocchi piatti di pietra che un tempo sigillavano l'entrata. Sono ricoperti di muschio variopinto e piccoli fiori bianchi, ma non impediscono più l'ingresso come facevano un tempo.
5. Un passaggio ad arco immette nella sala principale. Da qui in poi il dolmen è costruito in muratura a secco e pare aver resistito egregiamente al passare dei secoli, se si eccettuano alcune infiltrazioni d'acqua che rendono l'ambiente completamente umido. La sua funzione religiosa è immediatamente palese grazie alle molteplici serie di immagini incise sulle pareti e sulla volta, raffiguranti uomini stilizzati, archi da caccia, asce, lame, serpenti e altri simboli sinuosi oppure a forma di U di più difficile identificazione. Le grandi pietre che delimitano le aree 6, 7 e 8 sono cementate a terra con una sorta di malta pozzolanica molto resistente. Possono essere abbattute con notevole sforzo (per ognuna sono necessarie tre prove per forzare porte con una penalità di -3) oppure grazie alla magia.
6. Una sorta di sala del corredo funerario, dove domina quel che resta di un baroccio di legno quasi completamente disfatto e marcito. Sopra di esso ci sono mazzi di fiori, corone di fronde, alcuni sacchi di iuta e tre vasi di terracotta sigillati con della cera. Tutti i materiali deperibili sono quasi irriconoscibili. I sacchi contengono semi ormai imputriditi, al pari dei fasci di erbe. Nei vasi ci sono rispettivamente miele (ancora perfettamente commestibile), una poltiglia che un tempo avrebbe dovuto essere cibo e un liquore talmente inacidito da far girare la testa al solo annusarlo.
7. In questa piccola cella triangolare sono riposti i tesori della sfortunata sepolta qui. Pareti e soffitto sono ricoperti con spirali e altri disegni geometrici rossi e neri, eseguiti direttamente sulle pietre. Per terra ci sono

sei grandi orci di terracotta, chiusi con tappi di sughero sigillati con la cera. Il loro contenuto è il seguente:

- a. 763 me alla rinfusa.
  - b. 615 ma alla rinfusa. Sotto di esse, in un doppiofondo, sono nascoste 58 mp.
  - c. Un'armatura di pilema +3 (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).
  - d. 812 mo alla rinfusa. Appena viene scoperto il vaso, ne esce una nube di gas velenoso che obbliga tutti coloro entro 3 m a effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno per evitare una morte istantanea.
  - e. 955 mr alla rinfusa, nel mezzo delle quali c'è uno scarabeo della morte all'interno di una scatolina di vimini imbottita di paglia.
  - f. 729 ma in piccoli sacchetti di stoffa quasi completamente polverizzati.
8. La camera sepolcrale vera e propria è decorata come l'area 7. Qui c'è soltanto un grosso masso piatto sopra il quale è adagiato un corpo ormai scheletrico. Si tratta di una donna vestita con abiti bianchi, decorati con ghirlande di fiori e bacche. Al collo porta una vistosa collana d'oro massiccio (valore 350 mo) e al dito ha un grosso anello d'argento con incastonata una pietra azzurra (si tratta di un anello dell'inganno che simula gli effetti di quello della protezione +2). La creatura è una banshee vendicativa, che sarà immediatamente al corrente del fatto che qualcuno è penetrato nella sua tomba. Trascorsi 1d6+4 round dal momento dell'ingresso del gruppo nel tumulo, indipendentemente da dove esso si trovi, il non morto si manifesterà e – se l'incontro avviene di notte – come prima cosa userà il suo lamento, altrimenti attaccherà col tocco gelido. Al momento della sua comparsa, la banshee ha le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere gli avversari.

**Banshee (1)** [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 0, DV 7, pf 28, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d8 (tocco), TS G7, Mor 10, PX 1.490].

Il suo attacco principale è il lamento, che può essere emesso solo di notte, una volta ogni 24 ore. Ogni essere vivente entro 9 m dalla banshee che emette il suo lamento deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o morire. La sua sola vista impone un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere afflitti da *paura arcana*. È immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite, e a *esorcismo*, che la uccide immediatamente.

### Il cromlech nella brughiera

(Esagono 10.12)

#### Informazioni generali

Questo circolo di pietre è sperduto nel mezzo della brughiera ma, vista la sua posizione limitrofa alle vie che conducono nella parte nord della contea, è noto praticamente a tutti gli abitanti di Vischiobianco i quali, tuttavia, lo considerano una semplice vestigia del passato. Pochi megaliti restano ancora in piedi, assediati dagli arbusti, e il loro antico significato è andato irrimediabilmente perduto.

Un tempo il cromlech era utilizzato come calendario e osservatorio astronomico, in un'epoca così remota che nessuno ne serba memoria. Con l'imbarbarimento della regione, è divenuto il luogo di ritrovo di un branco di terribili cani neri (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), creature soprannaturali della notte che appaiono come grossi mastini dal pelo scuro come la tenebra più assoluta e gli occhi fiammeggianti che rosseggiano feroci nel buio simili a braci ardenti. Le leggende al loro riguardo sono diffusissime in tutte le terre del nord e si dice infestino le brughiere, divorando le greggi e gli sfortunati in cui si imbattono. Sono considerati messaggeri dell'oltretomba e premonitori di cattivo augurio.

Il gruppo avrà la sfortuna di incappare in queste creature non appena si troverà nei pressi del cromlech, anche se non entrerà direttamente nell'esagono dove si trova il circolo di



pietre. Il branco si sposta, infatti, per tutta la zona, compiendo scorribande che terrorizzano i pochi viaggiatori che osano avventurarsi nella zona. Per un miglior effetto scenico, è importante che l'incontro avvenga di notte e nella landa desolata ma, qualora ciò non fosse possibile, i cani neri possono comparire anche durante il giorno (pur se con capacità ridotte). Mentre stanno viaggiando oppure sono accampati da qualche parte, i personaggi sentiranno in lontananza dei terrificanti ululati che sembrano provenire da tutte le direzioni e si avvicinano rapidamente. Dopo qualche minuto, indipendentemente dagli eventuali tentativi fatti per cercare di fuggire, saranno persino in grado di udire lo scalpiccio di passi frettolosi e intravedranno una miriade di puntini rossi nelle tenebre – gli occhi infuocati delle fameliche bestie!

**Cani neri (12)** [All NM, Mov 54 m (18 m), CA 6, DV 4, pf 27, 24, 21, 19, 18, 18, 15, 14, 14, 13, 11, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G4, Mor 9, PX 190].

Prima di iniziare il combattimento, il branco al completo emette un coro di latrati che ha gli stessi effetti di *paura arcana* su tutti coloro che lo odono, a meno che le vittime non riescano in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Le creature terrorizzate lasciano automaticamente cadere ciò che hanno in mano quando iniziano a scappare e fuggono al massimo della loro velocità per 4 round. Questa abilità speciale può essere utilizzata solo una volta per incontro. Al buio, nella penombra o alla luce della luna, a meno che non perdano l'iniziativa, possono mordere e poi nascondersi nelle ombre, con una probabilità del 40% che gli avversari non li vedano e quindi non possano contrattaccare. Al contrario, alla luce del sole (o quella di un incantesimo *luce persistente*), devono dimezzare il movimento e non possono nascondersi nelle ombre.

## COLLINA DELLE FATE

(Esagono 16.29)

### Informazioni generali

Sia gli abitanti di Aberfeldye che di Crìom Laràich possono fornire informazioni su questo luogo incantato. Sulla collina, benedetta dall'insolita rigogliosità delle vegetazione che esplode in un tripudio di fiori colorati e piante sempreverdi, la leggenda vuole si trovi uno degli ingressi incantati al leggendario regno delle fate. Risalendo il declivio in dolce pendenza, i personaggi saranno catapultati in un'atmosfera fiabesca, che contrasta nettamente col paesaggio circostante. Il sentiero gira tre volte intorno al poggio e giunge fino a un solitario pino sulla vetta, che tutti chiamano l'Albero delle Fate.

Si tratta veramente di un posto magico, che poca gente osa visitare. Ai rami dell'albero sono appesi nastri colorati, piccoli oggetti, monete, ninnoli e fiori, tutte offerte lasciate dai rari viandanti come omaggio agli esseri fatati che si dice dimorino quassù. Avvicinandosi al cocuzzolo, i personaggi saranno osservati da un nutrito sciame di folletti (almeno cinque per ciascun PG), che li terranno d'occhio rimanendo invisibili e svolazzando nelle vicinanze. Qualsiasi azione del

gruppo tesa a disturbare la pace del luogo provocherà l'attacco delle creature, che tenteranno di scacciare i seccatori. Se le cose si mettono male, a dar man forte accorreranno anche alcuni spiritelli (cinque per ogni PG) e dei brunelli (tre per ogni PG), che sfodereranno i loro incantesimi. Come ultima risorsa, interverrà anche la signora della collina, una ninfa di nome Allasia che inviterà i personaggi ad andarsene immediatamente. In caso contrario, si mostrerà cercando di accecarli, ma non rischierà la vita e – in caso di estremo pericolo – fuggirà creando una *porta dimensionale*.

Attorno all'Albero delle Fate c'è un cerchio di funghi magici dalle forme e colori più assurdi. Se qualcuno entra al suo interno, cade vittima di una *danza irresistibile* (nessun tiro salvezza concesso) per 1d4+1 round. Tentare di cogliere i funghi provocherà la reazione sdegnata degli esseri fatati, che potrebbero approfittare della situazione per sferrare il loro assalto, se stanno cercando di mandare via gli intrusi. Chi mangia uno di questi insoliti funghi, subisce gli stessi effetti come se fosse stato bersagliato da una bacchetta delle meraviglie. Se un personaggio lascia un dono – non importa quanto modesto – presso l'albero, sarà ricompensato con un piccolo aiuto fatato a discrezione del master (per esempio potrebbe recuperare fino a 2d6+2 pf, venire curato dalla cecità, godere di uno *scaccia maledizione*, ottenere una *benedizione* durante il combattimento successivo, riuscire automaticamente nel prossimo tiro salvezza, ecc.).

**Folletti (5 per ogni PG)** [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 3, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d4 (pugnale), TS E1, Mor 7, PX 16].

I folletti sono naturalmente invisibili, ma possono scegliere di farsi vedere quando vogliono, e possono agire liberamente e attaccare senza divenire visibili, cosa che consentirà loro di sorprendere sempre gli avversari. Un nemico non può attaccare un folletto durante il primo round di combattimento; potrà farlo dal secondo round in poi, sfruttando gli altri sensi per avere un'idea approssimativa di dove si trova il bersaglio. Gli attacchi sferrati contro un folletto invisibile hanno una penalità di -4 al tiro per colpire.

**Spiritelli (5 per ogni PG)** [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 5, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer maledizione, TS E1, Mor 7, PX 6].

Quando mettono assieme le loro energie magiche, cinque spiritelli possono usare *scaglia maledizione* contro un avversario. Le maledizioni degli spiritelli di solito non causano danni fisici o affezioni serie, ma sono imbarazzanti o burlesche. Per esempio la pelle del personaggio può diventare a pois o striata, o si può verificare un effetto bizzarro a scelta del master. Un incantesimo *scaccia maledizione* elimina facilmente queste sgradevoli conseguenze.

**Brunelli (3 per ogni PG)** [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (arma), TS M1, Mor 7, PX 65].

Possono lanciare i seguenti incantesimi una volta al giorno: *confusione*, *immagini speculari*, *luce persistente*, *luci danzanti*, *porta dimensionale*, *protezione dal male* e *ventriloquio*.

**Allasia, ninfa (1)** [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att nessuno, Fer nessuna, TS G3, Mor 6, PX 80].

Incantesimi dei druidi (4/3/3/1): 1° livello: *intralciare* (x2), *luminescenza*, *randello incantato*; 2° livello: *foschia occultante*, *inciampo*, *riscaldare il metallo*; 3° livello: *calappio*, *pirotecnica*, *sciame di insetti*; 4° livello: *scatenare un incendio*.

Ha la capacità di usare *porta dimensionale* una volta al giorno. La sua bellezza è tale che chiunque la veda deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o resta permanentemente accecato. Se la ninfa si mostra senza veli, fallire il tiro salvezza provoca la morte.

## TORBIERA

(Esagoni 03.13, 03.17, 04.14-04.15, 04.17, 05.14-05.16)

### Informazioni generali

I personaggi potrebbero venire a sapere di questo territorio a Krannoch. Alcuni abitanti del villaggio lo sfruttano per estrarre la torba, unica risorsa degna di nota della zona, che viene esportata come combustibile anche al di fuori della contea.

La torbiera è un esteso acquitrino caratterizzato dalla grande abbondanza di acqua, in lento ma costante movimento, che favorisce una vegetazione prevalentemente erbacea tipica dei luoghi fradici, ricca di muschi, arbusti, forasacchi e papiro. In questo clima umido e freddo, i corpi di insetti, animali e anche persone che cadono nella torbiera spesso non si decompongono, ma si conservano magnificamente. Ciò ha contribuito a far sì che la zona sia infestata da alcune pericolose mummie di palude (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), nelle quali i personaggi si imbatteranno nel momento che il master riterrà più opportuno. I non morti sbucheranno improvvisamente da sotto l'acqua, sorprendendo il gruppo con un risultato di 1-2 su 1d6.

**Mummie di palude (4)** [All CM, Mov 18 m (6 m) o nuoto 18 m (6 m), CA 3, DV 5+1, pf 31, 27, 20, 19, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 (pugno) o 1d6 (stritolamento), TS G5, Mor 12, PX 860].

Possono colpire col possente pugno oppure afferrare l'avversario e stritolarlo per 1d6 ferite a round (ferimento continuo). Un personaggio bloccato non può far altro che cercare di liberarsi riuscendo in una prova di Forza. Nel round seguente, il non morto cercherà di trascinarlo con sé in acqua, per farlo annegare (vedi la sezione "Avventure sott'acqua" per ulteriori dettagli). Quando una mummia di palude colpisce con successo una vittima, indipendentemente dal tipo di attacco, questa contrae la cancrena della mummia. Come gli altri non morti, sono immuni agli effetti degli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca*

*persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, possono essere colpite solo da armi magiche, incantesimi e attacchi basati sul fuoco. In quest'ultimo caso, dimezzano automaticamente le ferite e non subiscono nessun danno se riescono nel tiro salvezza.

Nelle vicinanze del luogo dell'imboscata c'è un complesso di caverne semisommerso che i non morti hanno scelto come rifugio. All'interno sono in agguato altri pericoli, ma anche una ricompensa davvero favolosa.

### Le grotte allagate

Le caverne sono alte tra i 3 e i 5 m, e tutte le zone allagate sono piene d'acqua fino all'altezza di circa 120 cm. Mentre le esplorano, i personaggi devono dimezzare il movimento e combattono con una penalità di -2 ai tiri per colpire. Ovviamente i PG più bassi (halfling, gnomi e nani) avranno considerevoli difficoltà a esplorare questo labirinto e rischieranno spesso di venire sommersi (vedi la sezione "Avventure sott'acqua" per ulteriori dettagli). Le mummie di palude si trovano perfettamente a proprio agio in questo ambiente e non soffrono alcuna penalità.

1. Questa caverna è vuota. Il fondo è sbarrato da un enorme macigno, che pare cementato al proprio posto con una malta a cocciopesto assolutamente impermeabile. A meno di usare la magia, è impossibile arrecare danni significativi alla struttura senza attirare le attenzioni indesiderate degli occupanti del complesso.
2. Anche questa caverna è vuota. Seminascoste tra la vegetazione palustre che cresce rigogliosa nella grotta ci sono i resti di alcune delle vittime delle mummie di palude (ossa spezzate, qualche cranio sfondato e una pletora di costole rotte).
3. La volta di questo piccolo antro è visibilmente lesionata e solcata da numerose crepe. Per terra ci sono sassi e macerie, che testimoniano l'instabilità dell'area. Anche qui la vegetazione cresce dovunque. Sul fondo della grotta c'è uno scheletro ricoperto di minuscoli funghi, tra le cui ossa si intravede scintillare qualcosa. La caverna è instabile e, per ogni round trascorso al suo interno, c'è il 25% di probabilità che qualche roccia cada in testa a uno dei PG scelto a caso. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro pietrificazione o subire 2d6 ferite. La chiazza fungina che ricopre lo scheletro è un fungoide sudicio (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), pronto a ritempersi a spese dei personaggi.

**Fungoide sudicio (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 12, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

Questo fungo non si muove né attacca ma, quando una o più creature a sangue caldo si trovano entro 1,5 m da esso, ne risucchia automaticamente il calore corporeo, causando loro 4d8 ferite per round. È persino in grado di assorbire il calore e il fuoco (anche di origine magica) usati direttamente contro di esso. Il mostro non subisce ferite da tali fonti, che anzi lo rafforzano facendone

crescere le dimensioni a vista d'occhio. Il danno viene determinato normalmente ma, invece di essere sottratto dai pf del fungoide, va sommato ai suoi punti ferita attuali (il mostro può, in questo modo, superare il numero massimo di pf consentito dai suoi DV). È immune a tutti gli incantesimi, gli effetti magici e i soffi, eccezion fatta per quelli basati sul freddo (per esempio *sfera congelante*, *tempesta di ghiaccio*, una bacchetta del freddo, il soffio di un drago bianco, ecc.), che non gli causano ferite effettive ma lo paralizzano per un numero di round pari ai punti di danno che avrebbero dovuto infliggergli. La *disintegrazione* funziona normalmente contro questa creatura.

L'oggetto che ha attirato l'attenzione dei personaggi è un **anello del genio**, ancora al dito dello sfortunato possessore.

4. Il pavimento della grotta scende rapidamente verso il basso. Sul fondo si intravede un'apertura che dà accesso a un passaggio allagato.
5. Questa grande caverna è occupata da cinque mummie delle paludi (pf 27, 24, 22, 22, 17), che sono in agguato accovacciate sotto il pelo dell'acqua. Attenderanno che il gruppo si accinga a esplorarla prima di balzare fuori e attaccare, sorprendendo gli avversari con un risultato di 1-2 su 1d6. Nel piccolo incavo proprio di fronte al tunnel che sale in superficie sono accatastati i resti di alcune vittime dei non morti. Sui loro corpi ormai disfatti ci sono ancora brandelli di vesti e altro equipaggiamento inservibile.
6. Altre due mummie delle paludi (pf 20, 18) sono nascoste qui e hanno la stessa probabilità di sorprendere i PG vista in precedenza.
7. In questa grotta le mummie depongono i cadaveri degli sfortunati che riescono a uccidere. Una cassa di ferro, che non è chiusa a chiave, spunta parzialmente fuori dall'acqua. Qui i non morti custodiscono i tesori di cui si sono impadroniti nel corso del tempo, che ammontano a 598 mo, 4.622 ma, 863 mr, due gemme (250 e 75 mo), un calice dorato (1.600 mo), un braccialetto intarsiato (800 mo), una collana tempestata di piccole gemme (800 mo), una **pozione della chiaroveggenza** e una **pozione della levitazione**. Il contenuto dello scrigno è umido e sporco, ma tutto sommato in buone condizioni.
8. In questa piccola spelonca c'è davvero un grande tesoro, che le mummie hanno del tutto casualmente rinvenuto in loco e al quale non danno troppa importanza. Si tratta di un artefatto magico risalente a un lontano passato, il **calderone dell'immortalità** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). L'oggetto è nell'angolo N-O della camera, nascosto dall'acqua, e per trovarlo è necessaria un'accurata esplorazione del luogo.

**Mummie di palude (7)** [All CM, Mov 18 m (6 m) o nuoto 18 m (6 m), CA 3, DV 5+1, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 (pugno) o 1d6 (stritolamento), TS G5, Mor 12, PX 860].

Possono colpire col possente pugno oppure afferrare l'avversario e stritolarlo per 1d6 ferite a round (ferimento continuo). Un personaggio bloccato non può far altro che cercare di liberarsi riuscendo in una prova di Forza. Nel round seguente, il non morto cercherà di trascinarlo con sé in acqua, per farlo annegare (vedi la sezione "Avventure sott'acqua" per ulteriori dettagli). Quando una mummia di palude colpisce con successo una vittima, indipendentemente dal tipo di attacco, questa contrae la cancrena della mummia. Come gli altri non morti, sono immuni agli effetti degli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, possono essere colpite solo da armi magiche, incantesimi e attacchi basati sul fuoco. In quest'ultimo caso, dimezzano automaticamente le ferite e non subiscono nessun danno se riescono nel tiro salvezza.

## CAMPO DI BATTAGLIA INFESTATO

(Esagono 14.07)

### Informazioni generali

Nei tempi antichi, in questo altopiano tra le montagne si è svolta la battaglia decisiva per le sorti della contea di Vischiobianco. Le truppe degli Haye hanno affrontato le orde di umanoidi che un tempo infestavano la zona, comandate da un'alleanza di giganti. Il tremendo scontro che ne è seguito è costato la vita a migliaia di uomini e mostri, ma alla fine questi ultimi sono stati sconfitti e i pochi superstiti sono fuggiti a sud oppure si sono rintanati nelle loro profonde tane sotterranee, rinunciando a ogni pretesa di dominare la regione.

Se il gruppo attraversa questo esagono durante la notte, sarà testimone di una tragica rievocazione spettrale dell'antico scontro di guerra. Gli spiriti inquieti di tutti quei morti infestano ancora la zona e, di tanto in tanto, mettono nuovamente in scena un replica della loro sanguinosa dipartita. La visione (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) apparirà improvvisamente dal nulla, assetata di vendetta nei confronti dei viventi, e si scaglierà contro i malcapitati personaggi cercando di ucciderli.

**Visione (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 12, pf 62, tpcCA0 10, Att 2-8, Fer 1d8 ciascuno (spade), TS C12, Mor 12, PX 3.600].

