

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Mille Anni nella Prigione di Rame
di Stefano Lorenzi



Copertina: ArtsyBee
Illustrazioni: David Lewis Johnson,
William McAusland
Mappe: Stefano Lorenzi
Grafica: Chimerae Hobby Group

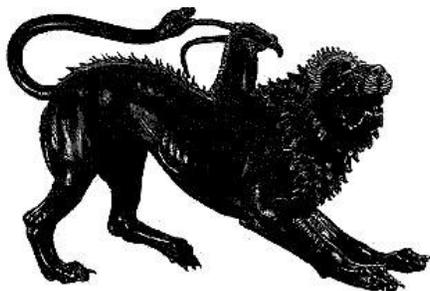
Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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.

© 2019 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX5 - 1ª Edizione - Giugno 2019

INDICE

Introduzione	4
L'inganno sacrilego	4
Ambientazione per i PG	6
Viaggio in mare per l'arcipelago	6
L'isola di Tama, incontro con Frida	9
L'isola di Gulda	10
Cosa possono fare i PG?	10
Abash libero!	12
Conclusione	12
I "cattivi" dell'avventura	13
Nuovi mostri	15
Mappa delle Isole Shalazoa	5

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

Per giocare questo modulo non vi sono restrizioni all’allineamento dei personaggi, anche se è chiaro che un gruppo tendenzialmente legale o neutrale porterà a termine la missione secondo la trama proposta, mentre PG di altri allineamenti potranno cacciarsi in grossi guai. L’avventura può essere giocata come parte di una campagna oppure come episodio a sé stante.

La storia si svolge in un mare temperato-freddo e su un piccolo arcipelago dove si estrae il rame da importanti e ricchi giacimenti; i mesi invernali rendono inospitale la zona e pericoloso il viaggio per mare... le isole invece riservano ai PG difficili scelte per riportare a casa la pelle.

L’INGANNO SACRILEGO

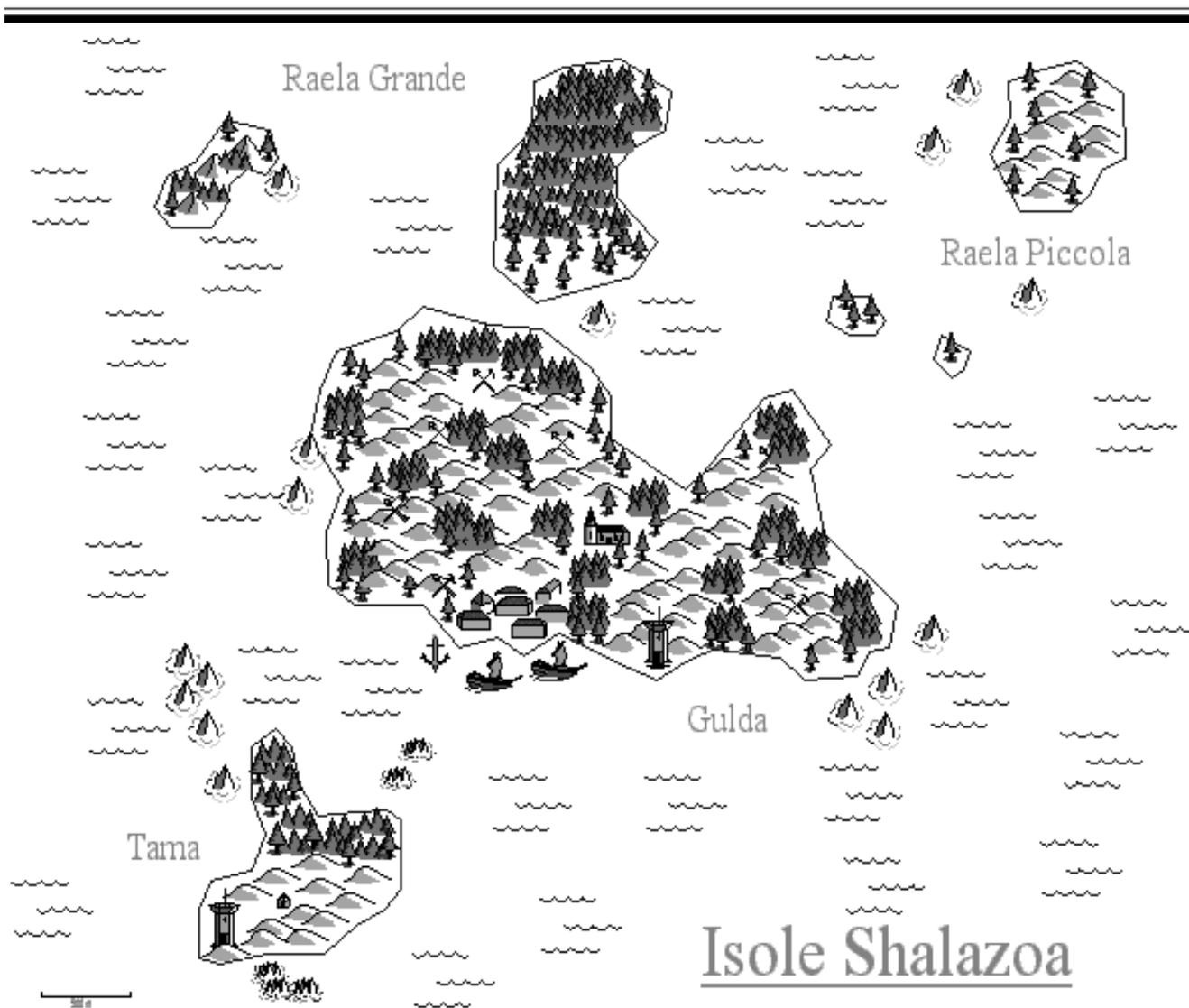
Dalguilnyerlondabash è un potente genio delle acque, un marid, una nobile e temuta creatura degli abissi. Il suo nome, nell’idioma dei geni, significa “Colui che ruggisce fra le onde” ed è difficilmente pronunciabile dalla lingua degli uomini, così in questa avventura viene sempre chiamato “Abash”. La sua origine è il fondo dell’oceano, nella città dei marid sconosciuta al genere umano, a una profondità dove il sole non penetra, in un abisso dalle ignote morfologie...

Abash fu convocato in superficie da un mago dei tempi antichi conosciuto come Lontmart “dai cento Demoni”, un potente artefice che richiamò il genio dalla sua dimora sottomarina e lo obbligò a servirlo per i suoi scopi. Abash, con le sue arti, aiutò Lontmart a sconfiggere i suoi nemici in un’epica battaglia navale.

Terminato vittoriosamente lo scontro, Lontmart scoprì che, se avesse liberato il genio, quest’ultimo lo avrebbe perseguitato per ogni mare assieme ai suoi pari, per vendicarsi di aver dovuto obbedire a un misero umano. Alla fine sarebbe riuscito a uccidere il suo convocatore: i geni, infatti, si arrabbiano moltissimo quando vengono costretti a servire qualcuno contro voglia, senza considerare il loro millenario disprezzo per le creature che abitano in superficie, soprattutto gli umani.

Da parte sua, Lontmart non poteva eliminare Abash finché era sotto il suo controllo e non si ribellava, altrimenti sarebbe venuto meno ai sacri vincoli dei maghi convocatori e avrebbe perso per sempre i suoi poteri.

