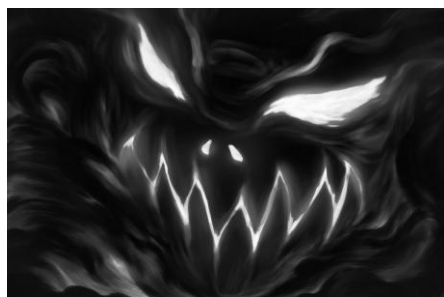


& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Il Sigillo del serpente
di Stefano Olivieri



Copertina: Panachai Pichatsiriporn
Illustrazioni: Jeff Freels, William McAusland
Mappe: Stefano Olivieri
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.

© 2020 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX6 - 1ª Edizione - Settembre 2020

INDICE

Introduzione	4
Antefatto	4
Parte I – L'inizio	7
Parte II – La Guglia del Nibbio	9
Parte III – Sulle orme di Evander	14
Epilogo	21
Nuovi mostri	22
La Spada delle Anime Brucianti	25
Figura 1 – La Targhetta	26
Figura 2 – Il Salmo degli Eroi (Tomo XII)	27
La pergamena (da consegnare ai giocatori)	28
Mappa della Cripta di Evander	16

Abbreviazioni

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

Premessa

Il Sigillo del Serpente è un’avventura per 4-6 personaggi del 4°-6° livello. L’ambientazione del modulo è descritta intenzionalmente in modo generico per renderlo adattabile – con un minimo sforzo da parte del master – a tutti i mondi fantasy conosciuti. Questa non è una classica avventura basata su innumerevoli combattimenti e trabocchetti, bensì una sorta di indagine poliziesca che si snoda attraverso una serie di indizi, tracce e pericoli, fino al colpo di scena finale...

ANTEFATTO

È notte fonda nell’antica Katamash. Un vecchio si aggira ansimante nel dedalo di viuzze dei quartieri poveri della città. Con una mano si appoggia ai muri, nel tentativo di serbare un equilibrio sempre più precario per via della stanchezza, del dolore e della debolezza, con l’altra si tiene stretto al corpo il pesante mantello, proprio nel punto dove una chiazza di sangue si sta sempre più allargando sulla cappa color sabbia. Il suo respiro è appesantito, la sua mente sta scivolando nell’irrazionalità, il cuore batte molto, troppo forte per un uomo della sua età e nelle sue condizioni. Improvvisamente il ginocchio gli cede e le dita scivolano sulla parete. La sua volontà non è più sufficiente a tenerlo in piedi e quindi, con una lentezza irreale, crolla a terra in mezzo alla sporcizia della stradina. Tiene la mano appoggiata al muro cercando, senza successo, di appigliarsi a qualcosa, sicuro che quella sarà l’ultima sua possibilità. All’ingresso del vicolo, solo pochi metri dietro a lui, il suo inseguitore finalmente appare: un’ombra enorme, contorta e ringhiante. Con passi potenti e ponderati si avvicina al vecchio, fiutandone l’odore del sangue e della paura. L’uomo, giunto al crepuscolo tra la vita e la morte, si accorge solo vagamente della presenza dell’altro. La parte ancora lucida e razionale della sua mente sta pensando a quello che l’essere vuole da lui e che – se riuscirà a ottenerlo – ebbene la sua stessa vita non avrà avuto senso, sarà stata completamente inutile...

È proprio in quel momento che l’ombra striscia i suoi lunghi artigli contro il muro, producendo un rumore straziante e sgradevole. Nello stesso istante il vecchio ha un’idea, una di quelle buone, la penultima della sua vita. Riesce a togliere dall’interno della tunica una piccola lastra di metallo contorta e bucata, e la infila in una bottiglia rotta, in mezzo al pattume. Subito dopo, le grinfie del mostro gli strappano

un grido roco e un pezzo di intestino. Quelli che seguono sono attimi di dolore, terribile e straziante. La bestia lo esplora, lo perquisisce con delle mani troppo poco aggraziate, in cerca di quello che lui ha appena abbandonato. Alla fine, con un ruggito tonante e rabbioso, il mostro ammette la sconfitta: non ha trovato quello per cui il suo padrone l'aveva mandato. Sfoga la sua rabbia con un'ultima artigliata ai resti della vittima, poi si accinge a frugare tra i rifiuti.

Per quello che a volte viene considerato un miracolo, però, la creatura non riesce a trovare l'oggetto del suo desiderio (forse perché non sapeva cosa cercare esattamente, o magari per il reale intervento di una divinità).

Inoltre il vecchio, nonostante le ferite mortali subite, il cuore martellante e il respiro praticamente azzerato, riesce con un ultimo sforzo di volontà a sospingere il suo corpo mutilato verso i detriti e ad agguantare il pezzo di ferro. Poi, stringendo le dita insanguinate attorno alla targhetta, chiude gli occhi e rende l'anima agli dèi.



Introduzione per il master

Quello che l'uomo stava cercando di nascondere è una semplice targhetta di metallo raffigurante un serpente, la cui immagine è riportata nella figura 1 (vedi l'illustrazione relativa, più avanti nel modulo). Al di là delle apparenze, è una vera e propria chiave che consente di decifrare del testo, sovrapponendola semplicemente a un libro e cercando di far coincidere i fori con alcune lettere. Questo,

ovviamente, lo vedremo a tempo debito. Per il momento sarà sufficiente anticipare i fatti, esattamente come sono avvenuti.

Da molto tempo, nella città di Katamash esiste una setta nella quale i maestri tramandano ai propri discepoli il famoso Salmo degli Eroi, ovvero una raccolta che contiene le gesta degli eroi più o meno conosciuti di tutti i tempi. In questi volumi è possibile trovare, accuratamente catalogati e ordinati, ogni mito e leggenda attribuito ai grandi della storia del mondo, comprese persino le saghe dei mitici semidei degli albori dei tempi, quelli che si dice ora governino il mondo tra i ranghi degli dèi immortali.