È immune alle armi non magiche, agli attacchi basati sul freddo, al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 1d8 ferite. Inoltre, quando viene scacciata, può ignorare le conseguenze se riesce in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

Non è escluso che la lugubre manifestazione possa ripetersi se il gruppo ripasserà di qui, almeno finché il master non escogiterà appositamente una piccola avventura che possa risolvere il problema una volta per tutte...

## TANE DEI MOSTRI

### Il clan dei giganti delle nuvole

(Esagono 05.07)

#### Informazioni generali

Nessuno è al corrente dell'esistenza di questo clan. Tuttavia, qualche ancestrale ricordo dell'antica presenza di giganti nella zona rimane, come testimonia il fatto che le tre strisce di terra nella parte nord-occidentale della penisola sono ancora oggi note col nome di Dita del Gigante.

Questi giganti sono gli ultimi discendenti di quelli che vennero sconfitti nella grande battaglia per il predominio sulla penisola (vedi la sezione "Campo di battaglia infestato" per ulteriori dettagli). Prima dell'arrivo in massa degli uomini, il territorio era sotto il controllo di un'eterogenea congerie di umanoidi, al vertice della quale c'erano proprio questi colossi. La tribù dimora nell'isolamento più assoluto, in cima al Picco delle Nuvole, il più alto della zona (ma non della contea), così chiamato perché perennemente ammantato dalle nubi.

I giganti odiano profondamente gli uomini per ciò che è successo molti secoli fa, e non fanno distinzione tra gli eredi degli Haye oppure gli stranieri come i personaggi. Questo incontro non è fondamentale per la risoluzione del modulo, ma potrebbe rivelarsi davvero rischioso per il gruppo. È probabile che i PG dovranno ritirarsi in buon ordine e pianificare un secondo assalto al castello del clan per avere successo nello sgominare definitivamente la comunità, ma in questo caso i mostri non staranno certo con le mani in mano ad attendere, e prenderanno le adeguate contromisure basandosi su quanto è accaduto nel corso del primo attacco. L'eliminazione di questi possenti avversari potrebbe costituire anche un ottimo spunto di avventura nel seguito della campagna, dopo che il nuovo signore di Vischiobianco si sarà insediato al proprio posto.

#### Il castello dei giganti delle nuvole

La fortezza si trova sull'altopiano in cima al Picco delle Nuvole. Le curve di livello sulla mappa rappresentano i vari livelli dell'altimetria. I dislivelli sono pendii di roccia molto scoscesi, quasi impossibili da scalare per chiunque non abbia un'abilità secondaria appropriata o l'equipaggiamento adatto. In ogni caso, saranno necessarie una o più prove di Destrezza (a discrezione del master, potrebbero applicarsi delle penalità) e, in caso di fallimento, la caduta provocherà al malcapitato almeno 3d6 ferite e possibili danni agli oggetti che trasporta (come spiegato a p. 54 del manuale di *Labyrinth Lord™*). I ladri sono in grado di arrampicarsi su questi versanti grazie al loro speciale addestramento, utilizzando l'abilità di scalare pareti.

Il master deve considerare che queste ciclopiche costruzioni in pietra massiccia e tutte le suppellettili sono a misura degli occupanti (i giganti delle nuvole sono alti 6 m), per cui anche aprire una porta, sollevare il coperchio di uno scrigno o salire uno scalino richiederà un notevole sforzo ai personaggi. Le mura esterne (fortificate) sono alte 12 m, mentre gli edifici all'interno – tutti in pietra e coi tetti di lastre d'ardesia – raggiungono i 9 m.

1. L'altopiano è costantemente sorvegliato dai giganti sulle due torri di guardia (aree 6 e 14) e non ci sono pietre,

vegetazione o altri ripari che consentano di nascondersi.

2. La strada principale è tagliata nella roccia e si arrampica lungo le pendici del picco, partendo dai piedi della montagna e giungendo sino all'altopiano.
3. Un ponte levatoio azionato dall'argano che si trova nell'area 5. Normalmente è aperto, ma in caso di avvistamento di estranei, può essere sollevato e chiuso entro 2d6 round dal momento in cui scatta l'allarme.
4. Un ampio fossato profondo una dozzina di metri, nel quale vivono due pesci gatto giganti, lunghi 4,5 m. Vengono nutriti regolarmente, ma sono talmente voraci da attaccare chiunque gli capiti a tiro.

**Pesci gatto giganti (2)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 8+3, pf 49, 40, tpcCA0 12, Att 5, Fer 1d4/1d4/1d4/1d4 (aculei), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 620].

5. Questa torre di guardia alta 15 m sorveglia l'accesso al castello vero e proprio. C'è sempre un gigante delle nuvole di picchetto (pf 50), che al segnale di allarme prima di tutto abbasserà la massiccia saracinesca di ferro (impiegherà 1 round) che blocca l'accesso all'area 1 e poi solleverà il ponte levatoio. Un camminamento (a) all'interno del muro collega questa zona all'area 6.
6. Una torre di guardia scoperta che sventa ben oltre le mura del castello (è alta 24 m) e consente di tenere d'occhio tutto l'altipiano e le zone circostanti. C'è un gigante delle nuvole (pf 47) di vedetta giorno e notte, che darà l'allarme non appena vedrà qualcuno avvicinarsi. Da quassù può scagliare pietre contro gli intrusi (ce ne sono 10 a disposizione, impilate a portata di mano).
7. Il cortile è ingombro di casse, sacchi, barili e attrezzi vari. Ci sono anche molte pietre sparse qua e là, che i giganti possono raccogliere e scagliare contro gli intrusi. Durante il giorno c'è una probabilità del 50% di imbattersi in 1d3 giganti delle nuvole affacciati in qualche incombenza. La parte sud è occupata da una palizzata di legno (b) alta 6 m, il cui cancello è sbarrato dall'esterno con una grossa trave. Dietro la staccionata ci sono 16 lupi neri, gli animali "domestici" del clan, che durante la notte vengono lasciati a gironzolare nello spiazzo. In caso di attacco, i lupi saranno liberati e obbediranno agli ordini dei giganti, unendosi ai loro padroni nella lotta agli invasori.

**Lupi neri (16)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+1, pf 29, 27, 26, 23, 23, 23, 22, 18, 18, 17, 16, 15, 15, 14, 13, 10, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G2, Mor 8, PX 140].

8. È il magazzino del castello. La porta è chiusa a chiave (custodita dal capoclan). All'interno ci sono scorte varie di equipaggiamento, cibo e bevande.
9. Qui vivono le cinque femmine (pf 46, 46, 43, 39, 37) e i due piccoli [DV 6+1, pf 30, 24, tpcCA0 13, Att 1, Fer 3d6 (clava), TS G6, Mor 5, PX 380] del clan. Il locale è arredato come una camera da letto, più alcuni



tavoli e vari bauli. L'ambiente (c) è una cucina comune che viene utilizzata per preparare i pasti dell'intera comunità.

10. Questa grande stanza è la dimora del capoclan Cumulonembo (pf 72), che combatte con un **maglio dei titani**, e di sua moglie Nebula (pf 59). La camera è arredata con suppellettili sfarzose ma di dubbio gusto, un delirio kitsch di arazzi, sculture, addobbi dorati, tappeti e mobili barocchi. È possibile trovare 2d6 oggetti preziosi del valore di 1d6x100 mo cadauno.
11. La sala comune dei maschi adulti del clan. Ci sono sei giganti delle nuvole (pf 58, 56, 55, 52, 49, 45), meno quelli eventualmente incontrati nel cortile (area 7). Il locale è arredato spartanamente, come una camerata: ci sono otto letti, due dei quali non vengono usati, ognuno con in fondo un baule e un armadio di fianco.
12. La stanza privata del luogotenente del clan, un gigante delle nuvole (pf 64) grande, grosso e irascibile. È lui che si occupa di coordinare le forze militari e la difesa del castello, anche se risponde sempre all'autorità di Cumulonembo. La camera è molto semplice, ma alle pareti sono appesi numerosi trofei di caccia e di guerra, tra i quali uno **scudo +2, prismatico** e un **brandistocco +1, penetrante** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione di entrambi) di dimensioni normali.
13. Questo solido torrione ha una porta di ferro massiccio che può essere sbarrata dall'interno. Ci sono viveri, acqua, coperte e altre scorte di emergenza. In casi disperati, i giganti si rifugeranno qui dentro per l'ultima disperata difesa. In una botola segreta è nascosto il tesoro del clan, che consiste in 5.621 mo, 1.454 me, 3.328 ma, 3.174 mr, un sacchetto con sei gemme (rispettivamente del valore di 1.000, 750, 100, 75, 50 e 25 mo), una **pozione del controllo delle persone** (che i giganti potrebbero usare in caso di emergenza, se riescono a recuperarla) e **quattro ferri della velocità** (di dimensioni normali). Soltanto Cumulonembo, sua moglie e il luogotenente conoscono il punto esatto in cui è celato il bottino.
14. La torre di guardia è simile a quella dell'area 6 ed è ininterrottamente presidiata da un gigante delle nuvole (pf 53).
15. Queste mura fortificate sono alte 24 m, come la

torre adiacente, e hanno un camminamento di ronda che permette di sorvegliare il territorio occidentale fino a grande distanza. Sia di giorno che di notte c'è sempre un gigante delle nuvole (pf 59) di guardia. Lungo l'intero baluardo ci sono in totale 36 pietre, pronte per essere lanciate contro eventuali aggressori.

**Giganti delle nuvole (18)** [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 12+3, tpcCA0 10, Att 1, Fer 6d6 (clava gigante) o 3d6 (pietra), TS G12, Mor 10, PX 2.000].

Il forte senso dell'olfatto e la vista acutissima fanno sì che siano sorpresi solo con 1 su 1d6. Possono scagliare pietre a una distanza di 60 m, infliggendo 3d6 ferite.

Ogni gigante porta addosso qualche oggetto personale di valore scarso o nullo, e altri ne custodisce nella propria stanza (per esempio nei bauli delle aree 9, 11 e 12). I PG potrebbero anche decidere di frugare all'interno delle varie sale, in cerca di qualcosa da depredare. Sono quasi tutte cianfrusaglie che i mostri considerano inutili perché di dimensioni normali, non gigantesche. Per determinare quello che viene trovato, il master deve lanciare 1d100 e consultare la tabella alla pagina seguente. Gli oggetti indicati con un asterisco (\*) possono essere rinvenuti solo una volta; nel caso escano nuovamente, bisogna ritirare il dado.



1d100	Oggetto trovato	
01	Tirare il dado due volte sulla tabella.	
02	2d4 sottili stringhe di cuoio.	
03	Un pugno di spicchi d'aglio.	
04	Una medaglia al valor militare (2d6 mo).*	
05	1d6 bastoncini d'incenso.	
06	Una collana con un pendente di acquamarina (3d4x10 mo).*	
07	Uno stivale privo di suola.	
08	Un foglio tutto sguallito e con l'inchiostro reso illeggibile dall'acqua.	
09	Un paio di orecchini d'argento con delle perle (2d8x10 mo).*	
10	Una bottiglietta di potente lassativo dal sapore amarissimo.**	
11	Una pentola di terracotta (65%) o di metallo (35%).	
12	Alcune bende insanguinate.	
13	Un sacchetto pieno di carbone.	
14	Una spada con la lama spezzata a metà.	
15	Una piccola campanella d'argento (1d4x10 mo).†	
16	1d8 pezzi di quarzo trasparente.	
17	Una scatola dell'acciarino e pietra focaia.	
18	1d4 ciocchi di legna da ardere.	
19	Una pozione magica determinata a caso.*	
20	Il manico di un attrezzo (75%) o di un'arma da botta (25%).	
21	2d4 gemme non lavorate (1d10 mo cadauna).	
22	Una radice di mandragola con le sembianze di un omino.	
23	Una piccola gemma (1d100 mo).	
24	2d8 denti di animale.	
25	Un anello d'argento con sigillo (1d4x10 mo).*	
26	Una coperta lisa e piena di buchi.	
27	Un salame ricoperto di muffa biancastra.**	
28	Un trancio di carne essiccata (nel 50% dei casi, guasta e piena di vermi**).	
29	Una coppia di dadi da gioco in osso.	
30	Una lanterna col vetro rotto.	
31	L'elsa di una spada.	
32	Un pezzo di formaggio ammuffito.**	
33	2d6x10 mr.	
34	Una catena (3 m) rugginosa.	
35	Un vasetto di miele.	
36	Un sacchettino di erba luparia.	
37	Un pezzo di sapone.	
38	1d4 uova sode (commestibili nel 60% dei casi).	
39	Una cote per affilare le lame.	
40	1d6x10 me.	
41	1d6x10 mo.	
42	Un paio di guanti con le dita tagliate.	
43	Una vecchia lama sbeccata.	
44	Un rocchetto di filo in cui sono infilati 1d4 aghi.	
45	1d4 pezzi di zolfo.	
46	Una ciotola di legno con un set di posate di peltro (50%), o viceversa (50%).	
47	Un braccialetto fatto di fili colorati intrecciati.	
48	La fibbia metallica di una cintura.	
49	Una chiave arrugginita.	
50	Una fiaschetta con dell'ottimo liquore.	
51	Un pennello di pelo di cinghiale incrostato di colore.	
52	Un paio di mutande sporche.	
53	Una mandibola umana.	
54	Un rotolo di corda di canapa (15 m).	
55	1d6 candele consumate.	
56	Un cosciotto di cervo semidivorato.	
57	Un ferro di cavallo.	
58	Una scatolina con 1d8 ami e lenza (1d3 m).	
59	2d6 pezzi di pirite (ciascuno di valore apparente 2d6x10 mo, effettivo 2d6x10 mr).	
60	Un pettine d'osso.	
61	Un sacchettino di sale.	
62	Un ditale di metallo.	
63	Un martello e 12 chiodi di ferro.	
64	Un nastro per capelli molto malridotto.	
65	La penna della coda di un pavone.	
66	Una vanga senza manico.	
67	1d4 sassi dipinti.	
68	Uno specchio incrinato.	
69	Un coltellaccio a serramanico.	
70	Un calzino spaiato.	
71	1d8 aculei di porcospino.	
72	Una mela bacata.	
73	Una borraccia di pessimo vino.	
74	1d6 lisce di pesce.	
75	Lo scheletro di un ratto (60%) o di una lucertola (40%).	
76	Un sacchettino di pepe.	
77	Un mazzo di carte da gioco (ne mancano 1d10).	
78	Un fischietto di metallo.	
79	Un rasoio col manico d'avorio e la lama smussata.	
80	Una pelle di animale divorata dalle tarme.	
81	Un sacco bucato.	
82	Un pezzo di cuoio rinsecchito che è stato masticato.	
83	Un pezzo di legno a forma di Y.	
84	1d6 bottoni di legno (15%), osso (40%), metallo (5%), avorio (20%) o madreperla (20%).	
85	Lo scheletro di un uccellino (70%) o di un rospo (30%).	
86	1d10x10 ma.	
87	Un anello d'oro con inciso un nome femminile all'interno (2d6x100 mo).*	
88	Un corno da caccia.	
89	Una collana fatta con ceci e fagioli.	
90	Un grosso fungo non commestibile.**	
91	Un piede di porco tutto piegato.	
92	Un fazzoletto smocciolato.	
93	Una zampa di coniglio portafortuna. ‡	
94	1d6 frecce prive di impennaggio.	
95	Frammenti di ossa animali.	
96	Una fiala di profumo (1d4 mo).	
97	Una fiasca d'olio combustibile.	
98	1d8 bastoncini di gesso.	
99	Una piccola calamita.	
100	Tirare il dado tre volte sulla tabella.	

\*\* In caso di ingestione è necessario riuscire in un tiro salvezza contro veleno per evitare di essere colti da crampi e coliche che causeranno una penalità di -2 (-10%) a tutti i tiri per colpire, TS, prove di attributo e abilità per le successive 2d4 ore. Un qualsiasi *cura ferite* annulla immediatamente questo effetto, ma in tal caso non guarirà pf.

† Tirare 1d20: con 1 è una **campanella del cannibalismo**, con 19-20 è una **campanella apritrice**. L'eventualità che sia effettivamente magica può verificarsi soltanto una volta.

‡ 10% di probabilità che funzioni come una **pietra della buona fortuna**. L'eventualità che sia effettivamente magica può verificarsi soltanto una volta.

## I luoghi menzionati dall'oracolo del Lago delle Apparizioni

### Informazioni generali

I PG saranno in grado di ottenere delle notizie abbastanza generiche sui luoghi citati dalle silfidi. Spetta al master decidere esattamente cosa rivelare, ma in linea di massima dovrebbe limitarsi a indicare i possibili occupanti del sito e la sua posizione approssimativa. Ogni pezzo del sacro sigillo potrebbe trovarsi in due posti differenti. Se i personaggi saranno fortunati, lo scopriranno al primo colpo, altrimenti dovranno esplorare entrambe le tane. Gli incontri non sfruttati appieno, tuttavia, torneranno utili successivamente nel corso della campagna, visto che il nuovo signore della contea avrà la necessità di ripulire il territorio dagli insediamenti di mostri e altre creature ostili.

### “Sul tetto del mondo”

#### Il nido della fenice

(Esagono 11.17)

Non ci sono sentieri praticabili in questa zona tra le montagne. Una volta lasciato quello principale, i PG devono inerparsi tra rocce e dirupi, orientandosi alla meglio e senza una via sicura da seguire. Il picco sventa sopra gli altri, con la sua altezza di circa 1.400 m. Risalendo le sue pendici, dopo circa 400 m i personaggi si trovano ad affrontare un ghiaione così ripido e franoso da essere costretti a risalire quasi carponi. Proprio sopra di esso c'è un pianoro dove si apre la caverna di un ettin solitario. Il gigante, che indossa pelli di animali, esce dalla sua grotta puzzolente e carica brandendo una clava per mano.

**Ettin (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 10, pf 50, tpcCA0 11, Att 2, Fer 3d6 (randello dx) o 2d8 (randello sx), TS G10, Mor 9, PX 1.700].

La spelonca dove dimora il mostro è completamente spoglia, eccezion fatta per un grande falò circondato da pietre e resti di ossa spolpate. C'è anche un misero giaciglio di paglia e stracci sporchi, nel mezzo del quale è nascosto un grosso sacco col tesoro della creatura: 2.000 mo e due gemme (250 e 10 mo rispettivamente).

Continuando a inerparsi faticosamente, il gruppo si trova ad affrontare un declivio sempre più instabile, tanto che raggiunti gli 800 m di quota viene travolto da una piccola frana. Tutti i personaggi devono fare un tiro salvezza contro pietrificazione. Chi fallisce non fa in tempo a mettersi al sicuro e subisce 1d6 ferite.

Giunti ai 1.300 m, i PG avvistano finalmente la vetta, un centinaio di metri più in alto. Cinque round dopo che il gruppo è arrivato in cima, da una cengia dietro la parete rocciosa si leva in volo una fenice (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), che plana minacciosa verso i PG ma senza attaccare. È soltanto curiosa di sapere chi è riuscito ad arrivare fin quassù e non ha intenzioni ostili, a meno che non venga aggredita, nel qual caso combatterà per difendere sé stessa e la propria tana.

**Fenice (1)** [All NB, Mov 45 m (15 m) o volo 135 m (45 m), CA -2, DV 18, pf 98, tpcCA0 7, Att 3, Fer 2d6/2d6 (artigli), 4d6 (becco), TS G18, Mor 10, PX 7.250].

Appare sempre circondata da un alone di fiamme, che si estende in un raggio di 6 m tutto intorno e causa 6d6 ferite da fuoco per round. Nessuna protezione è efficace contro questo danno, perché le fiamme della fenice sono differenti da qualsiasi altro tipo di fuoco. Può essere ferita solo dalle armi magiche con bonus di +3 o superiore, è immune a qualsiasi ferita da fuoco, alla paralisi e agli incantesimi di *charme*. Quando viene uccisa, scompare in un'esplosione simile a una *palla di fuoco* che infligge 10d10 ferite ad ogni creatura entro 6 m (un tiro salvezza contro soffio effettuato con successo permette di dimezzare il danno subito), ma risorge dalle proprie ceneri nel round seguente, completamente guarita, e scappa immediatamente.

Se il gruppo trova il modo di comunicare (es. *parlare con le creature*, *parlare in altre lingue*, un elmo della telepatia, ecc.) e non si dimostra ostile, scoprirà che la fenice non ha nulla a che fare con l'intera storia né custodisce alcuna parte del sacro sigillo. Saputo della missione che attende i personaggi, l'uccello farà loro dono di una **statuina del potere meraviglioso: uccello di fuoco** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Il suo nido si trova su una cengia rocciosa, alquanto difficile da raggiungere senza una problematica scalata oppure l'ausilio della magia. L'unico tesoro della creatura è la statuina già menzionata.

#### Il picco del drago

(Esagono 16.04)

Camminando per la foresta al di fuori dei sentieri segnati, i PG giungono a una sporgenza rocciosa alle propaggini delle montagne. Sopra di essa si intravede l'enorme entrata di una caverna, che può essere raggiunta abbastanza facilmente. Quando i personaggi sono di fronte all'ingresso, ognuno di loro deve fare un tiro per sentire rumori, lanciando 1d6 – un risultato di 1 indicherà il successo (1 o 2 per i semiumani, i ladri possono utilizzare la loro abilità speciale). Chi riesce, percepisce il pesante russare di una grossa creatura proveniente dall'interno della grotta.