Quindi decise di giocare un brutto tiro al potente signore dei mari, stuzzicandolo nell’orgoglio e nella presunzione affinché, nel momento in cui fosse stato liberato, avrebbe



tentato in primo luogo di attaccare il mago da solo, senza aiuto. Anche così, nell'acqua il genio era più forte di Lontmart, ma il convocatore riuscì a farsi seguire fino all'isola di Raela Piccola, nell'arcipelago di Shalazoa. Lì, attraverso un canale artificiale, si fece incalzare dal marid fino a una grotta sottomarina, nel cuore di una montagna, isolando poi il suo avversario all'interno della caverna provocando una frana che ostruì completamente lo sbocco verso il cunicolo che portava al mare.

Lontmart aveva predisposto le cose in modo che il genio, intrappolato nella montagna, fosse circondato dal rame (le rocce della grotta sono di colore verde proprio perchè ricchissime di tale metallo), per cui Abash non poté in alcun modo allontanarsi dalla sua "cella". È infatti noto agli studiosi di cose magiche che i marid sono in qualche modo "allergici" al rame, dal quale ricevono solo fastidio e dolore (vedi la sezione nuovi mostri per ulteriori dettagli).

Così Abash rimase nella sua prigione di rame per secoli, impotente, covando e alimentando il suo odio verso la razza umana, giurando di vendicarsi su quegli insetti non appena possibile...

Una circostanza fortunata (per Abash)

Un giorno di circa tre mesi fa, Assek Basserino, un ufficiale minerario della Compagnia Ducale del Rame che si trovava a Gulda per lavoro, si fece accompagnare da alcuni minatori locali sulla vicina isola di Raela Piccola, per esaminarne la consistenza rocciosa in previsione di un possibile, nuovo sfruttamento minerario.

L'isola è sempre stata disabitata, visto che gli accessi sono difficili ed è completamente ricoperta di arbusti e roveti: ci vivono solo gli uccelli.

L'uomo, un ambizioso ufficiale confinato su queste isole dimenticate, voleva far carriera e diventare un pezzo grosso della Compagnia Ducale del Rame. Puntigliosamente, Basserino esaminò con cura ogni anfratto possibile, tornando sull'isola più volte anche nei giorni successivi, finché non trovò una galleria naturale che penetrava nel suolo.

Il fisico minuto e sottile di Basserino gli consentì di infilarsi nei pertugi più stretti, dove altri non potevano passare, e di inoltrarsi a fondo nella grotta, avvicinandosi a un luogo per lui fatale: la prigione naturale in cui lo aspettava Abash, il genio del mare intrappolato lì secoli prima.

Abash si accorse della presenza dell'uomo, ma non volle spaventare quel miserabile essere che inoltrandosi nella galleria si avvicinava alla sua grotta, per cui progettò di farsi aiutare da questo misero terribile, creando i presupposti per essere liberato dall'esterno, attraverso il canale da cui era entrato.

La grotta di Abash era collegata alla lunga galleria sotterranea solo attraverso una sottile fenditura, in cui passava a stento l'aria.

Per il genio, strisciare fra le rocce piene di rame era un'agonia, ma lo doveva fare; era l'unica ipotesi di salvezza dopo tanti secoli... In alternativa, provare a trascinarsi fuori lungo la galleria era impensabile, sia per il troppo dolore e il pericolo causato dal contatto col rame, sia per l'ignota meta a cui sarebbe arrivato (le rocce dell'isola, lontano dal mare: per lui una zona mortale).

Abash divenne quindi gassoso, usando il suo potere magico, ed esplorò questa parte della galleria incontrando l'ignaro ufficiale e operando su di lui una *suggestione*. Lanciò il suo incantesimo su Assek Basserino, presentandosi come un signore del mare intrappolato da una frana, un essere benevolo che avrebbe ricompensato grandemente il suo salvatore, esaudendo qualsiasi suo desiderio e riportandogli dagli abissi il tesoro di qualche nave affondata.

Apprendere la storia di Assek, la situazione generale dell'arcipelago e suscitare nell'ignaro ufficiale i più biechi sentimenti di avidità e ambizione fu un gioco da ragazzi, visto che l'uomo era già una persona frustrata e infelice per carattere.

Abash creò (grazie alla sua abilità magica speciale) un bastone incantato, in cui trasferì alcuni suoi poteri, e lo donò a Basserino: l'oggetto avrebbe facilitato l'ufficiale nel compiere la missione per conto del genio, conferendogli capacità che prima nemmeno immaginava.

Il marid soggiogò il suo nuovo servo e si fece promettere che avrebbe dirottato ogni lavoro di scavo dalle miniere di Gulda alla costa di Raela Piccola, per creare una galleria che unisse il mare alla grotta in cui Abash era imprigionato, seguendo il percorso dell'originaria trappola di Lontmart ed eliminando le macerie crollate. E così si fece.

Il bastone magico che Basserino ora possedeva gli permise di imporre il proprio volere sull'isola, uccidendo gli altri ufficiali minerari, il borgomastro, il chierico locale e varie persone. Con i poteri del bastone egli tenne lontani dall'isola tutti gli scociatori e coloro che avrebbero potuto ostacolare il suo piano.

AMBIENTAZIONE PER I PG

L'inizio dell'avventura presuppone che i personaggi vengano in qualche modo assoldati dal duca di Thilsea per indagare su una misteriosa scomparsa di imbarcazioni. Per esempio, i PG possono essere scelti fra gli ufficiali del duca più validi o fra persone che lavorano per il nobile e che hanno dato prova di sé in passato. In alternativa, i personaggi possono essere arruolati in città o nei dintorni grazie alla fama di cui godono.

In questi giorni il duca di Thilsea è molto preoccupato per un fatto insolito capitato a un paio di sue imbarcazioni. È frequente, nei mesi invernali, che alcune località restino isolate a causa del maltempo, soprattutto l'arcipelago delle

Isole Shalazoa, poste a qualche giorno di navigazione dalla costa e appartenenti al Ducato.

Il tempo ora non è buono, ma nel periodo in cui sono avvenute le due misteriose sparizioni il cielo era sereno e il clima più mite. Quello che preoccupa il governante di questo stato è la scomparsa di due navi e la cessazione di ogni contatto con le Isole Shalazoa, importante centro minerario per l'estrazione del rame. Circa due mesi fa, una caravella era partita dalla capitale con un carico di cibo e di funzionari della Compagnia Ducale del Rame, diretta all'isola di Gulda, principale porto dell'arcipelago e punto di carico per i battelli che trasportano il verde minerale verso la terraferma. La periodica ispezione mineraria, accompagnata dal rifornimento di viveri e di altri beni, si perse nell'ignoto: la caravella non fece ritorno e nessuno ne seppe più nulla. Nelle settimane successive alcuni pescatori affermarono di non potersi avvicinare all'arcipelago perché nubi e nebbie lo nascondevano alla vista.

Non avendo alcuna notizia per molti giorni, la Compagnia inviò una seconda nave per verificare l'accaduto, una piccola galea armata con personale scelto e un mago a bordo. Non fece ritorno.

La questione ora inizia a preoccupare anche i regnanti e i nobili, che hanno deciso di ingaggiare una terza missione esplorativa, questa volta composta da avventurieri esperti nella navigazione e nelle varie discipline della magia, per risolvere il mistero delle due imbarcazioni scomparse.