La setta è a numero chiuso e la quantità di seguaci è sempre stata costante nel tempo: un maestro supremo, dieci maestri e cento discepoli (dieci per ogni maestro). Si può capire benissimo quanto sia ambito, dalla gente colta e ghiotta di sapere, mettere le mani su tale conoscenza e si può anche immaginare quante e quali persone "non degne" siano state valutate dalla confraternita e quindi rifiutate.

Tra queste – e ora iniziamo a focalizzare l'attenzione sull'avventura – un vecchio mago crudele, da sempre ossessionato dalla bramosia di conoscere i segreti più reconditi per carpirne qualche informazione utile ad accrescere le sue scarse – se esistenti – possibilità di divenire un dio. Il nome di questo anziano stregone pazzo era Ximene. Se ne parla al passato perché il folle ha deciso di porre termine alla sua sofferenza mortale, divenendo un lich.

Tutto questo accadde più di un migliaio di anni fa, ancor prima della formazione dell'Impero. Ximene, già avanti con gli anni, affrontò la prova d'ammissione alla setta e venne giudicato indegno di affiliarsi. Ovviamente non gradì lo smacco. Lasciò l'aula dell'esame lanciando maledizioni e anatemi, e meditò una vendetta. Nel tentativo di divenire più forte per potersi vendicare, si uccise, risorgendo come lich e rinominandosi Enemix (un anagramma del suo nome). Nel corso degli anni, Ximene ha accresciuto i suoi poteri e aggregato una sorta di esercito personale, composto da cadaveri trafugati e animati, e da altre creature malefiche di sua invenzione.

Infine, qualche mese prima dell'apparizione dei nostri eroi, è entrato in azione. Essendo a conoscenza del luogo di incontro dei fedeli della setta – una caverna disabitata e lontana dalla città, sotto un monte chiamato dai locali Guglia del Nibbio – ha convogliato su di esso una potentissima magia, trasformando il complesso di grotte e la montagna sovrastante in un vulcano attivo. Tutti quanti si trovavano dentro sono stati travolti da una colata di lava e sono – inutile dirlo – morti in maniera orribile. Proprio tutti, però, no. Infatti, come regola della setta, i membri avevano deciso che durante le assemblee comunitarie qualcuno sarebbe rimasto di guardia al preziosissimo Salmo degli Eroi.

La reazione degli dèi all'atto di Enemix fu fulminea: non potendo punirlo per via della protezione che iniziava a ricevere dalle divinità malvagie (la stima in lui era nettamente cresciuta), decisero di salvaguardare le anime dei membri della setta. Fu così che, per un caso possibile solo grazie a un intervento divino, parte della lava – contenente i resti di quelle persone – andò a depositarsi in una sorta di crogiolo naturale, formando infine una lama racchiudente le anime

dei martiri. Poi un avatar (la forma materiale che una qualunque divinità può assumere) si recò a prendere questa lama e la forgiò nella fucina degli dèi, facendola con incantesimi e contro-maledizioni, ottenendo infine un'arma micidiale dal bilanciamento e dal taglio perfetto: la Spada delle Anime Brucianti. Quest'arma sarebbe stata il mezzo tramite il quale avrebbero potuto vendicarsi di Enemix, grazie alle semplici mani di un comune mortale.

Come anticipato prima, non tutti i membri della setta perirono in quella sciagurata notte: gli unici due superstiti furono Ankin e Shime, un anziano maestro e un allievo. Nel momento stesso dell'accaduto, gli dèi inviarono al vecchio una visione, mostrando cosa era successo nella caverna e a opera di chi. Subito Ankin si rese conto che anche le loro vite erano in pericolo, così come la collezione dei sacri tomi. Era anche consapevole del fatto che né lui, né il giovane allievo sarebbero stati in grado di fermare la potenza del lich e decise quindi di realizzare degli indizi che potessero aiutare quanti avrebbero preso il suo posto all'interno della setta.

Ordinò a Shime di allontanarsi il più possibile e di reclutare nuovi discepoli – le tradizioni e il tramandarsi delle conoscenze dovevano essere rispettati, anche in condizioni estreme come quelle – quindi si dedicò a realizzare la placca precedentemente descritta, bulinandone la superficie in modo che, se sovrapposta al tomo XII del Libro degli Eroi (quello che presenta sulla copertina una serpe, vedi la figura 2, più avanti nel modulo) evidenzierà delle lettere: ovvero E E N I M X, che corrispondono all'anagramma di Enemix (e di Ximene).

Poi nascose i libri in un posto assolutamente impensabile (sarà una sorpresa anche per il master) e infine si rivolse ad affrontare il lich, il quale mandò al suo posto un semplice ma potente emissario. La fine che fece Ankin è nota fin dall'inizio del modulo, quello che ancora non sappiamo è dove sono i libri e, soprattutto, come faranno i nostri eroi a recuperarli e a sconfiggere un tremendo non morto, con tanto di scagnozzi e guardie personali...

Introduzione per i giocatori

I PG giungono a notte fonda nella città di Katamash, al termine della loro ultima avventura. Durante la ricerca di una taverna ancora aperta e in grado di ospitarli arrivano – potrete obiettare che è ovvio, ma è così – nella viuzza teatro dell'assalto della bestia ai danni del vecchio Ankin. Leggete o parafrasate quanto segue:

Il fato vi conduce in una stretta viuzza illuminata soltanto dalla pallida luce della luna, parzialmente visibile dietro grosse nuvole scure, cariche di pioggia. Camminate baldanzosi, scherzando o ricordando le parti salienti della vostra ultima avventura, ma badando di non fare troppo rumore: sapete bene quali punizioni vi siano per chi disturba la quiete pubblica, specialmente a notte fonda. Improvvisamente, uno di voi inciampa in qualcosa che non è possibile identificare senza un'illuminazione più efficace. Accendete le lanterne e la sola vista di quello che appare ai vostri occhi vi fa rabbrivire: in mezzo alla stradina, abbandonato tra i rifiuti, giace il corpo mutilato e maciullato di un vecchio, vestito con un saio che, originariamente, doveva essere color sabbia.