Il tunnel si snoda in profondità per circa 150 m nel fianco dell'altura, completamente immerso nell'oscurità, poi si apre in un'immensa camera larga circa 100 m e larga il doppio, interamente scavata nella roccia. Sulla volta c'è un foro da cui filtra la luce del sole, ampio quanto basta da permettere il passaggio del colossale occupante della caverna. Per tutta la grotta sono sparsi monete, gioielli, gemme e oggetti preziosi, e in un angolo dorme ronfando un grosso drago dalle scaglie color rosso fuoco. Se i PG proseguono oltre e mettono piede nella tana, devono effettuare una prova di Destrezza con una penalità di -2 per riuscire a muoversi silenziosamente (i ladri possono usare la loro abilità speciale). Basta che anche uno solo fallisca perché il mostro si svegli subito e scateni la sua terribile furia sugli intrusi per ucciderli. Se invece il gruppo riesce ad avvicinarsi senza destarlo, il drago è automaticamente sorpreso e nel primo round lo si potrà attaccare con un bonus di +2 ai tiri per colpire. Tuttavia, c'è il 10% di probabilità che la creatura sia sveglia e stia soltanto fingendo di dormire. In questo caso, sarà il mostro ad avere le normali probabilità (1-2 su 1d6) di sorprendere gli avventurieri a sua volta. Il drago non sa parlare e combatte strenuamente per difendere il suo tesoro,

infuriato per l'invasione del rifugio, ma se fallisce una prova di morale allora preferisce cercare la fuga o comunque arrendersi, in modo da poter salvare almeno la pelle.

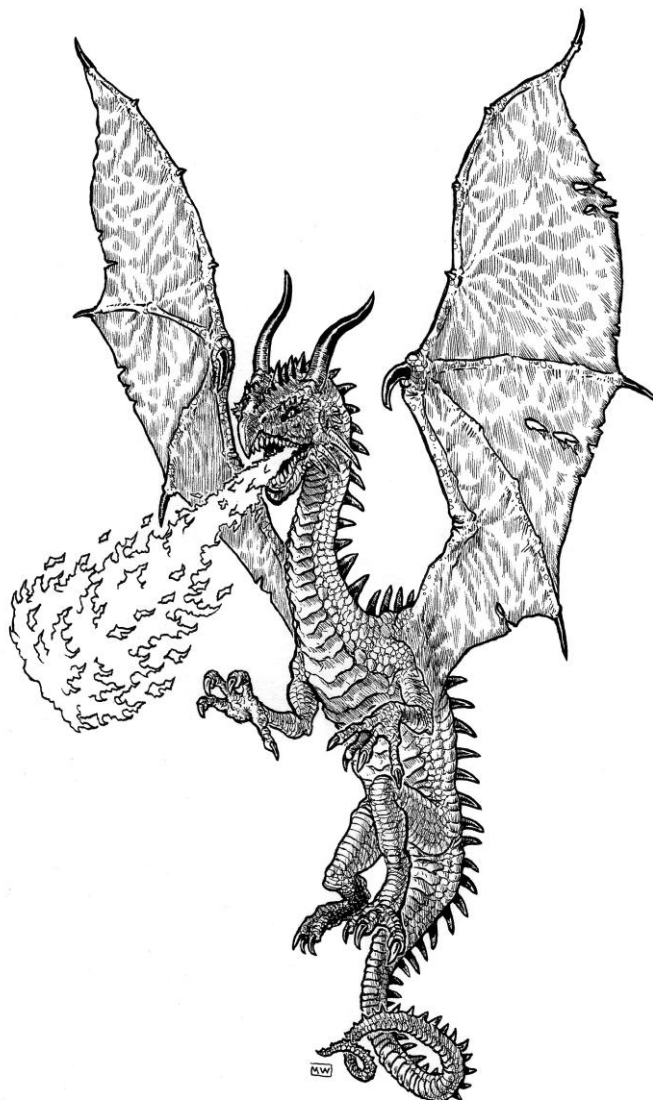
**Drago rosso (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA -1, DV 10, pf 61, tpcCA0 11, Att 3 o 1, Fer 1d8/1d8 (artigli), 4d8 (morso) o speciale (soffio), TS G10, Mor 10, PX 3.100].

È capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il suo soffio infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, il drago utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago rosso è un cono di fuoco che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso.

Il patrimonio del drago ricopre quasi completamente il pavimento della grotta. Ammonta a 328 mp, 5.487 mo, 3.259 me, 12.264 ma, 566 mr, 13 gemme (valore: 2x500 mo, 5x100 mo, 2x50 mo, 2x25 mo, 2x10 mo), sei pezzi di gioielleria (valore: 1.100, 900, 800, 700, 400, 300 mo), un **anello della vista in trasparenza**, una **bacchetta paralizzante** (10 cariche), una **sfera di cristallo**, un'ascia da battaglia +3, una **pergamena protettiva contro gli elementali** e un **filtro respingente** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). In mezzo al tesoro c'è la prima delle tre parti del sigillo, una bacchetta di cristallo ialino lunga circa mezzo metro, con entrambe le estremità arrotondate. Il chierico che imprigionò il demone l'ha "donata" al drago affinché gliela custodisse al sicuro e il mostro è stato più che felice di aggiungerla al proprio gruzzolo.

### "Sul fondo del mare"

Per gestire questa parte del modulo, il master deve fare riferimento alla sezione "Avventure sott'acqua". Nel luogo che visiteranno per primo, i personaggi troveranno un piccolo contenitore di vetro pieno di opercoli azzurri (ce ne sono esattamente il doppio dei PG), che hanno gli stessi effetti della pozione della respirazione branchiale. Questo piccolo stratagemma serve per consentire al gruppo di intraprendere le missioni subacquee, nel caso in cui non abbiano mezzi propri a sufficienza per provvedere. Presso la Fossa del Diavolo, le pillole sono addosso al cadavere ormai scheletrico di uno sfortunato esploratore morto mentre tentava di scendere lungo la scogliera e invece precipitato sulla spiaggia rocciosa sottostante, mentre alla Voragine si



trovano dentro un barattolo nel cassetto di una vecchia madia nella capanna in rovina sulla spiaggia.

### La Fossa del Diavolo

(Esagono 19.06)

Il gruppo arriva a una scogliera che scende a picco sul mare, fino a una stretta cala rocciosa davanti alla quale sorgono dall'acqua numerosi piccoli scogli. Davanti a loro si apre la vastità del mare che cela la Fossa del Diavolo. Ci sono tre possibilità per raggiungere la base del dirupo, circa 30 m più in basso:

- Tuffarsi direttamente in acqua. Un'impresa non certo per cuori deboli, che richiede una prova di Destrezza con una penalità di -4. Se fallisce, il PG si spiaccia morto al suolo (se il master si sente benevolo può infliggergli 10d6 ferite e vedere se riesce a sopravvivere) e il suo equipaggiamento rischia seriamente di danneggiarsi, come spiegato a p. 54 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Se riesce, finisce in acqua subendo 1d4 ferite a causa dell'impatto.

- Discendere in scalata. Sono necessarie tre prove di Destrezza consecutive effettuate con successo, una ogni 10 m di percorso. Il fallimento significa precipitare (1d6 ferite per ogni 3 m di caduta), a meno che i personaggi non abbiano preso delle precauzioni, come assicurarsi con delle corde. Un ladro può usare la sua abilità di scalare pareti (è sufficiente un solo tiro per completare la manovra con successo). In caso di caduta, il master consideri la possibilità di danni agli oggetti, come suggerito in precedenza.
- Usare la magia. È la via più semplice da seguire: *volare, levitazione, movimenti da ragno, caduta morbida, porta dimensionale*, le ali del volo, un tappeto o una scopa volante, un mantello dell'aracnide o simili espedienti funzioneranno senza problemi.

Dopo aver raggiunto l'insenatura rocciosa sul fondo della scogliera, i personaggi possono entrare in acqua facilmente. Una volta immersi, dovranno scendere fino a 300 m di profondità, dove sul fondo è incagliato un vecchio relitto. A circa metà strada, i PG vengono attaccati da cinque squali boreali (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).

**Squali boreali (5)** [All N, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 4, DV 6, pf 30, 27, 25, 22, 20, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d8 (morso), TS G3, Mor 7, PX 570].

Appena fiutano il sangue (fino a 90 m) vengono colti da una famelica frenesia e combattono fino alla morte, senza prove di morale.

Il relitto è quasi completamente vuoto, eccetto per un forziere contenente 200 monete antiche, ognuna delle quali vale 25 ma. Solo le monete pesano 100 kg (ossia 50 g l'una) e altri 150 kg il forziere, per un totale di 250 kg complessivi. Il master deve tenere conto dell'ingombro per calcolare quanto tempo e quanti viaggi impiegano i PG a riportare in superficie il tesoro. Ogni immersione richiede circa 20 minuti per arrivare al relitto e tornare a riva, e per ognuna ci sono 2 possibilità su 6 che uno squalo simile ai precedenti attacchi il gruppo.

### La Voragine

(Esagono 09.04)

Le montagne scendono gradatamente verso una piccola baia rocciosa. Proprio sulla riva i PG vedono una vecchia barca a remi e una capanna di legno in stato di abbandono. Si tratta della casa, ormai disabitata da qualche anno, di un vecchio pescatore. La scialuppa, con lo scafo bucato in più punti, è fradicia e inservibile. Nella catapecchia c'è lo scheletro del proprietario, morto nel sonno molto tempo fa. I suoi pochi averi sono in una scatola di stagno sotto il letto e ammontano a 24 ma e 173 mr. Tutto il materiale nel tugurio, compresa l'attrezzatura da pesca, è marcio e rovinato, per cui non può essere utilizzato.

Entrare in acqua è semplice e il fondale scende gradualmente fino a circa 12 m di profondità, poi ci sono degli scogli sommersi che ostruiscono la via. C'è un unico passaggio sottomarino tra le rocce, che porta in mare

aperto verso la Voragine, un abisso profondo oltre 400 m. Dopo aver iniziato la discesa subacquea, a circa 200 m di profondità il gruppo viene attaccato da uno storione gigante.

**Storione gigante (1)** [All N, Mov nuoto 54 m (18 m), CA 0, DV 10+2, pf 45, tpcCA0 11, Att 1, Fer 2d10 (morso), TS G5, Mor 9, PX 1.700].

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

Sul fondale, a circa 400 m di profondità, c'è una caverna sottomarina. Appena i personaggi si avvicinano, ne esce una piovra gigante che li attacca.

**Piovra gigante (1)** [All N, Mov nuoto 27 m (9 m), CA 7, DV 8, pf 41, tpcCA0 12, Att 8 o 1, Fer 1d3/1d3/1d3/1d3/1d3/1d3/1d3/1d3 (tentacoli) o 1d6 (morso), TS G4, Mor 7, PX 260].

Ogni attacco di tentacolo infligge 1d3 ferite e stritola il bersaglio, causando danno ad ogni round successivo (ferimento continuo). Per ogni tentacolo che sta stritolando una vittima, questa subisce una penalità cumulativa di -1 al tiro per colpire. Ad esempio, se un personaggio viene afferrato da quattro tentacoli, ha una penalità di -4 al tpc. Un tentacolo può essere tagliato infliggendogli 6 ferite o più con un solo colpo.

All'interno della tana, in una cassa di metallo a tenuta stagna, c'è il secondo pezzo del sacro sigillo – una croce di ferro da innestare sulla sommità dello scettro di cristallo. Il chierico ha usato un'anfora elementale dell'acqua per evocare e controllare un elementale, al quale ha fatto depositare qui il forziere. Lo scrigno è chiuso a chiave e la serratura è completamente bloccata dalla ruggine, per cui occorrerà rompere il lucchetto per aprirlo.

### “In giù nella terra”

#### Il covo dei troll

(Esagono 03.29)

Seguendo il fiume Airdghour che nasce dalle montagne a N-O e si getta nel Loch Linnhed, i personaggi si troveranno a passare proprio di fianco al covo dei troll. La zona è sferzata dai venti impetuosi del nord, con altipiani e brughiere che si stendono verso l'interno della penisola e chilometri di scogliere che si perdono a picco sul mare, frequentate solamente dagli uccelli marini. Mentre il gruppo sale lungo le pendici verso il cuore del massiccio di alture, è costretto a passare all'interno di una stretta gola. D'improvviso quattro troll (pf 35, 30, 27, 25) gli balzano davanti sbarrando il passaggio e altri tre (pf 34, 32, 26) bloccano la ritirata, sorprendendo gli avversari con un risultato di 1-2 su 1d6. Lo scontro è inevitabile, a meno che

i PG non si arrendano e acconsentano a farsi depredare di tutto, senza colpo ferire, cosa che probabilmente metterebbe fine all'avventura perché i mostri non hanno alcuna intenzione di lasciar andare gli intrusi e – dopo averli ridotti praticamente in mutande – cercheranno comunque di ucciderli.

La tribù dei troll ha preso rifugio in due grotte comunicanti che, qualche chilometro dopo la forra, s'insinuano dentro una ripida parete di roccia. Una vera meraviglia della natura, al cui interno scorre persino una cascata. Ci sono due modi per accedervi: l'imbocco principale è quello più evidente, anche se costantemente sorvegliato, altrimenti si può seguire una scalinata scivolosa che si inerpica su per il crinale. Quest'ultimo passaggio è invisibile dal basso e per trovarlo è necessario esplorare la zona con attenzione. Il soffitto della grotta più grande è alto quasi 12 m, mentre quello della caverna secondaria raggiunge a malapena i 7,5 m.

1. Di fronte all'ingresso della grotta principale c'è un troll (pf 28) di sentinella. Non può essere sorpreso, a meno di utilizzare la magia o le abilità speciali di un ladro. Eventuali rumori di combattimento prolungato (più di 1 round) metteranno immediatamente sul chi va là gli occupanti dell'area 2.
2. Nella sala comune vivono i restanti membri della tribù. Sono tre maschi (pf 30, 29, 26), sei femmine (pf 32, 24, 23, 22, 21, 16) e due piccoli (pf 10, 9) che non combattono. La grotta è puzzolente, col pavimento coperto di paglia, ossa, escrementi e altri rifiuti. Nel mezzo c'è una robusta recinzione di legno (vedi area 3), coi pali saldamente infissi nel terreno, alla quale si accede tramite un cancello sbarrato dall'esterno con una grande asse. In caso di pericolo, cinque femmine (tranne quella più grossa) fuggiranno coi piccoli verso l'area 7, cercando poi di scappare per la scala che conduce all'esterno e mettersi in salvo tra le montagne. I maschi e l'ultima femmina resteranno a coprire la ritirata, eventualmente dando man forte alla sentinella dell'area 1. Uno di loro, però, prima di gettarsi nella mischia aprirà il recinto, liberando l'orsoguo che vi è intrappolato.
3. Una robusta staccionata di tronchi di legno, conficcati in profondità nel terreno e saldamente legati fra loro. È alta quasi 6 m e l'unico ingresso è sprangato dall'esterno. Qui è tenuto in cattività un grosso orsoguo, che infuriato attaccherà chiunque gli capiti a tiro, sia esso un PG oppure un troll. A ogni round il master deve determinare casualmente contro chi si scaglierà la belva.

**Orsoguo (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350].

Può stritolare un avversario se riesce a colpirlo con entrambi gli artigli nello stesso round, infliggendogli 2d8 ferite aggiuntive.

4. In agguato in questa nicchia c'è un ragno chelato gigante, la mascotte della tribù. È arrampicato sul

soffitto e, non appena vede qualcuno che non sia un troll, gli si getta addosso dall'alto (bonus di +2 al tpc), sorprendendolo con 1-4 su 1d6.

**Ragno chelato gigante (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].

Il morso è letale nel giro di 1d4 turni, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2.

5. Una piccola cascata naturale entra da una fenditura nel soffitto e precipita in questo incavo, formando una limpida pozza gelida e cristallina, profonda circa 1 m. Alcune minuscole crepe nella roccia permettono all'acqua di defluire, senza che la caverna venga allagata. I troll la usano per abbeverarsi.
6. Questa strettoia non consente il passaggio di più di una persona alla volta. Chi è costretto a combattere mentre si trova in questo spazio angusto subisce una penalità di -4 ai tpc e di +4 alla CA (oltre a perdere gli eventuali bonus dovuti alla Des). Gli occupanti dell'area 7 difenderanno a turno l'imbocco della loro caverna, in modo da poter affrontare un solo avversario e per di più mentre si trova in condizioni sfavorevoli.
7. La grotta più piccola è occupata dal capotribù (pf 48) – un troll a due teste (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) – la sua concubina (pf 36) e una guardia del corpo (pf 38), che sarà la prima a battersi contro gli intrusi. L'ambiente è immerso nella semioscurità, visto che l'unica luce proveniente dall'esterno filtra dallo stretto budello della scalinata naturale. Una volta sconfitti o messi in fuga gli avversari, i personaggi potranno esplorare a fondo la caverna, sudicia e disadorna come l'area comune. Nell'angolo N-O è stata eretta una parete artificiale, di fronte alla quale c'è un grosso forziere di metallo. La serratura è chiusa (la chiave è in possesso del capotribù) e protetta da un ago avvelenato (TS contro veleno o morte). All'interno dello scrigno c'è il tesoro del clan: 2.475 mo, 320 ma, 248 mr, due opali (80 mo l'uno), una **bacchetta del fuoco** (13 cariche) e gli **occhi dell'aquila**.
8. Questo solido muro di pietre e malta deve essere abbattuto fisicamente o con la magia. Dietro si apre una piccola rientranza col pavimento coperto da una pelle d'orsoguo. Sopra è stato composto alla meglio quel che resta del cadavere carbonizzato di un troll. È il fondatore del clan, ucciso in battaglia innumerevoli anni orsono e tumulato qui. Al collo porta un sacchetto che contiene **199 denti del drago** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). Tuttavia, la tomba non è sicura come potrebbe sembrare, perché il suo occupante è divenuto un troll spettrale (pf 36, vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa).
9. Questa ripida scalinata naturale permette di accedere alla tana dei troll senza passare dall'ingresso principale. Non è sorvegliata, ma è impossibile vederla dal basso, per cui il gruppo dovrà esplorare i dintorni senza

attirare l'attenzione della sentinella dell'area 1 per scoprirla. Se i personaggi percorrono questa via, si troveranno ad affrontare per primo il capotribù e i suoi sgherri. Le femmine e i bambini del clan fuggiranno dall'entrata della sala comune, mentre gli altri combattenti si divideranno per accerchiare i PG. Alcuni faranno il giro del pendio ed entreranno dalla scalinata, mentre un paio si infileranno attraverso la strettoia.

**Troll (14)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, eccetto che per quelli causati dal fuoco e dall'acido. Se un troll perde un arto, questo cercherà di strisciare verso il corpo per riattaccarsi, cosa che può avvenire immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se un troll viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

**Troll a due teste (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 10, tpcCA0 11, Att 4, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10/1d10 (morsi), TS G10, Mor 10, PX 1.500].

3 round dopo essere stato ferito, inizia a rigenerare 1 pf a round, eccetto che per quelli causati dal fuoco e dall'acido, ma non può riattaccarsi gli arti che gli vengono amputati. 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 1 pf).

**Troll spettrale (1)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 0, DV 8, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G8, Mor 10, PX 935].

Non ha le capacità di rigenerazione dei normali troll, ma può essere ferito solo dalle armi magiche o d'argento e dagli incantesimi. È immune agli effetti degli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Svanisce se viene colpito dalla luce diretta del sole. È considerato come se fosse una creatura "Speciale" sulla tabella "Scacciare i non morti" dei chierici.

### Le caverne degli orchi

(Esagono 25.23)

Sperduto tra le montagne, questo complesso di grotte si apre sulla parete di un'imponente scogliera che si affaccia a picco sul mare e offre una spettacolare veduta, in un luogo assolutamente selvaggio dal quale è possibile ammirare un panorama mozzafiato. Per raggiungere l'entrata del complesso c'è uno stretto sentiero, poco più d'una cengia larga meno di 2 m, che dalla cima del costone scende per un centinaio di metri fino all'imboccatura di un antro che penetra nel cuore del versante roccioso. Mentre percorrono questa pericolosa via, i PG sono attaccati da due grifoni che

nidificano più in basso e sono stati appositamente addestrati a tale scopo dagli orchi.

**Grifoni (2)** [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (36 m), CA 5, DV 7, pf 30, 23, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 440].

I mostri si gettano in picchiata sui personaggi e ottengono un bonus di +2 ai tpc nel primo round di combattimento. Se riescono a mettere a segno entrambi gli attacchi con gli artigli contro un solo bersaglio nello stesso round, la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro paralisi. In caso di fallimento, nel round seguente il mostro la solleverà in aria e la lascerà cadere sulle rocce sottostanti, incontro a morte certa. Il master deve lanciare 1d6 – il risultato ottenuto indica il numero di turni che trascorreranno prima che lo sfortunato PG tiri le cuoia. In questo lasso di tempo, è possibile prestargli soccorso e curarlo (al momento dello schianto, scende a 0 pf), salvandogli la pelle. La vittima non è in grado di fare nulla mentre agonizza e il master deve considerare i possibili danni causati all'equipaggiamento dalla caduta (come spiegato a p. 54 del manuale di *Labyrinth Lord™*).

All'interno del complesso, i soffitti sono alti 6 m nei passaggi e 12 m nelle camere. Tutte le aree sono al buio, a meno che il testo non dica altrimenti.

1. Il tunnel prosegue in discesa ed è quasi subito invaso dalla sabbia, che forma dei cumuli alti fino al soffitto, restringendo decisamente il passaggio. Sullo strato di rena ci sono numerose orme di grosse creature (gli orchi, ovviamente) che entrano ed escono dal complesso, nettamente visibili alla luce naturale.
2. Quando il primo PG giunge in questo punto, dai mucchi di sabbia sbucano fuori cinque granchi giganti affamati, che circondano il gruppo e gli si avventano addosso in cerca di cibo.

**Granchi giganti (5)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 3, pf 22, 18, 11, 11, tpcCA0 17, Att 2, Fer 2d6/2d6 (chele), TS G2, Mor 7, PX 50].

3. Tutto il versante ovest del corridoio è franato molto tempo fa, ma nonostante questo la galleria è sicura. In alcuni punti le macerie sono alte fino a 4 m e, se disturbate, smotteranno addosso al malcapitato infliggendogli 1d4 ferite, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro pietrificazione. Gli orchi hanno predisposto due trabocchetti lungo il percorso. Si tratta di buche nascoste profonde 3 m. Chi ci finisce dentro subisce 1d6 ferite. Un ladro può scoprire e rimuovere normalmente queste trappole.
4. Una scalinata naturale sale fino a una sala comune, illuminata da un grosso falò. Il pavimento è coperto da uno strato di paglia, erbacce, ossa, escrementi e rifiuti vari. Sparsi qua e là ci sono dei sudici giacigli, mobili rotti, coperte e abiti stracciati, botti, casse, attrezzi, armi e altra paccottiglia che gli orchi hanno razziato nel corso del tempo. Qui vivono due orchi maschi (pf 20, 16), quattro femmine (pf 21, 15, 14, 11) e tre piccoli (pf 11, 10, 8) che non combattono.

