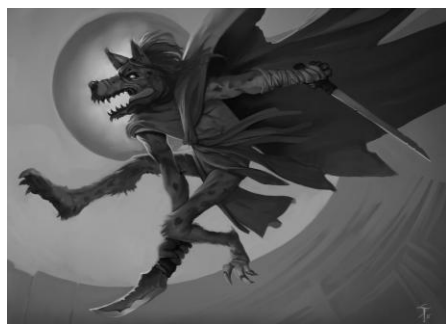


& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Alghe Rosso Sangue
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Tuomas Salmela
Illustrazioni: Alex Iglesias, Anna Schenk,
David Lewis Johnson, Miguel Santos, Ro,
Stuart Gormley, William McAusland
Mappe: Giulio Iannarella, Gianmatteo
Tonci
Grafica: Chimerae Hobby Group

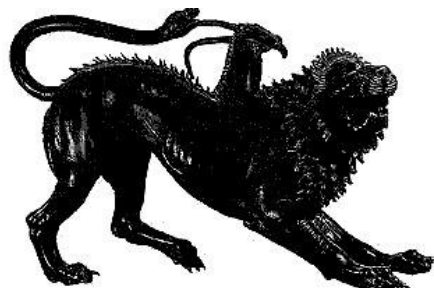
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

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.

© 2016 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX2 - 1ª Edizione - Ottobre 2016

INDICE

Introduzione	4
Informazioni generali	4
L'incontro col mercante	6
In viaggio verso la Medevska	8
Prigionieri del Grande Sciacallo	12
Il labirinto sotterraneo	15
Il ritorno a casa	25
Nuovi mostri	26
Mappa F – Feudo di Garòvia	16
Mappa L – Il labirinto sotterraneo	17

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

Alghes Rosso Sanguine è un’avventura per un gruppo di personaggi di livello 5-7, tra cui è consigliata la presenza di un mago e di un chierico. Visto che gran parte dell’azione si svolge all’aperto, può essere utile includere tra i PG anche un ramingo.

Il modulo è ambientato nel Feudo di Garòvia, ma il master può facilmente adattarlo a qualsiasi altro mondo o campagna di gioco, semplicemente cambiando i nomi delle principali località. Il Feudo è anche il teatro dell’avventura CHDDB2 Ombre su Tulek, già pubblicata nella serie *Dangers & Demons*. Se i personaggi l’hanno giocata saranno già familiari con il territorio, tuttavia gli eventi descritti in questo modulo si svolgono in una zona differente di Garòvia. Il master può fare riferimento a Ombre su Tulek per ulteriori informazioni, approfondimenti e spunti di avventura legati al Feudo, anche se ciò non è assolutamente necessario per giocare Alghes Rosso Sanguine.

INFORMAZIONI GENERALI

Recentemente a Sevrònia e nelle principali cittadine del Feudo di Garòvia si è diffusa una nuova passione culinaria. La specialità che ha acceso gli entusiasmi e fatto lievitare gli incassi di locande, taverne e osterie varie, è un’alga di fiume scoperta e commercializzata dallo scaltro mercante Luides Argravazio.

Luides è giunto nelle terre del Feudo soltanto di recente, continuando con successo la sua attività commerciale in cui eccelle da anni grazie alla molta esperienza. A sentire lui, l’arrivo a Garòvia è dovuto alle prospettive mercantili offerte dallo sviluppo di nuovi commerci in questa regione ricca di possibilità per un mercante abile e smaliziato. Le voci dei maligni insinuano invece che il mercante sia dovuto riparare nel Feudo in fretta e furia, per sfuggire ai creditori inferociti e ai numerosi clienti truffati. Molto probabilmente la verità sta nel mezzo, ma Luides è comunque una persona abbastanza rispettabile e mantiene sempre un contegno consono alla sua posizione discretamente agiata.

La scoperta delle prelibate alghe commestibili è avvenuta per un puro caso circa dieci mesi fa, mentre Luides stava percorrendo la pista lungo il fiume Medevska, nella parte sud-occidentale del Feudo, assieme a una scarna carovana di merci carica di pelli e pepite di argento grezzo destinate al mercato di Sevrònia. Gli uomini della compagnia, in tutto una dozzina tra carovanieri, soldati e lo stesso Luides,

furono vittime di un'imboscata tesa loro da una tribù di gnoll presso un guado del fiume e molti caddero senza nemmeno riuscire a sfoderare le armi.

La battaglia che seguì fu cruenta e rapida, perché gli gnoll si avventarono con ferocia bestiale sui propri rivali, uccidendoli senza pietà alcuna. Le poche guardie vennero facilmente spacciate, mentre gli uomini che tentavano di fuggire sui tre carri della carovana furono bloccati e tempestati da una pioggia di frecce crudeli. Il solo Luides si salvò, anche se solo per un colpo di fortuna, perché durante la fuga una delle casse del carro su cui si trovava gli cadde addosso, colpendolo in testa e sbalzandolo a terra, privo di sensi, tra i cespugli a lato del sentiero.

Fin troppo efficienti furono gli gnoll nella loro macabra opera di sterminio e saccheggio perché, quando Luides riprese i sensi molte ore dopo, scoprì non solo di avere un bel bernoccolo e un feroce mal di testa, ma anche di essere l'unico superstite dell'intera carovana. I cadaveri martoriati dei suoi compagni giacevano sparsi tutti intorno, alcuni con i segni crudeli di morsi e ferite da armi bianche, altri infilzati da così tante frecce dalle piume nere da essere ridotti a puntaspilli. I tre carri erano spariti, assieme a tutto il carico, agli animali da tiro, alle provviste e agli assalitori.



Il mercante dimostrò una notevole forza d'animo e, dopo aver allineato alla meglio i cadaveri dei compagni sul luogo della battaglia, impossibilitato a dar loro una sepoltura più degna, decise di mettersi in cammino seguendo la sponda del fiume Medevska, per raggiungere un avamposto di civiltà dove chiedere aiuto.

Per due giorni Luides arrancò, terrorizzato dal pericolo di un nuovo incontro con gli gnoll, senza acqua né cibo. Per la prima si arrangiò bevendo avidamente dal fiume, mentre non riuscì a scovare che poche bacche acerbe e alcuni funghi commestibili per sfamarsi. Allo stremo delle forze, senza nemmeno un'esca e un acciarino per poter accendere un fuoco per riscaldarsi, sperduto in un territorio ostile e pericoloso, Luides disperò di poter mai rivedere la sua bella villa nell'assolata Sevrònia.

Al termine del secondo giorno di marcia forsennata, Luides era in preda ai crampi della fame e non riusciva a trovare nulla di commestibile attorno a sé. Soltanto arbusti rinsecchiti, funghi velenosi dalle malsane tinte verdastre e giallognole, foglie secche e fiori variopinti lo accompagnavano nel suo cammino lungo la riva della Medevska. Chinatosi per bere, il mercante scoprì con gioia il guizzare di alcuni pesci tra le acque limpide del fiume e si ingegnò a lungo per tentare di catturarli, ma senza alcun risultato apprezzabile. Lo sconforto e la fatica avevano avuto

la meglio sui suoi sforzi disperati e Luides infine si accasciò lungo la riva sassosa, gemendo e lamentandosi flebilmente.

Fu allora che la sua mano venne sfiorata da una cosa viscida che galleggiava nell'acqua ed egli si risosse prontamente dal suo torpore, arretrando spaventato. Ma non c'era nulla da temere, perché si trattava soltanto di un ammasso di alghe lucide e spesse, un groviglio verde smeraldo che si faceva pigramente cullare dalla lieve corrente del fiume. Luides ricordò immediatamente di aver mangiato qualcosa di simile nei suoi viaggi commerciali nelle isole dell'estremo sud e una speranza si affacciò in lui.

Raccolse timorosamente uno dei grovigli di alghe più vicini e lo portò alla bocca, inghiottendone speranzosamente un pezzetto. Il sapore, contrariamente alle sue aspettative, era al tempo stesso aspro e delicato, un insieme straordinario che gli sembrò più gustoso di qualsiasi altra cosa avesse mai assaggiato in vita sua. Voracemente, mangiò a sazietà e raccolse molte altre alghe nel suo lacero mantello, utilizzandolo a mo' di rudimentale sacco.

Il giorno seguente, Luides avvistò in lontananza la verde distesa di alberi di Rameshkov, quindi nel volgere di un'altra giornata arrivò a un minuscolo villaggio di cacciatori e boscaioli ai margini della foresta. Qui venne soccorso, curato e rifocillato. Gli abitanti rimasero stupiti del suo strano fardello di alghe e, quando il mercante glielne fece assaggiare, restarono ancora più affascinati dal gusto squisito di quello strano cibo.

La mente scaltra e calcolatrice di Luides si mise subito in moto, facendogli realizzare il potenziale guadagno che poteva ricavare da una simile novità. Tenne gelosamente per sé il segreto del luogo dove aveva visto quelle alghe e le battezzò orgogliosamente "argravie", conscio delle enormi possibilità di ricavo che avrebbero potuto offrirgli. Non appena si fu rimesso, si fece scortare da alcuni uomini del villaggio fino alla cittadina di Naryn, da dove ritornò poi in fretta e furia a Sevrònia.

Nei mesi successivi organizzò altre quattro spedizioni per recuperare altrettanti carichi di alghe, che poi fece seccare in magazzini affittati a tale scopo e vendette in tutto il Feudo, ricavando guadagni molto elevati. Nel frattempo, le argravie sono diventate una delle specialità più rinomate dell'intera regione, ambite da tutti i buongustai e non solo da loro. Vengono servite secche, dato che acquistano un sapore ancora migliore di quando sono appena raccolte, assieme a un'insalata di funghi e bacche, oppure fritte con strutto e pastella di uova e noci.

Il boom delle argravie è ormai una realtà del Feudo e non c'è locanda degna di tale nome che non offra tra i suoi piatti una di queste prelibatezze. L'ultimo carico di alghe riportato da Luides sta per terminare ed egli è impaziente di procurarsi nuova mercanzia. È quindi pronto a guidare personalmente la spedizione sulle vie dell'avventura.

Sviluppo dell'avventura

Questo modulo è suddiviso in alcune sezioni principali, che hanno lo scopo di aiutare il lavoro del master nell'organizzare lo svolgimento della partita e di racchiudere in maniera organica e più facilmente consultabile i vari eventi ed episodi di gioco.

Nella prima parte, i PG vengono contattati dal mercante Luides Argravazio e si aggregano a lui, preparandosi al viaggio nelle Terre Selvagge.

Nella seconda parte, la carovana giunge nel luogo di raccolta delle alghe e si procura il carico necessario. Purtroppo il mercante ha un incidente ed è costretto a fermarsi in un piccolo accampamento di boscaioli, cosicché i PG devono spingersi nell'ignoto da soli.

Nella terza parte, i PG vengono attaccati e fatti prigionieri da una tribù di gnoll. Sono portati al campo degli assalitori e gettati in un oscuro pozzo, attraverso cui si accede a un complesso di caverne dove, secondo lo sciamano della tribù, dimorano le divinità degli gnoll.

Nella quarta parte, i PG si avventurano nei labirinti sotterranei di uno strano mondo incantato, lottando per riguadagnare la superficie e salvare la pelle.

Nella quinta parte, i PG ritrovano la libertà, quindi recuperano il proprio carico e raggiungono Luides, per poi tornare fino a Sevrònia con il mercante e guadagnarsi la meritata ricompensa. Vengono inoltre suggeriti alcuni spunti per ulteriori avventure.

L'INCONTRO COL MERCANTE

Il master deve fare in modo che i PG si trovino nella città di Sevrònia, capitale del Feudo di Garòvia. Non occorre che ci sia un motivo particolare: i personaggi potrebbero aver stabilito in città la propria base operativa, oppure stanno semplicemente oziando mentre aspettano nuove opportunità di avventura, o sono intenti a dilapidare i guadagni dell'ultima spedizione. Qualunque pretesto credibile è ammesso per innescare la scintilla che darà il via allo svolgimento degli eventi, meglio ancora se i personaggi sono in cerca di un impiego.

I PG iniziano ad avere una certa fama, o almeno godono della reputazione di gente dura e navigata in faccende pericolose, ed è per questo che gli occhi furbi di Luides li notano, mentre sono intenti a passeggiare per le vie cittadine o seduti ai tavoli di qualche locanda accogliente. L'aspetto, l'abbigliamento e il modo di comportarsi degli avventurieri attira Luides, facendolo giungere alla conclusione che si tratta di gente che fa al caso suo.

Senza perdersi troppo in chiacchiere, il mercante avvicina il gruppo in maniera diretta, anche se discreta, e fa la sua offerta. Il testo seguente presuppone che i PG si trovino in un mercato per le vie di Sevrònia al momento dell'incontro con Luides:

State camminando tra le vie affollate di un mercato all'aperto, avanzando a fatica tra la calca di persone che fanno ressa attorno alle misere bancarelle, da dietro le quali venditori di ogni genere lanciano grida strepitanti invitando ad acquistare la propria merce.

D'un tratto, mentre vi trovate accerchiati dalla folla e stretti tra un banco di frutta e uno di vasi e terrecotte, venite raggiunti da un uomo sulla quarantina, basso e dalla carnagione scura. Dal viso scarno e affilato, su cui spicca un naso adunco e pronunciato, due piccoli occhi nerissimi vi scrutano con aria furba. Dall'abbigliamento sembra essere senza dubbio un mercante, anche se non riuscite proprio a immaginare quale genere di articoli possa trattare.

Senza porre indugio in mezzo, l'uomo vi saluta con un cenno del capo e si rivolge a voi con una voce al tempo stesso smielata e attenta:

“Salve a voi, o nobili avventurieri. Almeno questo deduco che siate dal vostro contegno e dal vostro abbigliamento per così dire... inusuale. Lasciate che mi presenti, anche se forse avrete già sentito parlare di me: sono Luides Argravazio, libero mercante, e avrei un lavoretto da offrirvi. Del tutto legale, s'intende, con pochi rischi e molto remunerativo.”

Dopo una pausa di pochi secondi, che sembra lasciare sospesi nel vuoto i vostri interrogativi e che sottolinea ancora di più le sue ultime parole, Luides riprende a parlare incalzandovi:

“Accomodiamoci in una taverna, dacché questo non è un luogo per parlare in santa pace. A voi la scelta, amici miei... e a me l'onore di pagare il conto.”

Se i PG fanno altre domande, Luides insiste perché la trattativa avvenga in privato e al riparo da orecchie indiscrete. È comunque disposto ad accettare un altro luogo per la chiacchierata, a seconda delle esigenze del gruppo.

Se i PG rifiutano, il mercante continua a cercare di persuaderli, inizialmente con ripetute richieste nei giorni successivi a quelli del primo incontro, e quindi tentando di “corromperli” con piccoli doni e omaggi (pagando il conto nelle locande, inviandogli armi e altri piccoli oggetti di cui potrebbero avere bisogno, e cose simili). Se gli avventurieri sono irriducibili, il master può chiudere questo modulo e passare oltre, magari consigliando ai giocatori di cercarsi un passatempo diverso...

Un'offerta di lavoro

Alla fine, in un modo o nell'altro, i PG e Luides dovrebbero riuscire ad avere un incontro riservato. Il master deve lasciare agli avventurieri la massima libertà di scelta riguardo al luogo e all'ora della riunione, dato che il mercante non ha preferenze particolari e intende guadagnarsi la fiducia del gruppo mostrandosi molto disponibile.

Gran parte del modo di organizzare e gestire l'incontro e la trattativa di ingaggio dei PG viene lasciata al master, che potrebbe anche far leva su motivazioni diverse dal solo tornaconto economico. Luides è scaltro e spregiudicato, e può sfruttare eventuali gaffe o imprudenze dei PG a proprio favore. Non si fa scrupoli a usare qualche piccola bugia per convincere il gruppo a imbarcarsi in questa impresa al suo seguito.

Se l'incontro avviene di notte, in una zona malfamata, o se Luides sospetta per qualche motivo che i PG vogliano tradirlo, prende le proprie precauzioni corrompendo alcune guardie cittadine affinché si trovino “casualmente” a passare dalle parti del luogo convenuto per l'appuntamento, in modo da avere un valido aiuto in caso di problemi.

Nel corso della trattativa, il mercante comincia raccontando la triste storia dell'aggressione alla carovana prima e del ritrovamento delle prelibate alghe poi, evitando accuratamente di menzionare il luogo esatto della scoperta e ingigantendo i propri meriti e il suo coraggio, anche a scapito della verità.