A questo punto i PG potranno facilmente accorgersi (è sufficiente dichiarare l'intenzione di frugare il corpo) che il vecchio Ankin stringe in mano una placca di metallo raffigurante un serpente e che presenta diversi fori. Inoltre, permettete ai vari personaggi che esaminano il cadavere di effettuare un tiro per cercare (che riuscirà con un risultato di 1-2 su 1d6). Chi ha successo troverà, in una cucitura interna del saio, una pergamena scritta in fretta e furia, strappata e macchiata di sangue. Il documento non è completamente leggibile (l'indizio per i giocatori è riportato più avanti nel modulo) e qui viene riprodotto nella forma integrale per il master. Le parti barrate sono quelle che i PG non riusciranno a leggere in quanto mancanti o coperte dal sangue secco.

È tornato, e ora nessuno lo può più fermare.

Oswald, Mitren, Argon e tutti gli altri sono morti, uccisi dalla sua ira e dalla sua pazzia.

Abbiamo fatto uno sbaglio, o forse lo abbiamo sottovalutato, fatto sta che ora non c'è più nessuno che possa difenderci da lui.

~~Il Salmo degli Eroi~~ è in pericolo, ed io e Shime ~~con lui~~.

L'ho allontanato, ed ora resto solo io: lo devo affrontare, lo devo sconfiggere, devo vincere, ma so che sarà impossibile.

Non so nemmeno io perché e a chi scrivo questo pezzo di carta

so solo che se qualcuno lo leggerà... ebbene, io sarò morto e forse sarà troppo tardi.

Chiunque lo trovi, però, faccia ~~il~~ possibile... lo fermi, o almeno

~~cerchi di farlo. Troverà tutto quello che ho potuto lasciare nel vecchio cimitero della città, nella tomba di Evander, il nostro primo, amato maestro.~~

Che gli immortali vi proteggano.

Ankin

Se i PG non riescono a scoprire la pergamena, hanno altre chance: la più semplice – il master assegni dei PX ai personaggi legali del gruppo – è quella di informare le guardie in ronda notturna presenti nelle stradine adiacenti il vicolo. Se, viceversa, decidono di non farlo, possono aspettare che il cadavere venga avvistato da qualche cittadino che, a differenza loro, avviserà le autorità competenti. In tal caso, il giorno dopo fate tornare il gruppo nella viuzza (ad esempio piazzando una locanda esattamente all'inizio di quel vicolo o in altri modi plausibili).

Comunque vada, indipendentemente da chi informerà la pattuglia, i PG assisteranno al ritrovamento casuale, da parte di un militare, di quel foglio di carta. Potranno visionarlo e anche copiarlo. Interrogando qualcuna delle guardie presenti, riusciranno anche ad acquisire le seguenti informazioni, alcune vere (V) e altre false (F):

- Il cadavere è di Ankin, un vecchio sacerdote in pensione (V).
- Ankin era membro di una setta malefica (F).

- Oswald, Mitren e Argon facevano parte della stessa setta (V).
- Evander era un vecchio visionario e forse non è mai esistito (F).

Nessuno tra i presenti saprà dare altre notizie, specialmente su Shime e sull'argomento della lettera. Lo sceriffo potrà dedurre che il foglio è stato scritto in fretta e furia, ed è rimasto strappato e macchiato durante la colluttazione con l'assassino. Se il gruppo lo chiede, però, saprà indicare la casa del vecchio e degli altri tizi menzionati nella pergamena.

Se i PG, infine, gli mostrano la placca di metallo, non otterranno alcuna spiegazione o indicazione. Egli dirà solo che è la prima volta che vede qualcosa di simile e non sa nemmeno intuire a cosa possa servire.

I PG capiranno dai suoi discorsi che il capo delle guardie ha in mente di archiviare il caso come "uno strano omicidio in seguito a una rapina", senza fare troppi riferimenti alle agghiaccianti condizioni del cadavere. Se interrogato sul suo comportamento spiccio e sbrigativo, questi risponderà che delitti del genere, in una città tranquilla come Katamash, possono scatenare un vero e proprio pandemonio. "Questa è opera dei demoni, datemi retta," sarà la frase di commiato. "Se fossi in voi, me ne starei alla larga: chiunque abbia fatto questo a un vecchio, non avrà molti scrupoli a farlo ad altre persone..."

Insomma, ci sono tutte le basi per spronare la fantasia e l'attenzione del gruppo: un misterioso omicidio, una pergamena incomprensibile, un'esoterica e misteriosa setta malefica, e un pezzo di ferro bucherellato...

PARTE I – L'INIZIO

L'avventura è estremamente libera ed è una sorta di caccia al tesoro. I personaggi, al momento, hanno in mano solo una lamiera sfioracchiata e un foglio incompleto. Hanno appreso che il cadavere è di un vecchio prete in pensione che apparteneva a una setta malefica (questo non è vero, ma ancora non lo sanno) e sono consapevoli di dove abitava. Ovviamente i PG possono fare quello che vogliono, ma sta al master indirizzarli verso i passi da seguire per arrivare alla soluzione del mistero. La quantità di PX assegnati dovrebbe decrescere all'aumentare della corposità degli aiuti loro elargiti.

Nel testo a volte si fa riferimento a un periodo di tempo non determinabile a priori. Questo significa che l'esatto lasso temporale deve essere inserito dal master in base all'intervallo trascorso dall'avvenimento citato. Se ad esempio è scritto che "una persona non è stata più vista dal giorno della tragedia" e questa è avvenuta 24 ore prima, il master deve riferire ai PG che nessuno ha più incontrato il tizio dal giorno precedente. Un simile accorgimento si è reso necessario perché non è possibile, a priori, sapere quanto veloci siano i giocatori a scoprire gli indizi o in che misura il master abbia intenzione di prostrarre le varie fasi del modulo.

Di seguito sono elencate le azioni che i PG dovrebbero compiere:

- Perquisendo la casa di Ankin possono scoprire in quale chiesa esercitava (culto di Velenom) e verranno a

conoscenza che tale credo religioso era (ed è tuttora) dedicato a una divinità buona. In questo modo possono realizzare che è molto strano che un prete buono sia proselitista di una setta malvagia.