5. Una piccola grotta con una pozza d'acqua potabile, che gli orchi utilizzano per bere e come vasca per allevare alcune trote, delle quali si nutrono.
6. Due orchi (pf 23, 21) sono di sentinella alle prigioni e attaccheranno ogni intruso. Anche in caso di combattimento in altre aree, non lasceranno il proprio posto di guardia. L'arredamento consiste in un tavolo ingombro di piatti e bicchieri sporchi, sul quale sono poggiate molte grosse candele che illuminano la grotta, alcune panche di legno e poco altro. Un'inferriata di sbarre metalliche separa l'ambiente principale dalla cella (a) vera e propria. Qui sono rinchiusi due prigionieri, che l'orcomago considera propri schiavi. Sono ridotti pelle e ossa, con gli abiti a brandelli e incatenati alla parete. Si tratta di due sfortunati abitanti di Criom Laràich (UN, All N, pf 2, 1) catturati qualche settimana fa. Se li salveranno, i PG si guadagneranno la stima dell'intero villaggio.
7. Questo dedalo di stretti passaggi non viene mai utilizzato dagli orchi, che sono al corrente del pericolo che vi si cela. In agguato ci sono, infatti, tre piccole spunterne lunghe circa 50 cm, pronte a lasciarsi cadere sulle ignare vittime. Se un personaggio dichiara espressamente di osservare la volta dei tunnel, il master deve consentirgli una prova di Saggezza: se ha successo, nota l'incongruente presenza delle stalattiti, che non si trovano in nessun'altra parte del complesso.

**Spunterne (3)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 3, DV 1, pf 6, 3, 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (impalamento), TS G1, Mor 10, PX 10].



8. Un'altra sala comune, simile all'area 4, che ospita due orchi maschi (pf 27, 21), cinque femmine (pf 18, 17, 15, 13, 12) e tre piccoli (pf 10, 9, 9) che non combattono. C'è anche lo sciamano della tribù (C3, pf 15, incantesimi dei chierici (2/1): 1° livello: *comando*, *scaccia paura*; 2° livello: *blocca persone*), che sovrintende al santuario dell'area 9 e possiede una **pozione della guarigione superiore**, una **borsa mordace** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e una delle due chiavi necessarie per aprire il forziere del tesoro della tribù nell'area 18.
9. Una grande statua scolpita nel calcare, alta quasi 7 m, rappresenta un enorme orco dall'aspetto feroce e con dei grandi artigli. Di fronte è costantemente tenuto acceso un grosso cero, che fa brillare sinistramente le tre gemme che adornano la scultura – due grossi rubini rossi (750 mo l'uno) come occhi e un enorme zaffiro blu all'ombelico (1.000 mo). È il dio venerato dalla tribù. La statua non è magica, ma il pavimento della grotta è un'immensa trappola a fossa coperta, profonda 9 m. Chi ci finisce dentro subisce 3d6 ferite da caduta e verrà probabilmente catturato dagli orchi. Un ladro ha le normali probabilità di scoprire e rimuovere il trabocchetto.
10. Alle estremità del tunnel ci sono delle scalinate naturali che scendono verso il basso per circa 3 m, fino al tratto allagato. L'acqua, di un disgustoso color marrone, è profonda 1,2 m e nasconde una sanguisuga gigante.

**Sanguisuga gigante (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 36, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G3, Mor 10, PX 570].

Quando colpisce, si attacca alla vittima e le succhia il sangue, infliggendo 1d6 ferite a round (ferimento continuo). Una volta fissata, si staccherà solo alla propria morte o a quella della vittima.

11. Questo passaggio è sorvegliato da tre orchi (pf 20, 20, 17) nascosti dietro al mucchio di macerie (b) e non visibili da coloro che provengono dall'area 10. I mostri sono equipaggiati con delle balestre pesanti (1d8 ferite), con le quali tireranno contro i PG impegnati a guardare il tratto allagato. Gli orchi hanno a disposizione 20 quadrelli a testa e sono al corrente della presenza della sanguisuga gigante, quindi non entreranno in acqua finché la creatura non sarà stata uccisa.
12. In questa grotta vive l'orcomago (pf 30) a capo della tribù, protetto da due orchi (pf 30, 29) che fungono da guardie del corpo. La caverna, illuminata da una miriade di candele, è arredata in maniera dignitosa. Ci sono grande letto a baldacchino, alcuni tavoli con delle sedie scompaginate, un paio di poltrone imbottite, un baule chiuso con un grosso lucchetto e un armadio. È evidente che l'occupante ha tenuto per sé gli oggetti migliori di cui si sono impadroniti gli orchi nel corso delle loro razzie. Nell'armadio ci sono un assortimento di stoviglie di vari materiali, un set per scrittura di pregio (15 mo) e 2d20 pergamene vergini. La serratura del forziere è chiusa (la chiave ce l'ha l'orcomago) ma



non nasconde trappole. All'interno sono custoditi abiti di ogni foggia e dimensione, alcune coperte e delle pezze di stoffa. Se il mostro è al corrente della presenza di intrusi, innescherà le trappole che proteggono i due ingressi, che tuttavia possono essere scoperte e rimosse normalmente da un ladro. Si tratta di sottili fili tesi attraverso la soglia a circa mezzo metro di altezza. Se qualcuno ci inciampa, dal muro scatta una lama falciante e la vittima deve fare un tiro salvezza contro pietrificazione o subisce 1d8 ferite. Il capoclan tiene addosso anche una delle due chiavi necessarie per aprire il forziere del tesoro della tribù nell'area 18.

13. Il soffitto di questo stretto passaggio, che gli orchi non usano perché sono troppo grossi, è ricoperto da una chiazza di fungoide lurido. Visto che si trova a 4 m di altezza da terra, i personaggi non lo disturberanno a meno che non decidano deliberatamente di toccare la volta del tunnel.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 5, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor n/a, PX 38].

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

14. Questa grotta di forma allungata è completamente vuota, tranne che per un cumulo di macerie (c) ammonticchiato nel centro. È la tana di una colonia di millepiedi giganti, che escono soltanto di notte oppure quando non ci sono orchi in giro (i membri della tribù adorano la zuppa di zampe di millepiedi...). Resteranno al sicuro senza mostrarsi, a meno che i personaggi non vadano a disturbarli, nel qual caso combatteranno finché non falliranno una prova di morale, dopodiché fuggiranno per i cunicoli in tutte le direzioni.

**Millepiedi giganti (5)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 9, DV 1d4 pf, pf 4, 3, 3, 2, 1, tpcCA0 19, Att 1, Fer veleno (morso), TS UN, Mor 7, PX 6].

Il morso non provoca alcun danno, ma chiunque venga colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno. Il fallimento significa che la vittima si sente molto male per un periodo di 10 giorni, durante i quali può solo muoversi a metà della sua normale velocità, senza combattere o intraprendere qualsiasi azione faticosa (incluso lanciare incantesimi).

15. Se l'occupante della grotta è al corrente della presenza dei PG, provvederà ad attivare la trappola all'ingresso, che funziona come quelle dell'area 12. Qui vive un orco

addestratore (pf 19) coi suoi tre coleotteri scavatori giganti, che sono incatenati alla parete. Per prima cosa provvederà a liberarli, in modo che possano dargli man forte contro il gruppo. La caverna, illuminata da una singola lanterna poggiata per terra, ha il pavimento coperto di paglia, deiezioni e pattume, e non nasconde alcun tesoro.

**Coleotteri scavatori giganti (3)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 5, pf 29, 22, 11, tpcCA0 15, Att 1, Fer 5d4 (morso), TS G5, Mor 7, PX 200].

16. Una scalinata naturale scende verso una grotta quasi completamente allagata e immersa nell'oscurità assoluta. Si tratta di acqua salata, visto che una spaccatura sul fondo collega direttamente questo ambiente col mare a poca distanza. Sulla superficie si formano di tanto in tanto delle increspature e dei piccoli cerchi, segno che devono esserci dei pesci. Una lingua di roccia, rialzata di un paio di metri rispetto alla superficie del laghetto, conduce a un piccolo spiazzo (d) sul quale è poggiato un forziere di legno con un grosso lucchetto. Nella cassa ci sono solamente 1.475 mr e la serratura non è chiusa a chiave. Si tratta di un'esca, perché il tratto da percorrere per raggiungerla è estremamente scivoloso e chi lo attraversa deve riuscire in una prova di Destrezza oppure cadrà nella pozza, che è profonda 4 m. Qui sono in agguato otto occhi fluttuanti e tre granchi giganti, che sperano di approfittare dell'abilità ipnotica dei pesci per catturare qualche facile preda.

**Granchi giganti (3)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 3, pf 14, 11, 7, tpcCA0 17, Att 2, Fer 2d6/2d6 (chele), TS G2, Mor 7, PX 50].

**Occhi fluttuanti (8)** [All N, Mov 90 m (30 m), CA 9, DV 1d4 pf, pf 4, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1, tpcCA0 n/a, Att nessuno, Fer nessuna, TS G1, Mor 6, PX 6].

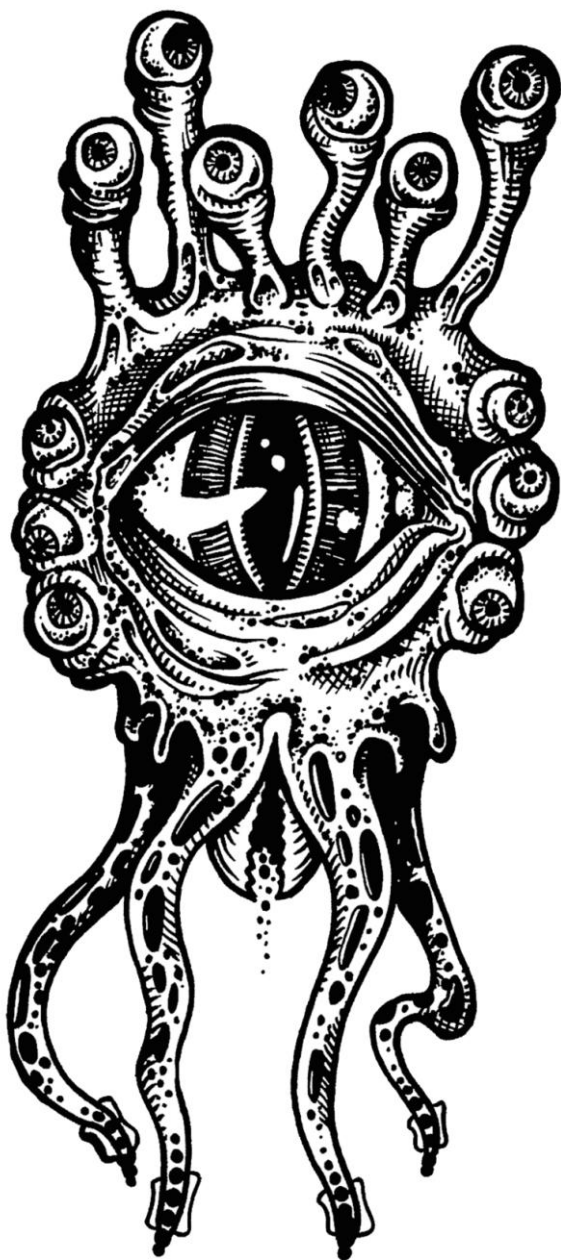
Le creature che guardano nel loro unico grande occhio devono fare un tiro salvezza contro paralisi o vengono ipnotizzate e immobilizzate.

17. Sul fondo della pozza c'è un passaggio completamente sommerso, un tunnel del diametro di 3 m che permette di raggiungere una grotta segreta.
18. L'ambiente è rischiarato dalla luce che proviene da alcune fenditure nel soffitto. In questa caverna col pavimento in pendenza, che sale procedendo verso ovest, c'è il ricco tesoro della tribù, sorvegliato da un pericoloso occhio tentacolato.

**Occhio tentacolato (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 4 (tentacoli 5), DV 14, pf 69, tpcCA0 9, Att 8 o 1, Fer 1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8/1d8 (tentacoli) o 2d6 (morso), TS G14, Mor 10, PX 4.200].

Può attaccare un singolo avversario con fino a quattro tentacoli alla volta, oppure dividere i propri attacchi su

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



L'unico oggetto nella stanza è un grosso forziere di metallo chiuso da due lucchetti (le chiavi sono in possesso rispettivamente dell'orco sciamano dell'area 8 e dell'orcomago dell'area 12). Entrambi sono protetti da un ago avvelenato, che scatta se la serratura viene aperta senza usare la giusta chiave. Chi viene punto deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore. La cassa contiene 314 mp in un sacchetto di velluto, 8.076 mo e 14.638 ma alla rinfusa, un cofanetto d'ebano con 23 gemme (valore: 1x1.000 mo, 5x250 mo, 2x100 mo, 5x75 mo, 5x50 mo, 1x25 mo, 4x10 mo), una **pozione del volo**, una **pozione del controllo delle persone**, un **olio della forma eterea**, una **pozione dell'arrampicata**, una **pozione della chiaroveggenza**, una **pozione della forma gassosa**, una **pergamena protettiva contro i licanthropi**, una **corazza di piastre +2**, una **barca pieghevole** (le parole di comando sono incise in modo invisibile sulla scatoletta che la contiene) e un paio di **stivali della levitazione**. Qui è custodito anche il terzo pezzo del sacro sigillo, un piccolo teschio dorato. Gli orchi lo hanno trovato all'interno di questa stessa grotta, dove l'aveva celato il chierico quando il complesso era ancora disabitato, e l'hanno aggiunto al proprio tesoro.

**Orchi (22)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

**Orcomago (1)** [All LM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 4, DV 5+2, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d12 (randello), TS M5, Mor 9, PX 660].

Preferisce usare la magia e ricorre al combattimento ravvicinato solo se necessario. Può volare per 12 turni e ha le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *oscurità* (3 m di raggio), *invisibilità* e *autometamorfosi* (da 1 m a 4 m di altezza). Una volta al giorno, può usare le seguenti abilità magiche: *charme su persone*, *forma gassosa*, *sonno* e *cono di freddo* (8d6 ferite). Rigenera 1 pf per round.

## FORTEZZA DEGLI HAYE

(Esagono 23.04)

### Informazioni generali

Tutti gli abitanti della penisola conoscono l'ubicazione del castello e almeno una parte della sua travagliata storia, compresa la "ballata del falcone" riportata nella prima parte del modulo. Avviseranno il gruppo che ormai della struttura restano soltanto rovine.

Se il master ha deciso di assegnare il feudo ai personaggi, sicuramente gli sarà utile la mappa della fortezza. L'edificio necessita di un sostanzioso restauro, per il quale è essenziale fare riferimento alle pp. 127-128 del manuale di *Labyrinth Lord™*. L'esplorazione del posto, allo stato attuale dei fatti, si rivelerà una perdita di tempo: qui non c'è nulla di utile da scoprire ai fini dell'avventura.

1. Cancelli principali con inferriate. La scala a chiocciola sale al camminamento di ronda merlato.

2. Torre di guardia orientale (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
3. Torre di guardia occidentale (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
4. Guardiola. Il grosso portone di legno può essere sbarrato dall'interno. Qui si trova il meccanismo che comanda l'inferriata nell'area 1.
5. Cortile. La scala a chiocciola a sud sale al camminamento di ronda merlato.
6. Stalle e laboratorio artigiano.
7. Torre di sud-est (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
8. Cappella.
9. Alloggio.
10. Torre di guardia di levante (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
11. Cucina.
12. Torre di nord-est (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
13. Cantina.
14. Dispensa.
15. Giardino, conduce fino alla terrazza oltre la torre.
16. Torre di guardia di settentrione (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
17. Sala delle udienze.
18. Scala a chiocciola che sale al camminamento di ronda merlato.
19. Alloggio.
20. Torre di nord-ovest (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
21. Alloggio.
22. Torre di guardia di ponente (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).
23. Caserma.
24. Prigione.
25. Alloggio.
26. Torre di sud-ovest (a due piani, il secondo dà accesso al camminamento di ronda).

## SANTUARIO

(Esagono 23.06)

### Informazioni generali

Il santuario è il posto dove per generazioni sono stati sepolti gli Haye. Oggi è considerato maledetto, infestato dagli spiriti dei defunti, ed è perciò evitato da tutti.

Per raggiungere l'edificio basta seguire la vecchia strada lastricata che, seppur bisognevole di manutenzione, è ancora perfettamente transitabile. Il luogo ha un'ubicazione incantevole, proprio sulla sporgenza rocciosa in vetta alla scogliera che si affaccia a picco sul mare, da dove lo sguardo riesce a spaziare tutto all'intorno grazie alla posizione sopraelevata, offrendo un panorama mozzafiato sull'intera penisola, anche se le brume e le nubi basse spesso limitano la visuale. All'arrivo i personaggi si renderanno subito conto che l'edificio è abbandonato da anni. Sopraffatto dalla vegetazione e dall'incuria, il tempietto ha comunque ben resistito al passare del tempo ed è ancora solido. Qui si svolgerà lo scontro finale del modulo, ma soltanto se i PG avranno riunito le tre parti che compongono il sacro sigillo. Solo in questo modo

riusciranno a costringere il demone ad affrontarli a viso aperto e potranno infliggergli il colpo di grazia definitivo, come spiegato nella sezione "Riunire il sacro sigillo".

Vista da fuori, la cappella è di forma quadrata e realizzata interamente in pietra bianca. È a un solo piano, col tetto di tegole rosse e circondata da un porticato sorretto da slanciati pilastri di porfido rosso che terminano con capitelli dai motivi floreali. L'unico ingresso è attraverso una scalinata che conduce a un cancello di ferro ormai divelto. L'interno del mausoleo è molto semplice, sempre della stessa pietra bianca dell'esterno. I soffitti a volta sono alti 4,5 m e le porte di solido legno non hanno serratura, quindi non c'è modo di chiuderle se non bloccandole con dei cunei. Non ci sono finestre, perciò gli ambienti sono immersi nel buio più totale.

Per determinare il contenuto dei singoli sarcofagi, il master deve lanciare 1d12 e consultare la tabella qui sotto.

### 1d12 Contenuto del sarcofago

1-8	Una semplice bara di legno quasi interamente disfatta dal tempo; anche del cadavere non restano che poche ossa e brandelli di abiti.
9	Come 1-8, ma sul cadavere c'è un gioiello.*
10	Come 1-8, ma sul cadavere ci sono 1d4 gioielli.*
11	Come 1-8, ma sul cadavere ci sono 1d6 gioielli.*
12	Come 1-8, ma sul cadavere c'è un oggetto magico.**

\* Per determinare il valore si faccia riferimento alla tabella a p. 108 del manuale di *Labyrinth Lord*<sup>TM</sup>.

\*\* Il master può scegliere di cosa si tratta o tirare casualmente i dadi facendo riferimento alle tabelle alle pp. 108-111. del manuale di *Labyrinth Lord*<sup>TM</sup>.

1. La scalinata sale fino all'ingresso vero e proprio, un tempo chiuso da un cancello di ferro che ora giace ritorto ai piedi dei gradini. Silenzio e oscurità regnano all'interno della costruzione. Quest'anticamera quadrata è retta da quattro colonne di porfido rosso, identiche a quelle del porticato esterno, e ci sono tre porte nelle pareti nord, est e ovest. Al centro del pavimento c'è un mosaico che raffigura il blasone degli Haye: due scudi rossi in campo bianco sovrastati da un ramo di vischio. Il pavimento è sudicio a causa delle foglie e della sporcizia penetrate da fuori.
2. La tomba ospita dieci sarcofagi di pietra grovaccia nera. Molti sono disadorni e non riportano neppure il nome del defunto, altri sono più decorati. Le persone sepolte qui sono tutte donne della casata Haye.
3. Simile all'area 2, ma ospita esclusivamente tombe di uomini.
4. La cappella vera e propria. Ci sono dei banchi da chiesa di legno sui lati, tra i quali è steso un tappeto rosso ormai ridotto a uno straccio, che conduce fino a un altare rettangolare di pietra. Dietro di esso c'è una statua che raffigura un guerriero in armatura completa con lo stemma degli Haye sul petto, a capo scoperto, che rivolge le mani giunte verso l'alto in segno di preghiera. Dopo che il gruppo avrà trascorso 1d4+1 round qui dentro, il glabrezu (che è nascosto nell'area 8) userà *paura arcana* per colpire il numero massimo di

bersagli. Nel round seguente creerà una zona di *oscurità* per poi gettarsi sugli avversari, avendo assunto con *autometamorfosi* la forma di una sorta di grosso cane dal pelo fulvo, con sei zampe scheletriche e tremendi occhi rosso fuoco che baluginano nelle tenebre come tizzoni d'inferno. Le statistiche e la gestione dell'incontro sono riportate in dettaglio nella sezione "Il sacro sigillo".