Quindi Luides tratta coi PG i seguenti punti:

- Ha bisogno di gente in gamba e fidata per un trasporto eccezionale di alghe, visto che la sua scorta va esaurendosi velocemente.
- È disposto a offrire una lauta ricompensa (e qui sta al master determinarne l'importo, ma senza largheggiare troppo a favore dei PG) e ovviamente ad accollarsi tutte le spese di viaggio.
- La destinazione del viaggio è nel sud-ovest di Garòvia, approssimativamente lungo il fiume Medevska. Non c'è modo di fargli rivelare niente di più preciso a proposito del luogo esatto.

Luides tenta in ogni modo di mettere i PG a proprio agio, facendo affidamento sul suo innato carisma e sulle sue doti adulatorie, che si associano a una parlantina davvero invidiabile. Il mercante si mostra offeso se i PG si rivelano troppo sospettosi o rifiutano il lavoro, fingendosi sorpreso che persone tanto in gamba respingano una proposta di lavoro così vantaggiosa. Per conquistare la fiducia del gruppo è molto prodigo di informazioni, che purtroppo si riveleranno per lo più inutili e inesatte, specie riguardo alle notizie più compromettenti, anche se i PG per ora non possono assolutamente saperlo.

Alla fine della serata, Luides chiede ai PG se necessitano di qualche equipaggiamento particolare (anche qui il master deve stare attento a essere liberale, ma senza largheggiare troppo) e li invita a presentarsi al proprio magazzino il giorno seguente, per partire con la carovana. Se gli avventurieri necessitano di qualche altro giorno, il mercante sarà lieto di concederglielo, a patto che non si vada troppo per le lunghe.

Luides Argravazio (umano ladro dell'8° livello): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8d4, pf 24, tpcCA0 17 (15 a distanza), Att 1, Fer 1d8+2 (spada +2), TS L8, Mor 11, For 10, Int 16, Sag 11, Des 16, Cos 12, Car 15].

Equipaggiamento: oltre all'equipaggiamento standard da avventuriero, possiede una **spada +2**, un'**armatura di cuoio +2**, un **anello della protezione +1**, un **anello della vista in trasparenza** e un **amuleto anti-individuazione**.

Linguaggi: comune, allineamento, gergo dei ladri, gnoll.

Abilità secondaria: mercante.

Personalità: scaltro, calcolatore, adulatore.

Soldati della guardia cittadina (8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3, pf 17, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G3, Mor 8, PX 50].

Equipaggiamento: ogni soldato è equipaggiato con una spada e una cotta di maglia.

La carovana

Il giorno previsto per la partenza, Luides dà appuntamento ai PG presso il proprio magazzino appena prima dell'alba. Nel frattempo appronta un grosso carro, trainato da quattro possenti cavalli da tiro, che ha intenzione di guidare personalmente lungo la pista fino al punto di raccolta delle

alghe argravie. Per ognuno dei PG è disponibile un cavallo palafreno con tutti i finimenti necessari, mentre le scorte di cibo e acqua sono già state caricate con cura sul carro, che contiene anche altro equipaggiamento per la sopravvivenza all'aperto. Se il master lo desidera o i giocatori lo richiedono espressamente, è opportuno definire nel dettaglio tutti i vari articoli di materiale trasportati, altrimenti è sufficiente assumere che siano disponibili tutti gli oggetti di uso più comune, come attrezzi, tende, coperte e via dicendo.

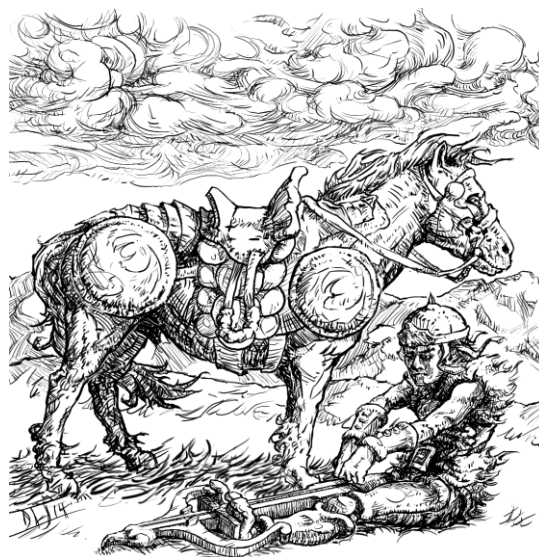
Al termine del viaggio i PG dovranno restituire i cavalli, anche se l'accordo stipulato con Luides potrebbe includerli come parte del pagamento. Se nel gruppo ci sono PG nani, gnomi o halfling, il mercante fa preparare per loro dei pony al posto dei palafreni, ma in nessun caso saranno disponibili cavalli da guerra o con addestramento particolare.

Il carro può comodamente ospitare un carico di alghe sufficiente per almeno tre mesi, e Luides è costretto a viaggi frequenti perché non è possibile conservare il prezioso carico per più di un centinaio di giorni. Inoltre, teme che una raccolta troppo abbondante possa alterare per sempre il particolarissimo ecosistema in cui le alghe proliferano, rischiando così di far estinguere la sua principale fonte di guadagno. Per questi motivi è costretto a spedizioni ravvicinate e ad accontentarsi di carichi non troppo eccessivi, sobbarcandosi pericolose missioni nelle Terre Selvagge con una cadenza fin troppo frequente per i suoi gusti. Ma gli affari sono affari e, fedele a questo antico motto, Luides affronta i rischi in cambio di una merce davvero rara e particolare.

Cavallo palafreno [All N, Mov 72 m (24 m), CA 7, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 2, Fer 1d4/1d4 (zoccoli), TS G1, Mor 7, PX 20].

Pony [All N, Mov 63 m (21 m), CA 7, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 2, Fer 1d4/1d4 (zoccoli), TS G1, Mor 7, PX 20].

Cavalli da tiro (4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att nessuno, Fer nessuno, TS G1, Mor 6, PX 20].



IN VIAGGIO VERSO LA MEDEVSKA

La gran mole del carro, la trascuratezza delle strade e la prudenza di Luides fanno sì che il viaggio proceda abbastanza lentamente, anche se non c'è altro di modo di giungere fino al punto prestabilito dove crescono le succulente alghe.

Il master deve fare riferimento alle pp. 44 e 45 del manuale di *Labyrinth Lord™* per ulteriori informazioni sulle avventure all'aperto. Comunque, finché Luides resta con il gruppo non c'è nessun pericolo di perdere l'orientamento e smarrire la via, nemmeno nelle zone più impervie e prive di punti di riferimento.

Sulla mappa F del Feudo di Garòvia è riportata una panoramica generale della zona attraversata dalla carovana durante il viaggio, che dura approssimativamente poco meno di un paio di settimane e segue questo itinerario:

1° giorno: partenza da Sevrònia verso nord, seguendo la strada principale.

2° giorno: si prosegue lungo la strada maestra fino all'incrocio con la via secondaria per Naryn.

3° giorno: arrivo a Naryn a metà pomeriggio e pernottamento al villaggio. Possibilità di piccoli rifornimenti prima della partenza, che avviene all'alba successiva.

4° giorno: attraversamento della Foresta Orientale lungo il fiume.

5° giorno: sempre fiancheggiando il corso d'acqua, si esce dalla foresta e ci si inoltra nella prateria seguendo il corso del fiume Nevya.

6° giorno: si lascia la prateria e si prosegue seguendo il fiume che fianeggia l'Altopiano dei Miraggi, marciando proprio ai piedi della grande scarpata.

7° giorno: si abbandona il corso del fiume Nevya e si rasentano le propaggini della Foresta del Terrore, fino a giungere alle prime colline.

8° giorno: attraversamento delle colline.

9° giorno: si svolta a ovest fino al guado sul fiume.

10° giorno: passato il guado si costeggia il fiume verso sud, fino al lago Byrkal.

11° giorno: lasciate alle spalle le colline, ci si sposta lungo il lago e si entra nelle paludi.

12° giorno: si prosegue attraversando la zona acquitrinosa, prima lungo la sponda del lago e poi fiancheggiando il fiume Medevska, finché quasi al tramonto si esce dalle paludi e si arriva alla meta.

La mappa F mostra il percorso seguito dalla carovana. Luides ha studiato appositamente il tragitto per tentare di passare inosservato, pur tuttavia senza correre rischi inutili. I numeri sulla mappa indicano il punto raggiunto alla fine di ogni giorno di viaggio. Inoltre, lungo il corso del fiume Medevska sono riportati il luogo preciso dove crescono le preziose alghe (area A), il villaggio dei boscaioli (area B) e la tana della tribù di gnoll che rapirà i PG (area G), nei cui pressi si trova l'ingresso al labirinto sotterraneo (area L).

La conformazione del territorio del Feudo obbliga di fatto il mercante a dirigersi verso nord, lungo la via principale, una volta lasciata Sevrònia. Si entra poi nella Foresta Orientale e si arriva al villaggio di Naryn, ultimo avamposto civilizzato prima di avventurarsi nelle Terre Selvagge.

Una volta uscita dalla foresta, la carovana attraversa una prateria piatta ed erbosa, che conduce al passaggio per l'Altopiano dei Miraggi. Il viaggio prosegue ai margini della Foresta del Terrore e quindi si inoltra in una zona di colline. Dopo aver guadato il fiume, Luides guida il gruppo verso sud fino al lago Byrkal e quindi nelle malsane paludi che lo circondano.

È questa, probabilmente, la parte più pericolosa e spiacevole del viaggio, perché la zona pullula di zanzare e altri insetti molesti che penetrano dovunque e rendono un incubo ogni momento della giornata e della notte. Inoltre, numerosi serpenti – innocui e velenosi – infestano il territorio insieme ad altre creature ancora più repellenti e letali. Dopo un paio di giorni di questo calvario, si torna in zone più salubri, nel luogo in cui sorge il villaggio dei boscaioli dove Luides trovò soccorso dopo l'attacco degli gnoll.

Spetta al master, qualora lo ritenga opportuno, colorire o movimentare il tragitto da Sevrònia al fiume Medevska. Come regola generale, si consiglia di tirare il dado due volte al giorno (all'alba e al tramonto) sulla tabella seguente per stabilire se avviene qualcosa di insolito. Gli eventuali incontri determinati dal tiro fatto all'alba possono essere utilizzati in qualsiasi momento della giornata, mentre quelli determinati dal tiro fatto al tramonto possono avvenire durante le ore notturne, quando il master lo ritiene più opportuno. In ogni caso, si ricorda al master che gli eventi (e in particolare gli incontri con i mostri erranti) servono a tenere desta l'attenzione dei PG e a movimentare il viaggio, per cui non è necessario che sfocino sempre in combattimenti all'ultimo sangue, ma devono essere usati come diversivi per rompere la monotonia del tragitto fino al punto di raccolta delle alghe, creando anche situazioni divertenti e non solo pericolose per il gruppo.

1d12	Evento
1*	Problemi alla carovana
2	Nessun evento
3	Incontro casuale
4	Nessun evento
5	Incontro casuale
6	Nessun evento
7	Nessun evento
8	Incontro casuale
9	Nessun evento
10	Incontro casuale
11	Nessun evento
12*	Banditi

* Una volta che questo evento si è verificato, il master deve considerare il risultato come "Nessun evento". In alternativa, può ricorrere agli incontri secondari descritti alle pp. 41-44 del modulo di avventura CHDDB2 Ombre su Tulek della serie *Dangers & Demons*, che sono specificatamente pensati per il Feudo di Garòvia.

Problemi alla carovana

La strada dissestata, l'usura o la pura sfortuna causano un piccolo incidente al carro o a uno dei cavalli della carovana. Il master deve tirare 1d6: con 1-3 il carro subisce un danneggiamento e ha bisogno di riparazioni (cosa che

rallenta la marcia di almeno un paio di giorni); con 4-5 uno dei cavalli da tiro si azzoppa e deve essere curato oppure procederà ad andatura ridotta (raddoppiando i giorni di viaggio rimasti per arrivare alla meta); con 6 ad azzopparsi è il cavallo di un PG, che deve scegliere tra ridurre l'andatura (raddoppiando i giorni di viaggio rimasti per arrivare alla meta), curare l'animale o abbatterlo e accomodarsi sul carro. Si sconsiglia di impiegare questo evento nella prima metà del viaggio. In alternativa, utilizzare l'evento "Incontro casuale".

Banditi

Si tratta di un gruppo di fuorilegge e predoni umani che assaltano i viaggiatori utilizzando la tecnica dell'imboscata. Il master deve predisporre un agguato in un punto particolarmente sfavorevole ai PG, per poi far attaccare senza alcun preavviso i malviventi. Se vengono sconfitti o messi in fuga, fanno perdere le proprie tracce rapidamente, grazie alla conoscenza di sentieri segreti noti soltanto a loro. I banditi catturati non forniscono informazioni utili ai PG ai fini dell'avventura e non sanno nulla di alghe, gnoll e simili. Per ogni bandito consegnato alle autorità, i PG ricevono una ricompensa di 50 MO.

Capobanda (1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (spada), TS G3, Mor 9, PX 50].

Equipaggiamento: il capobanda indossa un'armatura di cuoio, porta uno scudo ed è armato con una spada lunga. Porta una borsa contenente 1d6x10 mo, 1d6x10 ma e 1d6x100 mo in gemme di piccola caratura.

Banditi (16) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (spada) o 1d6 (arco corto), TS G2, Mor 7, PX 20].

Equipaggiamento: tutti i banditi indossano un'armatura di cuoio e sono armati con una spada lunga e un arco corto con 20 frecce. Ognuno porta una borsa contenente 1d4x10 mo e 1d10x10 ma.



Incontro casuale

Il gruppo potrebbe incontrare un mostro errante. Il master tira 1d6 e consulta la tabella seguente:

Terreno	Incontro con...
Montagna, palude	1-3
Colline, alberi	1-2
Terreno aperto, prateria	1

Se avviene un incontro con un mostro errante, il master deve nuovamente tirare i dadi sulle tabelle che seguono per determinare con esattezza la creatura in cui il gruppo si imbatte. Il master è libero di scegliere il tipo di incontro o di tirare nuovamente i dadi se ritiene che il mostro sia troppo pericoloso da affrontare, oppure se i PG si sono già imbattuti in un nemico simile in precedenza. Solitamente, un incontro con dei mostri erranti nelle Terre Selvagge comincia a una distanza di 4d6x9 m.

1d12 Mostri erranti nelle paludi

1	Cinghiale (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50].
2	Gnoll (3d6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 2d4 (arma), TS G2, Mor 8, PX 47]. Gli gnoll fanno parte dell'orda del Grande Sciacallo e sono impegnati in una battuta di caccia.
3	Goblin (6d10) [All C, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 1-1, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS UN, Mor 7, PX 5]. Ognuno possiede 1d10+1 me.
4	Draco gigante (1d8) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 63 m (21 m), CA 5, DV 4+2, pf 15, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (morso), TS G3, Mor 7, PX 235]. Se vengono incontrati nella tana (con 1 su 1d4), tra i resti delle vittime precedenti è possibile trovare 1d10 mo, 1d10 ma e 1d100 mr.
5	Orco (2d6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 16, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215]. Portano dei sacchi contenenti complessivamente 1d6x100 mo.
6	Vedova nera gigante (1d3) [All N, Mov 36 m (12 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d6 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 80].
7	Ragodessa gigante (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 4+2, pf 18, tpcCA0 15, Att 1, Fer 0 (zampata) o 2d8 (morso), TS G2, Mor 9, PX 215].
8	Rospo gigante (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 (morso), TS G1, Mor 6, PX 71].
9	Sanguisuga gigante (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 25, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G3, Mor 10, PX 570].
10	Sciame d'insetti (3 sciame) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 18 m (6 m), CA 7, DV 3, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2 pf (investimento), TS UN, Mor 11, PX 65].