- Consultando i registri del tempio di Velenom scopriranno che anche Oswald, Mitren e Argon erano lì impiegati. Inoltre verranno a sapere che un tale Shim era stato da poco coscritto come adepto (riuscendo in una prova di Intelligenza con una penalità di -5 o più, verrà loro in mente che Shim e Shime siano la stessa persona, e la storpiatura del nome sia solo un errore di trascrizione).
- Perlustrando le case degli altri affiliati alla setta non troveranno nulla di interessante, salvo in quella di Mitren, dove fa bella mostra di sé una notevole collezione di pipe esposta in apposite bacheche. Una di esse, tuttavia, è mancante (potrebbe essere quella che Mitren si è portato dietro quel giorno fatale). Scopriranno, inoltre, che nessuno di essi è stato visto dai vicini dal giorno della tragedia nella grotta presso la Guglia del Nibbio. Infatti, Oswald, Mitren e Argon sono morti, mentre Shime si è dato alla macchia seguendo i consigli di Ankin.

La realizzazione grafica dei luoghi in questione è lasciata alla fantasia del master, ma si consiglia di interpretare le abitazioni come dimore umili e semplici, e il tempio come un normalissimo luogo di culto, di una certa importanza per la comunità cittadina, i cui affiliati si sono sempre prodigati per aiutare i bisognosi o compiere azioni caritatevoli nei confronti di chiunque ne avesse bisogno. Se i PG decidono di interrogare alcuni fedeli, scopriranno inoltre che sia Ankin che gli altri erano probabilmente i membri più esemplari della chiesa e tutti, senza eccezioni, si dichiarano sorpresi dal non averli visti negli ultimi tempi.

Se i PG mostrano in giro la lastra di metallo, nessuno, indipendentemente da chi sia, saprà cos'è e come funziona. Stesso discorso vale per la lettera, con l'eccezione che qualcuno (50% di probabilità, o 100% tra i fedeli della chiesa) conoscerà i nomi riportati.

Il sogno

Questo episodio accade quando i PG tornano a brancolare nel buio, ovvero dopo aver svolto le indagini preliminari presentate nel paragrafo precedente. Lasciategli un po' di tempo – una giornata sarà sufficiente – per sbizzarrirsi nelle piste da seguire e per decidere dove sbattere la testa, quando alla fine si dichiareranno vinti e senza idee (è normale, visto che praticamente non hanno ancora nulla di concreto in mano), realizzate questo accadimento. Essendo un sogno deve avvenire di notte, presumibilmente all'interno della bella camera accogliente di una locanda e, cosa importante, deve essere lo stesso per tutti i PG. Leggete loro quanto segue:

È da poco che i sensi vi hanno abbandonato nel limbo del sonno, quando la vostra parte irrazionale si manifesta con un sogno tanto curioso quanto inquietante. È come se steste volando sopra verdi campi e vallate.

Una città, con i suoi tetti di mattoni e legno, giace tranquilla sulle sponde di un placido fiume. Di fronte a voi svetta un'alta montagna, le cui pareti frastagliate riproducono il muso fiero e attento di un rapace. La serenità tutto intorno è vera e percepibile: qualche camoscio saltella sui picchi irregolari, degli uccelli gridano il loro richiamo nel vento e alcuni bambini giocano in un prato sotto di voi.

Improvvisamente, un sordo tuono disturba la pace serafica. La montagna ha dei cedimenti e svariate fenditure apparse sulle coste rendono inquietante il sembiante del rapace: pare strillare, sciogliersi, ricomporsi. Dalla sommità della vetta, un denso pennacchio di fumo bianco simile a una nuvola inizia a filtrare dalle profonde crepe, riempiendo il cielo con la sua assurda compattezza. I camosci provano a fuggire ma a uno a uno vengono inghiottiti dagli improvvisi baratri, simili a enormi bocche deformi. Nel sogno, continuate a viaggiare in direzione della montagna in mutamento e non c'è verso di fermarvi o cambiare direzione. Sentite i bambini urlare e correre verso le case, e captate un lungo, profondo tremore scuotere il terreno e la cima, che sembra sul punto di esplodere tanto rapidi e continui sono i cambiamenti che la devastano.

Il vostro volo pare orientato proprio verso il pennacchio di fumo, ora divenuto una larga e fluttuante colonna densa di polvere e materiale roccioso. Sulla parete della montagna, dove prima imperava quel muso fiero di rapace, è comparsa una lunga lingua rossa attornata da spruzzi e zampilli di magma. La vostra direzione muta, il percorso che siete obbligati a seguire vi porta, attraverso lunghe spire concentriche, a girare intorno all'altura, andandovi sempre più vicino. Sentite il calore e il fluire della lava, l'odore di zolfo vi permea le narici poi, mentre le vostre ali immaginarie cedono alla stanchezza, vi vedete precipitare proprio in mezzo al torrente ribollente che sgorga dalla roccia.

Quando la vostra ragione vi sta consegnando all'oblio, credete di udire un coro di gemiti e sofferenza provenire dal cuore della terra, o forse dall'inferno stesso. Allorché la lava vi abbraccia, le vostre orecchie si riempiono un'ultima volta di una moltitudine di lamenti angoscianti e rabbiosi. Infine vi svegliate, sudati e ansimanti.

Tutti i PG devono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di subire 1d4 ferite da calore e sfoggiare per qualche giorno delle grosse vesciche e ustioni superficiali, che nessun incantesimo curativo riuscirà a medicare. Questo, tuttavia, non comporta alcuna penalità. Chi invece avrà successo nel TS non perderà pf e avrà solo degli arrossamenti.