5. Simile all'area 2, ma più grande (ci sono 15 sarcofagi su tre file). Le sepolture, dalle date che compaiono su alcune tombe, riguardano soprattutto bambini e giovani.
6. Simile all'area 2. Le sepolture in questa zona sono più recenti e risalgono all'ultimo periodo di dominio degli Haye.
7. Simile all'area 2. Qui sono sepolti gli ultimi Haye, prima della definitiva rovina del clan. I due sarcofagi più a destra della fila superiore non sono mai stati utilizzati.
8. Nella sacrestia si era stabilito il demonologo che ha dato inizio all'intera vicenda. Un paio di bauli sono stati completamente svuotati del loro contenuto: paramenti sacri, corredo d'altare, ceri, incenso e altri articoli religiosi per la celebrazione liturgica giacciono ammassati da una parte. Per terra, nel centro della stanza, un pentacolo magico per le evocazioni è disegnato sul pavimento. È circondato da simboli arcani semicancellati e mozziconi di candele spenti. Nei pressi c'è uno scheletro vestito con una tunica scura, riverso in posizione innaturale. Schizzi di sangue secco imbrattano le pietre circostanti. Si tratta del corpo dello sciagurato che ha evocato il glabrezu e, non essendo in grado di controllarlo, è stato ucciso dal mostro. In un angolo ci sono ancora un giaciglio di fortuna, uno zaino con una **pergamena protettiva contro gli elementali**, una **pergamena protettiva contro la magia**, una **bacchetta dell'individuazione dei nemici** (2 cariche), una **bacchetta dell'evocazione** (18 cariche), più gli altri averi della vittima all'interno di una **borsa conservante**: 12.493 mo, 3.532 me e 34 gemme (valore: 1x500 mo, 7x250 mo, 3x100 mo, 4x75 mo, 6x50 mo, 6x25 mo, 7x10 m). Il cadavere indossa inoltre dei **bracciali dell'armatura** (CA 5) e una **tunica delle stelle**. Il libro di magia si trova anch'esso lì vicino e contiene i seguenti incantesimi: 1° livello: *blocca porta, caduta morbida, charme su persone, comprendere i linguaggi, dardo incantato, fascino, identificare oggetti magici, individuazione della magia, ingrandire oggetti o creature, lettura della magia, luci danzanti, mani brucianti, messaggio, movimenti da ragno, riparare, saltare, scrivere, servitore invisibile*; 2° livello: *amnesia, forza, globo oscuro, illusione uditiva, individuazione del male, individuazione dell'invisibilità, localizza oggetto, oro degli sciocchi, paragnosi, pirotecnica, potere illusorio, spaventare, trappola apparente, trucco della corda*; 3° livello: *blocca persone, capanna magica, cerchio di invisibilità, chiaroudienza, chiaroveggenza, folata di vento, fulmine magico, intermittenza, morte apparente, protezione dalle armi da lancio, respirare sott'acqua, velocità*; 4° livello: *autometamorfosi, confusione, estensione della magia I, falò ipnotico,*

*goffaggine, metamorfosi, muro di fuoco, porta dimensionale, terreno illusorio, trappola di fuoco*; 5° livello: *animare i morti, blocca mostri, bolla d'aria, cane fedele, contattare altri piani, passaparete, pietra in fango, regressione mentale*; 6° livello: *conoscenza delle leggende, controllo del tempo atmosferico, finestra arcana, globo di invulnerabilità, immagine proiettata, mano che spinge*; 7° livello: *evoca demone, evocazione istantanea, mano che trattiene, statua*.

## IL SACRO SIGILLO

Le tre parti del sacro sigillo si trovano nei seguenti luoghi:

- Il picco del drago (esagono 16.04): una bacchetta di cristallo ialino lunga circa mezzo metro, con entrambe le estremità arrotondate.
- La Voragine (esagono 09.04): una croce di ferro da innestare sulla sommità dello scettro di cristallo.
- Le caverne degli orchi (esagono 25.23): un piccolo teschio dorato da porre nel mezzo della croce.

Se due componenti vengono poste a distanza ravvicinata, si attraggono automaticamente e si uniscono. Non sarà più possibile separarle in alcun modo. Quando il sigillo sarà completo, un chierico (o un paladino) potrà utilizzarlo come se fosse una mazza +3 capace di lanciare tre volte al giorno *cura ferite gravi*. Questo oggetto sacro è inoltre in grado di costringere il glabrezu a manifestarsi e confrontarsi col gruppo (vedi sotto). L'unico modo per sconfiggere definitivamente il demone è sferrargli il colpo di grazia usando il sigillo, cosa che può essere fatta anche dopo che il demone sarà ridotto a 0 pf, altrimenti il mostro tornerà in piena efficienza nel round successivo. Una volta subito questo trattamento, il glabrezu verrà risucchiato all'interno del teschio incastonato nel mezzo del sigillo, che immediatamente comincerà a spandere una luce dorata sempre più intensa e diverrà rovente (come per l'incantesimo dei druidi *riscaldare il metallo*) e, al termine del 5° round, svanirà nel nulla per sempre distruggendo definitivamente il demone.

Nell'improbabile eventualità che non ci siano chierici o paladini nel gruppo, il master dovrà consentire l'utilizzo dei pieni poteri del sacro sigillo anche a PG di altre classi, privilegiando quelli di allineamento buono.

## Il demone glabrezu

Ama manifestarsi sottoforma di una creatura che somiglia ai terribili mastini che infestano da sempre le brughiere, una sorta di grosso cane dal pelo fulvo, con sei zampe scheletriche e tremendi occhi rosso fuoco che baluginano nelle tenebre come tizzoni d'inferno. Il suo rauco ululato è sufficiente a terrorizzare chiunque lo oda, diaboliche scariche di luci colorate nel cielo annunciano la sua venuta e una massa di cupa oscurità avvolge la terra attorno a lui. Il mostro ha la tendenza a usare le proprie abilità per sferrare attacchi di sorpresa e poi fuggire, senza mai arrivare a uno scontro diretto che potrebbe vederlo soccombere.

Una volta riunito, tuttavia, il sacro sigillo ha la capacità di richiamare il demone e costringerlo a mostrarsi, in modo da poterlo affrontare a viso aperto. Lo obbliga innanzitutto a tornare alla sua vera forma – il glabrezu è alto 3 m, ha una

testa lupina sormontata da due corna di capro con occhi viola e penetranti, la pelle color ruggine scuro e quattro braccia: due principali che terminano con chele di granchio, e altre due, più piccole, che gli crescono dal petto e sono simili a braccia umane dotate di minacciosi artigli. Inoltre gli impedisce di usare le sue abilità di *teletrasporto infallibile*, *autometamorfosi* e *portale*. Tuttavia, per eliminarlo definitivamente è necessario dargli il colpo di grazia proprio col sacro sigillo, anche dopo che il demone sarà ridotto a 0 pf, altrimenti tornerà in piena efficienza nel round successivo.

Nel corso del modulo, quando i personaggi si avvicinano alla soluzione della vicenda, il master potrebbe usare il glabrezu per rendere loro la vita ancor più difficile, facendoli assalire dal mostro (in forma di cane demoniaco) per qualche round, prima di far fuggire via la creatura. Questa opzione è assolutamente discrezionale e dovrebbe servire innanzitutto a mettere pressione sul gruppo, e in seconda battuta a complicare le cose qualora l'avventura stia scorrendo troppo liscia.

**Glabrezu (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA -4, DV 10, pf 65, tpcCA0 11, Att 5, Fer 2d6/2d6 (chele), 1d3/1d3 (artigli), 1d4+1 (morso), TS G10, Mor 9, PX 3.100].

È vulnerabile agli attacchi di armi normali. Come tutti i demoni di alto rango, possiede le seguenti abilità: infravisione (30 m), ferite da freddo, da elettricità, da fuoco e da gas dimezzate, telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi), *teletrasporto infallibile*. Possiede anche le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *pirotecnica*, *telecinesi* (fino a 180 kg). Tutte le abilità demoniache simili agli incantesimi, a meno che non sia specificato diversamente, sono utilizzabili una a round e funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del demone, scegliendo il più alto tra i due. Inoltre, una volta al giorno, può creare un *portale* (35% di probabilità di successo) per evocare un altro glabrezu, un vrock o un hezrou (determinato a caso).

## CONCLUDERE L'AVVENTURA

Una volta sconfitto definitivamente il glabrezu, la missione dei PG sarà conclusa. Potranno tornare a riferire a testa alta a chi ha affidato loro l'incarico e riscuotere la ricompensa. Ovviamente la contea di Vischiobianco rimarrà a lungo un posto inospitale e pieno di pericoli, e al gruppo potrebbe essere chiesto di occuparsi di quelli più grandi. Questo è un ottimo modo per sfruttare appieno tutto il materiale incluso nel modulo, esplorando anche le aree che i personaggi non hanno visitato nel corso dell'avventura.

Se il master ha deciso di far governare il feudo a uno (o più) dei PG, per prima cosa sarà necessario occuparsi della ristrutturazione della fortezza degli Haye. Spetta al master definire gli esatti vincoli che intercorreranno tra il re di Falconia e il suo nuovo vassallo, ma una delle condizioni inderogabili sarà che il feudo non è ereditario, a meno che il conte non abbia un erede legittimo nato da un matrimonio approvato dal sovrano con una nobile del regno.

Ovviamente il governo del feudo dovrebbe fornire numerosi spunti per ulteriori imprevisti e avvenimenti nel prosieguo della carriera dei personaggi.

## NUOVI MOSTRI

### Apparizione

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	10
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d6+2/1d6+2
Tiri salvezza:	M10
Morale:	10
Classe tesoro:	III, V, XIII
Punti esperienza:	2.100

Un'apparizione è un perfido non morto solitario che un tempo era un umano (o semiumano). Il suo aspetto è un riflesso inquietante e contorto della forma che aveva in vita, di essenza incorporea, col volto scavato dal dolore e due raccapriccianti buchi neri al posto degli occhi. Esiste sul Piano eterico, dove può essere colpita molto più facilmente (CA 8) e non è immune a nessun tipo di attacco fisico, ma può rendersi visibile sul Piano materiale (CA 0), dove è invulnerabile alle armi normali.

Il primo attacco di un'apparizione – che effettua mentre è ancora in forma eterea, nella quale è invisibile e non può essere ferita da alcun tipo di danno proveniente dal Piano materiale, eccetto lo scacciare dei chierici – è una massa di nebbia semitrasparente del diametro di 6 m tutto intorno al mostro e che si sposta con esso. Ogni creatura vivente intrappolata al suo interno deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi oppure cade in una sorta di trance equivalente allo stordimento finché la nebbia non svanisce, cosa che avviene dopo 12 round o appena il non morto è distrutto o scacciato. Il tiro salvezza va ripetuto a ogni round mentre ci si trova nell'area di effetto e una volta ipnotizzata la vittima rimane in quello stato anche se esce dalla nebbia. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire ma non del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Dopo aver fatto cadere in trance almeno una vittima, l'apparizione si manifesta sul Piano materiale e tenta di colpire con gli artigli, prediligendo i bersagli che non sono in grado di difendersi rispetto agli altri. Durante un incontro, tutti coloro che si avvicinano per la prima volta entro 36 m da un'apparizione che si è resa visibile (e anche quelli che sono in grado di vederla mentre è invisibile) devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di fuggire come se fossero sotto l'effetto di *paura arcana*. Le creature con 3 DV o meno sono automaticamente terrorizzate (nessun TS concesso) e si rifiuteranno categoricamente di tornare nella zona dov'è stato visto il non morto.

Un umano o semiumano ucciso da un'apparizione si trasforma a sua volta in un'apparizione trascorsa una settimana. L'unico modo per evitare che ciò accada è lanciare *dispersione del male* sul corpo prima che sia troppo

tardi. Persino se la creatura uccisa viene riportata in vita con *rianimare* o *resurrezione* senza aver prima usato *dispersione del male*, allo scadere del settimo giorno morirà nuovamente, diventando un'apparizione.

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 le infligge 1d8 ferite. L'apparizione è considerata un non morto "Speciale" e, se viene scacciata con successo, ha diritto a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se lo fallisce, subisce le normali conseguenze, altrimenti non solo evita di essere scacciata ma il tentativo fatto si ritorcerà contro il chierico, il quale dovrà immediatamente riuscire a sua volta in un tiro salvezza contro incantesimi oppure sarà paralizzato dal terrore per 2d6 round.

Un'apparizione custodisce i tesori delle proprie vittime nei dintorni del luogo dove viene incontrata.

### Cane nero

Num. mostri:	4d4 (4d4)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	190

I cani neri sono creature soprannaturali della notte, originarie del Piano delle ombre, che appaiono come grossi mastini dal pelo scuro come la tenebra più assoluta e gli occhi fiammeggianti che rosseggiano feroci nel buio, simili a braci ardenti. Operano in branchi che infestano le brughiere e altri territori desolati, divorando le greggi e gli sfortunati in cui si imbattono. Sono considerati messaggeri dell'oltretomba e premonitori di cattivo augurio. Prima di sferrare il loro attacco, circondano le vittime e le atterriscono da lontano, facendosi precedere da terrificanti ululati, annunciando la propria presenza con lo scalpiccio di passi frettolosi e lasciando intravedere una miriade di puntini

rossi nelle tenebre – gli occhi infuocati delle fameliche bestie!

Prima di iniziare il combattimento, il branco al completo emette un coro di latrati che ha gli stessi effetti di *paura arcana* su tutti coloro che lo odono, a meno che le vittime non riescano in un tiro salvezza contro incantesimi con un modificatore di +2 se il gruppo di cani neri è formato da meno di 10 esemplari o di -2 se invece è composto da 10 o più mostri. Le creature terrorizzate lasciano automaticamente cadere ciò che hanno in mano quando iniziano a scappare e fuggono al massimo della loro velocità per un numero di round pari ai DV del cane nero più potente della schiera. Questa abilità speciale può essere utilizzata solo una volta per incontro.

L'oscurità è il regno di questi esseri, che al buio, nella penombra o alla luce della luna ottengono il massimo potenziale. Infatti, a meno che non perdano l'iniziativa, possono mordere e poi nascondersi nelle ombre, con una probabilità del 40% che gli avversari non li vedano e quindi non possano contrattaccare. Al contrario, alla luce del sole (o quella di un incantesimo *luce persistente*), i cani neri devono dimezzare il movimento e non possono nascondersi nelle ombre.

### Cavallo

#### *Delle brughiere*

Num. mostri:	0 (1d10x10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	2 (zoccoli)
Ferite:	1d4/1d4
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	50

**Cavallo delle brughiere:** questi cavalli, che normalmente vivono selvaggi nei territori delle brughiere, sono bestie lente ma di stazza imponente, particolarmente docili e di carattere mansueto, perfettamente a proprio agio sui terreni inzuppati d'acqua che richiedono grande potenza e resistenza alla



fatica per avanzare. I loro mantelli tipici sono baio (marrone rossiccio, scuro o dorato) e morello (completamente nero), ma tutti presentano invariabilmente arti molto solidi e caratterizzati, al di sotto del ginocchio, da peli folti e lunghi di un bianco immacolato. Possono portare fino a 300 kg a piena velocità o fino a 600 kg a movimento dimezzato.

### Fenice

Num. mostri:	0 (1d2)
Allineamento:	neutrale (buono)
Movimento:	45 m (15m) volo 135 m (45 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	18
Attacchi:	3 (2 artigli, becco)
Ferite:	2d6/2d6/4d6
Tiri salvezza:	G20
Morale:	10
Classe tesoro:	Vllx2
Punti esperienza:	7.250

La fenice (talvolta chiamata anche uccello di fuoco) è una creatura originaria del Piano elementale del fuoco e ha l'aspetto di una grande aquila dallo splendido piumaggio: dorato sul collo, rosso vivo sul corpo, le ali in parte d'oro e in parte porpora, e la coda azzurra con penne rosate, dalla quale pendono tre lunghe piume – una rosa, una azzurra e una rossa come la fiamma. Ha lunghe zampe artigliate, un possente becco affusolato e sulla cima del capo due lunghe piume, una rosa e una azzurra. Appare sempre circondata da un alone di fiamme, che si estende nel raggio di 6 m tutto intorno e causa 6d6 ferite da fuoco per round. Nessuna protezione è efficace contro questo danno, perché le fiamme della fenice sono differenti da qualsiasi altro tipo di fuoco. È alta 3 m e la sua apertura alare raggiunge i 7,5 m di ampiezza.

Quando prende dimora sul Piano materiale, può vivere in qualsiasi ambiente climatico, ma esclusivamente all'aperto. Non è mai ostile, a meno che non venga attaccata per prima. In battaglia, colpisce con gli artigli e il becco. Può essere ferita solo dalle armi magiche con bonus di +3 o superiore, è immune a qualsiasi ferita da fuoco, alla paralisi e agli incantesimi di *charme*.

Quando viene uccisa, la fenice scompare in un'esplosione simile a una *palla di fuoco* che infligge 10d10 ferite ad ogni creatura entro 6 m (un tiro salvezza contro soffio effettuato con successo permette di dimezzare il danno subito). Risorge dalle proprie ceneri nel round seguente, completamente guarita, e scappa immediatamente. Tranne che usando un *desiderio*, non c'è altro modo di ucciderla definitivamente, e non è dato sapere come si riproduca.

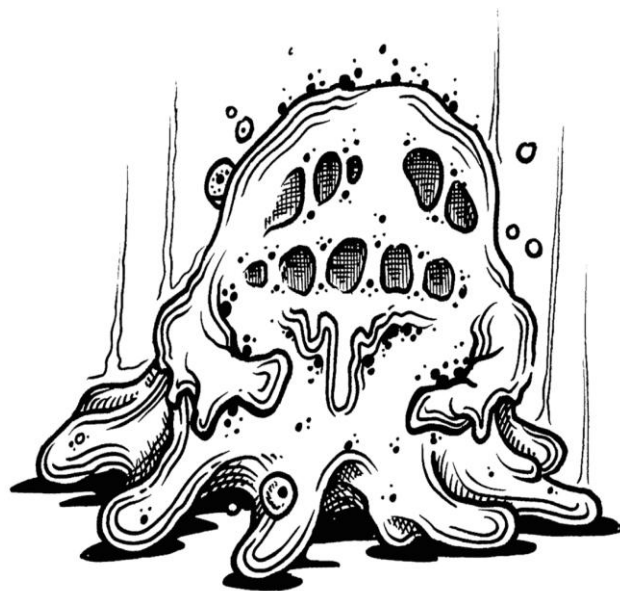
Le tre lunghe piume sulla coda della fenice possono essere utilizzate per creare una speciale pozione della resistenza al fuoco potenziata (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). È possibile recuperarle dopo aver ucciso il mostro, visto che sono l'unica cosa a non essere consumata dalla deflagrazione in cui si immola al momento della morte.

### Fungoide sudicio

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

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

Questo fungo non si muove né attacca ma, quando una o più creature a sangue caldo si trovano entro 1,5 m da esso, ne risucchia automaticamente il calore corporeo, causando loro 4d8 ferite per round. È persino in grado di assorbire il calore e il fuoco (anche di origine magica) usati direttamente contro di esso. Il mostro non subisce ferite da tali fonti, che anzi lo rafforzano facendone crescere le dimensioni a vista d'occhio. Il danno viene determinato normalmente ma, invece di essere sottratto dai pf del fungoide, va sommato ai suoi punti ferita attuali (il mostro può, in questo modo, superare il numero massimo di pf consentito dai suoi DV). È immune a tutti gli incantesimi, gli effetti magici e i soffi, eccezion fatta per quelli basati sul freddo (per esempio *sfera congelante*, *tempesta di ghiaccio*, una bacchetta del freddo, il soffio di un drago bianco, ecc.), che non gli causano ferite effettive ma lo paralizzano per un numero di round pari ai punti di danno che avrebbero dovuto infliggergli. La *disintegrazione* funziona normalmente contro questa creatura.





## Ghoul

	Maggiore	Subacqueo
Num. mostri:	1d4 (2d6)	1d6 (2d8)
Allineamento:	caotico (malvagio)	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)	27 m (9 m) nuoto 27 m (9 m)
Classe armatura:	5	6
Dadi vita:	5	2
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4 + paralisi/ 1d4 + paralisi/ 1d6 + paralisi	1d3 + paralisi/ 1d3 + paralisi/ 1d3 + paralisi
Tiri salvezza:	G4	G2
Morale:	11	9
Classe tesoro:	IX, X, XI, XXI	XXI
Punti esperienza:	650	47

I ghouls sono esseri umani trasformati in non morti cannibali, la cui forma ricorda solo vagamente la loro precedente esistenza. Questi non morti orribili sono nemici di ogni creatura vivente, che attaccano con gli artigli e un morso bestiale.



L'attacco di un ghouls immobilizza l'avversario per 2d4 turni, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro paralisi. La paralisi può essere annullata con *cura ferite leggere* (che non guarisce pf in questo caso). Gli elfi sono immuni alla paralisi dei ghouls, che non ha altresì effetto sugli umanoidi più grandi degli orchi. I ghouls tenderanno di paralizzare tutti i membri di un gruppo, così da poter banchettare a piacimento sui loro corpi indifesi. Gli umani uccisi da questi non morti (se non vengono divorati)

risorgono nel giro di 24 ore come ghouls, a meno che non venga lanciato un incantesimo *benedizione* sui loro corpi.

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.

**Ghoul maggiore:** questi non morti sono un tipo di ghouls più potente. A prima vista sembrano un normale ghouls ma, appena vengono attaccati, cominciano a emettere un alone di luce verdastra, che si estende tutto attorno a loro al ritmo di 1,5 m di raggio per round (fino a un massimo di 7,5 m di raggio). Tutte le creature viventi che si trovano o entrano in quest'area devono fare un tiro salvezza contro incantesimi – ripetuto ogni round finché non viene fallito o non si esce dalla zona del bagliore – per evitare di subire un effetto raggelante che le indebolisce, causando loro una penalità di -2 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. I loro attacchi paralizzano allo stesso modo di quelli dei normali ghouls. I ghouls maggiori sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella “Scacciare i non morti”, anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (5 DV per ghouls).

**Ghoul subacqueo:** questi non morti sono ghouls che si sono adattati a vivere sott'acqua nei fiumi, laghi e mari. Per il resto, hanno tutte le caratteristiche e abilità di un normale ghouls. I ghouls subacquei sono considerati come se fossero creature da 3 DV sulla tabella “Scacciare i non morti”, anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (2 DV per ghouls).