Il duca mette a disposizione una delle sue robuste galee, munita di vele e rematori, ed armata di tutto punto.

La partenza della galea è fissata non appena il mare sarà praticabile (nei giorni precedenti c'è stata un po' di tempesta). Scopo della missione è quello di acquisire e comunicare al duca ogni informazione disponibile sull'attuale situazione dell'arcipelago e delle navi scomparse.

Mentre il duca mette a disposizione la galea, l'equipaggio e gli armamenti, la Compagnia Ducale del Rame offre una paga base di 500 mo per ogni PG impiegato nella missione, più una ricompensa di altre 1.000 mo a testa (per chi tornerà) se l'esito dell'impresa risolverà il mistero e permetterà alla Compagnia di riprendere il traffico di merci dall'Isola di Gulda alla terraferma.

Il master può aumentare questo compenso per adeguarlo ai suoi standard, ricordando però che la pericolosità dell'avventura è ignota e che la Compagnia non può valutarla in anticipo, per cui si terrà un po' bassa con le cifre.

I PG sono quindi arruolati e incaricati di risolvere il mistero, partendo appena possibile verso l'ignoto...

VIAGGIO IN MARE PER L'ARCIPELAGO

La galea è lunga 20 m e ha un equipaggio di 30 persone: 20 rematori (guerrieri del 1° livello), un timoniere (G2), un uomo al tamburo (G1), un nostromo (G3), un capitano (G7), due marinai esperti (G2) e quattro fanti di marina (G2). La nave ha una vela che può montare in caso di difficoltà e che può reggere un'andatura di 25 km/giorno. A remi la galea percorre normalmente 40 km/giorno. L'imbarcazione è armata con una catapulte media e due balliste grandi, oltre ad avere un poderoso rostro d'arrembaggio. Ha una resistenza al mare del 70%.

Se preferisce utilizzare il sistema classico invece di quello alternativo appena proposto, il master deve fare riferimento alle pp. 55-58 del regolamento di *Labyrinth Lord™*. In tal caso, occorre stabilire se la galea sia grossa oppure sottile, e adattarne le statistiche e l'equipaggio di conseguenza.

È inverno, il mare è freddo (sui 9 °C) e incostante, il tempo è variabile e la galea parte di primo mattino. Normalmente per raggiungere l'arcipelago di Shalazoa e l'isola di Gulda si impiegano circa sei giorni (sono 230 km di tragitto).

Il viaggio si svolge in modo abbastanza tranquillo, se si trascura il possibile mal di mare cui potrebbero essere soggetti i PG.

Quando i personaggi si trovano a circa 30 km dalle isole (con conseguente avvistamento della terra dall'albero maestro), si affiancheranno alla galea alcune orche, pesci carnivori di grosse dimensioni (5-8 m di lunghezza), che seguiranno l'imbarcazione serrandola ai fianchi e da dietro a una distanza di 10-100 m.

Il numero delle orche è inizialmente imprecisato, ma se vengono contate bene (cosa che richiede una prova di Intelligenza) si capirà che sono 12. Un personaggio con un'abilità secondaria relativa a trattare gli animali o comprenderne il comportamento (o qualcuno che effettua

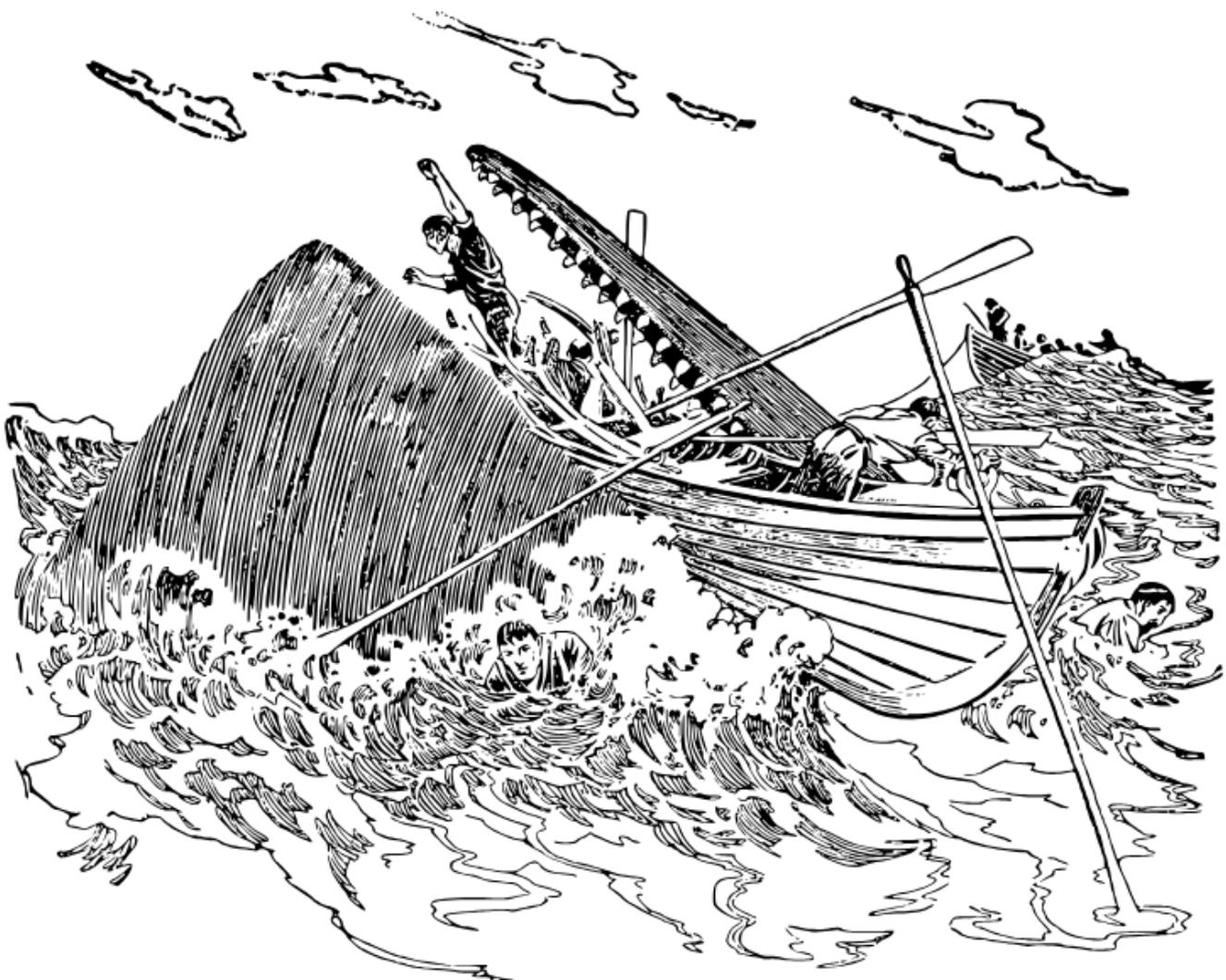
con successo una prova di Saggezza) riuscirà a capire che i cetacei si muovono insieme per cacciare una grossa preda e che, se uniscono gli sforzi, possono essere un nemico temibile. Normalmente, però, non attaccano le navi.