Comunque, il sogno non è affatto una cosa normale – e questo dovrebbero capirlo da soli anche i giocatori meno sagaci. È, infatti, un segno mandato dagli dèi a coloro che si sono dimostrati interessati al caso. Ovviamente la visione presenta degli indizi poco chiari e incompleti, una semplice trasposizione immaginaria: la montagna con il muso del rapace è la Guglia del Nibbio, ovvero il luogo dove si è svolta l'ultima assemblea della setta conclusasi in un eccidio; la colata lavica (che nella realtà non è sfociata in superficie ma è rimasta sotterranea) e la morte dei PG (nel sogno) sono una simbologia della terribile tragedia avvenuta proprio

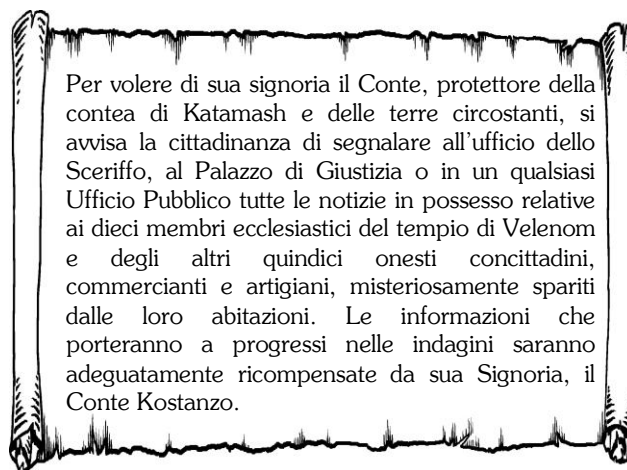
in quel luogo; la moltitudine di lamenti angoscianti sono quelli delle anime (ancora vive grazie all'intervento delle divinità) dei membri della setta.

È presumibile che i PG si consultino e cerchino di capire qualcosa sul significato del sogno: ora infatti un nuovo tassello si è unito a quelli già in loro possesso, ma il cerchio è ancora lontano dall'essere chiuso.

Come regola generale, i cittadini potranno affermare che, almeno nella zone adiacenti a Katamash, non esiste alcuna montagna con tale conformazione (si ricorda che il volto del rapace che appare nel sogno è solo una trasposizione ideologica per comunicare ai PG il nome della montagna, ovvero la Guglia del Nibbio).

L'araldo

La mattina successiva, un araldo gira per le strade cittadine affiggendo un bando su tutti i muri o alberi disponibili. Di seguito viene riportata la trascrizione integrale dell'annuncio:



Per volere di sua signoria il Conte, protettore della contea di Katamash e delle terre circostanti, si avvisa la cittadinanza di segnalare all'ufficio dello Sceriffo, al Palazzo di Giustizia o in un qualsiasi Ufficio Pubblico tutte le notizie in possesso relative ai dieci membri ecclesiastici del tempio di Velenom e degli altri quindici onesti concittadini, commercianti e artigiani, misteriosamente spariti dalle loro abitazioni. Le informazioni che porteranno a progressi nelle indagini saranno adeguatamente ricompensate da sua Signoria, il Conte Kostanzo.

I PG potranno pensare di recarsi in qualcuno dei siti consigliati per annunciare la scoperta del cadavere di Ankin, ma ricordate loro che al momento del ritrovamento era presente anche una pattuglia capitanata dallo sceriffo stesso. Potranno però andare a chiedere qualche informazione aggiuntiva o notizie sul progresso delle indagini. Per il momento le autorità brancolano nel buio, né più né meno dei personaggi, e sono in grado di consegnare solo la lista delle 25 persone scomparse (le altre 74 vittime di Enemix non abitavano a Katamash ma nei centri più o meno vicini, e non sono quindi di competenza della guardia locale), nella quale vi sono i nomi di Ankin, Shime, Oswald, Mitren, Argon e altri 20 individui.

Inoltre i PG possono decidere di interrogare qualche vicino di casa o amico degli scomparsi per carpire ulteriori ragguagli. Al momento, però, i personaggi non dispongono del potere necessario a ricavare informazioni personali o riservate e chi viene interpellato si limiterà a rispondere vagamente e solo con dati già in loro conoscenza (ad esempio "non lo vedo da qualche giorno" (cioè dalla tragedia alla grotta), "era una brava persona", "non so cosa gli sia potuto accadere" e cose del genere). Altre indicazioni saranno reperibili più avanti nel corso dell'avventura: ogni cosa a suo tempo!

Il pastore

Nel momento che ritenete più opportuno – in base al grado di sconforto o depressione dei PG che si ritrovano senza nulla in mano dopo alcuni giorni di ricerche – il gruppo riceverà un aiuto decisivo. Fino a quel momento, però, incoraggiate i vostri giocatori a non lasciare nulla di intentato e a battere tutte le piste (ovviamente false e tendenziose), tipo cercare caparbiamente una montagna con quella conformazione oppure un panorama che ricordi quello del loro sogno, o cose del genere.

Quando decidete che il momento sia propizio, fate avvenire questo incontro in un luogo pubblico, meglio se al mercato settimanale della città. Infatti, durante la visita delle bancarelle, il gruppo farà la conoscenza casuale di un pastore, in città per vendere formaggi di capra, che sta raccontando a una donna uno strano episodio accadutogli qualche sera prima...

Le stradine già strette sono ora dei semplici budelli, popolati da donne con bambini in grembo e per mano, e uomini in costante e febbricitante movimento. Le bancarelle – dei semplici tavoloni di legno coperti da tendoni variopinti – ostentano una notevole varietà di merci, profumi e colori. Davanti a voi si estende un formicaio umano, a perdita d'occhio. Rumori, grida, pianti e urla sono un particolarmente degno sottofondo musicale. Avanzate facendovi largo tra la calca, badando ai tipi sospetti e a non schiacciare qualche bambino seduto per terra a giocare a palline. La rivendita che attrae la vostra attenzione è quella di un saltimbanco molto abile, incastrata tra un banchetto di spezie e incensi e un pastore con quattro o cinque tipi di formaggio accatastati sulla sua panca.

Mentre vi godete lo spettacolo del funambolo giocoliere, le vostre orecchie da avventuriero registrano involontariamente alcune frasi scambiate tra il pastore e una cliente: “Sapesse, signora... che avventura mi è capitata!” La pausa serve per attirare la sua – e la vostra – attenzione. “Qualche sera fa ero con il gregge in montagna, quando ho temuto nel terremoto. Tutte le capre e le pecore hanno iniziato a belare e non sono riuscito, nemmeno con l'aiuto dei cani, a tenerle a bada. Alcune scappavano, altre correvano, altre saltavano su sé stesse... sembravano davvero impazzite. Poi, improvvisamente, tutta la montagna ha iniziato a tremare e...”.