## Kaduk

Num. mostri:	0 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	63 m (21 m)
Classe armatura:	-4 (corpo), 9 (addome)
Dadi vita:	12
Attacchi:	4 (2 artigli, morso, incornata)
Ferite:	1d4+1/1d4+1/1d10/1d4
Tiri salvezza:	G6
Morale:	9
Classe tesoro:	VIx2
Punti esperienza:	2.000

Il kaduk è una creatura pressoché unica, uno spirito della natura che fonde insieme le caratteristiche di un leone, un cervo e un cavallo. È un grosso animale a quattro zampe, lungo 5 m e alto come un pony. Ha testa di leone, occhi luminosi che brillano di un verde acceso e zanne affilate, oltre a un magnifico palco di corna molto ramificate, ancor più maestose di quelle del cervo reale. Le zampe terminano con poderosi artigli da grande felino, mentre la pelle ha la consistenza e il colore del cuoio conciato, ed è talmente resistente da essere quasi invulnerabile alle armi e persino alla magia. Il suo unico punto debole è l'addome, che non è corazzato. Nonostante l'aspetto, si nutre prevalentemente di funghi e altri vegetali, anche se è molto territoriale e non esiterà ad aggredire gli intrusi che invadono il suo territorio. Innanzitutto, prima di gettarsi in battaglia ruggirà poderosamente, causando *paura arcana* in tutti coloro che



lo sentono (un tiro salvezza contro incantesimi nega questo effetto). Può usare questa abilità una volta al giorno. In combattimento colpisce con il morso e gli artigli, e può anche incornare la vittima. In uno spazio aperto può caricare con quest'ultimo attacco, se inizia il suo movimento ad almeno 18 m di distanza dal nemico, e l'impeto della carica raddoppierà le ferite inflitte dalle corna.

Il kaduk ha una resistenza alla magia dell'85%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è l'85% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

### Kelpie

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	5
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G5
Morale:	8
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	350

I kelpie sono piante acquatiche intelligenti che, nella loro forma originale, somigliano a un ammasso di alghe umide. Sono in grado di modellare il proprio corpo per assumere l'aspetto che preferiscono e spesso si mostrano nei panni di splendide fanciulle per attirare gli uomini nelle acque più profonde. Altrettanto di frequente appaiono come splendidi cavalli bianchi. Tuttavia, queste trasformazioni non sono perfette e, specialmente se viste da vicino, rivelano sempre qualche incongruenza. Sono esseri estremamente scaltri e subdoli, e cercano di colpire i viaggiatori solitari o chi rimane in coda al gruppo, se possibile.

Ogni kelpie può lanciare una volta al giorno un potente *charme*, che per qualche strana ragione non ha effetto sulle donne. Il soggetto della malia dovrà superare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2, altrimenti vedrà il mostro come la fanciulla più bella e desiderabile che abbia mai incontrato (o come il cavallo migliore del mondo) e si getterà in acqua per raggiungerla. Il kelpie si avvinghierà intorno alla vittima, che non farà nulla per evitare di essere trascinata sul fondo dal suo catturatore. Il sortilegio è talmente potente che il soggetto, se non viene trattenuto fisicamente, farà di tutto per tuffarsi e annegare volontariamente pur di raggiungere l'oggetto dei suoi desideri. L'effetto cessa immediatamente se il kelpie viene ucciso. Una vittima sottoposta allo *charme* che cerca di affogare intenzionalmente subisce 2d10 ferite per round finché non muore oppure torna a respirare in superficie.

Oltre che nei mari e negli oceani, i kelpie vivono anche nell'acqua dolce, come fiumi, laghi, paludi e acquitrini, e persino negli specchi d'acqua sotterranei. È possibile incontrarli dovunque ci sia un bacino abbastanza profondo. Possono uscire dall'acqua e rimanere sulla terraferma per

brevi periodi di tempo (1d3 ore al massimo). A causa della loro consistenza umidiccia e viscosa, dimezzano automaticamente le ferite da fuoco (nessun danno subito se riescono nel tiro salvezza).

### Leontos (uomo leone)

Num. mostri:	2d6 (5d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	5
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4+1/1d4+1/1d10
Tiri salvezza:	G3
Morale:	9
Classe tesoro:	VI
Punti esperienza:	200

I leonti (al singolare leontos, detti anche uomini leone), sono umanoidi mostruosi, piuttosto stupidi e molto brutali, che hanno il corpo di un uomo e la testa di leone. Le braccia sono insolitamente pelose e terminano con grossi artigli simili a quelli del grande felino da cui prendono il nome. Di solito vivono in complessi sotterranei o nei boschi, dove danno la caccia a chiunque gli capiti a tiro. Amano il gusto della carne umana. In combattimento, attaccano con gli artigli e il poderoso morso. Sono implacabili e inseguono sempre le prede che fuggono.

In ogni tribù c'è sempre un capo con 7+2 DV e un bonus di +2 alle ferite inflitte, accompagnato da una fedele guardia del corpo composta da 1d4 individui con 6+1 DV e un bonus di +1 alle ferite inflitte. Tutti i leonti in presenza del capotribù hanno un valore di morale di 11. Non conoscono il linguaggio degli uomini, ma comunicano tra loro con dei ruggiti, proprio come i leoni. Tuttavia, nelle loro comunità ci sono quasi sempre alcuni individui (il capo o qualche anziano) in grado di parlare il comune, anche se in maniera approssimativa.

### Mummia

#### *Di palude*

Num. mostri:	1d4 (1d12)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m) nuoto 18 m (6 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	5+1
Attacchi:	1 (pugno o stritolamento)
Ferite:	1d12 o 1d6, vedi sotto
Tiri salvezza:	G5
Morale:	12
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	860

Le mummie di palude sono non morti animati da corpi accuratamente preservati con gli auspici di oscure divinità. Si trovano in paludi, acquitrini e antiche tombe allagate. Gli organismi e le peculiari condizioni presenti in questi ambienti (la mancanza di ossigeno, il freddo e la particolare acidità dell'acqua) contribuiscono alla preservazione dei cadaveri, la cui pelle diventa scura e coriacea. In molti casi anche i lineamenti del viso e altri piccoli dettagli rimangono

perfettamente conservati. Questi non morti sono così terribili che chiunque ne vede uno deve superare un tiro salvezza contro paralisi o resta immobilizzato dal terrore, effetto che passa se il mostro si allontana o attacca.

In combattimento, una mummia di palude può sorprendere gli avversari con 1-2 su 1d6, sbucando improvvisamente da sotto la superficie dell'acqua. Può colpire col suo possente pugno (1d12 ferite) oppure afferrare l'avversario e stritolarlo per 1d6 ferite a round (ferimento continuo). Un personaggio bloccato non può far altro che cercare di liberarsi riuscendo in una prova di Forza. Nel round seguente, il non morto cercherà di trascinarlo con sé in acqua, per farlo annegare. Quando una mummia di palude colpisce con successo una vittima, indipendentemente dal tipo di attacco, questa contrae la cancrena della mummia.

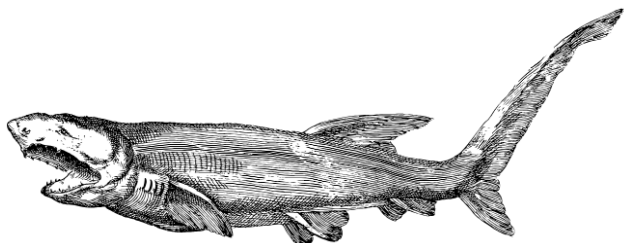
La cancrena della mummia è una maledizione, non una malattia. Quando sono sotto l'effetto della maledizione, i personaggi non ricevono i benefici di nessuna forma di guarigione magica. I personaggi guariscono naturalmente a 1/10 del ritmo normale. La cancrena della mummia può essere rimossa con *scaccia maledizione*. Come gli altri non morti, le mummie delle paludi sono immuni agli effetti degli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, possono essere colpite solo da armi magiche, incantesimi e attacchi basati sul fuoco. In quest'ultimo caso, dimezzano automaticamente le ferite e non subiscono nessun danno se riescono nel tiro salvezza.

## Squalo

	<i>Boreale</i>
Num. mostri:	0 (2d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	2d8
Tiri salvezza:	G3
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	570

Gli squali sono cacciatori efficienti e astuti. Appena fiutano il sangue (fino a 90 m) vengono colti da una famelica frenesia e combattono fino alla morte, senza prove di morale.

**Squalo boreale:** questi grossi squali, lunghi fino a 7 m, sono tra i più grandi della loro specie e vivono principalmente nelle acque fredde. Hanno il muso arrotondato, delle pinne piccole se rapportate alle dimensioni del corpo e una colorazione della pelle da grigio a marrone.



## Troll

	<i>A due teste</i>	<i>Spettrale</i>
Num. mostri:	1d3 (1d3)	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Classe armatura:	4	0
Dadi vita:	10	8
Attacchi:	4 (2 artigli, 2 morsi)	3 (2 artigli, 1 morso)
Ferite:	1d6/1d6/1d10/1d10	1d6/1d6/1d10
Tiri salvezza:	G10	G8
Morale:	10	10
Classe tesoro:	XIX	XX
Punti esperienza:	1.500	935

**Troll a due teste:** la pelle gommosa di questi feroci troll, che si pensa siano incrociati con gli ettin, è color verde muschio, screziata di verde e di marrone. Un adulto tipico è alto 3 m. Dotati di artigli possenti e denti affilati, i troll gradiscono divorare altri umanoidi intelligenti. Di solito si appostano nelle caverne, tra le rovine o nelle paludi, e spesso sono a capo dei loro cugini "normali". Sono allampanati e hanno arti nodosi ed esili, ma sono fortissimi. I troll a due teste hanno la capacità di rigenerare le ferite subite: 3 round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 1 pf a round. Le ferite causate dal fuoco e dall'acido, però, non possono rigenerarle, e i loro arti non possono essere riattaccati una volta amputati, anche se ricrescono col tempo. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, i troll non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se un troll a due teste viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi, e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 1 pf).

**Troll spettrale:** l'aspetto di questi perfidi troll non morti, di consistenza incorporea e che possono manifestarsi soltanto nell'oscurità, è un riflesso inquietante e contorto della forma che avevano da vivi, ma con la pelle di colore nero corvino. Non hanno le capacità di rigenerazione dei normali troll, ma possono essere feriti solo dalle armi magiche o d'argento e dagli incantesimi. Come tutti i non morti, sono immuni agli effetti degli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Svaniscono se vengono colpiti dalla luce diretta del sole, ma non vengono distrutti definitivamente e possono manifestarsi nuovamente dopo il tramonto. I troll spettrali sono considerati come se fossero creature di tipo "Speciale" sulla tabella "Scacciare i non morti". Un umano o semiumano ucciso da un troll spettrale risorge come spettro dopo tre giorni, a meno che sul cadavere non venga lanciato *dispersione del male*, *esorcismo* o *scaccia maledizione* da parte di qualcuno che abbia lo stesso allineamento (buono, neutrale o malvagio) della vittima.



## Visione

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	12
Attacchi:	2-8 (spade)
Ferite:	1d8 ognuno
Tiri salvezza:	C12
Morale:	12
Classe tesoro:	VIII, IX, XI
Punti esperienza:	3.600

Le visioni sono non morti che infestano una zona ben definita, grande al massimo 45 metri quadrati, che non possono mai abbandonare. Sono composte da 2d4 umanoidi vestiti come soldati, con armi e armature di vario tipo. Hanno l'aspetto di un campo di battaglia senza alcun sopravvissuto, ma sono in realtà un ammasso di anime in pena. All'inizio dell'incontro sono sempre in forma immateriale e non possono essere ferite da chi si trova sul Piano materiale, ma tuttavia è possibile scacciarle, nel qual caso scompaiono per 1d6 ore. Cominciano subito a gemere e disperarsi. Tutti quelli entro 27 m da esse devono fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di cadere preda dell'angoscia più totale. In caso di fallimento, abbandonano ogni speranza e provano una profonda pena per la sorte toccata alle anime perse. Le vittime non possono fare nulla per 1d10+10 round e chi resta nella zona colpita deve ripetere il TS a ogni round.

Dopo aver pianto per 1d3 round, le creature della visione si manifestano sul Piano materiale, continuando a lamentarsi. Chiunque le vede deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subisce gli effetti di *paura arcana*. Una volta materializzati, questi non morti hanno CA0 e possono

attaccare. Non hanno punti ferita individuali, ma si considerano avere 12 DV complessivi. Ogni componente può sferrare un singolo colpo, contro lo stesso bersaglio oppure verso avversari differenti.

Sono immuni alle armi non magiche e agli attacchi basati sul freddo e, come tutti i non morti, al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Inoltre, quando vengono scacciate, possono ignorare le conseguenze se riescono in un tiro salvezza contro morte (che va ripetuto a ogni tentativo di scacciare effettuato con successo).

## NUOVI OGGETTI MAGICI

### Armatura di pilema +3

Ha le stesse statistiche di un'armatura imbottita (CA 8) e ne esistono, ovviamente, anche versioni non magiche, ma è tessuta con una singolare stoffa conosciuta col nome di pilema. Si tratta d'un tessuto pressato di lino e lana, trattato con certi acidi e resistente alle lame di ferro come all'azione del fuoco. Chi la indossa, oltre a godere della normale protezione alla CA, è immune a tutti gli effetti delle fiamme normali, che siano piccole come una torcia o grandi come un incendio. Il danno causato da fuoco magico o elementale (come *palla di fuoco*, *muro di fuoco* o il magma incandescente) viene ridotto di 2 punti per ogni dado, inoltre il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro questi effetti.

### Bacchetta delle fate

Quando viene spesa una carica, la bacchetta può attivare uno dei tre poteri seguenti, a scelta di chi la impugna. È possibile utilizzare un singolo potere per round, i cui effetti si protraggono per 1d6+6 turni. Il primo potere emette un

cono di rimpicciolimento lungo 18 m e largo 9 m all'estremità. Tutte le creature in quest'area vengono ridotte a un'altezza di un palmo (diventando inoffensive) se falliscono un tiro salvezza contro bacchette. I bersagli sono talmente piccoli che, se restano immobili, possono essere notati dalle creature nei paraggi con una probabilità del 10%. Il secondo potere emette un raggio che colpisce automaticamente una creatura entro 18 m, facendola diventare forte come un leone. Il bersaglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. Il terzo potere emette un fascio scintillante che colpisce automaticamente una creatura entro 18 m, facendola diventare bella come una stella. Il bersaglio esercita un fascino irresistibile su tutti coloro che lo incontrano e, una volta per round, può sfruttarlo per duplicare gli effetti di *charme*, *charme su mostri*, *charme di massa* o *suggestione* su una vittima entro 36 m. Il numero massimo di creature che può influenzare contemporaneamente – anche usando effetti diversi dalla lista riportata in precedenza – è pari al suo punteggio di Carisma.

### Borsa mordace

Ha le stesse caratteristiche di una borsa conservante, ma non appena qualcuno ci infila la mano per metterci un oggetto, si serra attorno al polso della vittima e comincia a mordere voracemente con le zanne che spuntano dappertutto all'interno del sacco. La borsa mordace colpisce automaticamente e si fissa al personaggio, infliggendogli 1d6 ferite a round (ferimento continuo). L'unico modo per staccarla è distruggerla, ma i danni inflitti a questo famelico oggetto vanno sottratti anche ai pf della vittima. La borsa è vulnerabile solamente alle armi magiche e agli incantesimi, ha CA 9 e 8 pf. Tuttavia, se l'attacco non è sufficiente a ridurla a 0 pf con un solo colpo, non le arrecherà alcun danno ma ferirà comunque la vittima.

### Brandistocco +1, penetrante

Quest'arma inastata ha tre lame, quella centrale molto lunga e appuntita, e le due laterali più corte ruotate di 45° rispetto alla principale. Ha le stesse statistiche di un'arma in asta e ne esistono, ovviamente, anche versioni non magiche. Quando colpisce, per un istante le lame diventano eteree, passando oltre l'armatura della vittima e ignorandola. Il bersaglio si considera quindi avere sempre CA 9, meno gli eventuali bonus dovuti a Destrezza, incantesimi (es. *scudo*) oppure oggetti magici protettivi diversi da armature e scudi (es. *anello della protezione*, *mantello deflettente*, *bracciali dell'armatura*).

### Calderone dell'immortalità (artefatto)

Questo antico artefatto minore è infuso del potere degli dèi. È un grosso calderone d'argento massiccio del diametro di 1,4 m, 90 cm di altezza e un peso di quasi 20 kg. La superficie esterna è finemente cesellata con raffigurazioni di sacrifici umani, immolazioni rituali e sanguinose battaglie tra draghi, giganti e altri possenti mostri. L'interno è completamente liscio, eccezion fatta per due rune magiche sul fondo – il cui significato può essere compreso solo grazie a *lettura della magia* – che rappresentano rispettivamente i

simboli della rinascita e del sangue (quest'ultimo più piccolo rispetto al precedente).

Se una creatura morta viene posta all'interno del calderone, la magia che lo permea si attiva automaticamente lanciando *rianimare*. Se sopra il corpo si versa anche del sangue (almeno una goccia per livello o DV del defunto), l'artefatto lancerà invece *resurrezione*. Ogni volta che questo straordinario oggetto viene adoperato, c'è una probabilità pari al livello o DV dell'essere posto al suo interno (es. 12% per un personaggio del 12° livello o un mostro con 12 DV) che il calderone non funzioni e, anzi, scagli *annientamento* contro uno dei presenti alla cerimonia, scelto a caso.

Prima di perdere definitivamente le sue facoltà incantate, il calderone può riportare in vita 100 livelli (o DV) di creature. Il master deve tenere accuratamente il conteggio. Nel caso in cui non abbia abbastanza potere per resuscitare qualcuno (per esempio, se si tenta di far risorgere un personaggio del 12° livello quando l'artefatto ne ha soltanto 11 rimasti a disposizione), il suo effetto non si attiverà. Una volta che il suo incanto sarà dissipato, il calderone si accartoccerà su sé stesso e scomparirà lasciando soltanto un mucchietto di cenere.

Viste la grande potenza e l'origine semidivina del calderone, *identificare oggetti magici* o simili effetti non sveleranno mai completamente i suoi poteri. In particolare, non sarà possibile scoprire nulla – tranne che sperimentandolo direttamente – riguardo all'aggiunta del sangue durante il rituale e al rischio di malfunzionamento.

### Denti del drago

Questi oggetti sono denti di drago in miniatura, fatti di osso, corno o avorio. Dopo aver scagliato per terra i denti, nel giro di 1d4 round dal terreno sorgeranno altrettanti berserker umani armati di mezzelance, che combatteranno per chi li ha richiamati. Sono al comando dell'evocatore fino alla distruzione di eventuali avversari o per un massimo di 5 turni. I guerrieri, la cui furia belluina gli conferisce un bonus di +2 ai tiri per colpire (già calcolato) hanno le seguenti statistiche: [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1+1, tpcCAO 16, Att 1, Fer 1d6 (mezzalancia), TS G1, Mor 12, PX 21]. Un personaggio può controllare contemporaneamente un numero massimo di berserker pari al proprio livello o al suo punteggio di Carisma, a seconda di qual è maggiore. Di solito si trovano 1d3x100 denti del drago nello stesso sacchetto.

### Filtro respingente

Questo fluido oleoso non va bevuto, ma cosparsa sulla persona e l'equipaggiamento, operazione che richiede 3 round. Chi lo usa respingerà indietro i sassi e i dardi dei nemici per 12 turni, ma l'effetto del filtro è annullabile in ogni momento tramite l'applicazione di un liquido alcolico come liquore, vino o birra. Il soggetto è completamente immune alle ferite causate dalle armi da lancio non magiche, esclusi i proiettili di grandi dimensioni (come i massi lanciati da catapulte o giganti) e quelli incantati. I proiettili non vengono solamente deviati, ma rispediti contro chi li ha scagliati. L'attaccante deve fare un altro tiro per colpire contro la sua CA e, se va segno, il colpo che torna indietro lo centra, infliggendogli le normali ferite.

---

### Pozione della resistenza al fuoco potenziata

Questa speciale pozione può essere creata utilizzando le tre lunghe piume (una rosa, una azzurra e una rossa) sulla coda di una fenice. Chi beve questa pozione diventa immune a tutti gli effetti delle fiamme normali, che siano piccole come una torcia o grandi come un incendio, e al fuoco magico o elementale (come una *palla di fuoco*, un *muro di fuoco* o il magma incandescente). Inoltre, dimezza automaticamente il danno dagli attacchi di soffio basati sul fuoco (o nessun danno in caso di tiro salvezza effettuato con successo) ed è parzialmente protetto anche dalle fiamme della fenice (allo stesso modo di una normale pozione della resistenza al fuoco).

### Scudo +1, +4 contro i proiettili

Questo scudo ha un bonus di +1 quando protegge dagli attacchi in mischia, che sale a +4 contro quelli a distanza (sia con armi da lancio che da tiro), inclusi i proiettili di grandi dimensioni (come i massi lanciati da catapulte o giganti) e quelli magici. Inoltre, ha il 20% di probabilità di assorbire e neutralizzare qualsiasi *dardo incantato* diretto contro chi lo imbraccia.

### Scudo +2, prismatico

Oltre a essere uno scudo +2, permette a chi lo impugna di lanciare una volta al giorno l'incantesimo dei maghi *sfera prismatica*.

### Statuina del potere meraviglioso: uccello di fuoco

Questa statuina, alta pochi centimetri, è la piccola riproduzione di una fenice. Quando viene lanciata a terra, pronunciando la parola di comando appropriata, si trasforma in una creatura meravigliosa agli ordini del suo possessore. La creatura capisce il comune, ma non lo parla. Se una statuina del potere meraviglioso viene rotta in forma di oggetto è permanentemente distrutta. Se viene uccisa in forma di creatura, si ritrasforma in statuina e può essere usata di nuovo. Quando si anima, un uccello di fuoco agisce come un'aquila gigante immune alle ferite da fuoco, obbedendo al possessore. La trasformazione può avvenire una volta al giorno per un massimo di 8 ore.