11	Uccello stigeo (3d12) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 7, DV 1, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (proboscide), TS G2, Mor 9, PX 16]. Se vengono incontrati nella tana (con 1 su 1d8), tra i resti delle vittime precedenti è possibile trovare 1d6 gemme del valore di 1d4x50 mo l'una.	9	Orchetto (1d6x10) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 8, PX 10]. Si avventurano in superficie solo di notte. Alla luce del sole subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire. Il comandante ha 8 punti ferita e un bonus di +1 alle ferite inflitte. Ognuno possiede 2d6 mo e 3d8 ma.
12	Uomo lucertola (6d6) [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 36 m (12 m), CA 5, DV 2+1, pf 9, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6+1 (arma), TS G2, Mor 12, PX 47]. Il tesoro complessivo del gruppo ammonta a 1d8x100 mo, 1d10x1.000 ma e 1d10x1.000 mr.	10	Orco (2d6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 16, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215]. Portano dei sacchi contenenti complessivamente 1d6x100 mo.
1d12 Mostri erranti sulle colline/montagne			
1	Chimera (1d4) [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 9, pf 52, tpcCA0 12, Att 5, Fer 1d3/1d3 (artigli), 2d4 (morso), 2d4 (incornata), 3d4 (morso) o 3d6 (soffio), TS G9, Mor 9, PX 1.700]. Se vengono incontrate nella tana (1 su 1d4) custodiscono un tesoro di 1.050 mo, 700 me, 1.925 ma, 490 mr, 1d6 gemme del valore di 1d10x100 mo l'una, uno scudo maledetto -2 , una pergamena protettiva contro la magia e una spada +1 .	11	Orsogufo (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 1d8 (morso), TS G3, Mor 9, PX 350]. Se vengono incontrati nella tana (con 1 su 1d4), tra i resti delle vittime precedenti è possibile trovare 1.000 mo e 1d6 gemme del valore di 1d6x100 mo l'una.
2	Smilodonte (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 8, pf 32, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 10, PX 560].	12	Scarabeo urticante gigante (2d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 + fluido tossico (morso), TS G1, Mor 8, PX 30].
3	Gigante delle colline (2d4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 8, pf 30, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (clava di legno gigante), TS G8, Mor 8, PX 560]. I PG hanno il 50% di possibilità di corromperli se offrono loro tesori per un valore di almeno 500 mo. Ognuno porta un grosso sacco contenente monete e altri oggetti rubati per un valore di 3d6x100 mo.	1d12 Mostri erranti nei boschi/foreste	
4	Gigante delle rocce (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9, pf 36, tpcCA0 12, Att 1, Fer 3d6 (mazza di pietra gigante) o 3d6 (pietra), TS G9, Mor 9, PX 700]. Ognuno porta un grosso sacco contenente 3d6x100 mo.	1	Ape gigante (5d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 1d4, pf 1, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + veleno (pungiglione), TS G1, Mor 9, PX 7].
5	Gorilla albino (2d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 16, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4/1d4 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 80].	2	Bugbear (5d4) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3+1, pf 11, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 (arma), TS G3, Mor 9, PX 100]. Ognuno porta con sè 1d4x10 mo.
6	Grifone (2d8) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (48 m), CA 5, DV 7, pf 25, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 440]. Se riescono a uccidere e portare via con loro almeno un cavallo, si ritirano immediatamente.	3	Cinghiale (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50].
7	Lupo mannaro (1d6) [All C, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 5, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G4, Mor 8, PX 190]. Se il branco ha almeno cinque individui, uno è il capobranco con 30 punti ferita e un bonus di +2 alle ferite inflitte.	4	Driade (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer <i>charme</i> , TS G4, Mor 6, PX 29]. Le driadi si manifestano e attaccano soltanto se il gruppo disturba i loro alberi.
8	Morlocco (5d10) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 1, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 9, PX 5]. Si avventurano in superficie solo di notte. Se vengono colti alla luce del giorno, soffrono una penalità di -2 ai tiri per colpire. Odiano i nani e gli gnomi, e li attaccano a vista. Il capo ha 3 DV, 12 punti ferita, tpcCA0 17 e in combattimento utilizza una lancia +1 . Ognuno possiede 2d4 mo, 3d6 ma e 4d8 mr.	5	Galloserpe (1d8) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 19, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 + pietrificazione (becco), TS G5, Mor 7, PX 350]. Se il gruppo getta loro del cibo, c'è il 75% di possibilità che si fermino per cibarsi, ignorando i PG.
		6	Hobgoblin (4d6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 1+1, pf 5, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (arma), TS G1, Mor 8, PX 15]. Ognuno possiede 1d4 mo, 3d6 ma e 3d6 mr.
		7	Lupo (3d6) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 7, DV 2+2, pf 10, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (morso), TS G1, Mor 8, PX 35]. Se il gruppo getta loro del cibo, c'è il 90% di possibilità che si fermino per cibarsi, ignorando i PG.
		8	Lupo nero (2d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+1, pf 16, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (arma), TS G2, Mor 8, PX 140]. Se il gruppo getta loro del cibo, c'è il 90% di possibilità che si fermino per cibarsi, ignorando i PG.

9	Orchetto (1d6x10) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 8, PX 10]. Si avventurano in superficie solo di notte. Alla luce del sole subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire. Il comandante ha 8 punti ferita e un bonus di +1 alle ferite inflitte. Ognuno possiede 2d6 mo e 3d8 ma.	10	Tafano prefatore (2d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 8, PX 29]. Si acquattano nell'ombra in attesa della preda, poi le saltano addosso, sorprendendola con 1-4 su 1d6.
10	Ragno chelato gigante (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38]. Grazie alla loro capacità di cambiare il colore a seconda dell'ambiente, riescono a sorprendere gli avversari con 1-4 su 1d6.	11	Throghrin (1d10) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 2, Fer 1d3/1d3 + paralisi (artigli), TS G3, Mor 10, PX 80]. Un gruppo di razziatori su cui pende una taglia (30 mo l'uno) che può essere riscossa a Sevrònia. Ognuno possiede 3d8 mo, 3d6 ma e 1d4-1 piccole gemme del valore di 1d6x10 mo ognuna.
11	Sciame d'insetti (3 sciami) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 18 m (6 m), CA 7, DV 3, pf 11, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2 pf (investimento), TS UN, Mor 11, PX 65].	12	Mercante (1d20) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 1, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 9, PX 10]. Una carovana mercantile che vende equipaggiamento, armi e armature a prezzi maggiorati del 5-30% (1d6x5%) rispetto al normale. È scortata da 20 guardie (guerrieri del 1° livello) e due sergenti (del 2° livello) per ogni cinque mercanti, più un capo della scorta del 5° livello.
12	Unicorno (1d8) [All L, Mov 72 m (24 m), CA 2, DV 4, pf 16, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d8/1d8 (zoccoli), 1d8 (corno), TS G8, Mor 7, PX 135].		

1d12 Mostri erranti sui terreni aperti/praterie

1	Cavallo selvaggio (1d10x10) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 7, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 2, Fer 1d4/1d4 (zoccoli), TS G1, Mor 7, PX 20]. Se i PG riescono a catturare dei cavalli selvaggi, possono venderli in città per 1d20+15 mo l'uno.
2	Cinghiale (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50].
3	Donnola gigante (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 4+4, pf 16, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G3, Mor 8, PX 290].
4	Formica gigante (4d6) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 3, DV 4, pf 12, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6, TS G2, Mor 7, PX 80].
5	Ippogrifo (2d8) [All N, Mov 54 m (18 m) o volo 108 m (36 m), CA 5, DV 3+1, pf 15, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G2, Mor 8, PX 65].
6	Mandria (3d10) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 9, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (incornata), TS G2, Mor 5, PX 50]. Una mandria di bovini al pascolo, attacca solo se pesantemente provocata. Il numero di mostri indica i maschi in grado di combattere, oltre ai quali ci sono anche quattro femmine o piccoli per ogni maschio.
7	Vedova nera gigante (1d3) [All N, Mov 36 m (12 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d6 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 80].
8	Orco (2d6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 16, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215]. Portano dei sacchi contenenti complessivamente 1d6x100 mo.
9	Scorpione gigante (1d6) [All C, Mov 45 m (15 m), CA 2, DV 4, pf 13, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d10/1d10 (pinze), 1d4 + veleno (pungiglione), TS G2, Mor 11, PX 190].

Un incidente di percorso

Una volta che la carovana è giunta nei pressi del campo dei boscaioli (area B), il master deve ricorrere a un piccolo (e subdolo) truccetto per movimentare l'avventura dei PG.

L'idea di Luides, ossessionato dal mantenere la segretezza più assoluta riguardo al luogo di raccolta delle alghe, è quella di giungere nei pressi dell'accampamento sul fiume Medevska, piantare le tende e lasciare gli avventurieri di guardia mentre si reca a far provvista di argravie. Questa tecnica si è dimostrata finora molto efficace e Luides, fedele al vecchio detto "fidarsi è bene, non fidarsi è meglio", l'ha messa in pratica in tutti i suoi precedenti viaggi di approvvigionamento.

Mentre gli avventurieri sorvegliano il campo base, Luides prende con sé i quattro cavalli da tiro, molti sacchi, delle grosse ceste di vimini e alcuni rotoli di corda, quindi si reca velocemente al punto di raccolta delle alghe. Partendo all'alba, riesce a raggiungerlo in tarda mattinata e lavorando alacremente per il resto del giorno, fin quasi al tramonto, ammassa un carico di proporzioni rispettabili, lo sistema sui cavalli e quindi fa ritorno all'accampamento per trascorrere la notte.

In meno di una settimana di questo lavoro, l'intraprendente mercante riesce ad accumulare abbastanza alghe per un carico completo del carro e quindi rientra a Sevrònia per raccogliere i frutti economici delle proprie fatiche. In questo modo non corre rischi eccessivi sotto il profilo della sicurezza personale (dato che passa la notte ben protetto nell'accampamento) ed evita di far conoscere ad altre persone il luogo esatto dove si trovano le alghe.

Durante il suo tragitto fino al punto segreto del fiume, Luides tiene occhi e orecchie ben aperti e, utilizzando frequentemente il suo anello della vista in trasparenza, si accorge di eventuali pedinatori, a meno che questi non utilizzino mezzi straordinari per evitare di essere scoperti. La riuscita di un inseguimento di questo genere condotto dai PG va valutata dal master, tenendo presente la scaltrezza e la grande prudenza del mercante. Nel caso in cui gli avventurieri riescano a scoprire la zona in cui proliferano le

alghe, spetta al master decidere se concedere loro di trarne profitto, magari organizzando delle avventure ad hoc, oppure far estinguere lentamente questi preziosi vegetali come conseguenza dell'eccessivo sfruttamento praticato dalle avidi mani dell'uomo.

Purtroppo per Luides, stavolta qualcosa va storto ed è costretto a rivedere i suoi piani. Una volta che i PG hanno preparato l'accampamento, Luides svela quel che ha in programma per i giorni successivi, quindi va a coricarsi. Nel corso della notte, uno strano insetto punge il mercante, che si risveglia il mattino seguente in preda a una febbre violenta, sudori freddi, conati di vomito e lancinanti dolori muscolari che non gli danno tregua.

Se qualcuno dei PG è un chierico, un paladino, un druido, un mago o un ramingo, può effettuare una prova di Saggezza. In caso di successo, riesce a capire che la causa della febbre e dei dolori è la puntura di un raro insetto che infesta certi punti lungo le rive dei fiumi. L'unica cura possibile per la vittima sono il riposo e una lunga degenza, evitando qualsiasi sforzo dato che persino camminare potrebbe rivelarsi fatale. Anche l'utilizzo di magia curativa di qualsiasi genere è parzialmente inefficace, dato che provoca sollievo da febbre e dolore ma lascia comunque il paziente debolissimo e incapace di muoversi ancora per diversi giorni. Se nessuno dei PG scopre la causa della malattia, sono i boscaioli a illuminare il gruppo su ciò che è capitato al mercante, quando portano l'infermo al villaggio.

A questo punto l'idea di Luides, disperato per l'inconveniente occorsogli e preoccupatissimo per le sorti dei suoi commerci, è quella di rivelare ai PG l'esatta posizione del letto di alghe, cosicché possano mettere insieme il carico al posto suo. Dopo aver fatto giurare ai PG di non rivelare a nessuno il luogo esatto dove si trova il prezioso deposito, arrivando persino a promettere una percentuale sui guadagni che deriveranno dalla vendita delle argravie (ancora una volta, da definire a discrezione del master), Luides fornisce al gruppo le indicazioni necessarie per raggiungere la riserva di alghe (area A) e chiede di essere portato al sicuro al villaggio dei boscaioli (area B), dove aveva già una volta trovato asilo.

Se i PG acconsentono alla proposta, devono innanzitutto smontare il campo e trasportare il mercante sul carro fino all'accampamento, situato qualche chilometro verso sud, sull'altra sponda del fiume. La cosa richiede meno di mezza giornata tra andare e tornare, anche perché il gruppo è guidato dalle preziose informazioni di Luides. I boscaioli si comportano in maniera amichevole e offrono tutto l'aiuto possibile allo sfortunato mercante, raccontando anche la storia delle precedenti disavventure di Luides, se i personaggi sono così furbi da fare qualche domanda in giro. Una volta al sicuro, Luides rivela in gran segreto ai PG il luogo dove si trova il sospirato mucchio di alghe, chiedendo loro ancora una volta di mantenere il massimo riserbo al riguardo. Il gruppo deve ora dirigersi tutto solo verso la Medevska, risalendola fino al punto segreto svelato dal mercante. Luides raccomanda ai PG di prendere il carro e i cavalli, in modo da caricare direttamente le argravie e tornare indietro a riprenderlo nel giro di una settimana al massimo. Questo è un consiglio ragionevole, che evita

viaggi continui e sfiancanti, e permette agli avventurieri di restare uniti mentre procedono alla raccolta delle alghe.

Risalendo la Medevska

Il tempo impiegato dagli avventurieri per andare dal villaggio dei boscaioli (area B) dove riposa il convalescente Luides e il tratto del fiume che fa da culla alle alghe (area A) è di circa sei ore, considerando l'andatura ridotta imposta dalla difficoltà di manovrare adeguatamente il grosso carro lungo un percorso privo di sentieri. L'arrivo al punto prestabilito avviene fortunatamente senza incidenti. Quando i PG raggiungono la meta, il master deve leggere la seguente descrizione:

Di fronte a voi si stende un paesaggio sterile e collinare, con scarni arbusti che spuntano dal terreno protendendosi verso il cielo come avidi mani scheletriche. Il mormorio della Medevska vi ha accompagnato per l'intero tragitto e ora sembra essere diventato un elemento integrante dell'ambiente che vi circonda.

Secondo i vostri calcoli dovrete essere giunti al punto indicatovi, tra mille precauzioni, dal convalescente Luides. Un rapido esame del fiume conferma le vostre speranze dato che, in corrispondenza di una larga ansa, l'intero corso d'acqua sembra essere coperto di verdi alghe luccicanti. Indubbiamente, avete trovato quello che stavate cercando.

Nei giorni successivi, gli avventurieri sono impegnati nella raccolta delle preziose alghe per gran parte della giornata. Nel giro di tre giorni il carico è completo e adeguatamente imballato sul carro, pronto per tornare indietro verso Luides prima e alla civiltà poi.

Nel corso di questo periodo non ci sono intoppi particolari, anche se il master potrebbe voler inserire qualche incontro per movimentare la situazione. Si raccomandano a tal proposito piccoli inconvenienti senza conseguenze, se non un bello spavento. Per esempio, un serpente potrebbe infilarsi sotto le coperte di uno dei PG oppure un cinghiale selvaggio potrebbe fare la sua comparsa nell'accampamento seminando il panico. Si suggerisce di evitare incontri con umanoidi, giganti, belve o mostri di qualsiasi tipo, per rassicurare il gruppo circa la relativa tranquillità di questa parte delle colline, al fine di aumentare la sorpresa per l'attacco degli gnoll.

PRIGIONIERI DEL GRANDE SCIALLO

Una volta disposto il prezioso carico di alghe all'interno del carro, i PG devono affrettarsi a ritornare al villaggio dei boscaioli dove si trova Luides. Il viaggio dovrebbe durare circa sei ore ma gli avventurieri non arriveranno mai a destinazione, anche se ancora non lo sanno. Infatti, la stessa tribù di gnoll responsabile del massacro della carovana di Luides dieci mesi fa continua a seminare il terrore nella zona, depredando e uccidendo gli incauti che si trovano a dover attraversare questo desolato territorio.

Gli gnoll sono al corrente della presenza dei PG già da un paio di giorni e alcuni di loro ne sorvegliano costantemente le mosse, nascosti nell'ombra e ben protetti dai mille nascondigli sparsi tra le colline, che conoscono come il palmo della propria mano. Quando le malvagie creature

capiscono che i personaggi hanno intenzione di levare il campo, perché stanno caricando il carro e smontando le tende, decidono che è giunto il momento di agire. Nel breve volgere di una manciata di minuti, veloci corridori vengono inviati ad allertare il grosso della banda, che in meno di mezz'ora si dispone sul posto, circondando la carovana e preparando un'imboscata di tutto rispetto.