Questo dovrebbe essere sufficiente ad attirare i PG verso quella bancarella e il pastore. Se così non fosse, fornitegli qualche altro particolare che possa risvegliare ricordi del loro sogno. Quando finalmente parleranno con l'uomo (si chiama Shariss) potranno venire a conoscenza dei seguenti particolari, nell'ordine riportato e non uno di più né uno di meno.

- Il pastore si trovava sul posto per pascolare il suo gregge, come ha sempre fatto negli ultimi anni.
- La montagna in questione è la Guglia del Nibbio.
- L'evento è accaduto a notte fonda (il master deve indicare esattamente quanti giorni fa).
- La montagna ha iniziato a tremare, scossa da violenti sbalottamenti. Erano così veementi che anche Shariss, a un certo punto, ha perso l'equilibrio. La fase acuta

non è durata più di qualche minuto, ma il “terremoto” (è così che lo chiama) è proseguito per un'altra mezz'ora almeno, dopo di che tutto – gregge compreso – è tornato in uno stato di normale quiete notturna.

- Se gli viene richiesto, dirà di non aver visto né colonne di fumo, né colate laviche, almeno nel punto dove si trovava lui con il suo gregge.
- Sempre si gli viene domandato, dirà di non essere in grado di stabilire se ha udito urla, lamenti o gemiti, in quanto il boato del terremoto e i belati terrorizzati delle pecore – e suoi – coprivano gli eventuali altri rumori.
- Se i PG insistono nel farlo sforzare per ricordarsi qualche altro particolare, dirà che in effetti, quando tutto è finito, dalla terra (“proprio da sotto i miei piedi”) usciva un vago odore di zolfo.

Questo è quanto: il pastore racconterà una storia che comprende i primi quattro punti, gli ultimi tre invece devono essere espressamente sollecitati dai PG (è anche plausibile che il master voglia assegnare dei PX ai giocatori che hanno avuto la brillante idea di chiedere qualche lume in più).



A questo punto, è opportuno che il gruppo sommi il sogno a quanto accaduto in realtà e inizi a trarre qualche conclusione. Un'esplorazione della montagna (il pastore può mostrare loro la strada e indicare il punto dove si trovava – “ero sul lato destro della pianura a metà altezza della montagna, dove alcune rocce iniziano ad affiorare dal terreno” – ma non li accompagnerà) è plausibile e suggerita, così com'è possibile continuare a interrogare le persone (con gli stessi risultati nulli).

PARTE II – LA GUGLIA DEL NIBBIO

La montagna in questione è molto alta e caratterizzata da dolci pendii fino a circa metà altezza, dove lentamente degradano in una sorta di spianata, dal centro della quale parte un picco dalle pareti ripide e inaccessibili. Ricostruendo le indicazioni del pastore siete in grado di identificare la zona dell'accaduto e, non senza qualche difficoltà, riuscite ad arrivarci. In quel punto, il verde prato erboso è interrotto in diversi punti da affioramenti rocciosi.



In molti tratti, invece, l'erba presenta evidenti segni di brucatura e appoggiati contro una parete vi sono un bastone e un sacco.

Questi ultimi oggetti appartenevano a Shariss il pastore, che se li è dimenticati – evidentemente è scappato impaurito – la notte del “terremoto”. All'interno del sacco vi è solo del formaggio di capra, un fazzoletto usato, un coltellino (non utilizzabile come arma), uno zufolo in legno e 2d4 mr.

L'indagine della zona può prevedere la ricerca di qualche crepaccio (non ve ne sono) o di piccole fessure (ce n'è un paio vicino a delle rocce, ma sono difficilmente riscontrabili; probabilità del 5%), la caccia a tracce di magma solidificato (del tutto assente) o a qualche vago odore di zolfo (75% di probabilità vicino alle fessure, 10% in altri posti). Tutte le percentuali riportate sono per persona e per turno (o round, a discrezione del master) di ricerca e non sono cumulative. Quello che invece può balzare all'occhio facilmente (è sufficiente una prova di Intelligenza dopo un paio di turni passati sul posto) è la totale assenza di fauna: non uno stambecco, un castoreo o una lepre, nemmeno un piccolo uccello canterino e neppure un insetto. Semplicemente zero: nulla di nulla.

Finalmente, però, qui avviene il primo incontro dell'avventura. Enemix, infatti, essendo giunto a conoscenza dell'interessamento di alcuni avventurieri (i personaggi) al suo crimine, ha deciso di metterli alla prova per valutare quanto possano costituire un pericolo. Il lich sa dei PG da quando hanno ritrovato la targhetta sul corpo di Ankin e, ipotizzando che si tratti di gente tosta, ha dedotto che prima o poi sarebbero giunti fino a lì. Ha quindi inviato alcuni dei suoi scagnozzi a tenerli d'occhio.

Enemix ha mandato sei arieti giganti (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa), ma per ogni giorno trascorso dalla mattina successiva al ritrovamento di Ankin, uno viene richiamato dal suo padrone, convinto che il gruppo non sia poi così scaltro o forte. Comunque,

indipendentemente dal numero di giorni impiegati dai PG per giungere sul posto, essi incontreranno minimo un ariete e sicuramente il danzatore tremante. Leggete quanto segue ai PG, avendo l'accortezza di modificare il numero di mostri presenti.

È più di un'ora che siete sul posto a cercare indizi o comunque qualcosa di utile e state appunto sottolineando quanto sia strana la totale assenza di animali. Improvvisamente, dei potenti belati vi smentiscono. Guardando verso la sorgente dei rumori, vedete degli enormi arieti spingersi all'aperto da dietro alcune rocce, a una ventina di metri da voi. Già da quella distanza, però, notate che le loro dimensioni sono esageratamente grosse (sono lunghi circa 3 m) ed è impossibile confonderli con capi di bestiame del pastore Shariss. Dopo un attimo di studio, uno degli montoni abbassa la testa mostrando delle enormi corna ricurve e inizia a scalciare con una zampa. Subito dopo, con un tremendo belato, si getta verso di voi.