## NUOVI INCANTESIMI

### Incantesimi dei maghi

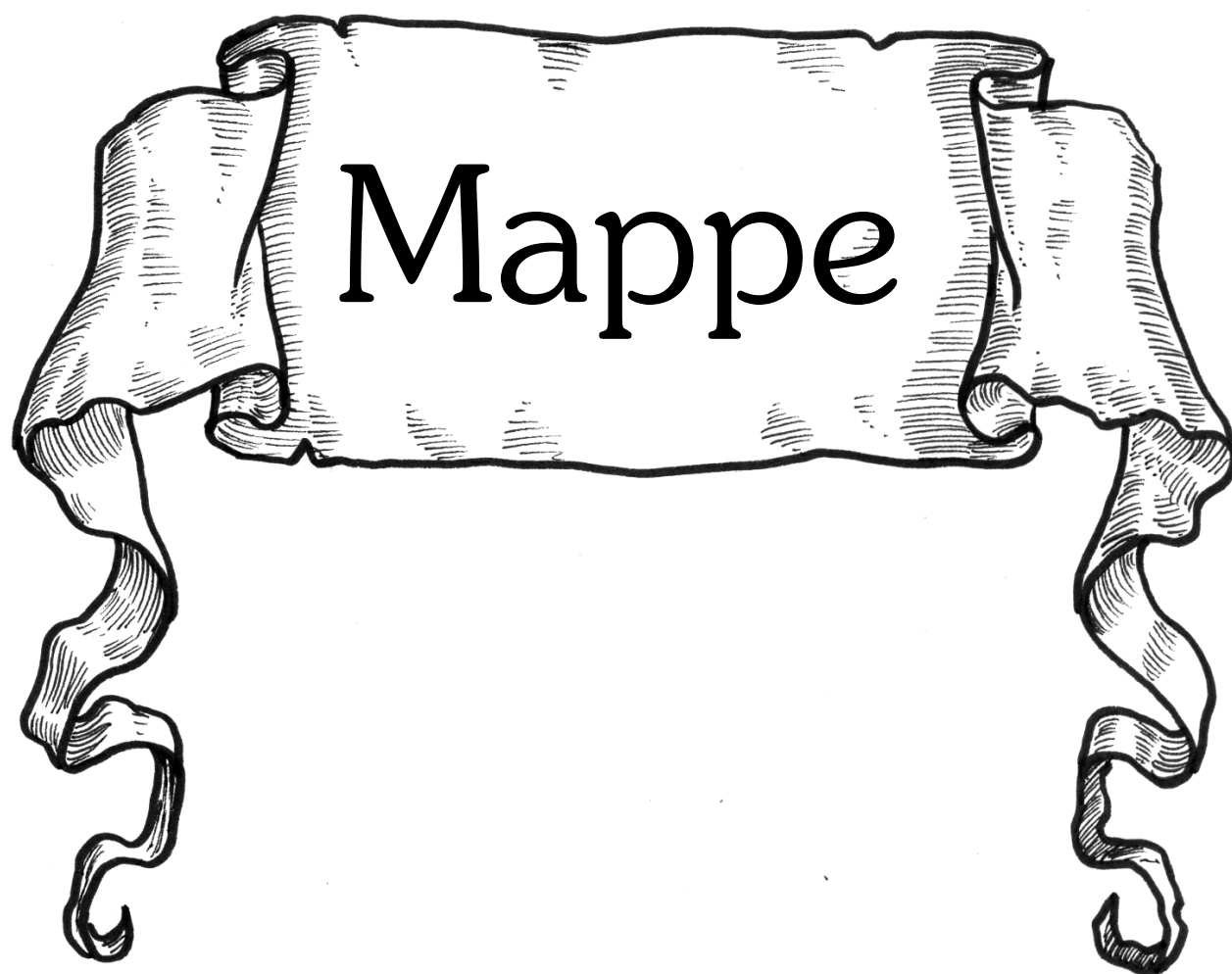
#### Mani brucianti







Livello: 1°

Durata: 1 round

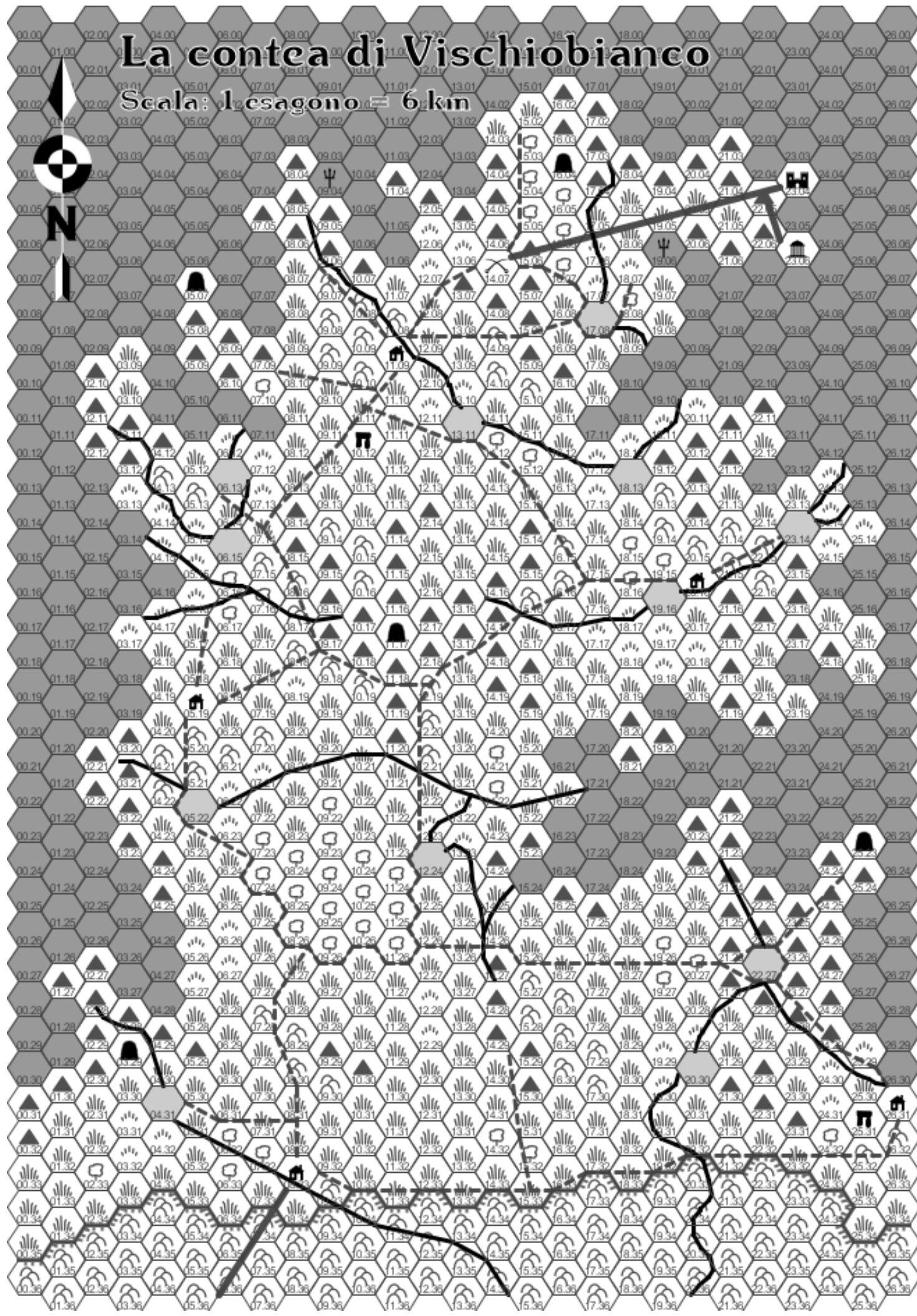
Gittata: vedi sotto

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.



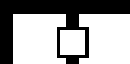
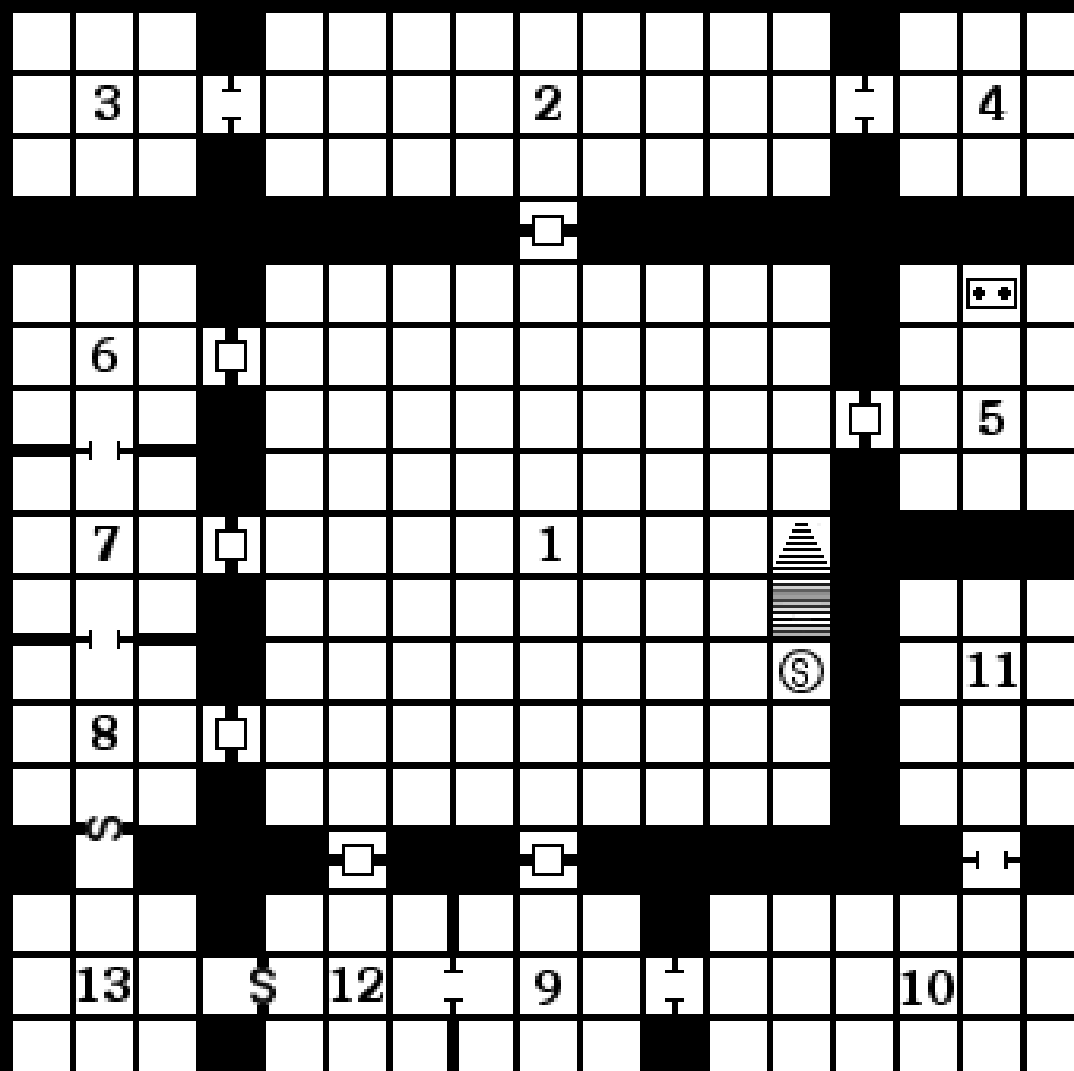
Legenda		
 Colline	 Mare	 Villaggio
 Montagne	 Lago	 Castello
 Foresta	 Fiume	 Santuario
 Brughiera	 Strada	 Megaliti
 Acquitrino	 Sentiero/mulattiera	 Tana
 Campo di battaglia	 Confine	 Tana sottomarina

Scala: 1 esagono = 6 km



# La rocca di Krannoch

Scala: 1 quadretto = 3 m



Porta



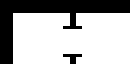
Scale (alto in basso)



Passaggio segreto



Botola sul soffitto



Porta ad arco

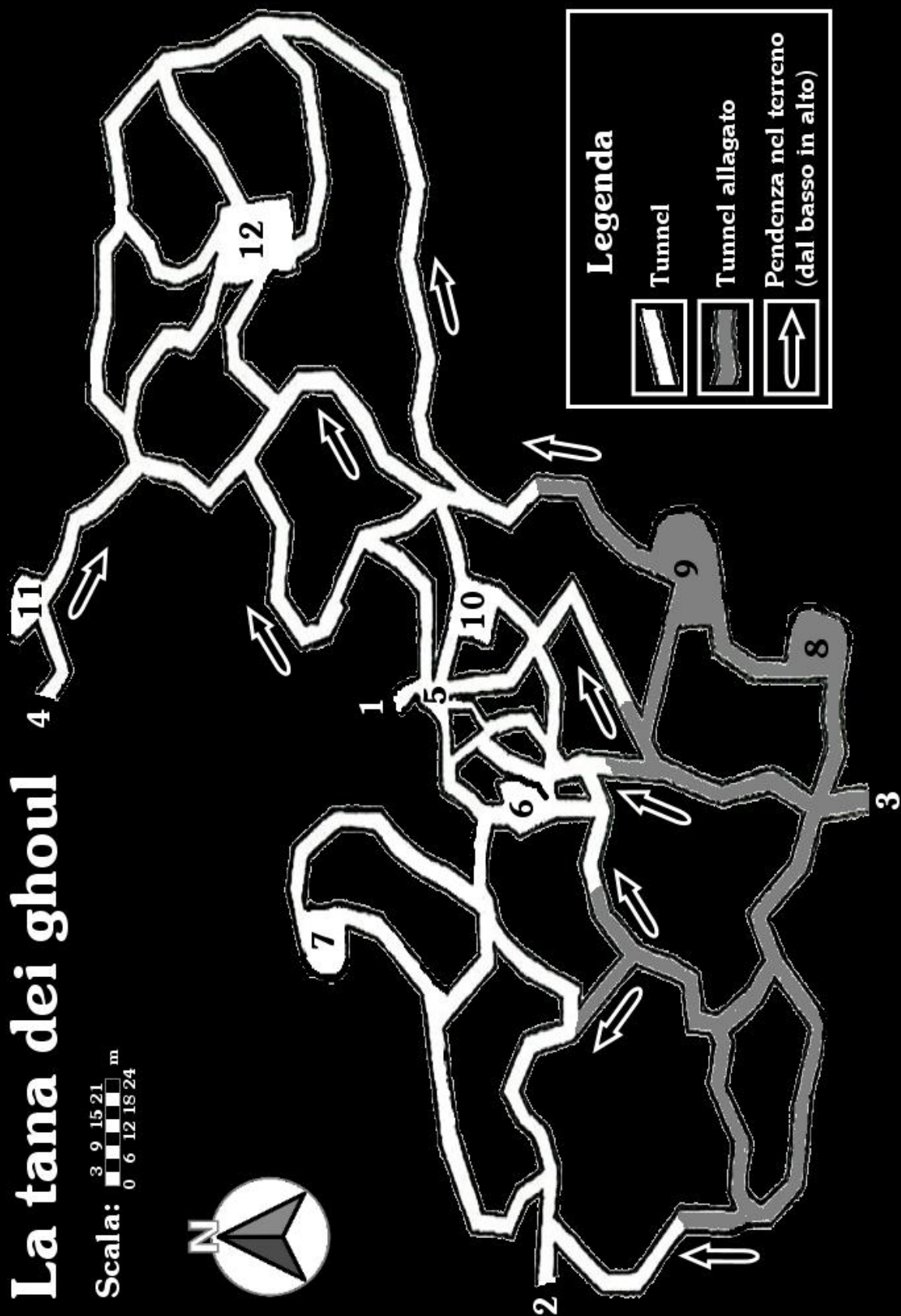
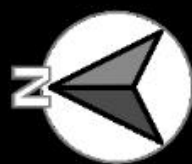


Altare



# La tana dei ghouls

Scala:  0 6 12 18 24 m



## Legenda



Tunnel

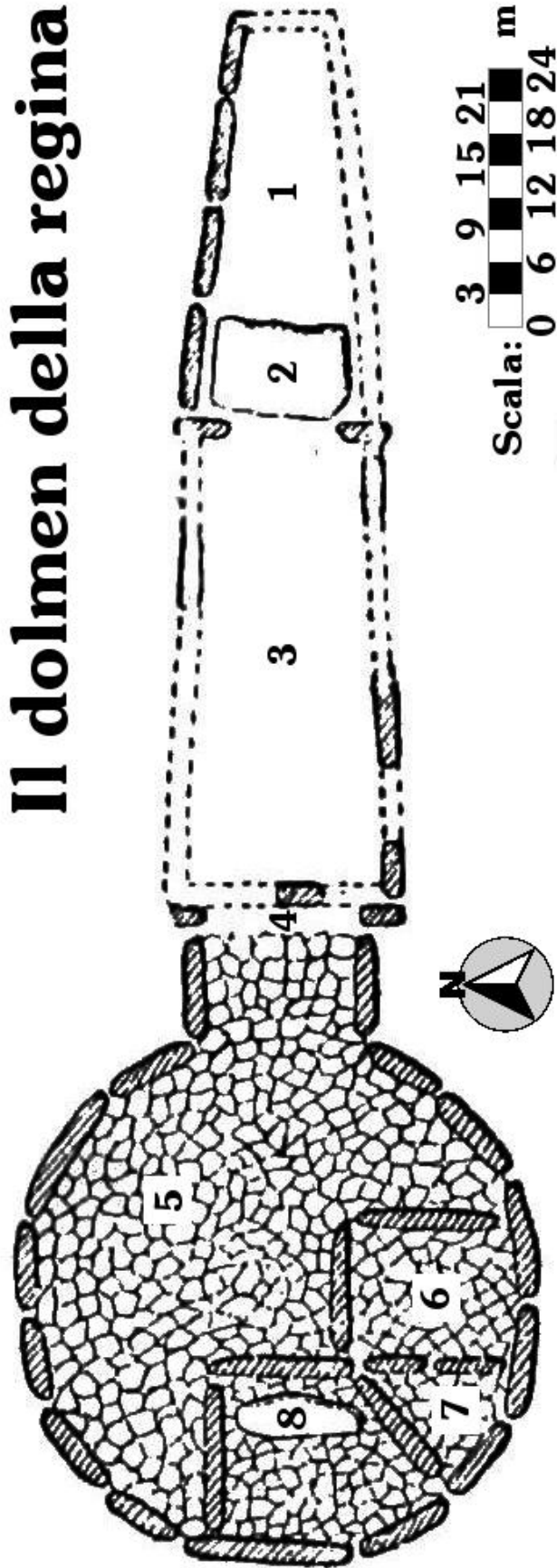


Tunnel allagato



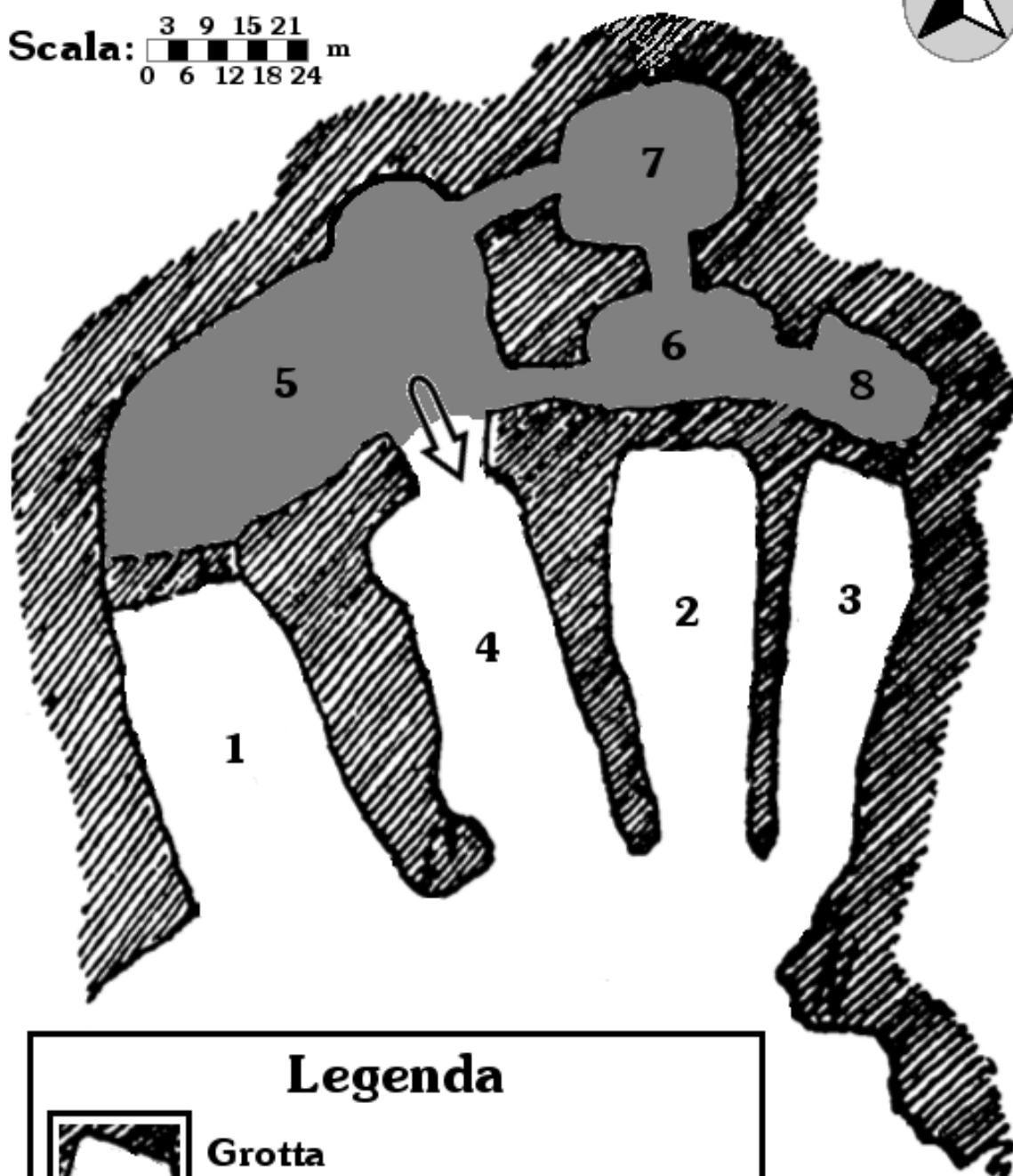
Pendenza nel terreno  
(dal basso in alto)