I razziatori gnoll sono molto ben organizzati, tenuti uniti in una rozza disciplina sotto il pugno di ferro del Grande Sciacallo, un veterano dell'esercito umanoide che dopo aver prestato servizio per anni nelle fila degli orchetti impegnati nelle campagne contro i nani, ha deciso di tornare sulle colline natie per organizzare una grande tribù di conquistatori. Diversi ufficiali, scelti personalmente dal leader dell'orda, lo aiutano in battaglia dirigendo l'attacco in incessanti ondate successive coordinate tra loro, per ottenere il massimo dell'efficacia dalle tattiche di guerriglia impiegate negli assalti. Molti grandi gnoll, forti e malvagi, si sono uniti al Grande Sciacallo man mano che il suo prestigio è aumentato di pari passo con le sue vittorie. Alcuni provengono da altre tribù sottomesse da quella del leader, mentre altri si sono sobbarcati lunghi viaggi per entrare a far parte della tribù dominante sulle colline. Il Grande Sciacallo, eccezionalmente alto e robusto anche per uno gnoll, è segnato dalle cicatrici di mille battaglie contro i nani. Ha gli occhi di un giallo maligno, grandi fauci irte di zanne sbavanti e porta numerosi orecchini metallici sul naso e sulle orecchie (tra cui anche quello magico di protezione).

Quando i PG si accingono a partire dal loro accampamento lungo le rive della Medevska, all'orda degli gnoll viene dato il segnale di attacco. Quali che siano le precauzioni prese dai personaggi, il master deve fare in modo che la battaglia volga a favore degli gnoll, che sembrano combattere con una tecnica militare e una disciplina insolite per creature della loro razza. Alla fine, anche il semplice numero basterà per permettere ai razziatori di avere la meglio sui malcapitati avventurieri e farli loro prigionieri.

Appena il master decide che è il momento giusto per sferrare l'attacco dell'orda, deve leggere ai giocatori la descrizione che segue:

Avete caricato sul grande carro tutte le alghie faticosamente raccolte e i cavalli sono pronti per iniziare il lungo cammino che vi porterà nuovamente da Luides e al villaggio dei boscaioli. Attorno a voi, le colline si stendono a perdita d'occhio formando un paesaggio abbastanza desolato alla vista. Il canto lontano degli uccelli sembra dare un tocco di colore all'ambiente che vi circonda, rinfrancandovi mentre muovete i primi passi della lunga marcia che vi attende.

Inaspettatamente, senza un minimo segnale di preavviso, una nube di frecce si abbatte sui vostri cavalli, ferendone parecchi, mentre allo stesso tempo un grande tronco viene fatto rotolare da un vicino dirupo e finisce contro il carro, bloccandogli la strada e danneggiandone l'asse anteriore.

Mettete immediatamente mano alle armi, mentre le colline che fino a un attimo prima vi sembravano vuote e desolate si animano improvvisamente di una brulicante moltitudine di creature da incubo, alte e feroci, col corpo coperto di pelo e il muso simile a quello di una iena.

Sinistre risate e lugubri ululati si mischiano freneticamente nell'aria, spazzando via l'incanto del melodioso cinguettare degli uccelli, e in breve vi trovate circondati da un nemico molto più numeroso di voi, avido di sangue e di bottino.

L'orda degli gnoll

Le creature che scendono all'attacco della carovana sono determinate a morire per raggiungere il proprio obiettivo, incitate dai continui ordini perentori del Grande Sciacallo e dei suoi ufficiali scelti. L'attacco di sorpresa ha provocato un grave danno ai personaggi, che si ritrovano in una situazione alquanto difficile.

Il carro ha il semiasse anteriore spezzato a metà ed è dunque inutilizzabile finché non sarà adeguatamente riparato. Inoltre, due dei quattro cavalli da tiro che lo stavano trainando sono stati uccisi dalle frecce crudeli degli gnoll. Anche i cavalli dei PG non sono in condizioni migliori, dato che la metà sono feriti in modo serio o morti, mentre gli altri sono in preda al panico e tentano di disarcionare il proprio cavaliere per fuggire via all'impazzata.

Prima di ogni altra cosa, il master deve decidere quali cavalli sono stati colpiti dalle frecce. I cavalieri cadono a terra assieme agli animali, a meno che non riescano a effettuare con successo una prova di Destrezza. Coloro che falliscono la prova vengono schiacciati dalla propria montatura agonizzante, subiscono immediatamente 1d6 ferite (1d4 ferite nel caso in cui stiano montando un pony) e restano immobilizzati al di sotto di essa per 1d3+1 round, troppo storditi per poter reagire in alcun modo. Chi ha successo nella prova riesce invece a schivare la carcassa del proprio cavallo gettandosi a terra (e subendo 1d2 ferite nella caduta) ma deve impiegare il prossimo round per rialzarsi in piedi.

I cavalli che non vengono colpiti sono presi dal panico e tentano di disarcionare il proprio cavaliere per poi cercare scampo in una fuga disperata tra i crinali rocciosi. I due animali da traino superstiti legati al carro si imbezzarriscono, ma non riescono a trovare via di scampo e vengono trafitti dalle frecce degli gnoll nel round seguente. Gli altri cavalli perdono la calma e i cavalieri devono tentare disperatamente di rimanere in arcione. Tutti i PG che effettuano con successo una prova di Destrezza riescono a restare in sella ma, purtroppo per loro, gli arcieri gnoll eliminano le loro montature nel round successivo, causando la caduta dei personaggi, che dovranno effettuare una prova di Destrezza, come spiegato in precedenza. Chi invece fallisce la prova viene scaraventato a terra e subisce 1d4 ferite, mentre il suo cavallo fugge verso le colline (dove troverà la morte per mano della retroguardia gnoll) e il PG deve perdere il prossimo round per rialzarsi in piedi.

Nel round successivo a quello della sorpresa, gli arcieri gnoll si concentrano sui cavalli superstiti, sterminandoli tutti, mentre numerosi guerrieri e veterani sciamano dalle colline per accerchiare i PG. Il master deve far giocare qualche round di combattimento, senza lasciare però troppe illusioni agli avventurieri, descrivendo la ferrea disciplina degli gnoll, il loro volto feroce, le agghiaccianti risate e le grandi lame scintillanti che brillano sinistramente alla luce del giorno.

Nel breve volgere di due o tre round, tutti i PG dovrebbero essere neutralizzati, con le buone o con le cattive.

Coloro che restano imprigionati sotto ai cavalli o sono impegnati a rialzarsi vengono semplicemente sommersi da una marea di gnoll pelosi e puzzolenti, che li immobilizzano, li spogliano di tutto e quindi li legano come salami, rendendoli del tutto inoffensivi. I più combattivi tra i personaggi si trovano invece sopraffatti dalla furia e dal numero degli avversari, che alla fine li bloccano gettandogli addosso, non importa quale sia il numero di perdite subite. Il master deve prestare particolare attenzione a non far morire in questo scontro né il Grande Sciacallo, né tanto meno alcuno dei personaggi.



In totale, l'orda degli gnoll è composta da un centinaio di guerrieri, così suddivisi:

Il Grande Sciacallo (1) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 5+2, pf 31, tpcCA0 14, Att 1, Fer 2d4+2 (roncola), TS G5, Mor 11, PX 260].

Equipaggiamento: combatte con una grande roncola montata su un'asta di legno a cui sono attaccati diversi macabri trofei di guerra e indossa, tra i numerosi altri, un **orecchino della protezione +2** all'orecchio destro (un piccolo cerchietto di ferro azzurrino che funziona come un anello della protezione).

Fgraar, sciamano degli gnoll (chierico del 4° livello) (1) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4, pf 25, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4+1 (randello d'osso) o incantesimo, TS C4, Mor 11, PX 135].

Incantesimi (3/2): 1° livello: *causa ferite leggere*, *incuti paura*, *oscurità*; 2° livello: *blocca persona*, *silenzio*.

Comandanti gnoll (5) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4+1 (arma), TS G3, Mor 10, PX 50].

Gnoll (100) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 2d4 (arma), TS G2, Mor 8, PX 47]. Equipaggiamento: oltre all'arma da mischia, ognuno è equipaggiato con un arco lungo e 40 frecce (1d8+1 ferite).

Catturati!

A questo punto, i PG sono legati ben bene, impotenti vittime nelle mani degli gnoll. Al termine della battaglia, il master deve descrivere la scena di devastazione che li circonda, aumentando lo sconforto che pesa sul cuore degli avventurieri. I prigionieri sono imbavagliati e portati di fronte all'imponente figura del Grande Sciacallo, che li degna appena di uno sguardo carico di disgusto, prima di congedarli con qualche latrato nella lingua degli gnoll.

I PG in grado di comprendere questo idioma bestiale apprendono che il loro destino è di essere portati alla dimora della tribù, anche se non riescono a venire a conoscenza della sorte loro riservata una volta giunti là. Alcuni gnoll particolarmente robusti bendano gli occhi degli avventurieri e se li mettono in spalla, dandosi il cambio di quando in quando per riposare. Nel giro di tre ore l'orda giunge al proprio villaggio, portando con sé i prigionieri. Il master deve assicurarsi che non vi siano possibilità di fuga nel corso di questa marcia, anche perché gli gnoll montano una guardia attenta, pungolati dalla ferocia degli ufficiali al diretto comando del Grande Sciacallo.

La tribù delle Colline Gialle

Dopo una marcia da incubo durata circa tre ore, i PG giungono infine al villaggio della tribù delle Colline Gialle, così chiamata per il particolare colore della terra nella zona dove sorge l'insediamento. Depositi solforosi hanno reso, infatti, il suolo di un colore giallo sporco, fumi nauseabondi provengono da piccoli geyser sotterranei tutt'intorno sulle colline e alcune sorgenti di acqua calda dall'odore di uova marce sgorgano nelle vicinanze, creando torrentelli tiepidi e maleodoranti.

Nel complesso il luogo è piuttosto inospitale e per questo gli gnoll non hanno nessuno che disputi loro il controllo della zona. L'accampamento è cresciuto di molto negli ultimi tempi, grazie ai nuovi gnoll arruolatisi nell'orda del Grande Sciacallo, e si sparpaglia disordinatamente lungo le propaggini delle Colline Gialle. Il Grande Sciacallo impone la propria legge con pugno di ferro, coadiuvato dai suoi scagnozzi più fedeli. La paura e la crudeltà del capoclan tengono saldo il villaggio, assicurando una convivenza abbastanza disciplinata e altrimenti del tutto impensabile.

Quando i PG raggiungono l'accampamento della tribù, vengono scaraventati senza tanti complimenti in una rozza gabbia al centro del villaggio. Quindi gli gnoll tolgono loro le bende e davanti agli occhi degli sfortunati avventurieri si svela una scena da incubo. Il master deve leggere il seguente testo ai giocatori:

Mentre sbattete le palpebre tentando di riabituare i vostri occhi alla luce del sole, la sensazione che vi pervade è quella

di essere finiti dentro un vero e proprio incubo, in un territorio strappato dalle profondità degli inferi per essere scaraventato sulla terra degli uomini mortali.

Siete ancora legati strettamente, tanto che gli arti sono ormai insensibili, e un bavaglio sudicio dall'odore immondo vi tappa la bocca, stretto con tale ferocia da impedirvi persino di gemere. I vostri catturatori vi hanno rinchiuso all'interno di una gabbia di legno, che sembra posizionata al centro di un accampamento degno di una visione mostruosa.

Ovunque l'odore di putredine e uova fradice permea l'aria, suscitandovi conati di ribrezzo e la terra stessa è di un colore giallo malato, cosparsa di ciottoli, pietrisco e schegge di roccia. Tende luride e maleodoranti si ergono tutto intorno a voi, e innumerevoli creature che sembrano uscite dall'inferno, con il volto di iena e i corpi pelosi, si accalcano attorno alla gabbia, riempiendo l'aria di un puzzo bestiale, di latrati e di risate scellerate in una lingua animalesca.

Per lunghi, interminabili minuti, i PG sono oggetto di curiosità e ilarità tra gli gnoll accalcati attorno alla rudimentale prigionia. Dopo qualche tempo un vecchio gnoll dall'aria macilenta, con il pelo bianco chiazzato di macchie nere, grigie e color ruggine, avanza verso la gabbia e al suo apparire la folla si acquieta immediatamente. Si tratta di Fgrarr, l'anziano sciamano della tribù, cui sono destinati i prigionieri perché li sacrifichi alle divinità che vivono nelle viscere della vicina montagna. I PG che comprendono la lingua degli gnoll possono intuire, dai brandelli di conversazione intercettati qua e là, che la loro sorte è legata in qualche modo a degli "esseri divini", una "montagna" e un non meglio precisato "tunnel sacrificale".

Per tutta la notte i personaggi sono lasciati nella gabbia, anche se nessuno degli gnoll li infastidisce più. Soltanto alcune occhiate curiose e furtive vengono lanciate verso i prigionieri da parte di alcuni degli umanoidi più ficcanaso, ma nessuno osa avvicinarsi per qualsiasi motivo. Questo perché, essendo gli avventurieri destinati al sacrificio divino, è considerato di cattivo auspicio avere a che fare con loro.

Dopo una notte trascorsa tra angosce e tribolazioni, all'alba del giorno seguente i PG sono caricati in spalla da robusti gnoll e portati fuori dal villaggio, dove li attende Fgrarr abbigliato nei paramenti sacri: ha il pelo completamente coperto di una fanghiglia gialla, sopra cui ha appiccicato piume di uccelli, foglie, rametti e perline colorate. Indossa diverse collane in cui sono infilati gusci di noci e nocchie, bacche rinsecchite, crani di piccoli animali, ossa umane e umanoidi, oltre a numerose orecchie disseccate di umani, nani, elfi e halfling. In mano porta un bastone cerimoniale d'osso ricavato dalla tibia di una viverna, che agita continuamente indicando l'ingresso di un tunnel cupo e tenebroso che si spalanca come delle fauci sbadiglianti nel fianco dei contrafforti più vicini delle montagne.

La puzza dolciastra della decomposizione proviene dall'interno dell'apertura e i PG sono rudemente sbattuti a terra, pericolosamente vicino alla grotta. Uno alla volta vengono slegati (tranne per il bavaglio) e sono prontamente immobilizzati da alcune guardie gnoll. Quindi, se sono feriti, lo sciamano spalma sui loro tagli un unguento puzzolente di colore verde e dalla consistenza oleosa, il quale a contatto

delle lesioni provoca un bruciore terribile e stordente, che ha l'effetto di cicatrizzare le piaghe nel giro di un turno, riportando il PG al massimo dei propri punti ferita. Una volta fatto ciò il personaggio viene portato senza tanti complimenti nell'antro, che ospita una nera voragine che si spalanca su una caverna sottostante. L'avventuriero di turno viene sbattuto di sotto senza tante cerimonie e termina la sua caduta nell'oscurità, atterrando dolorosamente molti metri più in basso in una grande grotta dal pavimento ricoperto di funghi, muffa e scheletri di altre sfortunate vittime.

Questa procedura si ripete per ogni personaggio, dopodiché nella buca vengono scagliati anche tutti i possedimenti degli avventurieri, comprese armi, armature e oggetti incantati, dato che il rituale vuole che i sacrificati si presentino alle divinità gnoll così com'erano in vita. Ogni personaggio subisce nella caduta 5d6 ferite, dimezzabili se effettua con successo un tiro salvezza contro bacchette. Il master deve stare attento a non far morire nessuno come conseguenza di questo tuffo nelle tenebre e deve anche decidere quali danni l'equipaggiamento potrebbe subire nella caduta.

Bisogna essere logici ma non troppo severi – far rompere pozioni, fiasche d'olio e fiale di acqua santa è accettabile, mentre far spezzare una spada magica sarebbe essere un vero e proprio accanimento contro i PG... Semmai è meglio scegliere di far ammaccare scudi e armature, riducendone temporaneamente la protezione di un punto o due finché non verranno riparati, o fare lo stesso con le armi ma limitandosi ad applicare delle penalità di -1 o -2 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte, almeno finché qualche armaiolo non gli darà una bella risistemata.