Orche (12) [All N, Mov nuoto 72 m (24 m), CA 6, DV 6, pf 51, 51, 48, 48, 48, 46, 46, 37, 37, 37, 37, 37, tpcCAO 14, Att 1, Fer 1d20 (morso), TS G3, Mor 10, PX 570].

Inghiottono una creatura non più grande di un halfling se il loro tiro per colpire è un 20 naturale. Una creatura inghiottita subisce 1d6 ferite a round e affoga dopo 10 round.

Se qualche PG tenta di tirare frecce o altro alle orche, esse si comporteranno di conseguenza, allontanandosi a distanza di sicurezza dalla nave ma continuando a seguirla. Non attaccheranno la galea. Con l'uso di balliste, incantesimi o cannoni (se il master li permette nella sua campagna) i PG potrebbero anche riuscire a uccidere qualche cetaceo, così nell'incontro successivo ce ne saranno meno.

Man mano che ci si avvicina all'isola, il master dovrà far aumentare gradualmente la tensione, ossessionando i PG



con questi pesci carnivori che seguono la nave, lasciando poi calare l'atmosfera non appena le orche, sul far della sera (quando la nave non ha ancora raggiunto la costa), spariranno all'improvviso.

In vista dell'isola e naufragio

Si giunge nel tardo pomeriggio in vista della prima isola dell'arcipelago che, provenendo la nave da meridione, è quella di Tama. È un'isola praticamente disabitata ricoperta, come le altre, da prati e arbusti. Un faro si distingue sulla sporgenza rocciosa più a ovest, ma oggi è spento, contrariamente al solito.

Il mare attorno alla galea inizierà improvvisamente a ribollire e un vapore salmastro si alzerà dall'acqua, circondando l'imbarcazione e rendendo difficile la navigazione a vista. La temperatura dell'aria sulla nave, prima fresca, si alzerà fino a circa 35 °C, con un'umidità eccezionale. La costa è vicina e ci può essere pericolo per gli scogli affioranti. Lontano, sull'isola, qualcuno riuscirà a vedere il bagliore di un fuoco, che però scomparirà quasi subito.

I rematori si sentiranno stratonare, alcuni alla volta, i remi, che saranno strappati loro di mano e cadranno in mare (al ritmo di 1d6+2 per round).

Il master dovrebbe lasciare che i PG tentino di capire cosa succede, mentre pian piano la galea viene privata dei suoi remi e i marinai, su ordine del capitano, alzano le vele di emergenza. La navigazione, con il vapore e l'oscurità che avanza, è difficile e pericolosa. Improvvisamente qualcuno scorderà, fra le nebbie circostanti, figure di donne bellissime che emergono dai flutti. I marinai sono terrorizzati dalla superstizione e difficilmente potranno reagire in modo coerente. Il capitano, se i PG non prendono l'iniziativa, ordinerà di tirare frecce o dardi contro queste scocciatrici, pensando prima di tutto alla salvezza della nave e del suo equipaggio.

Prima di arrivare a uno scontro diretto fra queste creature (che sono dei mephit del vapore, vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) e l'equipaggio o i PG, il master dovrà fare in modo di rendere quasi ingovernabile la nave, che inizierà a urtare qualche scoglio affiorante.

Ci sarà quindi un confronto fra i mostri che, dall'acqua, iniziano a salire a bordo arrampicandosi e chi sta sulla coperta della galea.

I mephit del vapore sono creature del Piano elementale dell'acqua, evocate magicamente da qualcuno sulla riva e alleate alle orche; queste ultime faranno la loro comparsa non appena qualcuno cadrà in mare, per cercare di mangiarselo.

Mephit del vapore (10) [All CN, Mov 36 m (12 m), volo 72 m (24 m), nuoto 90 m (30 m), CA 7, DV 3+3, pf 26, 26, 26, 21, 21, 21, 21, 19, 19, 19, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4+1 + speciale/1d4+1 + speciale (artigli), TS G3, Mor 6, PX 205].

Quando colpiscono, dalle unghie scaturisce un violento getto di vapore. Questo spruzzo ha il 50% di possibilità di stordire la vittima per 1 round a causa del calore emesso dal vapore. Gli effetti sono cumulativi, perciò una vittima colpita da due artigli potrebbe essere stordita per 2 round. Ogni 2 round

possono soffiare dalla bocca un getto di vapore, che colpisce automaticamente un bersaglio entro 6 m. Il soffio infligge 1d3 ferite e ha il 50% di possibilità di stordire la vittima per 1 round. (Un personaggio stordito perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.) Una volta al giorno possono creare una pioggia d'acqua bollente in un'area di 6x6 m. Chi viene colpito soffre 2d6 ferite senza possibilità di tiro salvezza. Inoltre, sempre una volta al giorno, possono usare l'incantesimo *inquinare acqua*. Sono in grado, una volta al giorno, di creare un *portale* (30% di probabilità di successo) per evocare altri 1d2 mephit del vapore. Quelli incontrati in questa avventura non dispongono di tale potere, salvo che il master non lo ritenga utile.

Ciò che rende difficile questo incontro, oltre ai mephit, sono le circostanze insolite e il pericolo reale di naufragio. Mentre infuria il combattimento, la nave si incaglia su un basso fondale, ruota su sé stessa in modo incontrollato e sbatte contro le rocce.

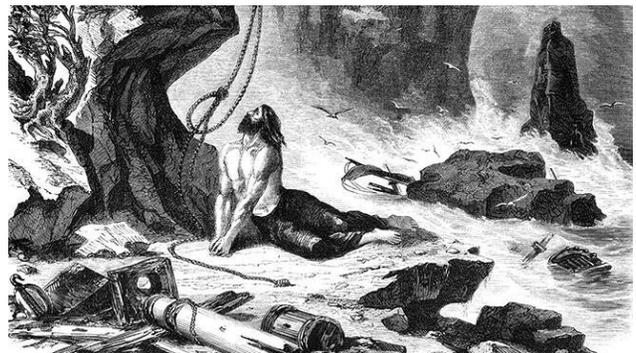
Si accende il panico fra i rematori e i marinai. Alcuni si gettano a mare, ignari della presenza delle orche, altri combattono furiosamente: confusione generale.

Se i PG sono in difficoltà, il master può far intervenire con efficacia nel combattimento i marinai e i fanti di marina, che sanno usare le balliste e le armi da corpo a corpo.

La galea, verso la fine dell'incontro, si abissierà in una trappola naturale creata dalle rocce e dai fondali insidiosi, rovesciando tutti in mare. I PG possono tentare di salvarsi a nuoto (attenzione ai nemici!) o farsi largo tra i superstiti per occupare l'unica scialuppa disponibile, che può reggere sei passeggeri.

Le persone che cadono in acqua, che è gelida, devono riuscire ogni round in una prova di Costituzione per non essere colti dal freddo. Chi ha successo può agire normalmente, chi fallisce rimane stordito per un round e ha una penalità di -2 a tutte le prove di caratteristica e in combattimento (compresa una penalità di +2 alla CA).

Il seguito dell'avventura prevede che l'incontro termini con i PG bagnati e infreddoliti, di notte, sull'ignota costa dell'isola di Tama. Per non penalizzare troppo i personaggi, il master dovrebbe garantire loro la salvezza dell'equipaggiamento che avevano con sé, nei limiti del possibile. Della ciurma si sono salvati, su trenta persone iniziali, 2d6 fra rematori e marinai (il capitano è morto).