# Il dolmen della regina



# Le grotte allagate

Scala:  m



## Legenda



Grotta

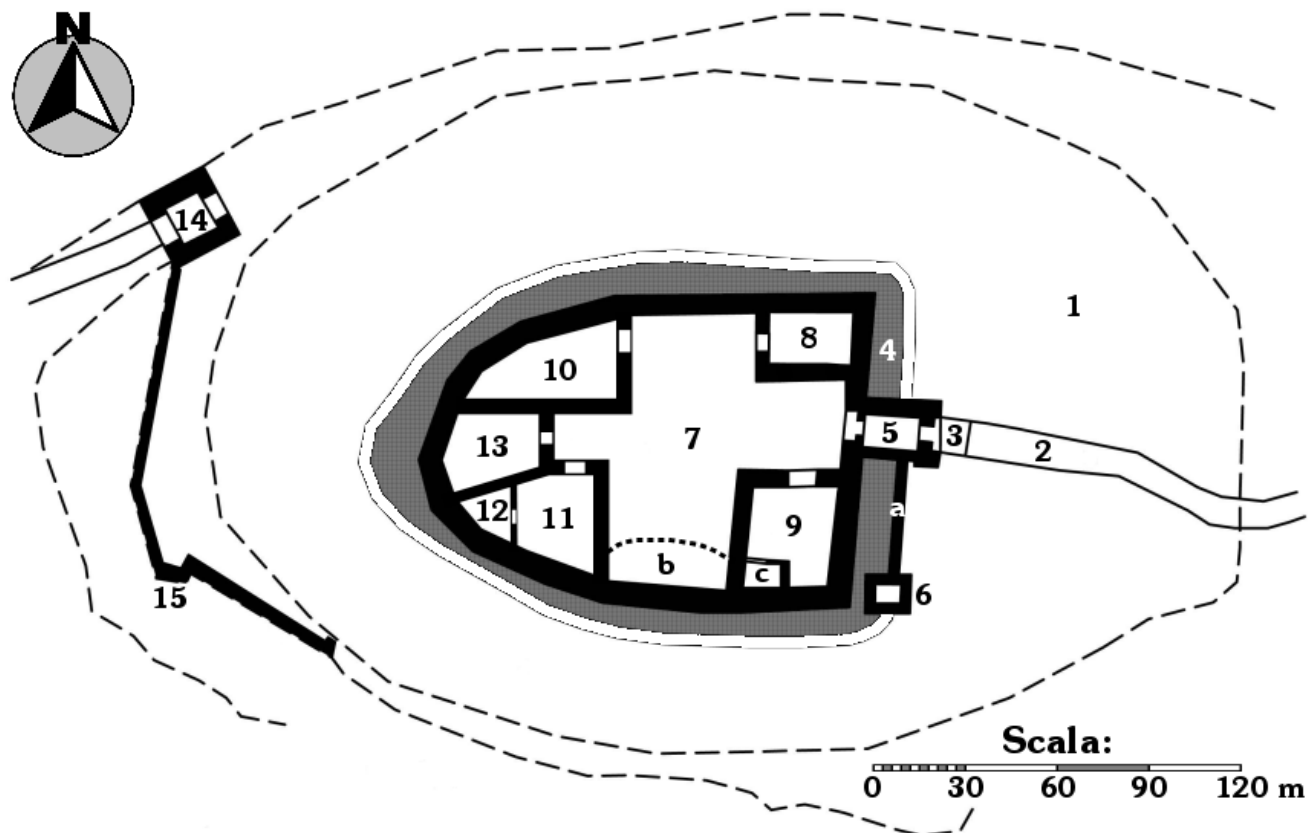







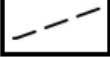
Grotta allagata



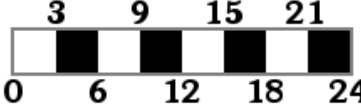
Pendenza nel terreno  
(dal basso in alto)

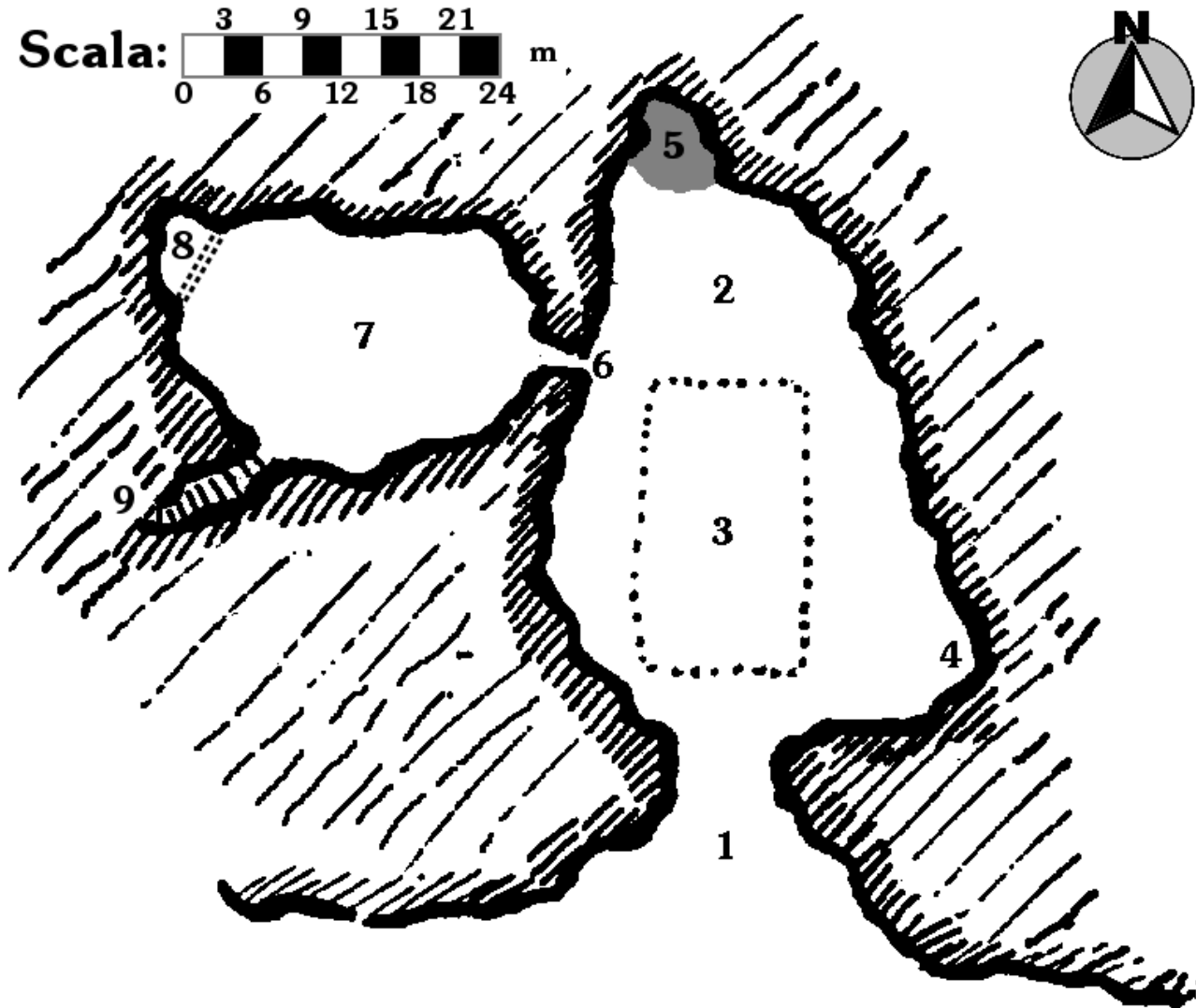
# Il castello dei giganti delle nuvole



Legenda	
	Palizzata di legno
	Muro di pietra
	Porta
	Strada
	Fossato con acqua
	Curva di livello

# Il covo dei troll

Scala:  m.



## Legenda



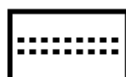
Grotta



Acqua



Palizzata di legno



Muro di pietre e malta



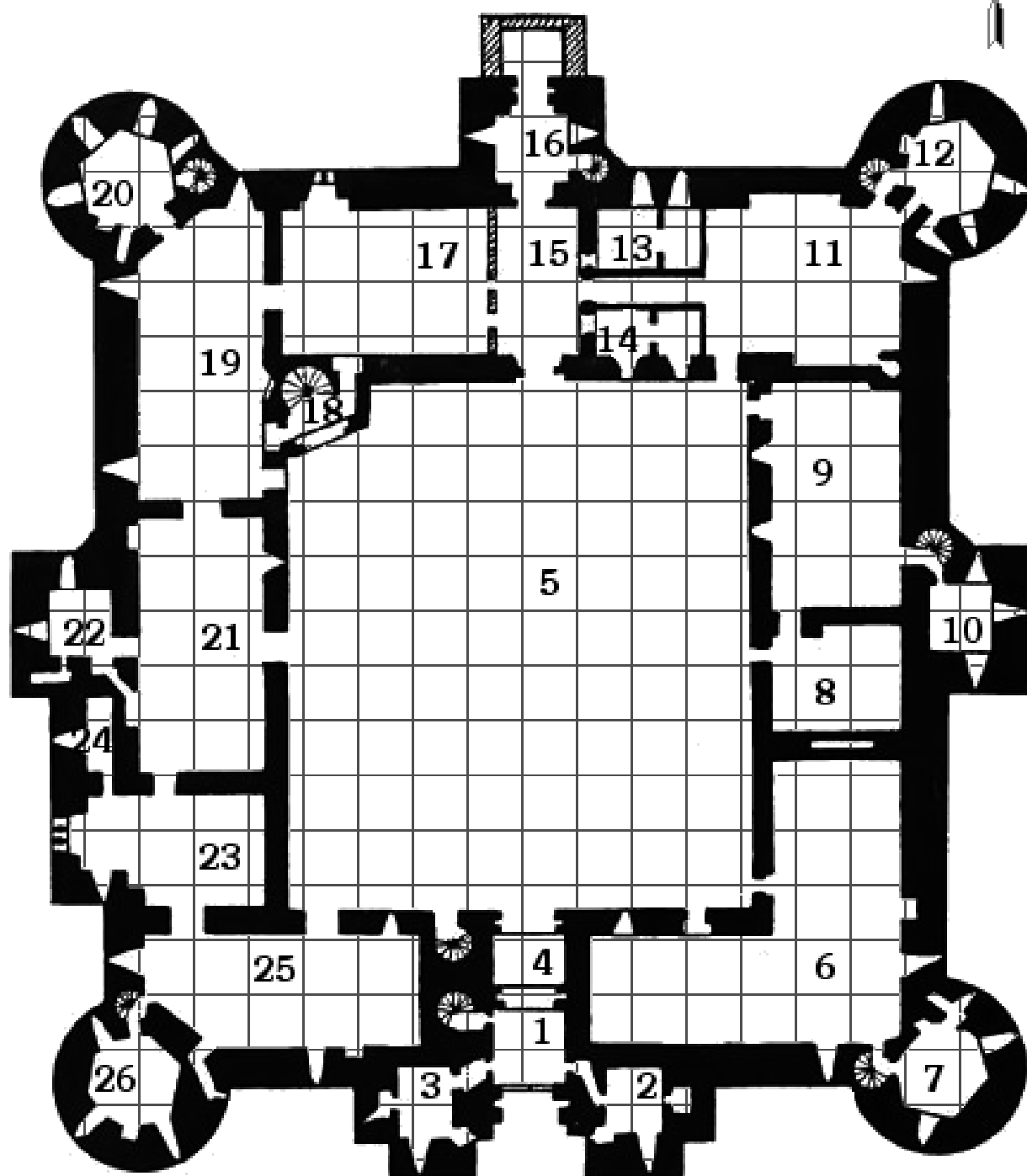
Scale

# Le caverne degli orchi



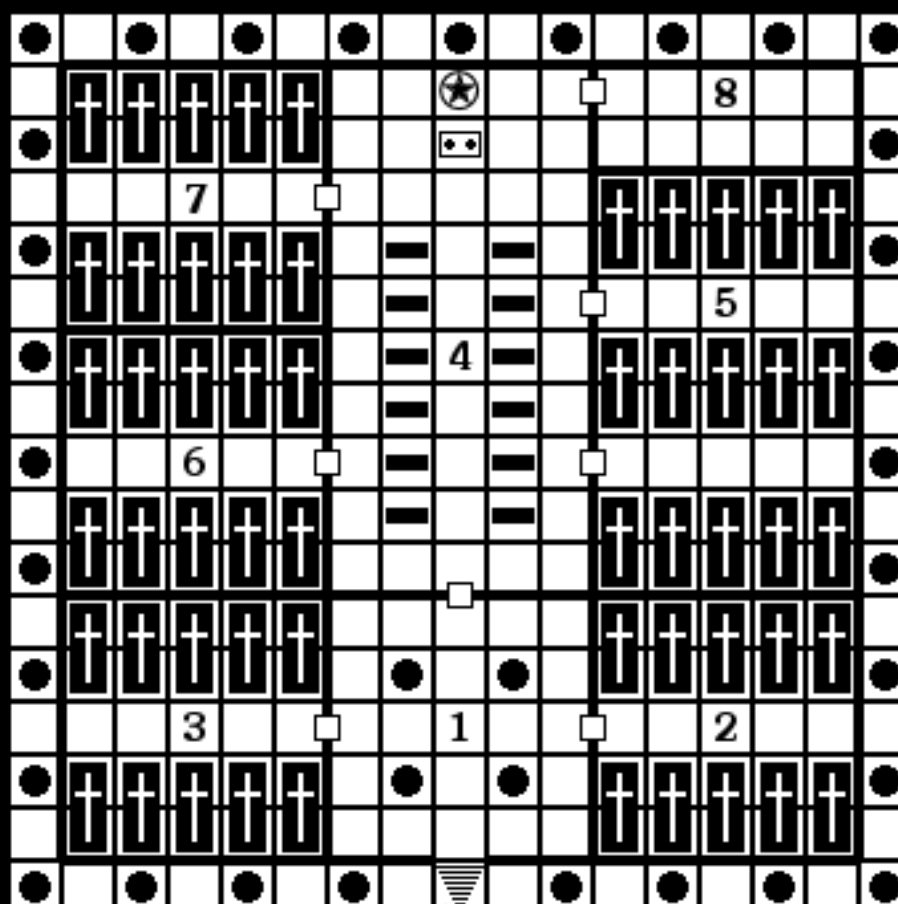
# La fortezza degli Haye

Scala: 1 quadretto = 3 m



# Il santuario

Scala: 1 quadretto = 1,5 m





## Legenda

 Pilastro

 Porta

 Altare

 Banco da chiesa

 Scale

 Statua

 Sarcofago



# La contea di Vischiobianco

Scala: 1 esagono = 6 km



Mare delle  
Orche

Fortezza  
degli Hays

Costa  
dei

Naufragi

Santuario  
degli Hays

Dita del Gigante

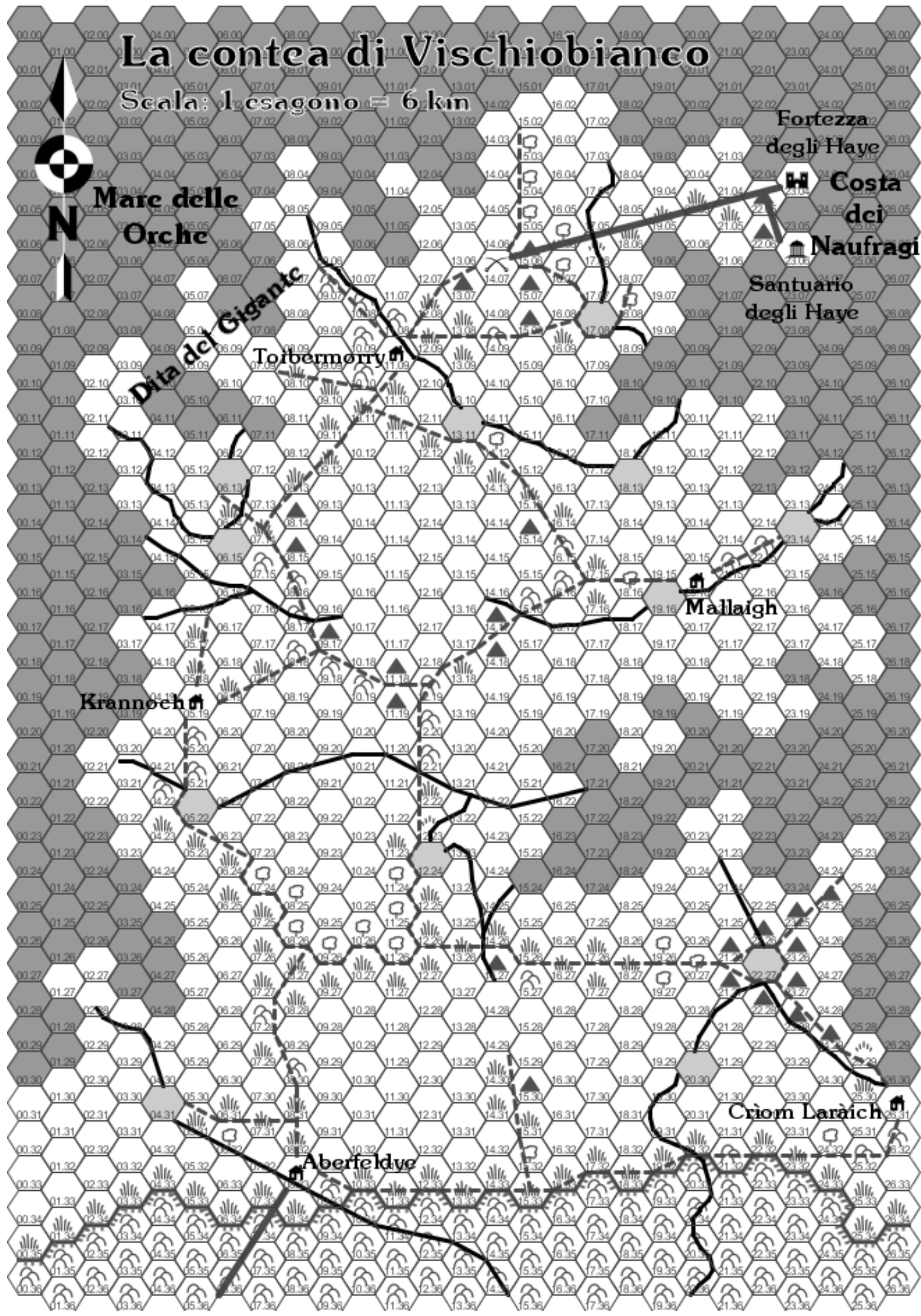
Tobermory

Mallaigh



















Krannoch

Crìom Laràich

Aberfeldye



## Legenda

 Colline	 Mare	 Villaggio
 Montagne	 Lago	 Castello
 Foresta	 Fiume	 Santuario
 Brughiera	 Strada	 Megaliti
 Acquitrino	 Sentiero/mulattiera	 Tana
 Campo di battaglia	 Confine	 Tana sottomarina

## La ballata del falcone

finché sulla grande quercia crescerà il vischio  
ed essa rimarrà salda nel suo sito,

fioriranno gli haye, e il loro grigio falco fedele  
affronterà impavido ogni tenzone.

Ma quando la radice della quercia muore e  
reclina il vischio sul suo petto appassito,

crescerà l'erba nel focolare di Vischiobianco, e  
coverà il corvo nel nido del falcone.

## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis. Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
 Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
 Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
 Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
 Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.  
 Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
 Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.  
 Animal, Horse 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.  
 Animal, Shark 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.  
 Apparition from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Underworld Oracle.  
 Brown Mold from Tome of Horrors © 2018, Frog God Games, LLC; Authors: Kevin Baase, Erica Balsley, John "Pexx" Barnhouse, Christopher Bishop, Casey Christofferson, Jim Collura, Andrea Costantini, Jayson 'Rocky' Gardner, Zach Glazar, Meghan Greene, Scott Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Ian S. Johnston, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Rhiannon Louve, Ian McGarty, Edwin Nagy, James Patterson, Nathan Paul, Patrick N. Pilgrim, Clark Peterson, Anthony Pryor, Greg Ragland, Robert Schwalb, G. Scott Swift, Greg A. Vaughan, and Bill Webb.  
 Ghoul 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.  
 Ghoul, Lacedon 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.  
 Kelpie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.  
 Mummy, Bog from Pathfinder 34: Blood for Blood. Copyright 2010, Paizo Publishing LLC. Author: Neil Spicer  
 Phantom from Creature Codex © 2018 Open Design LLC; Authors Wolfgang Baur, Dan Dillon, Richard Green, James Haec, Chris Harris, Jeremy Hochhalter, James Introcaso, Chris Lockey, Shawn Merwin, and Jon Sawatsky.  
 Phoenix from Pathfinder Campaign Setting: Mythical Monsters Revisited © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Jason Nelson, Anthony Pryor, and Greg A. Vaughan.  
 Shadow Mastiff 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.  
 Spectral Troll from the Tome of Horrors Complete, Copyright 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.  
 Two-Headed Troll from Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Oliver Charles MacDonald.

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

#### END OF LICENSE

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

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

Cover art by Jim Cooper. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/background-warrior-mountains-man-7209895/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some art by J.M. Woiaak and Heather Shinn of the STINKYGOBLIN, © 2016.

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

CHDDX12 La Ballata del Falcone, copyright 2025 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

#### NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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