Arieti giganti (1-6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d8 (incornata), TS G3, Mor 7, PX 500].

La tattica di combattimento degli arieti giganti è quella di caricare le vittime con le corna. Per farlo devono poter correre almeno 9 m prima di colpire il bersaglio. In questo caso, ottengono un bonus di +2 al tiro per colpire e infliggono ferite raddoppiate. Questi animali sono inoltre immuni agli incantesimi che rallentano o paralizzano, ma non allo *charme su mostri*.

Quando l'incontro sta prendendo una buona piega per i PG, fate intervenire il danzatore tremante (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Per fortuna si tratta di un esemplare giovane di circa un anno, lungo comunque quasi 3,5 m e del peso di 2 tonnellate. Si consiglia al master

di leggerne con attenzione le abilità speciali per sfruttare al meglio le sue capacità.

Danzatore tremante (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 4, pf 24, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4 (morso), 1d8 (travolgimento), TS G2, Mor 7, PX 190].

Invece di sferrare i normali attacchi, può sbattere le zampe sul terreno per causare un piccolo terremoto che ha l'effetto di stordire le creature non più grandi di un goblin nel raggio di 3 m da lui. L'oscillazione dura 1d4+2 round, durante i quali tutti gli esseri nell'area di effetto devono fare un tiro salvezza contro pietrificazione per evitare di rimanere storditi per 2d4 round. Le conseguenze di fallimenti multipli del TS sono cumulativi, fino ad un massimo di 20 round. (Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, anche se non del tutto indifeso: egli perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo, e chi lo attacca ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.) Quando ritiene di aver stordito un numero sufficiente di vittime (circa 2d6 creature), il trematore cessa il dondolio e inizia a inghiottirle vive, al ritmo di una a round e senza effettuare alcun tiro per colpire. Le prede in movimento vengono ignorate finché non attaccano. In tal caso il tuonatore cercherà di calpestarle e morderle. Le vittime ingoiate devono effettuare ogni round una prova di Costituzione o moriranno per soffocamento e subiscono 3d8 ferite da acido per round a causa dei potenti succhi gastrici del mostro.

Comunque vada l'incontro (non dovrebbe essere particolarmente impegnativo), l'esito sarà sorprendente. Il danzatore tremante, con il suo terremoto personale, ha sensibilmente allargato una delle due fenditure già esistenti, rendendola ora individuabile nell'80% dei casi.

La caverna di lava

Dalla fenditura, ormai abbastanza larga da consentire il passaggio a un uomo, è possibile accedere a quanto rimane della caverna dove originariamente i membri della setta tenevano i loro incontri segreti. L'odore che ne fuoriesce è facilmente riconoscibile: zolfo. Il pertugio corre quasi verticalmente per i primi 20 m, stringendosi sempre più. Da un lato questa ristrettezza di spazio rappresenta un ottimo sostegno per i PG, che non possono quindi precipitare e sfraccarsi sulle rocce sottostanti. D'altro canto, invece, impone a ogni personaggio una prova di forza di volontà (il cui valore è pari alla media di Saggezza e Intelligenza) per round, a partire dal terzo: chi la fallisce soffrirà di violente crisi di claustrofobia e mancanza d'aria, e dovrà tornare in superficie, subendo 1 pf per ogni ulteriore round passato nel tunnel (si tenga conto che i PG si muoveranno al ritmo di 3 m per round, impiegando 7 round per percorrerlo completamente). Un personaggio claustrofobico che raggiunge la superficie deve riposare per almeno 1 turno completo prima di poter entrare di nuovo nella spaccatura. (Nota: la cosa buffa accaduta nel mio gruppo è che a soffrire di queste crisi è stato l'apripista, che ha quindi impiegato un bel po' di tempo – una quindicina di round – per raggiungere la superficie passando sopra gli altri.)

Se volete descrivere ai giocatori l'interno del tunnel (ricordo che sono al buio, in quanto è praticamente impossibile accendere torce o lanterne), dite loro che le pareti sono dure e spigolose, a tratti umide. Avanzando verso l'oscurità, l'odore di zolfo cresce di intensità, così come il freddo. Il cunicolo sfocia nella caverna, un paio di metri sopra il pavimento. Il primo PG che arriverà al suo termine avrà a disposizione una prova di Destrezza per evitare di perdere l'equilibrio e ruzzolare, comunque se lui – o qualcuno che gli sta dietro, se non lo avverte – dovesse cadere, subirà solo 1d4 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro morte. Quando tutti – o quasi – i membri del gruppo saranno nella grotta, leggete quanto segue, ma solo se qualcuno accenderà una fonte di luce qualsiasi.

Vi ritrovate in un antro quasi circolare, con un diametro di una ventina di metri. L'altezza del soffitto ad arco è di circa 6 m al centro e degrada fino a meno di 1 m ai bordi. Alcune colonne rocciose (intese come stalattiti) pendono dal soffitto e terminano nel suolo, gettando le loro tette e tremolanti ombre lungo le pareti umide e fredde. L'odore di zolfo è molto forte e anche l'umidità è tangibile.

I PG potranno compiere delle scoperte interessanti, ma solo se si verifica almeno una di queste condizioni: qualcuno deve avere un'abilità secondaria appropriata; nel gruppo deve esserci un nano; il master è particolarmente magnanimo. Se nessuno tra questi requisiti è soddisfatto, il master potrà richiedere alcune prove di Intelligenza (con penalità variabile a seconda della situazione). Fatto sta che il gruppo potrebbe dedurre le seguenti informazioni, qui arricchite con alcune motivazioni plausibili:

- Guardando le crepe presenti tra la base delle colonne rocciose e il suolo si può capire che esse continuano nel pavimento, segno che originariamente la grotta doveva essere più profonda.
- Il pavimento e le pareti non sono fatti del medesimo materiale e non risalgono allo stesso periodo. Lo si può capire da diversi fattori: il loro colore è differente; le pareti sono increspate e apparentemente solide, mentre il suolo pare più sgretolabile ed è tendenzialmente poroso; le stesse colonne sembrano continuare sotto il terreno e non sciogliersi sopra, come fanno normalmente stalattiti o stalagmiti.
- L'odore di zolfo è molto più forte vicino al suolo che non sulle pareti o verso il soffitto.
- Il terreno è sensibilmente più caldo del resto dell'ambiente e le venature della roccia sembra che abbiano tutte un'unica direzione.