IL LABIRINTO SOTTERRANEO

Note generali

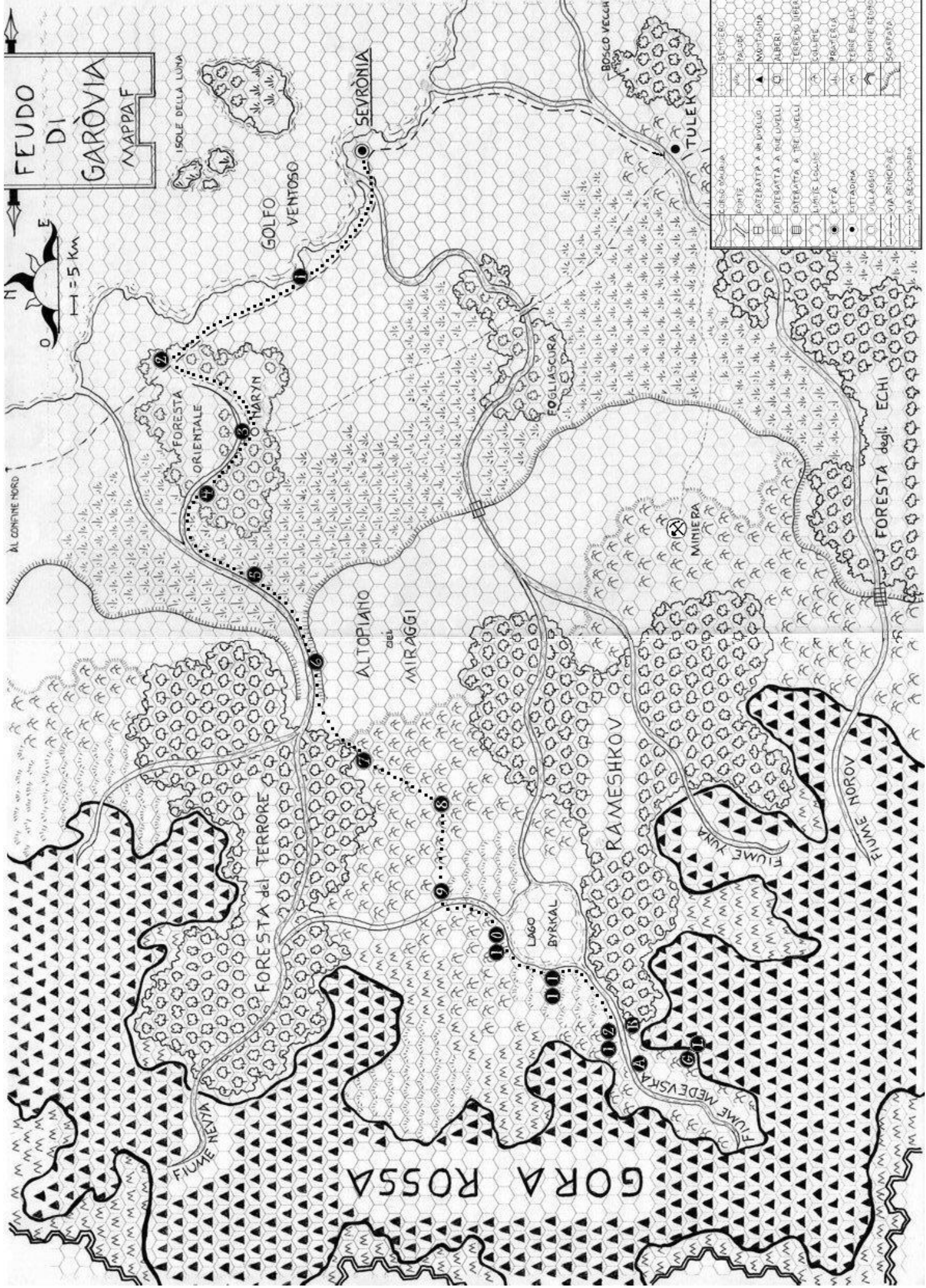
Le zone numerate possono essere rintracciate facilmente sulla mappa L – Il labirinto sotterraneo. Salvo ove sia diversamente indicato, tutti i tunnel sono immersi nella più completa oscurità e sono scavati nella viva roccia. Una patina di umidità ricopre soffitto, pavimento e muri di tutte le aree. I soffitti sono alti tra i 6 e i 9 m. Tutti i corridoi sono talmente stretti da non permettere il passaggio di più di un personaggio alla volta.

Mostri erranti

Il master deve controllare la presenza di mostri erranti nel complesso sotterraneo di grotte ogni due turni di gioco, tirando 1d6. Con un risultato di 1 il gruppo si imbatte in un mostro errante e il master deve tirare il dado sulla tabella che segue per determinare con precisione la creatura che apparirà. Solitamente, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 2d6x3 m. Si consiglia di non utilizzare due volte lo stesso evento se ci sono altri mostri disponibili che i PG non hanno ancora affrontato.

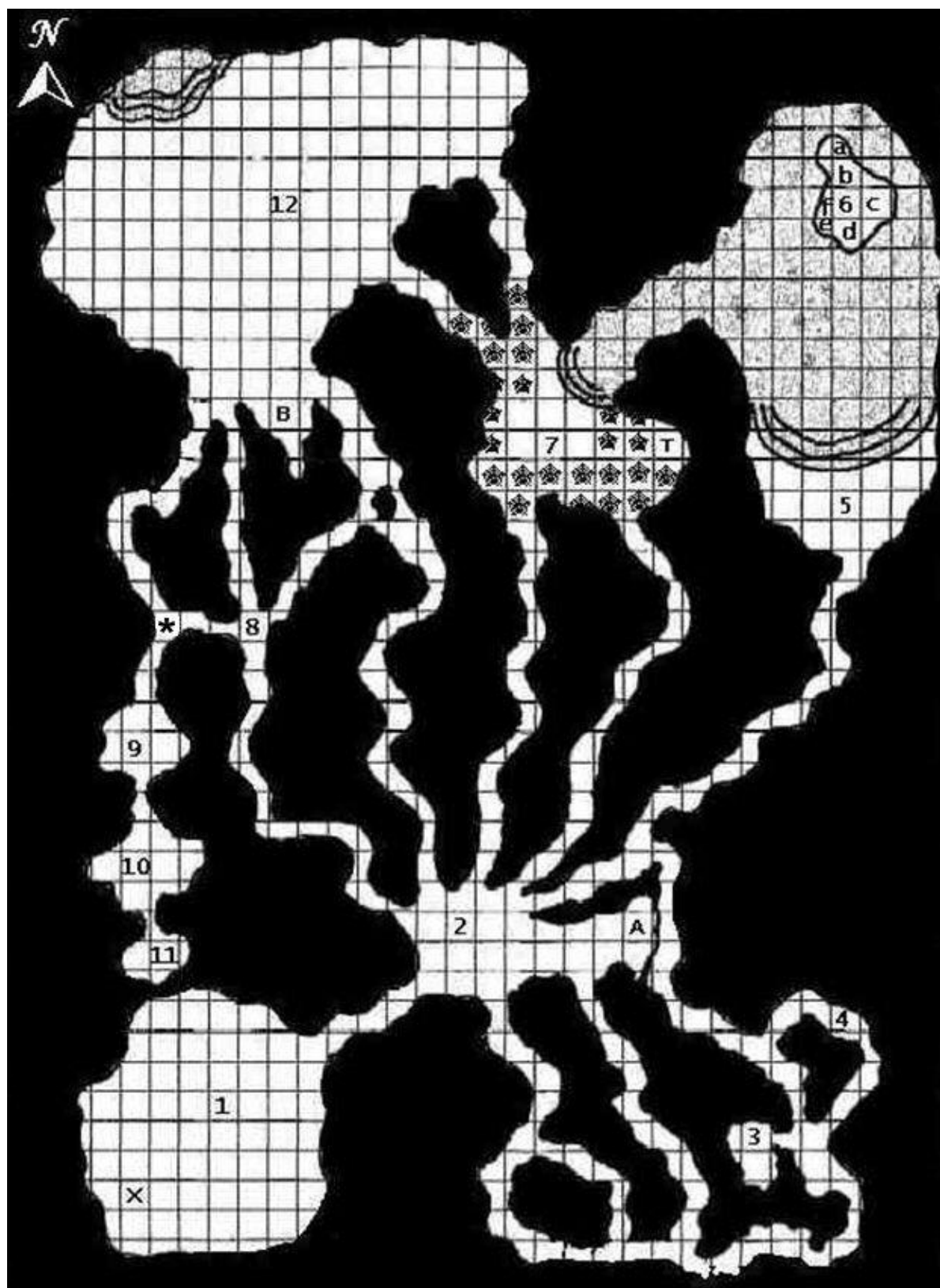
1d12 Mostro errante

1	Ameba paglierina (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 5, pf 20, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d6 (schianto), TS G3, Mor 12, PX 500].
---	--



MAPPA L – IL LABIRINTO SOTTERRANEO

1 quadretto = 3 metri



2	Cubo gelatinoso (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 4, pf 15, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 + paralisi (schianto), TS G2, Mor 12, PX 245]. All'interno del corpo del mostro ci sono 2 mo, 6 ma e un pugnale non magico.
3	Fungoide lurido (1d8) [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 2, pf 7, tpcCA0 n/a, Att speciale, Fer speciale, TS G2, Mor n/a, PX 38].
4	Gorilla albino (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4/1d4 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 80].
5	Locusta gigante (2d10) [All N, Mov 18 m (6 m) o volo 54 m (18 m), CA 4, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d2 (morso) o 1d4 (sputo) o incapacitamento (sputo), TS G2, Mor 5, PX 38].
6	Draco gigante (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 63 m (21 m), CA 5, DV 4+2, pf 19, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (morso), TS G3, Mor 7, PX 235].
7	Melma viscosa (1) [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].
8	Ombra spettrale (1d8) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 9, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 + risucchio Forza (tocco), TS G2, Mor 12, PX 83]. Sorprendono il gruppo con 1-5 su 1d6.
9	Scarabeo urticante gigante (1d8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 + fluido tossico (morso), TS G1, Mor 8, PX 30].
10	Scarabeo tigrato gigante (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 3, DV 3+1, pf 14, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d6 (morso), TS G1, Mor 9, PX 65].
11	Toporagno gigante (1d4) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 4, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 2, Fer 1d6/1d6 (morsi), TS G1, Mor 10, PX 19].
12	Verme delle carcasse (1d3) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+1, pf 13, tpcCA0 16, Att 8, Fer paralisi (aculei), TS G2, Mor 9, PX 135].

L1. Il tunnel dei sacrifici

Quando iniziate a riprendervi dalla caduta vi accorgete di essere distesi al suolo, immersi nell'oscurità più totale.

Sotto di voi, il pavimento roccioso sembra coperto quasi interamente da una fanghiglia umida e viscida, mentre tutto intorno non riuscite a distinguere assolutamente nulla. Gli unici suoni che vi circondano sono quelli dei vostri gemiti, lo strepito degli gnoll che proviene in lontananza dall'esterno e il rumore di un pesante masso che viene spostato faticosamente. Un forte odore di decomposizione e putredine vi aggredisce le narici.

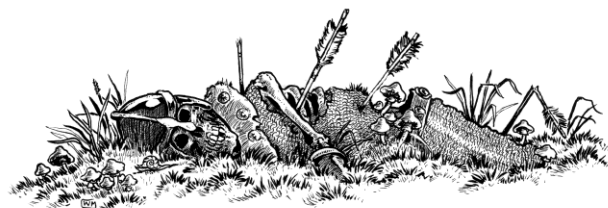
Con cautela, vi rialzate e iniziate a chiamarvi, finché uno di voi inciampa fortunosamente in uno degli zaini, e recupera una torcia e un acciarino. Alla tremula luce della fiamma, scoprite di essere in una grande caverna, il cui soffitto si trova una quindicina di metri sopra le vostre teste. Da ogni parte la nuda roccia sembra essere coperta da un sottile strato di muschio grigiastro, umido e sdruciolevole, su cui nascono enormi funghi bianchi e violacei, alcuni dei quali raggiungono l'altezza di un halfling.

Il pavimento attorno è coperto di scheletri che appartengono a coloro che vi hanno preceduto e sembrano essere stati meno fortunati di voi. Pezzi di equipaggiamento, armi ed armature giacciono sparsi lì intorno, logorati dal passare del tempo e ricoperti da uno strato della onnipresente muffa grigia.

Con un rumore sordo, un masso gigantesco richiude l'apertura da cui siete stati gettati di sotto, lasciandovi come unica via di uscita un tunnel cupo e tenebroso che si apre verso nord-est.

Una volta atterrati e avere dolorosamente fatto conoscenza col suolo del tunnel dei sacrifici, i PG hanno molte cose di cui preoccuparsi. La prima è rendersi conto di dove sono capitati, cioè in una caverna naturale molti metri al di sotto dell'apertura da dove sono stati scaraventati giù. Funghi alti come un halfling (fortunatamente commestibili, anche se forse i nostri eroi non si azzarderanno ad assaggiarli) che crescono su un tappeto di viscida ma innocua muffa grigiastro ricoprono ovunque il suolo della caverna, disseminato di ossa di creature umane e umanoidi da cui emana un orrendo fetore di decomposizione.

Tutto intorno sono sparsi vari pezzi di equipaggiamento, compreso quello più o meno ammaccato dei PG. Tra le altre cose interessanti, qualora gli avventurieri decidano di esaminare a fondo la caverna, ci sono – ricoperti di muffa ma intatti – i seguenti oggetti incantati: un **anello dell'inganno** che simula i poteri di un anello della protezione +1, un tubo di metallo contenente una **pergamena protettiva contro i licanthropi**, un **martello da guerra +1** e un paio di **stivali elfici** ancora ai piedi dello sfortunato proprietario.



L'unica via di uscita dalla caverna è lungo un tunnel che si apre in direzione nord-est, dato che gli gnoll hanno bloccato l'apertura del pozzo sul soffitto (nel quadretto indicato con la X) con un pesante lastrone di pietra. Il master dovrebbe scoraggiare eventuali tentativi dei PG di risalire verso la bocca della voragine in cui sono stati gettati, dato che non c'è alcuna via di uscita in quella direzione. Seguendo il tunnel, i PG si addenteranno in un labirinto di cunicoli sotterranei che li catapulterà in un mondo incantato e inusuale, un universo in miniatura sperduto nei recessi della terra.

L2. Il crocevia dei vermi delle carcasse

Entrate in una piccola caverna da cui si dipartono diversi tunnel scavati rozzamente nella roccia. Ne contate otto che si dirigono in tutte le direzioni, addentrandosi in un'oscurità cupa e malsana.

Nella parte orientale della stanza, scavati nel terreno, ci sono un paio di buchi del diametro di circa un metro, che sembrano sprofondare verso le viscere stesse degli inferi. Un tanfo di materia organica in decomposizione proviene dalle due aperture.

Questa caverna è un crocevia da cui si diramano innumerevoli gallerie verso tutte le altre zone del complesso sotterraneo. Non c'è nulla di interessante qui, tranne i due buchi scavati nel pavimento, nel quadretto segnato sulla mappa con la lettera A.

Si tratta in realtà dell'ingresso delle tane di alcuni vermi delle carcasse, che utilizzano questi accessi per recarsi di tanto in tanto nell'area L1 e cibarsi dei cadaveri dei prigionieri degli gnoll che vengono scaraventati nel pozzo cerimoniale. Solitamente i mostri se ne stanno tranquilli nei cunicoli nel sottosuolo, indisturbati e innocui, tranne per le saltuarie scorribande in cerca di nuovi resti con cui nutrirsi. I vermi delle carcasse inoltre salgono in superficie se sono disturbati da forti rumori, luci o da oggetti gettati all'interno dei due tunnel.

Avendo imparato a riconoscere il forte rumore prodotto dallo spostamento della pietra che chiude il pozzo cerimoniale, le creature sono ora in movimento per predare i nuovi corpi scaraventati nell'area L1. Tre round dopo che i PG sono entrati in questa zona, i primi due vermi delle carcasse escono dalla tana, seguiti da altri due nel round seguente e da un ulteriore paio nel terzo round. In totale ci sono sei mostri nel sottosuolo, pronti a balzare sugli ignari avventurieri.

Se i PG fuggono in una qualsiasi direzione, eccetto la caverna dell'area L1, i mostri abbandonano l'inseguimento e tornano alle proprie tane, cercando eventualmente di portarsi dietro le vittime che sono riuscite a paralizzare. Finché i PG resistono e combattono, i vermi delle carcasse lottano contro di loro, anche se alla prima occasione cercano di trascinare eventuali avventurieri paralizzati nel proprio covo puzzolente.

La tana delle creature, se i PG vogliono (o devono) esplorarla, si rivela molto stretta e completamente buia. Le gallerie sotterranee si estendono per tanti metri nel sottosuolo, formando un intrico difficilmente scandagliabile. I tunnel della tana hanno il diametro di circa un metro e non è possibile accendere torce dato che il fumo ben presto soffocherebbe chi le tiene in mano.

Se i vermi delle carcasse riescono a trascinare un PG dentro l'imbocco delle gallerie (sempre che riesca a passare dal buco, a discrezione del master), i compagni dovranno affrontare una vera e propria impresa prima di riuscire a ritrovarlo. Si lascia al master l'organizzazione dettagliata di questa missione di salvataggio, invitandolo a premiare idee coraggiose o geniali e a penalizzare tattiche suicide o approssimative. Comunque, i vermi delle carcasse non hanno tesori all'interno della tana e possono rivelarsi avversari micidiali nei combattimenti all'interno degli stretti tunnel sotterranei.