L'ISOLA DI TAMA, INCONTRO CON FRIDA

L'isola ha solamente un insediamento umano, un faro accanto a una piccola fattoria, dove la famiglia del custode alleva alcune capre e coltiva un fazzoletto di terra strappato alla macchia arbustiva.

I PG avranno difficoltà a trovare la fattoria con la notte ormai prossima, sia perché scarsamente illuminata (il faro, ricordiamo, è spento), sia perché per arrivarci occorre superare un tratto di scogli in arrampicata, con roccia friabile ma ricca di appigli. I ladri possono utilizzare la loro abilità di scalare pareti, mentre gli altri personaggi hanno una percentuale base di riuscita pari al 40%, eventualmente modificata per le armature indossate e per l'uso di corde.

Dall'alto, una voce amica dirà ai PG dove è meglio passare e mettere i piedi, e li accoglierà in cima all'arrampicata. La creatura è una giovane halfling di nome Frida, l'unica sopravvissuta del viaggio precedente, che era finito allo stesso modo di questo.

La giovane mezza-donna condurrà i personaggi in una cavità naturale in cui da giorni è nascosta, un riparo sicuro e asciutto, dove i PG si potranno scaldare al fuoco.

Frida un tempo era un'avventuriera, e recentemente ha lavorato come cuoca sulla caravella partita dal Ducato per indagare sulla situazione dell'isola, nave che non è più tornata.

Frida (halfling ladra del 6° livello) [All NB, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 6d6, pf 26, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4 (daga) o 1d6 (arco corto), TS L6, Mor 8, PX 570].



Da Frida i PG otterranno preziose informazioni:

- La caravella con gli ispettori minerari e la nave inviata successivamente sono state attratte sugli scogli dalle creature note come mephit e hanno avuto la stessa sorte di questo viaggio. I mephit e le orche erano più numerosi di oggi, per cui l'intero equipaggio di entrambe le imbarcazioni è stato annientato, tranne lei.
- I mephit sono evocati da un uomo dell'isola chiamato Assek Basserino, un ufficiale minerario che da qualche tempo utilizza uno strano bastone per chiamare a sé queste creature degli abissi, così come le orche assassine, che vengono attirate anche da lunghe

distanze. L'uomo si pone in riva al mare e usa il potere dell'oggetto per i suoi scopi. Da quanto afferma Frida, il bastone questa volta ha convocato meno mephit e meno orche dell'episodio in cui ella stessa è stata coinvolta, circa 20 giorni fa.

- Frida è riuscita a parlare con un ragazzo di nome Margal, figlio dell'uomo del faro e di cui ora si fida. Il giovane le ha raccontato la situazione dell'arcipelago. L'unica isola abitata, a parte il faro di Tama, è quella di Gulda, su cui vive una comunità di quasi 400 minatori. Circa tre mesi fa uno degli ispettori minerari, Assek Basserino, ha avuto un'accesa discussione con gli altri tre supervisori dell'isola, discussione che ha portato alla repentina scomparsa dei tre ufficiali nei giorni successivi. Il borgomastro e il chierico dell'isola hanno iniziato un'indagine, sospettando di Assek, ma anche loro sono morti, probabilmente uccisi dallo stesso Basserino con il potere magico del bastone.
- Da allora gli scavi nelle miniere di Gulda sono cessati e i minatori sono costretti a scavare una galleria nell'isola di Raela Piccola. Dopo una breve scaramuccia, in cui sono morti altri sei uomini, si è esplicitamente stabilito che Basserino ha l'attuale governo assoluto dell'isola.
- Ovviamente l'arcipelago è isolato dal resto del mondo, sia per le strane nebbie che il dittatore evoca con il suo oggetto magico, sia per i pericoli già conosciuti dai PG.
- Si mormora che Basserino abbia suggellato qualche patto con creature del caos all'interno delle grotte naturali di Raela Piccola, dove si è fatto portare varie volte, ma nessuno sa dire di più.
- Margal è l'unica persona sull'isola a sapere dell'esistenza di Frida, visto che l'equipaggio della sua nave è stato sterminato. Frida non ha mai abbandonato l'isola di Tama, visti i rischi oggettivi nell'andare a Gulda; le sue informazioni sono quelle riferite da Margal. L'halfling è rimasta qui in attesa di aiuti dall'esterno.

Margal (figlio del guardiano del faro) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1-1, pf 6, tpcCA0 20, Att 1, Fer arma, TS UN, Mor 4, PX 5].

- I PG possono rubare la barca della famiglia del faro per raggiungere Gulda in circa mezz'ora di remo; Margal è un alleato importante per ottenere informazioni sulla situazione dell'isola, anche se non lo è altrettanto in caso di combattimenti.
- Se i PG sono a caccia di tesori, possono tentare di immergersi nel luogo dei naufragi e recuperare beni preziosi od oggetti magici (a discrezione del master). Nel caso in cui, nel corso dell'avventura, i PG si trovino in particolare difficoltà, Frida può dire loro di ricordare che un mago (o altro personaggio) sulla sua nave possedeva... [qualcosa di magico utile per i PG] e che



ora può essere trovato in fondo al mare vicino alla costa. Il master può introdurre così una variante alla trama, magari con qualche murena o grosso pesce pericoloso, o addirittura con alcune delle orche rimasta nei dintorni.

- Nell'arcipelago non vi sono chierici, né maghi, né oggetti magici, se si esclude il bastone in mano a Basserino (che sa usare solo lui), un po' di acqua sacra e **tre pozioni della guarigione** presso la chiesa (ora deserta per l'assenza "forzata" del chierico: è morto).

L'ISOLA DI GULDA

Come si è detto, conta circa 400 abitanti, quasi tutti minatori. C'è scarso allevamento e pochissima agricoltura, perché i residenti sono tutti impegnati nelle miniere e il cibo viene portato dal continente. Dopo tre mesi di isolamento, infatti, la gente è affamata per il calo delle provviste e dei generi di varia necessità.

Villaggio: l'unico abitato si trova sulla costa meridionale e ha un porto ben attrezzato. L'attività mineraria dell'isola è evidente dai vari cumuli di roccia e macerie sparsi un po' ovunque vicino al porto e al villaggio.

Chiesa: a meno di un chilometro nell'entroterra c'è una piccola chiesa dedicata a una divinità legale (a scelta del master), che ora è in abbandono perché il chierico è morto. I PG vi troveranno solo qualche cane affamato e, osservando bene, un bacile di acqua sacra e **tre pozioni della guarigione**.

Faro: a est del villaggio c'è un faro, ora spento e disabitato. La sera in cui i PG sono arrivati qualcuno aveva tentato di accenderne il fuoco, ma poi si era allontanato per timore. Ecco cos'era il bagliore in lontananza che alcuni sulla nave avevano visto prima dell'attacco dei mephit!

Miniere: sull'isola esistono vari sentieri e stradine che portano alle miniere. Ci sono sette cavità principali, ma ne vengono usate solo due perché le altre sono esaurite. Presso ogni miniera si trovano carri, attrezzi, materiale vario, cumuli di pietrame, sfasciumi, ecc.

COSA POSSONO FARE I PG?