Vermi delle carcasse (6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+1, pf 15, tpcCA0 16, Att 8, Fer paralisi (aculei), TS G2, Mor 9, PX 135].

Quando un aculeo colpisce una vittima, questa deve fare un tiro salvezza contro paralisi o viene immobilizzata per 2d4 turni. Se non viene distratto da un altro avversario, il verme delle carcasse ingoia il personaggio paralizzato nel round successivo, uccidendolo. La paralisi può essere rimossa con un incantesimo *cura ferite leggere* (che non guarisce punti ferita).

L3. La melma assassina

L'intero complesso di gallerie che si dipana attorno alle aree L3 e L4 è ricoperto dalla muffa umida e grigiastra presente anche nell'area L1. Muri, pavimenti e soffitti sono foderati da gocce di umidità ed estremamente scivolosi. Quando i PG raggiungono la piccola grotta dell'area L3, leggete loro la seguente descrizione:

Improvvisamente lo stretto tunnel si allarga per formare un modesto antro, anche questo ricoperto dalla perenne muffa grigiastra. Nella caverna non sembra esserci nulla di particolare.

Se i PG tirano dritti non accade nulla, ma gli incauti e curiosi esploratori che mettono piede nella grotta hanno la brutta sorpresa di scoprire che parte della muffa che ricopre il soffitto è in realtà una melma viscosa. La creatura si getta sul primo PG che entra nella piccola caverna, centrandolo in pieno (non è necessario alcun tiro per colpire) e iniziando subito a infliggergli dei danni. La vittima può effettuare una prova di Destrezza con una penalità di -4 per evitare di essere colpita.

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

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

L4. La vipera di pietra

Di fronte a voi, sul pavimento nel bel mezzo del corridoio, c'è una piccola statuetta a grandezza naturale che raffigura una vipera acciambellata su sé stessa. La scultura, che vi sembra molto realistica, è chiaramente realizzata in pietra e ha gli occhi fatti di gemme che brillano di un sinistro colore verde.

Quella che in realtà sembra una statua è una vipera di pietra, un raro animale che vive in queste caverne incantate. Si tratta di una creatura vivente che resta immobile finché non viene disturbata in qualche modo, e solo allora mette in mostra tutte le sue pericolose potenzialità.

Attira le sue vittime grazie alla straordinaria somiglianza dei suoi occhi con due gemme brillanti e preziose, tanto che molti avidi avventurieri sono finiti sotto le sue zanne acuminate. Non appena la vipera viene anche solo sfiorata, si rivela immediatamente per la letale creatura che è, ritorcendosi contro i suoi assalitori e ottenendo automaticamente l'iniziativa nello scontro. Se viene uccisa si trasforma per sempre in pietra e i suoi occhi divengono delle gemme di colore verde brillante del valore di 1d4x100 mo l'una, che possono essere recuperate senza pericolo. Nel caso in cui i PG passino oltre senza minimamente disturbare la creatura, questa rimarrà immobile e ignorerà il gruppo, in attesa di prede più incaute. Il master potrebbe decidere inoltre che la vipera di pietra si sposti dall'area L4, muovendosi in un'altra zona dei tunnel oppure infilandosi in una delle tante fessure tra le rocce e dileguandosi per sempre.

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

Le vittime morsicate da una vipera di pietra devono immediatamente effettuare un tiro salvezza contro veleno e, in caso di fallimento, vengono pietrificate all'istante. Grazie alla sua grande velocità, la vipera vince sempre l'iniziativa e può agire per prima in ogni round di combattimento. Ha un'innata paura delle fiamme: se viene attaccata con il fuoco il suo morale scende a 5 e in ogni round deve effettuare un controllo del morale per vedere se scappa.

L5. Il lago sotterraneo

Entrate in una grande caverna dal soffitto alto oltre venti metri e costellato di stalagmiti. Il pavimento è ricoperto di sottile sabbia di colore nero, e un grosso lago dalla superficie scura e immota occupa gran parte della grotta davanti a voi.

A parte il flebile sciacquo delle acque che vi giunge di tanto in tanto all'orecchio, il luogo è completamente silenzioso e una cupa tenebra sembra ammiccare dagli angoli più remoti del soffitto di pietra.

In mezzo al grande lago oscuro sporge un isolotto di roccia, uno sperone solitario che si erge tetro come una fortezza inespugnabile circondata da acque torve e minacciose.

Questa grande caverna è quasi interamente invasa dalle acque di una grande pozza sotterranea (indicata sulla mappa dalle aree in grigio) alimentata da rivoli d'acqua, provenienti dalla sorgente del fiume Medevska, che filtrano dalla roccia soprastante. Altre piccole fessure sul fondo del pavimento roccioso assicurano un lento e costante defluire dell'acqua, stabilizzando il livello della pozza e scongiurando il pericolo di allagamenti del complesso di cunicoli.

La fine spiaggia di sabbia nera scivola dolcemente fino alle rive della pozza, che appare scura e non consente di vedere il fondo. Al tatto l'acqua è gelida, anche se può essere bevuta senza alcuna conseguenza nociva.

Se i personaggi disturbano l'acqua in un qualsiasi modo, dopo 1d3+1 round vedono una massa ribollente che si muove velocemente nella loro direzione. Nel giro di un

round, gli incauti ancora in acqua sono assaliti da uno sciame di piranha albin, un abominevole incrocio tra i famelici predatori tropicali e i pesci ciechi che vivono nelle profondità delle caverne sotterranee. Questi insaziabili animali sono lunghi circa 20 cm, hanno il corpo completamente bianco, schiacciato lateralmente, e grossi occhi ciechi anch'essi biancastri, ma la bocca è sproporzionatamente grande e irta di acuminate zanne triangolari. I pesci si orientano grazie a un particolare sistema simile al radar dei pipistrelli, che funziona soltanto nell'acqua e permette loro di muoversi e combattere senza alcuna penalità.

Questa particolare specie, che può essere trovata soltanto in ambienti sotterranei chiusi e privi di luce, è voracissima e carnivora, e finora è riuscita a nutrirsi soltanto con gli occasionali abitanti delle caverne che, avvicinandosi troppo per bere, hanno incontrato la propria fine prematura sotto i morsi crudeli dei pesci assassini. Naturalmente i mostri sono molto affamati e ben contenti di poter mettere le fauci su prede più consistenti, come gli avventurieri.

L'acqua della pozza è profonda, al centro e intorno all'isolotto, circa 4 m e il fondale è molto scivoloso. I PG che tentano di camminarci sopra devono effettuare ogni round una prova di Destrezza oppure cadono in acqua con un tonfo e molti spruzzi. I PG che tentano di combattere mentre hanno i piedi poggiati nell'acqua effettuano la loro prova con una penalità di -4.

Piranha albin (1 sciame) [All C, Mov nuoto 36 m (12 m), CA 7, DV 8, pf 46, tpcCA0 n/a, Att 1, Fer speciale (morso), TS G4, Mor 11, PX 1.160].

Lo sciame colpisce e danneggia automaticamente tutti coloro che si trovano in una zona di 9x9x9 m. Le creature senza armatura (o con CA naturale di 6 o peggiore) subiscono un danno di 8 ferite per round, mentre quelle che indossano armature (o con CA naturale di 5 o migliore) subiscono un danno di 4 ferite per round. Per uccidere lo sciame occorre infliggergli in un singolo round almeno metà dei suoi punti ferita, altrimenti si considera che i piranha albin siano riusciti a schivare il colpo e non abbiano subito alcun danno effettivo.

L6. Lo scoglio solitario

Il master deve leggere la seguente descrizione solo quando i PG riescono ad arrivare sull'isolotto roccioso:

Un piccolo sperone di roccia sorge dalle nere acque circostanti, ergendosi tetro sotto le guglie oscure della volta cavernosa.

La sua superficie è costellata di piccoli buchi scavati nel terreno, ognuno dei quali è riempito fin quasi all'orlo con del muschio essiccato.

L'isolotto viene utilizzato dai cavernicoli delle ombre delle aree L9, L10 e L11 come nascondiglio per i loro tesori più preziosi. Con una rozza zattera costruita con i gambi dei funghi più alti e resistenti, uno di loro si reca periodicamente a controllare che tutto sia a posto, evitando nel contempo gli attacchi dei pericolosi piranha albin.

Le buche nel terreno sono state scavate allargando parzialmente fenditure e avvallamenti già presenti nella roccia, quindi in alcune di esse i cavernicoli hanno depositato i propri tesori, mentre in altre hanno posto delle trappole rudimentali ma efficaci. Una volta riempite, le buche sono state ricoperte con uno strato di sabbia nera e con delle alghe essiccate, per meglio preservare ciò che si trova all'interno.

Sulla mappa le buche sono contrassegnate con le lettere a-f e di seguito è elencato il contenuto:

- a. Un'ascia di pietra lavorata col manico ricavato da un femore di orchetto. Si tratta di un'arma rituale senza alcuna proprietà magica, ed è così rozza che impone una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e alle ferite inflitte.
- b. Un teschio umanoide appartenente al capoclan della tribù di cavernicoli delle ombre. Chiunque lo tocca viene maledetto (come per l'incantesimo clericale *scaglia maledizione*) senza alcuna possibilità di tiro salvezza e subisce una penalità di 4 punti a tiri per colpire, ferite inflitte, CA, tiri salvezza e prove di attributo finché rimane all'interno del complesso delle caverne.
- c. Vuoto.
- d. Un pugnale di metallo col manico di avorio lavorato. Si tratta di un **pugnale +1** che può lanciare l'incantesimo **luce** una volta al giorno.
- e. I cavernicoli hanno messo una vipera di pietra in questo buco vuoto. Non potendo scappare perché si trova su un'isola circondata dalle acque, l'animale resta in spasmodica attesa di una vittima.

Vipera di pietra (1) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 10, tpcA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 25].

Le vittime morsicate da una vipera di pietra devono immediatamente effettuare un tiro salvezza contro veleno e, in caso di fallimento, vengono pietrificate all'istante. Grazie alla sua grande velocità, la vipera vince sempre l'iniziativa e può agire per prima in ogni round di combattimento. Ha un'innata paura delle fiamme: se viene attaccata con il fuoco il suo morale scende a 5 e in ogni round deve effettuare un controllo del morale per vedere se scappa.

- f. Un sacchetto di cuoio maleodorante contenente 16 gemme verdi strappate ai cadaveri di vipere di pietra. Ognuna ha un valore di 1d4x100 mo.

L7. La sala delle ragnatele

Se i PG non escogitano il modo di arrivare in questa caverna passando dalla pozza (area 5), trovano gli ingressi sbarrati da ragnatele spesse e polverose, in tutti i quadretti indicati sulla mappa. Quando i PG si avvicinano a un

qualsiasi ingresso, il master deve leggere la seguente descrizione:

Il tunnel di fronte a voi è improvvisamente sbarrato da un groviglio di ragnatele appiccicose, dai fili spessi come corde e ingarbugliati a formare una matassa inestricabile. Dal poco che riuscite a scorgere all'interno dell'ammasso contorto, sembra che molta polvere si sia depositata all'interno delle ragnatele, come se non venissero più toccate da molto tempo.

Toccare o scrollare le ragnatele non causa al groviglio alcun danno, ma fa sì che i PG entro 3 m siano investiti da una nube di polvere infetta, diffusa all'interno della grotta dai ragni mentre tessavano le tele. Ogni personaggio che si trova all'interno della nuvola deve effettuare un tiro salvezza contro veleno, applicando al risultato eventuali bonus o penalità dovuti alla Costituzione. Se il tiro salvezza ha successo non accade nulla, mentre coloro che lo falliscono subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *causa malattia*.

Quando viene disturbata, ogni sezione di ragnatela (un quadretto sulla mappa) libera una nube tossica in grado di avvelenare tutti quelli nel raggio di 1,5 m.

Per liberare questa caverna i PG hanno a disposizione due scelte: possono aprirsi un varco attraverso i grovigli strappandoli o lacerandoli, anche se questa è un'operazione lunga e faticosa che richiede 1d10+10 round per ogni sezione di 3 m, oppure decidere di liberare i corridoi con il fuoco.

Nel caso di quest'ultima opzione, le ragnatele ardono facilmente e rapidamente, tanto che le fiamme ripuliscono l'intera zona in 1d3+1 turni. Sfortunatamente, il fumo prodotto dalle esalazioni invade quasi tutti i corridoi del labirinto, costringendo i PG a fuggire indietro fino all'area L1 per evitare il soffocamento, che avviene altrimenti in 2d6 round.



I ragni del contagio in agguato all'interno dell'area L7 non subiscono conseguenze dal fuoco, perché si riparano al centro della caverna, dove le fiamme non possono raggiungerli. Il tesoro che si trova nella nicchia indicata con la lettera T è invece irrimediabilmente distrutto dalla furia delle fiamme.

Una volta che i PG fanno il loro ingresso nella grotta, in qualsiasi modo siano riusciti a entrare, il master deve leggere la seguente descrizione:

Le carcasse di due enormi ragni giacciono inerti nel centro della spelonca, appena al di fuori della zona invasa dalle ragnatele. I loro grossi corpi, della dimensione approssimativa di un pony, un tempo neri e pelosi, sono ricoperti da uno spesso strato di polvere. Le zampe sono reclinate sotto il ventre gonfio e le mascelle rimangono serrate, anche se lasciano intravedere delle zanne aguzze. Grappoli di occhi opachi e senza vita guardano fissamente nel nulla, segno che i mostruosi animali sono morti da molto tempo.

La parte nord-orientale della stanza è invasa dall'acqua nera e limacciata, tanto che la temperatura è sensibilmente inferiore a quella della galleria attraverso la quale siete entrati.

I due ragni sono effettivamente morti, anche se restano comunque una minaccia per il gruppo in quanto si tratta di due pericolose creature non morte. I ragni del contagio sono in agguato, pronti per infettare i PG con un'orrenda malattia che porta alla morte nel volgere di qualche giorno. Le creature sono di sentinella al corpo che si trova nel quadretto indicato con la lettera T, il cadavere di un chierico malvagio che venne gettato dagli gnoll nel pozzo dei sacrifici qualche tempo fa.

Sopravvissuto alla caduta, il chierico decise di cercare una via di uscita dal labirinto sotterraneo ma finì per imbattersi nei famelici ragni giganti che dimoravano in questa stanza. Nel furioso combattimento che seguì venne morso ripetutamente dai due mostri e, anche se riuscì infine a sconfiggerli, si trovò a dover fronteggiare una morte atroce per avvelenamento.

Con le ultime forze, si trascinò in un angolo della stanza e pronunciò l'ultima empia invocazione al proprio dio, che invece di salvare la vita del suo seguace preferì riportare in vita i due ragni per tramutarli in eterne sentinelle che vegliassero sul riposo del chierico. Dopo aver sigillato tutti gli ingressi alla stanza con le loro ragnatele infette, i ragni del contagio si sono posti a guardia delle spoglie del chierico, anche se nessuno è più entrato nella caverna da allora.

Nel round successivo a quello in cui i primi membri del gruppo mettono piede nella grotta, i ragni si animano e li attaccano senza alcuna esitazione, sorprendendo i PG se questi non hanno dichiarato esplicitamente di tenere d'occhio le due creature apparentemente morte.

I ragni combattono fino alle estreme conseguenze, ma non si spingono al di fuori dell'area L7 e continuano ad aggredire chiunque entri nella zona, anche se il corpo del chierico viene distrutto, saccheggiato o rimosso. Se vengono lasciati indisturbati, ricostruiscono le ragnatele distrutte al ritmo di una sezione di 3x3x3 m ogni 6 turni.

Ragni del contagio (2) [All C, Mov 18 m (6 m) o ragnatela 36 m (12 m), CA 7, DV 3, pf 20, tpcCAO 17, Att 1, Fer 2d6 + malattia (morso), TS G2, Mor 12, PX 65].

Chi viene morsicato da uno di questi mostri deve effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure subisce degli effetti simili a quelli dell'incantesimo *causa malattia*. Quando tessono le proprie ragnatele, i mostri le disseminano di un pulviscolo nocivo che ha gli stessi effetti del morso ed è simile a della normale polvere, tanto che le ragnatele appaiono soltanto come impregnate di sporcizia e inutilizzate da molto tempo. Ogni sezione di ragnatela di 3 m contiene una dose di polvere velenosa in grado di infettare coloro che la toccano e tutti quelli nel raggio di 1,5 m. I ragni del contagio possono essere feriti soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Inoltre, solo metà del normale danno dalle armi da taglio, ¼ da quelle contundenti e nessuna ferita da quelle da punta. Come tutti i non morti, sono immuni ai veleni e agli incantesimi che influenzano la mente, ma non possono essere scacciati dai chierici e non vengono danneggiati dall'acqua sacra.

Nel quadretto contrassegnato dalla lettera T si trova il corpo del chierico malvagio, ormai ridotto a un cadavere disseccato. Il master deve incoraggiare le paure dei PG se questi temono che sia un non morto, anche se in realtà lo sfortunato sacerdote è realmente morto stecchito.

Tuttavia, i suoi possedimenti sono ancora intatti e consistono in una cotta di maglia, un elmetto di buona fattura, una **mazza +1, +3 contro le creature legali**, un simbolo sacro che lo identifica come seguace degli dei malvagi, una borsa da cintura contenente 250 mo in monete di diverso taglio e uno zaino con il normale equipaggiamento da avventuriero. La patina del tempo e uno spesso strato di polvere ricoprono ogni cosa, e hanno reso inutilizzabile lo zaino e tutto il suo contenuto, ma il resto dell'equipaggiamento può essere adoperato senza problemi.

Unica eccezione è la mazza incantata. Se viene toccata da creature legali genera una scarica elettrica che infligge alla vittima 3d6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette. Nelle mani di una creatura neutrale, l'arma è una "semplice" mazza +1, mentre nelle mani di un caotico sfrutta appieno tutti i suoi poteri.

Se i PG hanno usato il fuoco per disfarsi delle ragnatele, nel quadretto indicato con la T trovano invece soltanto un ammasso di resti fumanti e alcuni oggetti di metallo talmente contorti da essere irriconoscibili.

L8. Il crocevia delle iscrizioni

Siete all'ennesimo crocevia di questo labirinto sotterraneo, quando vi accorgete di qualcosa di inusuale riguardo al luogo in cui vi trovate. Difatti al di sopra di ogni galleria è scolpita rozzamente sulla superficie di pietra una parola in una lingua sconosciuta.

Il corridoio che si dirige verso nord è marcato "Regebn", sopra quello in direzione est è incisa la parola "Spinngew", quello che va a sud è segnato come "Pilzlz" e quello verso ovest porta impressa la dicitura "Volker".

A parte queste inusuali iscrizioni, non sembra esserci nient'altro di strano nel crocevia o nei corridoi che si dipartono da esso.

Le rozze parole di avvertimento sono state scarabocchiate qualche tempo fa da uno dei cavernicoli che vivono nelle aree L9, L10 e L11. Il loro significato, nella rozza lingua delle primitive creature, è il seguente:

- **“Regebn”** (tunnel nord) significa “arcobaleno” e fa riferimento alla cascata dai colori dell’iride dell’area L12.
- **“Spinnew”** (tunnel est) significa “ragnatela” e fa riferimento ai tunnel invasi dalle ragnatele che danno accesso all’area L7.
- **“Pilz”** (tunnel sud) significa “funghi” e fa riferimento ai grandi funghi commestibili che crescono nell’area L1.
- **“Volker”** (tunnel ovest) significa “tribù” e fa riferimento al clan di cavernicoli delle ombre delle aree L9, L10 e L11.

Un personaggio che riesce a leggere la lingua dei cavernicoli (cosa molto improbabile) o un incantesimo di *lettura dei linguaggi* possono rivelare la mera traduzione delle parole, anche se il loro significato intrinseco rimane nascosto. Ovviamente, se i PG hanno già visitato alcune delle aree cui i termini fanno riferimento, potrebbero interpretare correttamente le indicazioni lasciate dai cavernicoli delle ombre.

Note generali sulle aree L9, L10 e L11

Queste tre caverne sono la dimora di un piccolo clan di una particolare razza di uomini primitivi, i cavernicoli delle ombre, così chiamati per la loro indole malvagia e per l’abilità di mimetizzarsi con l’ambiente circostante e rendersi invisibili agli occhi degli estranei.

Un tempo il clan prosperava nella zona e viveva anche in superficie, ma l’avvento della tribù gnoll del Grande Sciacallo lo ha costretto a ritirarsi nelle profondità del sottosuolo. Dopo lunghe battaglie, gli gnoll hanno sconfitto i cavernicoli e li hanno obbligati a rifugiarsi in questa zona, infliggendogli gravissime perdite che hanno letteralmente decimato la già non numerosa tribù.

Guidati dal proprio capoclan, i cavernicoli si sono stabiliti nel complesso sotterraneo, continuando a nutrirsi di pesci e funghi giganti e dissetandosi con l’acqua della pozza dell’area L5. Le insidie delle altre creature del labirinto e le malsane condizioni delle caverne hanno falcidiato ulteriormente la tribù, tanto che persino lo stesso capoclan ha trovato la morte nelle caverne. Il suo cranio giace attualmente tra i tesori e le reliquie tribali sull’isola (area L6, buca b).

Oggi, a qualche anno di distanza dalla cacciata dalla superficie, della tribù rimangono gli ultimi superstiti, decisi a tutto pur di prolungare il più a lungo possibile la propria sopravvivenza. Soltanto i più forti sono ancora in vita e al momento i resti della tribù sono composti da un manipolo di guerrieri, un signore delle fiamme (uno stregone in grado di lanciare gli incantesimi dei maghi) e un paio di femmine. Non ci sono bambini e la tribù sembra perciò destinata a un declino inesorabile.

L9. La caverna dei guerrieri

Qualche metro prima di giungere alla caverna, nel punto marcato con l’asterisco sulla mappa L, i PG iniziano a sentire una puzza orrenda di escrementi e di selvatico. Una tenue luce giunge dall’area L9, filtrando attraverso la grande pelle di animale che copre l’imbocco della grotta.

Se i PG continuano ad avvicinarsi, i cavernicoli si accorgono della loro presenza a meno che il gruppo non riesca a muoversi senza fare alcun rumore e nella completa oscurità. Nel caso in cui gli avventurieri entrano (o sbirciano) senza mettere in allarme i cavernicoli, il master deve leggere la seguente descrizione:

Un piccolo falò acceso nel centro della grotta e circondato da un cerchio di pietre illumina una rozza caverna col pavimento coperto di paglia e stracci. Un telo di pelle simile a quello appeso all’ingresso da cui state guardando la scena pende dalla parete di fronte a voi. All’interno ci sono quattro grossi umani dall’aspetto irsuto e selvaggio, in tutto e per tutto simili agli abitanti preistorici delle caverne. Vestono con pezzi di pelle che ne coprono le parti intime e per il resto sono completamente nudi, mettendo in risalto una muscolatura possente nonostante la tozza corporatura. I visi sono sgraziati e schiacciati, con grandi nasi piatti, zigomi pronunciati e grosse mascelle. I capelli sono impastati di fango e rametti, e gli occhi vacui non brillano certo per intelligenza. Ognuno degli uomini porta una lancia di legno con la punta di selce e una rozza ascia con la testa di pietra. I quattro sembrano intenti ad accapigliarsi per il possesso di un grosso pesce crudo.

Se invece i PG mettono in allarme i cavernicoli, questi si preparano a riceverli come si deve. Il master deve leggere la seguente descrizione quando i PG danno un’occhiata alla stanza:

Un piccolo falò acceso nel centro della grotta e circondato da un cerchio di pietre illumina una rozza caverna col pavimento coperto di paglia e stracci. Un telo di pelle simile a quello appeso all’ingresso da cui state guardando la scena pende dalla parete di fronte a voi. Per il resto l’ambiente è completamente vuoto.

Utilizzando i propri poteri di camuffamento, i cavernicoli si nascondono all’interno della grotta e colpiscono gli avventurieri non appena il gruppo fa il suo ingresso nella caverna. L’attacco avviene di sorpresa, per cui gode di un bonus di +4 al tiro per colpire e infligge ferite raddoppiate. Dopo il primo colpo i mostri ritornano visibili e il combattimento prosegue normalmente.

Cavernicoli delle ombre (4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 28, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d6+2 (ascia), 1d6+2 (lancia), TS G4, Mor 12, PX 135].

Il caos derivato dal combattimento allerta automaticamente i cavernicoli delle aree L10 e L11, che saranno così pronti a ricevere i nuovi visitatori. I guerrieri sono qui per difendere l’ingresso alle altre caverne e combattono fino alla morte. Se i PG si danno alla fuga, i cavernicoli non li inseguono oltre il

crocevia dell'area L8, ma continuano a tenere gli occhi bene aperti per molti giorni a venire.

L10. La sala grande

Entrate in una caverna dalle dimensioni leggermente maggiori rispetto alla precedente. Anche qui il pavimento è coperto di paglia e stracci, e il fetore che emana dal luogo è persino maggiore di quello già insopportabile dell'antro precedente.

Alcune rozze ciotole sono ammassate in un angolo, assieme a un grosso recipiente di pietra pieno d'acqua. Avanzi di cibo, principalmente resti di pesce e parti di funghi, sono sparsi alla rinfusa per tutta la grotta. Una grossolana zattera fatta con i gambi di funghi giganti legati tra loro con strisce di cuoio è appoggiata alla parete est, a fianco di due remi anch'essi modellati dai gambi di due enormi funghi.

Una tenda di pelle di animale pende dalla parete di fronte a voi, coprendo l'accesso a un'ulteriore parte del complesso di caverne.

Nella sala grande dimorano abitualmente le due femmine e altri sei guerrieri, che si sono resi invisibili per cogliere di sorpresa gli avventurieri. Non appena il gruppo entra nella caverna, i cavernicoli attaccano di sorpresa, ottenendo un bonus di +4 al tiro per colpire e infliggendo ferite raddoppiate.

Contemporaneamente, il signore delle fiamme balza fuori dall'area L11 pronto a bersagliare i nemici coi suoi incantesimi, anche se può attaccare soltanto a partire dal round seguente a quello dell'attacco a sorpresa. Si distingue dagli altri cavernicoli delle ombre perché ha il corpo dipinto con una sgargiante tintura color ocra rossa, ricavata da una miscela naturale di funghi giganti e polvere di roccia.

Cavernicoli delle ombre (6) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 28, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d6+2 (ascia), 1d6+2 (lancia), TS G4, Mor 12, PX 135].

Cavernicoli delle ombre femmine (2) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 2, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6+2 (ascia o lancia), TS G2, Mor 12, PX 29].

Signore delle fiamme (mago del 2° livello) **(1)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 8, DV 2, pf 14, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6+2 (arma) o incantesimo, TS M2, Mor 12, PX 38].

Incantesimi (2): 1° livello: *dardo incantato*, *luce*.

Equipaggiamento: è armato con un'ascia di pietra e ha una **bacchetta delle palle di fuoco** (con 6 cariche rimaste) fatta di avorio intarsiato e attivabile con la parola di comando "Arshtrak", che è incisa sull'impugnatura.

I cavernicoli combattono fino alla morte per scacciare i PG dalle proprie grotte, anche se non inseguono gli avventurieri in fuga oltre il crocevia dell'area L8. Se il gruppo offre ai mostri la possibilità di arrendersi promettendo loro di risparmiargli la vita, i cavernicoli accettano e sono disposti a sacrificare tutti i tesori custoditi nell'area L6, eccezion fatta per il teschio del capoclan conservato nella buca b.

L11. L'antro del signore delle fiamme

In questa piccola caverna il pavimento e le pareti sono interamente colorate con una tintura rossastra e tutto l'arredamento consiste in una minuscola stuoia di vimini posta al centro della grotta.

Un sacco di cuoio, accuratamente posato nell'angolo più lontano dell'alloggio, è chiuso con un laccio di pelle anch'esso colorato con l'onnipresente miscela di ocra rossa.

In questa caverna dimora il signore delle fiamme, capo spirituale della tribù e custode delle ossa del capoclan, che sono riposte nel sacchetto di cuoio.

Nella stanza non c'è altro di interessante, dato che tutti i tesori e le reliquie del clan sono nascoste sull'isola (area L6).

L12. La grotta dell'arcobaleno

Entrate in un'enorme grotta, la più grande che avete finora incontrato nel complesso sotterraneo, con le pareti che risplendono di migliaia di luccicanti cristalli trasparenti, che riflettono la luce delle torce amplificandola all'inverosimile.

L'alto soffitto, almeno una trentina di metri, e il pavimento roccioso sono coperti di stalattiti e stalagmiti, che spuntano dovunque come fiori di pietra, rendendo difficoltoso persino muoversi all'interno della grotta.

Nella parete settentrionale c'è una piccola pozza di acqua meravigliosamente colorata con tutti i colori dell'iride, alimentata da una cascatella che scende rumorosamente dalla parete scoscesa. All'inizio l'acqua della cascata è limpida, ma mentre precipita verso il basso tocca in sequenza una serie di vene di cristalli colorati, che la impregnano di tutti i colori dell'arcobaleno.

È uno spettacolo davvero unico, che vi mozza il fiato e vi affascina straordinariamente. Lo scroscio dell'acqua rallegra le vostre orecchie e vi riempie di un inspiegabile senso di intima felicità, come se la gioia stessa provenisse dalla pozza iridescente.

Il master deve lasciar gongolare per qualche attimo gli avventurieri, descrivendogli il senso di sollievo e pacatezza che provano nell'osservare la cascata multicolore, prima di leggere bruscamente il testo che segue:

D'improvviso un rumore di pietra che scricchiola e stride alle vostre spalle vi fa girare di scatto, e il senso di gioia e pace vi viene strappato via dall'anima mentre un obbrobrio di roccia vivente si stacca da un recesso della caverna e carica uggolando nella vostra direzione.

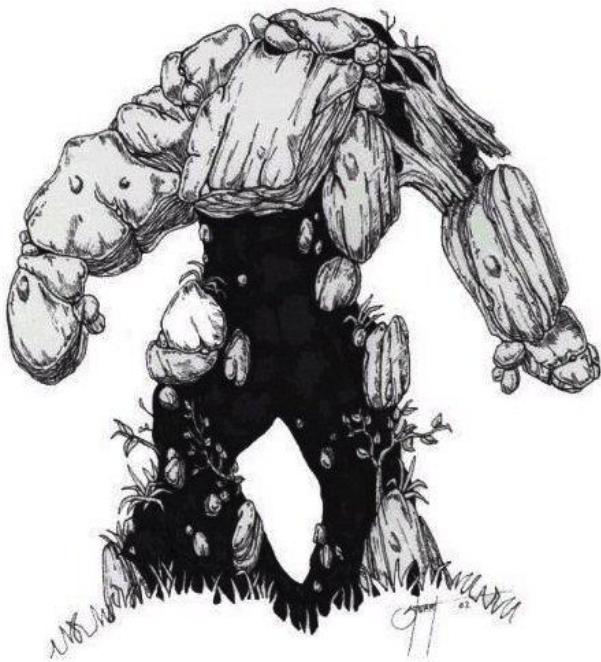
Nella nicchia indicata con la lettera B, il guardiano della grotta dell'arcobaleno si anima per scacciare gli intrusi. Questa creatura millenaria è stata creata dalla stessa magia naturale che ha dato origine alle cascate e alla pozza iridescente con il solo compito di allontanare qualsiasi estraneo da questa grotta incantata.

Il mostro ha l'aspetto di un gigantesco umanoide di roccia alto 5 m, formato di piccole pietre ed escrescenze rocciose, con un'apertura muggiante in mezzo a quello che dovrebbe essere il viso. Il guardiano ritorna alla quiete se tutti i PG lasciano la caverna e non tenta minimamente di inseguirli fuori dall'area L12. Se viene sconfitto crolla pesantemente a

terra disgregandosi, solo per riformarsi ancora nel punto B dopo 1d6 turni.

Guardiano di roccia (1) [All N, Mov 72 m (24 m), CA 0, DV 20, pf 125, tpcCA0 7, Att 3 in mischia o 2 a distanza, Fer 3d10/3d10 (pugni), 6d6 (morso) o 3d6/3d6 (rocce), TS G10, Mor 12, PX 4.250].

Nel combattimento a distanza, può scagliare fino a due pietre o stalattiti per round contro i nemici, con una gittata di 30/60/90 m. In mischia, se colpisce nello stesso round con entrambi i pugni un singolo avversario, infligge alla vittima un colpo che causa 5d6 ferite supplementari. Se il tiro per colpire con il morso ottiene un risultato naturale non modificato di 20, la vittima deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro morte per evitare di essere decapitata. Può essere ferito soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore. È immune ai gas, ai veleni, alla paralisi ed a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente. Le ferite inflitte dagli incantesimi vengono automaticamente dimezzate e inoltre il guardiano è immune ai danni causati da fuoco, freddo ed elettricità di qualsiasi origine. Gli attacchi con armi da punta infliggono soltanto 1 ferita, quelli con armi da taglio solo ¼ del normale danno, mentre quelli con armi contundenti hanno efficacia normale.