Lo sviluppo dell'avventura da qui in poi dipende molto dalle scelte dei PG, e il master non dovrebbe forzare una soluzione piuttosto che un'altra. Ecco le alternative più plausibili:

Ottenere nuove informazioni sul progetto di Basserino: i PG possono acquisire altri indizi sull'intera vicenda, che il master elargirà a seconda delle azioni che compiono. Personaggi particolarmente legali o buoni (per esempio i paladini) potranno interpretare le azioni di Basserino come involontarie, dettate da una mente non sua che lo comanda. Il vero pericolo, superate le spie di Assek, cioè le persone a lui fedeli, è il genio nella grotta.

Affrontare Assek Basserino: il servo di Abash vive ora nella migliore abitazione del villaggio e la sua casa è sorvegliata giorno e notte da quattro persone armate (guerrieri del 4° livello). Altre tre guardie del corpo lo accompagnano ovunque (G5). Basserino trascorre la maggior parte del suo tempo sull'isola di Raela Piccola e può contare sulla fedeltà assoluta di circa 30 persone (su 400 abitanti), mentre più

della metà degli altri residenti sono troppo spaventati per ribellarsi e accorreranno in suo aiuto in caso di necessità. L'eventuale morte di Assek non dovrebbe cambiare i piani di Abash (che in questa situazione è la vera mente), visto che ci sono comunque diversi isolani disposti a obbligare gli altri a terminare i lavori della galleria su Raela Piccola.

Fomentare una rivolta sull'isola: i PG possono giocare sul malcontento della popolazione per istigare una rivolta contro Basserino. Se i personaggi riescono a dimostrare alla gente di avere sufficiente potere per farcela, questa può essere una valida alternativa, anche se può costare il sacrificio di molte persone. Attenzione, perché sarà difficile trovare gli alleati giusti e non incappare nelle spie di Assek. In questo caso l'aiuto di Margal può essere determinante.

Fermare lo scavo della nuova galleria: occorre aggirare Basserino o neutralizzarlo, ma se ci si riesce il genio non potrà più uscire e non causerà altri problemi, per ora. I PG potranno pensare in un secondo momento a come eliminarlo. Se il master lo vuole, il marid potrà mettersi in contatto con un altro minatore (che per curiosità si è avventurato nella galleria naturale che si avvicina alla prigione) e invasarlo o premiarlo con nuovi e malefici oggetti magici per raggiungere i propri scopi.

Convincere Basserino ad abbandonare l'impresa: la cosa è possibile con artifici magici (es. *charme su persone*, *suggestione*, ecc.) o con una persuasione notevole da parte dei PG. In questo caso, però, alcuni fedeli di Basserino potrebbero non essere convinti e ricorrere all'aiuto del genio... Ricordiamo che comunque Assek, per quanto suggestionato dalle promesse del genio, è pur sempre un criminale e ha ucciso varie persone dell'isola per i propri scopi.

Lasciare l'arcipelago per trovare rinforzi adeguati: sull'isola ci sono due piccole navi a vela che potrebbero servire allo scopo, ma sono state private dell'attrezzatura necessaria al viaggio in mare aperto (vele, corde, bussola, proiettili per armamenti, acqua e cibo). I PG possono tentare di rifornire una delle imbarcazioni e ripartire, ma con tutte le difficoltà del caso (e quelle che il master vorrà aggiungere, non ultime le creature di Basserino): ci vorrà il lavoro di quattro persone per due giorni perché sia tutto a posto. Il materiale sarà reperibile nel villaggio. La nave sarà efficiente nella navigazione con la presenza di un timoniere, un navigatore e sei marinai.

Al porto c'è anche una galea pesante per il trasporto del minerale, ma per governarla ci vogliono 80 rematori più i marinai, e dove trovarli? La popolazione, se Assek è ancora



al potere, non prenderà il mare per timore delle orche e dei mephit.

Eliminare il genio: i PG lo possono fare solo dopo aver acquisito le informazioni necessarie e aver capito che dietro al sipario c'è un'iniziativa di Abash, e tenendo conto delle varie reazioni dei minatori a questo piano (i favorevoli, gli spaventati, gli alleati di Basserino, ecc.). La grotta-prigione dove è intrappolato il genio è raggiungibile attraverso due varchi: il primo è la fessura da cui lo stesso marid ha fatto il patto con Basserino, il secondo è la nuova galleria in via di ultimazione.

Se i PG tentano di raggiungere Abash dal primo passaggio, egli userà tutti i suoi poteri e la sua intelligenza per difendersi, facendosi anche del male a contatto con il rame pur di sconfiggere i nemici.

Nel secondo caso, qualora la galleria venisse ultimata, Abash avrà pieno contatto con il mare e i suoi poteri (e la sua rabbia) saranno al massimo. Questa situazione, molto pericolosa, è descritta in dettaglio nella sezione "Abash libero!".

I PG possono anche tentare di far crollare il primo cunicolo, o con l'esplosivo (se il master lo permette) o con la magia. In questo caso il genio non è eliminato ma solo confinato nella sua prigione.



Lotta contro il tempo

Dal momento in cui i PG raggiungono l'isola, hanno tre giorni (72 ore) di tempo per risolvere la situazione, altrimenti la nuova galleria che collega la grotta del genio al mare sarà completata. I personaggi potranno informarsi sullo sviluppo dei lavori, anche se le risposte saranno poco precise. Avranno comunque un'idea dell'urgenza di una soluzione, sempre che non riescano a bloccare in anticipo i lavori di scavo.

In base a come procede l'avventura, il master può ridurre o aumentare il tempo stabilito.

ABASH LIBERO!

Se i PG non riescono a fermare lo scavo della galleria verso il mare entro il tempo stabilito, Abash potrà uscire dalla sua maledetta prigione ed entrare nell'acqua del mare. Qui, dopo essersi ritemprato con una lunga nuotata (gli eventuali spettatori dell'evento crederanno che il genio se ne sia andato via per sempre), il marid tornerà per vendicarsi degli umani e attuare ciò che si era promesso: tutte quelle immonde creature devono scomparire dagli oceani.

Innanzitutto, Abash convocherà a sé una schiera di mephit del vapore e di creature marine di varie dimensioni (orche, squali, mante, murene, ecc.). Farà colare a picco tutte le imbarcazioni alla fonda e nel porto, comprese le navi e le barche dei pescatori. Per molti giorni, da allora, nessuno potrà prendere il mare in sicurezza.

Molte persone moriranno, soprattutto quelle vicine alla costa, che saranno trascinate in acqua. Altre verranno inseguite dai mephit fino nelle case del porto, anche se chi scappa verso l'entroterra può considerarsi in salvo. Il villaggio sarà attaccato e distrutto, e le persone che lo abitano uccise.

Le energie di Abash saranno riservate a Basserino ("Quel verme che credeva di poter scendere a patti con me") e ai suoi alleati. I PG saranno attaccati direttamente dal genio se lo avranno molestato nel corso dell'avventura, o se egli ha saputo delle loro azioni contro la sua liberazione.

La vendetta del marid, anche se era promessa come eterna, verrà meno dopo circa 20 giorni, trascorsi i quali, stanco, ritornerà dai suoi simili nelle profondità del mare, lasciando mephit e pesci alla loro vita.

La liberazione di Abash significa il fallimento della missione dei personaggi, perciò essi guadagneranno solo la metà dei PX stabiliti per la risoluzione dell'avventura.

CONCLUSIONE

Se i PG si comportano saggiamente e si tengono a debita distanza dal mare, soprattutto nelle vicinanze di Abash, dovrebbero riuscire a portare a termine la missione senza grossi pericoli per la loro integrità fisica, altrimenti le cose si possono mettere male.

Una soluzione che comporti la salvezza della popolazione dell'isola – nei limiti del possibile – sarà premiata dalle autorità con un encomio solenne, oltre al denaro promesso, mentre una strage gratuita sarà punibile con le pene previste dalle leggi del Ducato, persino con la pena capitale.

Se i PG concludono positivamente l'avventura senza che il genio possa fuggire dal suo carcere guadagneranno, oltre ai

punti esperienza per i nemici sconfitti, un totale di 35.000 PX supplementari a testa.

I "CATTIVI" DELL'AVVENTURA

Dalguilnyerlondabash (Abash) (marid) [All CN, Mov 27 m (9 m), nuoto 72 m (24 m), CA 0, DV 15, pf 120, tpcCA0 9, Att 1, Fer 4d8 (pugno) o speciale, TS G20, Mor 10, PX 4.200].

Può essere ferito solamente da armi magiche o incantesimi e ha il 25% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 25% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lui. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte. È immune ai danni causati dal vapore; non viene ferito dagli incantesimi basati sull'acqua e gode di un bonus di +2 ai tiri salvezza per resistere agli effetti di quelli basati sul freddo, che gli infliggono 2 ferite in meno per ogni dado di danno. Le magie di fuoco invece gli causano 1 ferita supplementare per dado di danno e impongono una penalità di -1 ai suoi tiri salvezza. È dotato di diverse abilità magiche e può usare ognuna di esse a volontà: camminare sulle acque, *infravisione*, *respirare sott'acqua* e *comprensione dei linguaggi*. Inoltre, sette volte al giorno per ciascuna, può utilizzare *forma gassosa*, *abbassare le acque*, *muro di vapore*, *spartire le acque*, *nube di nebbia* e *respirare sott'acqua* (su un'altra creatura, gli effetti durano un intero giorno). Oltre a ciò, due volte al giorno per ciascuna, può avvalersi di *individuazione del male/bene*, *individuazione della magia*, *individuazione dell'invisibilità*, forma liquida (simile a forma gassosa, ma permette di trasformarsi in liquido), *autometamorfofi*, *purificare l'acqua* e *suggestione*. Ha un'abilità magica speciale usufruibile una volta all'anno, che può impiegare per infondere tutti o parte dei propri poteri in un oggetto incantato (l'ha già usata su Assek Basserino per creare il bastone magico). Anziché sferrare un attacco col pugno, può creare uno spruzzo d'acqua da lanciare contro un bersaglio entro 18 m. Se il colpo va a segno, causa 1d6 ferite e, se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, la acceca per 1d6 round (penalità di -4 ai tiri per colpire).

Contrariamente a un normale genio delle acque, Abash non vola e si muove assai male sulla terraferma. Inoltre, deve rimanere sempre a contatto con l'acqua (mare, fiume, lago, bacino idrico, ecc.). Può allontanarsene, ma subisce 1d6 ferite per ogni round in cui si trova a più di 3 m di distanza da essa. Se muore lontano dall'acqua, verrà assorbito dal terreno.

È molto presuntuoso, si gloria delle sue imprese e ama venire adulato. Se opportunamente gratificato tende a essere benevolo e tollerante, altrimenti è insofferente nei confronti di ogni "essere inferiore".

Ama moltissimo le storie, le saghe e i racconti, soprattutto di mare. Se coinvolto in una narrazione di questo genere, non la interromperà (nemmeno se ci saranno varie digressioni) fino a che non sarà finita, neanche se sta combattendo con qualcuno. Mentre racconta non può usare

i poteri magici e i suoi tiri per colpire hanno una penalità di -2, perché distratto. Chiaramente, Abash terrà sempre qualcuno in vita... per fargli sentire il finale della sua storia! Tuttavia, se le cose si mettono male, lascerà perdere le chiacchiere per salvarsi la vita.

Come tutti i geni delle acque, Abash non tollera la presenza del rame e non se ne avvicina a meno di 1 m. Nessuno ha mai capito questa avversione dei marid verso il verde metallo, ma sono allergici a esso e, se sono costretti a toccarlo per qualche minuto (dopo 1d6+1 round a contatto con il rame), si ammalano di una forma degenerativa dei tessuti, morendo in pochi giorni.

Assek Basserino (umano guerriero del 4° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA -3, DV 4d8, pf 30, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6+3 o speciale (bastone magico), TS G4, Mor 11, PX 2.000].



Bastone magico: il bastone è un'asta irregolare di legno verdastro lunga 2 m. Il suo aspetto pare quello di un lungo ramo che sia rimasto immerso nel mare per mesi e poi sia stato ricoperto da alghe e molluschi. Funziona come un bastone magico "normale" ma è legato al potere di Abash: se il genio muore o ritorna nelle profondità del mare, il bastone si squaglierà come neve al sole.

L'oggetto può essere usato anche come un'arma magica +3, e conferisce a chi lo possiede CA -3 e una resistenza alla magia del 25%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 25% di probabilità che non abbia alcun effetto su di lui. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

Oltre a ciò, il bastone può eseguire a comando i seguenti incantesimi, che consumano una carica ognuno:

- Muro di nebbia esteso: crea un banco di nebbia largo 1 km, alto 50 m e profondo 3 m. Questo potere viene usato per tenere lontane le imbarcazioni più piccole dall'isola.
- Convocare mephit del vapore: chiama dal mare 3d6 mephit del vapore, che accorreranno in 1 turno per eseguire gli ordini di Basserino, ritornando poi da dove

- sono venuti. Per usare questo potere, il bastone deve avere la parte inferiore immersa nell'acqua del mare.
- Convocare orche assassine: richiama 4d6 orche, allo stesso modo dei mephit (vedi sopra).
 - Cono di vapore: simile al *cono di freddo*, questo effetto magico sprigiona dal bastone un cono di vapore lungo 18 m e dal diametro di 6 m all'estremità. Le creature colpite subiscono 3d6 ferite e sono stordite per 1d4 round. Chi riesce in un tiro salvezza contro soffio dimezza i danni e non viene stordito. Le vittime del cono vedono, fa le nubi di vapore, la figura azzurra di un demone malefico...
 - Annegamento: per usare questo potere si deve colpire il bersaglio con un tiro per colpire. Se l'attacco va a segno, il bastone infligge i normali danni. Oltre a ciò, la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro bacchette per non morire affogata: l'acqua comincia a crearsi nei suoi polmoni e impedisce ogni azione. Lo sventurato si sente annegare e perde 1 punto di Costituzione per round fino alla morte. Gli effetti di questo potere, che si considerano dell'8° livello, possono essere contrastati da un *dispersione della magia*.
 - Respirare sott'acqua: il beneficiario può respirare sott'acqua per 1d4+8 ore.