I PG non devono necessariamente sconfiggere questo mostruoso avversario, che presumibilmente si dovrebbe rivelare troppo potente per loro. Possono invece semplicemente cercare di fuggire, magari dopo qualche round di combattimento infruttuoso, imboccando il tunnel dietro la cascata. Per scoprirlo, un personaggio può esplorare la caverna oppure, se non sta cercando attivamente una via di fuga, ha comunque una possibilità di 1 su 1d6 (1-2 per elfi, gnomi, mezzelfi e nani) di notare il

passaggio. Il tiro va ripetuto per ogni round di permanenza nella caverna, anche se il PG è impegnato in combattimento o in altre attività.

La pozza e la cascata iridescenti sono ovviamente incantate, ma la loro acqua non ha alcun effetto se viene bevuta o se qualcuno si bagna in essa. Anche i magici cristalli che colorano le acque non hanno particolari qualità magiche utili ai PG. Se i cristalli colorati vengono portati fuori dalla caverna si sbriciolano alla luce del sole, mentre l'acqua iridescente si tramuta in normalissima acqua incolore.

I cristalli trasparenti sulle pareti possono essere estratti se si hanno gli attrezzi adatti, ma ciò richiede un lavoro piuttosto lungo e faticoso. In un'ora di lavoro (6 turni) un personaggio adeguatamente equipaggiato può estrarre 1d6+4 cristalli di roccia ognuno dei quali può essere venduto, a seconda della grandezza, della forma e del grado di purezza, per la cifra di 1d4+1x10 mo. Ci sono abbastanza cristalli da poter avviare una miniera, ma la minaccia del guardiano di roccia dovrebbe essere sufficiente a distogliere gli avventurieri da questo proposito.

Se i PG esplorano la caverna, notano che dietro alla cascata iridescente c'è uno stretto tunnel del diametro di circa 2 m che si inerpica gradatamente verso l'alto. È questa l'unica via d'uscita dal labirinto sotterraneo e conduce gli avventurieri, dopo un'estenuante arrampicata sotterranea di molte ore, fino a un picco qualche chilometro a sud dell'ansa del fiume dove crescono le alghe argravie. Sulla mappa F, il luogo esatto si trova alle estreme propaggini delle montagne, poco a est dell'area A.

Uscire dalle caverne

Tornati in superficie gli avventurieri devono innanzitutto orientarsi. Per fortuna il corso del fiume Medevska li aiuta non poco e dopo qualche tempo sono in grado di ritrovare la via per l'ansa del fiume in cui crescono le alghe (area A) e quindi per il villaggio dei boscaioli (area B) dove si trova il mercante Luides.

Il master può decidere di far giocare il viaggio, ma si consiglia di non vessare ulteriormente il gruppo di avventurieri con incontri casuali che potrebbero rivelarsi, a questo punto dell'avventura, letali per molti dei PG.

IL RITORNO A CASA

Questa sezione conclude l'avventura e presuppone che i PG abbiano ancora la volontà di aiutare Luides e mantenere i patti presi con lui all'inizio del viaggio.

La prima cosa da fare una volta tornati in superficie è quella di assicurarsi che il carro, pur avendo bisogno di una bella risistemata, sia ancora dove gli gnoll lo avevano lasciato dopo l'attacco, cioè sulla piccola radura di fronte all'ansa del fiume dove crescono le preziose alghe.

La banda di predoni ha rovistato tra i pacchi di alghe senza trovare alcunché di prezioso e, a parte dover di nuovo imballare tutto e ricaricare il carro, i PG hanno ben poche difficoltà nel riportare la situazione alla normalità.

Una volta constatato che è tutto a posto, gli avventurieri devono dirigersi verso il villaggio dei boscaioli per recuperare il mercante e tornare con lui a riparare il carro, acquistando il materiale necessario dai taglialegna (ovviamente a spese di Luides, che non fa comunque storie

per saldare il conto). Se nessuno dei personaggi è in grado di risistemare il carro, il mercante a malincuore porta con sé un paio di boscaioli per fare il lavoro di carpenteria.

Anche gli animali che trainavano il carro, uccisi nel corso dell'attacco degli gnoll, sono rimpiazzati acquistandoli a caro prezzo dai taglialegna. Nessuno al villaggio è però in grado di sistemare eventuali ammaccature o danni alle armi e alle armature dei PG, non essendoci un armaiolo, né tanto meno di guarire eventuali malattie che affliggono gli avventurieri.

Nel giro di un paio di giorni al massimo la carovana è pronta a tornare verso Sevrònia seguendo la via percorsa all'andata. Ancora una volta il master deve consultare le tabelle degli incontri erranti riportate in precedenza nell'avventura.

Conclusione

Una volta giunti a Sevrònia, Luides raddoppia la paga promessa inizialmente ai PG, spiegando che la somma extra è un suo omaggio personale agli avventurieri per i tanti pericoli corsi, per la fedeltà dimostrata e per il disturbo che si sono presi nel risolvere una situazione molto più intricata del previsto.

A suo modo, persino lo scaltro mercante sa essere giusto e generoso con chi gli rende ottimi servizi, come appunto hanno appena fatto i PG. D'altronde la vendita delle alghe lo ripagherà di tutte le spese e i sacrifici fatti: il buon Luides avrà il suo tornaconto economico e una bella sommetta di monete d'oro ingrasserà le sue già pingui tasche.

Gli avventurieri vengono invitati dal mercante a una cena esclusivamente a base delle famose alghe e possono così gustare le prelibatezze gastronomiche che sono costate loro tanti rischi e tanta fatica.

Ulteriori avventure

Una volta ritemperati dalle fatiche, gli avventurieri potrebbero voler proseguire il filone aperto da questa missione. Alcuni spunti per avventure future sono i seguenti:

- Il gruppo continua a servire Luides come scorta nei suoi viaggi alla ricerca delle alghe, guadagnando un discreto gruzzolo nel giro di pochi mesi. Altri pericoli che minacciano le alghe potrebbero essere una banda di malviventi interessata a inserirsi nel proficuo commercio, un drago rosso che vive sulle montagne vicine alla Medevska o altre creature e mostri selvaggi.
- Gli avventurieri vogliono vendicarsi dell'affronto subito per mano del Grande Sciacallo e della sua orda di gnoll, perciò ritornano al campo della tribù per esigere vendetta. Spetta al master definire i dettagli dell'incontro, avvalendosi delle statistiche già riportate all'interno dell'avventura. In alternativa, un esponente del governo del Feudo di Garòvia potrebbe incaricarli di ripulire la zona delle Colline Gialle dalla tribù, che si fa sempre più pericolosa per la sicurezza di quella parte del territorio.
- Gli avventurieri sono interessati a esplorare più a fondo il labirinto sotterraneo e organizzano una spedizione

appositamente a tale scopo, magari con l'intenzione di sfruttare il giacimento di cristalli all'interno della grotta dell'arcobaleno. Questo scenario potrebbe essere il seguito di quello precedente finalizzato all'eliminazione dell'orda degli gnoll.

- Gli avventurieri potrebbero decidere di far concorrenza a Luides nel commercio delle alghe, tentando di recarsi da soli nel luogo in cui crescono. Oltre ad essere un'azione non propriamente legale, questo comportamento potrebbe generare vendette da parte del mercante nei confronti dei PG (magari assumendo altri avventurieri per portare a termine il lavoro sporco) e persino la fine del proficuo commercio delle alghe a causa del troppo sfruttamento, come spiegato nella sezione "Un incidente di percorso".

Assegnazione dei punti esperienza

Oltre ai PX guadagnati nel corso dell'avventura, il master può assegnare un premio massimo di ulteriori 10.000 PX da dividere tra gli avventurieri nel caso in cui questi completino con successo l'avventura e rispettino i patti con mercante.

In caso contrario, il master dovrebbe diminuire drasticamente il numero di punti esperienza supplementari assegnati al gruppo per aver completato l'avventura con successo, o addirittura non assegnare alcun PX aggiuntivo oltre a quelli guadagnati nel corso del gioco.

NUOVI MOSTRI

Cavernicolo delle ombre

Num. mostri:	1d8 (1d3x10)
Allineamento:	caotico
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 (ascia, lancia)
Ferite:	1d6+2/1d6+2
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	135

I cavernicoli delle ombre sono una particolare sottorazza di uomini primitivi, così chiamati per la loro indole malvagia e per l'abilità di mimetizzarsi con l'ambiente circostante e rendersi invisibili agli occhi degli estranei.

Sono grossi umani dall'aspetto irsuto e selvaggio, in tutto e per tutto simili agli abitanti preistorici delle caverne. Vestono con pezzi di pelle che ne coprono le parti intime e per il resto sono completamente nudi, mettendo in risalto una muscolatura possente nonostante la tozza corporatura. I visi sono sgraziati e schiacciati, con grandi nasi piatti, zigomi pronunciati e grosse mascelle. I capelli sono impastati di fango e rametti, e gli occhi vacui non brillano certo per intelligenza.

Sono generalmente armati con una lancia di legno con la punta di selce e una rozza ascia di pietra. I guerrieri sono in grado di combattere contemporaneamente con un'arma in

ogni mano, attaccando simultaneamente con entrambe senza alcuna penalità.

I cavernicoli delle ombre possono mimetizzarsi con l'ambiente circostante se rimangono completamente immobili per almeno un round. Questa abilità non può essere utilizzata in combattimento.

In ogni tribù i membri sono per i 2/3 maschi, mentre il resto del clan è diviso tra femmine e bambini. Un capoclan con 8 DV è alla guida della tribù e si avvale dei servigi di un signore delle fiamme, in grado di lanciare incantesimi come un mago del 1° o 2° livello.

Guardiano di roccia

Num. mostri:	0 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	72 m (24 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	20
Attacchi:	3 in mischia (2 pugni, morso) o 2 a distanza (rocce)
Ferite:	3d10/3d10/6d6 o 3d6/3d6
Tiri salvezza:	G10
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	4.250

Questa creatura millenaria è stata creata dalla stessa magia naturale che ha dato origine alle cascate e alla pozza iridescente con il solo compito di allontanare qualsiasi intruso dalla magica grotta dell'arcobaleno. Il guardiano si anima non appena qualcuno mette piede nella grotta e non la lascia mai, nemmeno per inseguire un profanatore.

Il mostro ha l'aspetto di un gigantesco umanoide di roccia alto 5 m, formato di piccole pietre ed escrescenze rocciose, con un'apertura mugghiante in mezzo a quello che dovrebbe essere il viso. Se viene sconfitto crolla pesantemente a terra disgregandosi, solo per riformarsi ancora nella grotta dell'arcobaleno dopo 1d6 turni.

Nel combattimento a distanza, il guardiano di roccia può scagliare fino a due pietre o stalattiti per round contro i nemici, con una gittata di 30/60/90 m. In mischia, se colpisce nello stesso round con entrambi i pugni un singolo avversario, infligge alla vittima un colpo che causa 5d6 ferite supplementari. Se il tiro per colpire con il morso ottiene un risultato naturale non modificato di 20, la vittima deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro morte per evitare di essere decapitata.

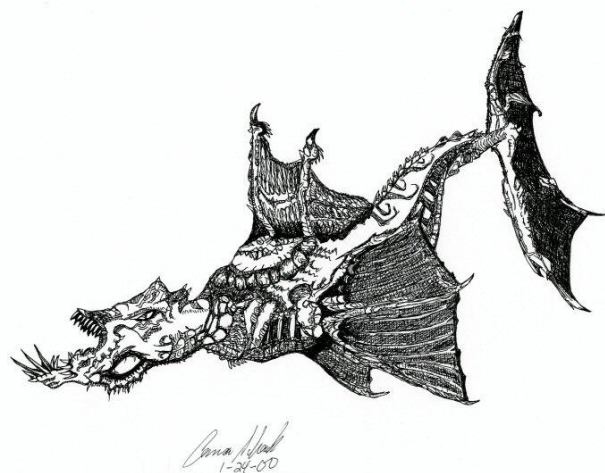
Il mostro può essere ferito soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore. È immune ai gas, ai veleni, alla paralisi ed a tutti gli incantesimi ed effetti che influenzano la mente. Le ferite inflitte dagli incantesimi vengono automaticamente dimezzate e inoltre il guardiano è immune ai danni causati da fuoco, freddo ed elettricità di qualsiasi origine. Gli attacchi con armi da punta infliggono soltanto 1 ferita, quelli con armi da taglio solo ¼ del normale danno, mentre quelli con armi contundenti hanno efficacia normale. Si tratta di una creatura unica, che può essere incontrata soltanto all'interno della grotta dell'arcobaleno.

Piranha albino

Num. mostri:	0 (1 sciame)
Allineamento:	caotico
Movimento:	nuoto 26 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	8
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G4
Morale:	11
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.160

Questa particolare specie, che può essere trovata soltanto in ambienti sotterranei chiusi e privi di luce, è voracissima e carnivora. Si tratta di un abominevole incrocio tra i famelici predatori tropicali e i pesci ciechi che vivono nelle profondità delle caverne sotterranee.

I piranha albini sono lunghi circa 20 cm, hanno il corpo completamente bianco, schiacciato lateralmente, e grossi occhi ciechi anch'essi biancastri, ma la bocca è sproporzionatamente grande e irta di acuminate zanne triangolari. I pesci si orientano grazie ad un particolare sistema simile al radar dei pipistrelli, che funziona soltanto nell'acqua e permette loro di muoversi e combattere senza alcuna penalità.



Nell'acqua si spostano in sciame compatti, come una massa ribollente che si muove velocemente. Ogni sciame colpisce e danneggia automaticamente tutti coloro che si trovano in una zona di 9x9x9 m. Le creature senza armatura (o con CA naturale di 6 o peggiore) subiscono un danno di 8 ferite per round, mentre quelle che indossano armature (o con CA naturale di 5 o migliore) subiscono un danno di 4 ferite per round.

Per uccidere lo sciame occorre infliggergli in un singolo round almeno metà dei suoi punti ferita, altrimenti si considera che i piranha albini siano riusciti a schivare il colpo e non abbiano subito alcun danno effettivo.

Ragno del contagio

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	caotico
Movimento:	18 m (6 m) ragnatela 36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	2d6 + malattia
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	65

Questi grossi ragni non morti hanno la dimensione approssimativa di un pony e il corpo nero e peloso, ricoperto da uno spesso strato di polvere. Le zampe sono lunghe e irsute, il ventre gonfio, dalle mascelle spuntano delle zanne aguzze e due grappoli di occhi opachi e senza vita guardano fissamente nel nulla.

I ragni del contagio sono in grado di infettare le vittime con un'orrenda malattia che le porta alla morte nel volgere di qualche giorno. Chi viene morsiato da uno di questi mostri deve effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure subisce degli effetti simili a quelli dell'incantesimo *causa malattia*. Inoltre, quando tessono le proprie ragnatele, i mostri le disseminano di un pulviscolo nocivo che ha gli stessi effetti del morso ed è simile a della normale polvere, tanto che le ragnatele appaiono soltanto come impregnate di sporcizia e inutilizzate da molto tempo. Ogni sezione di ragnatela di 3 m contiene una dose di polvere velenosa in grado di infettare coloro che la toccano e tutti quelli nel raggio di 1,5 metri.

Queste creature sono spesso create da chierici malvagi come sentinelle di tombe, reliquie e tesori. Sono abbastanza rare, dato che occorre un grande potere per riportarle in vita e devono essere realizzate animando con rituali blasfemi i cadaveri di ragni giganti.

I ragni del contagio possono essere feriti soltanto dalle armi magiche con un bonus di +2 o superiore. Inoltre, solo metà del normale danno dalle armi da taglio, ¼ da quelle

contundenti e nessuna ferita da quelle da punta.

Come tutti i non morti, sono immuni ai veleni e agli incantesimi che influenzano la mente, ma non possono essere scacciati dai chierici e non vengono danneggiati dell'acqua sacra.

Vipera di pietra

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

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

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

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

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

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

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

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

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

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

END OF LICENSE

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

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

Cover art copyright Tuomas Salmela, used with permission: <https://themurling.artstation.com/>.

Some artwork copyright Alex Iglesias, Anna Schenk: lunar_hawk@hotmail.com, David Lewis Johnson, Miguel Santos, Ro: <http://redro.deviantart.com/>, Stuart Gormley, William McAusland, used with permission.

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

CHDDX2 Alghie Rosso Sangue, copyright 2016 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. 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