Nel momento in cui i personaggi incontrano Assek, il bastone ha 30 cariche residue e l'invasato non si farà scrupolo a usarne i poteri. I PG, infatti, sono i primi avversari degni di lui da quando ha ricevuto questo oggetto incantato, ed egli intende sperimentarne tutti gli effetti. Basserino è in realtà un codardo e cercherà sempre di mettere qualcun altro a sua difesa, evitando il più possibile lo scontro diretto. Nel caso in cui venga forzato a combattere, si comporterà nel modo più bieco e violento possibile, per esempio attaccando i PG più deboli o prendendo degli scudi umani.



NUOVI MOSTRI

Genio

	<i>Marid (genio delle acque)</i>
Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (neutrale)
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m) nuoto 90 m (30 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	13
Attacchi:	1 (pugno), vedi sotto
Ferite:	4d8, vedi sotto
Tiri salvezza:	G20
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	4.200

Anche se sembrano degli umanoidi dai tratti comuni con le creature acquatiche, i marid (o geni delle acque) sono in realtà un'antica e inconsueta razza di elementali dell'acqua. Visitano raramente il Piano materiale e, quando ciò accade, prediligono come dimora il fondo degli oceani. Sono tra i geni più potenti, ma anche estremamente individualisti e imprevedibili, e quasi mai si abbassano a servire qualcun altro.

Possono essere feriti solamente da armi magiche o incantesimi e hanno il 25% di resistenza alla magia. Questo significa che, ogni volta che sono il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 25% di probabilità che non abbia alcun effetto su di loro. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tiro per colpire e alle ferite inflitte.

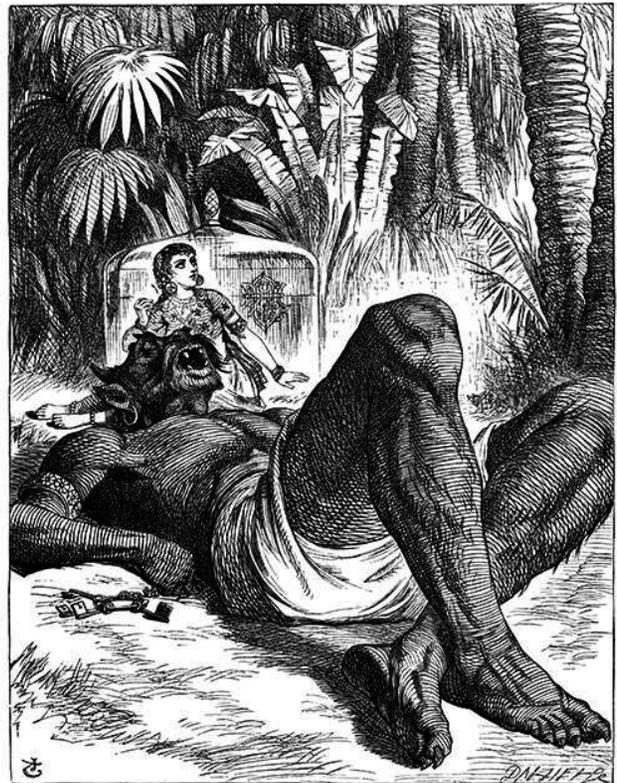
I marid sono immuni ai danni causati dal vapore; non vengono feriti dagli incantesimi basati sull'acqua e godono di un bonus di +2 ai tiri salvezza per resistere agli effetti di quelli basati sul freddo, che infliggono loro 2 ferite in meno per ogni dado di danno. Le magie di fuoco invece gli causano 1 ferita supplementare per dado di danno e impongono una penalità di -1 ai loro tiri salvezza. I geni delle acque non tollerano la presenza del rame e non se ne avvicinano a meno di 1 m. Nessuno ha mai capito questa avversione dei marid verso il verde metallo, ma sono allergici a esso e, se sono costretti a toccarlo per qualche minuto (dopo 1d6+1 round a contatto con il rame), si ammalano di una forma degenerativa dei tessuti, morendo in pochi giorni.

Sono dotati di diverse abilità magiche e possono usare ognuna di esse a volontà: camminare sulle acque, *infravisione*, *respirare sott'acqua* e *comprensione dei linguaggi*. Inoltre, sette volte al giorno per ciascuna, possono utilizzare *forma gassosa*, *abbassare le acque*, *muro di vapore*, *spartire le acque*, *nube di nebbia* e *respirare sott'acqua* (su un'altra creatura, gli effetti durano un intero giorno). Oltre a ciò, due volte al giorno per ciascuna, possono avvalersi di *individuazione del male/bene*, *individuazione della magia*, *individuazione dell'invisibilità*, *forma liquida* (simile a forma gassosa, ma permette di trasformarsi in liquido), *autometamorfosi*, *purificare l'acqua* e *suggestione*.

Hanno un'abilità magica speciale usufruibile una volta all'anno, che possono impiegare per infondere tutti o parte dei propri poteri in un oggetto incantato.

Anziché sferrare un attacco col pugno, i marid possono creare uno spruzzo d'acqua da lanciare contro un bersaglio entro 18 m. Se il colpo va a segno, causa 1d6 ferite e, se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, la acceca per 1d6 round (penalità di -4 ai tiri per colpire).

La forza di un genio delle acque gli permette di trasportare facilmente 500 kg. I marid possono trasportare fino a un massimo di 1.000 kg per 3 turni, dopodiché dovranno riposare per un turno.



Mephit del vapore

Num. mostri:	1d10 (3d6)
Allineamento:	caotico (neutrale)
Movimento:	36 m (12 m) volo 72 m (24 m) nuoto 90 m (30 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3+3
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d4+1 + speciale/1d4+1 + speciale
Tiri salvezza:	G3
Morale:	6
Classe tesoro:	V
Punti esperienza:	205

Queste creature, originarie del Piano elementale dell'acqua, hanno l'aspetto di bellissime donne alte circa 1,5 m, dal corpo sottile, sinuoso e blu come il mare profondo. Si

considerano avere Carisma 18 e i tratti sono quelli di ragazze orientali (simili alle odalische arabe).

Le loro mani hanno lunghi artigli retrattili, che usano per aggredire i nemici; quando colpiscono, dalle unghie scaturisce un violento getto di vapore. Questo spruzzo ha il 50% di possibilità di stordire la vittima per 1 round a causa del calore emesso dal vapore. Gli effetti sono cumulativi, perciò una vittima colpita da due artigli potrebbe essere stordita per 2 round. Ogni 2 round possono soffiare dalla bocca un getto di vapore, che colpisce automaticamente un bersaglio entro 6 m. Il soffio infligge 1d3 ferite e ha il 50% di possibilità di stordire la vittima per 1 round.

(Un personaggio stordito perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.)

Una volta al giorno possono creare una pioggia d'acqua bollente in un'area di 6x6 m. Chi viene colpito soffre 2d6 ferite senza possibilità di tiro salvezza. Inoltre, sempre una volta al giorno, possono usare l'incantesimo *inquinare acqua*.

I mephit del vapore sono in grado, una volta al giorno, di creare un *portale* (30% di probabilità di successo) per evocare altri 1d2 mephit del vapore.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content"

means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica 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.

Genie, Marid from the Tome of Horrors III, Copyright 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by TSR Inc.

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

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

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

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

END OF LICENSE

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

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

Cover art by ArtsyBee, CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) Public Domain Dedication: <https://pixabay.com/en/sea-creature-watercolor-painting-1323216/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

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

CHDDX5 Mille Anni nella Prigione di Rame, copyright 2019 Chimerae Hobby Group. Author Stefano Lorenzi.

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