Se i PG controllano dove le venature partono, potranno inoltre accorgersi che, in una di quelle due pareti, la roccia sembra liquefatta e continuante nel suolo. Questo implica chiaramente che qualcosa – crederanno un terremoto o un'eruzione sotterranea – deve aver fuso le pareti della grotta, sommergendo la vera base ed eventualmente chi vi si trovava.

Già, ma loro non sono al corrente che qualcuno, quella notte, era presente nella caverna. E come potrebbero saperlo? Beh, qualche possibilità ce l'hanno: un pezzo di

scheletro vicino a una colonna (per giustificare la sua presenza potrei dire che quel membro della setta ha cercato la salvezza arrampicandosi lungo la stalattite, purtroppo inutilmente). Sono resti di uno scheletro che è interrato nel suolo (sporgono solo la testa e un avambraccio). Il calore della lava ha consumato quanto seppellito ma non le parti all'esterno, perché non essendo a diretto contatto con il fuoco è ipotizzabile che la carne si sia fusa ma le ossa siano rimaste integre. Sulla parete di fianco al teschio, più o meno nel punto indicato dal braccio scheletrico, vi è un'incisione nella roccia: "ENEM..." (doveva essere Enemix, ma non è riuscito a terminarla in quanto la lava lo ha raggiunto e ucciso). Questo cranio, però, significa che qualcuno si trovava nella grotta al momento della sciagura: ma chi era?

Per tale quesito vi è un'altra traccia: cercando bene sul terreno, ci sarà una probabilità cumulativa del 2% per round e per PG (ovvero, se cercano in due hanno il 4% il primo round, l'8% il secondo, il 12% il terzo e così via) di trovare, incastrata nella roccia lavica del suolo, una pipa (ricordate la collezione a casa di Mitren?). Questa era la pipa preferita dell'uomo ed è magica (questo spiega il perché sia sopravvissuta a una colata lavica): permette a chi la tiene in bocca – ovviamente non accesa – di respirare aria dovunque si trovi, per 1d4 turni interi. (Nota: il mio gruppo ha avuto una buona idea per uscire dalla grotta. Ha utilizzato la pipa per far risalire il primo PG che, una volta giunto in cima, l'ha buttata nuovamente sul fondo e così via, fino a quando tutti non sono arrivati fuori sani e salvi, senza incappare in fastidiosi contrattempi di natura respiratoria o claustrofobica. Ovviamente, prima di utilizzarla l'hanno analizzata con *identificare oggetti magici*, incuriositi dal fatto che non si fosse sciolta o distrutta.)

Inoltre, se i PG provano a scavare – il suolo è poroso e friabile – anche per pochi decimetri, troveranno frammenti di ossa e vestiti carbonizzati appartenenti ai membri della setta (per giustificare questo miracolo naturale vi ricordo l'intervento delle divinità immortali subito dopo la disgrazia). Ma tiriamo qualche conclusione per i personaggi.

A giudicare dalla quantità di reperti rinvenuti, si può stabilire che non era certo presente il solo Mitren (ammesso che lo scheletro fosse il suo), ma molta più gente. Quindi, i 25 scomparsi di Katamash potrebbero essere stati tutti benissimo all'interno della grotta. Questo però rafforzerebbe l'idea che Ankin e i suoi amici appartenessero a una setta malvagia (era una delle prime informazioni reperite dal gruppo, all'inizio dell'avventura) e che quella caverna servisse loro come luogo di ritrovo.

Come vedete, le cose sembrano un po' più lineari ma nemmeno troppo. Inoltre se voi, da astuti master, cercate di insinuare qualche mosca nell'orecchio dei vostri giocatori, l'apparente chiarezza scomparirà immediatamente.

I PG possono ora tornare a informare i gendarmi del loro ritrovamento, sperando quindi di intascare l'adeguata ricompensa proclamata dall'araldo, che puntuale arriverà. Ogni personaggio sarà premiato con 100 mo (e quindi 100 PX). C'è un piccolo particolare, però, che potrebbe risultare sconveniente: per provare la presenza di almeno uno degli scomparsi (ovvero Mitren), il gruppo dovrà dare in custodia allo sceriffo la pipa recuperata nella caverna, la quale verrà

trattenuta sotto sequestro almeno fino al termine delle indagini. Sta ai PG decidere di consegnarla o meno.

È vivamente consigliato che accettino. Così facendo, infatti, la notizia di un avvenuto ritrovamento di qualche traccia da parte loro farà lievitare sensibilmente la reputazione dei personaggi tra la gente comune, che li riterrà infine persone in gamba. Il rovescio della medaglia è che questa sarà l'idea che si farà dei nostri eroi anche Enemix, che ora inizierà a infastidirli sul serio. Di contro, lo sceriffo comincerà a scavare nella zona della montagna per mettere alla luce quanto coperto dalla roccia.

Se il gruppo decide di tenersi la pipa, la sua avventura in pratica finirà qui. La considerazione che la gente ripone nei PG non aumenterà e anzi la milizia – comandante in testa – li vedrà come ostacoli al regolare svolgimento delle indagini ufficiali e gli chiederà di allontanarsi da Katamash poiché "ospiti indesiderati". Se essi non accettano, verranno perseguiti legalmente e persino imprigionati, se continuano a mostrarsi in città. Per cui, se il gruppo non intende consegnare la pipa, manovrate lo sceriffo in modo tale da convincere i personaggi e fargli cambiare idea. Il resto del modulo si basa sul presupposto che i PG l'abbiano affidata alle autorità.

Un incontro fatale?

È ormai sera e siete finalmente riuniti in una delle vostre camere. Incredibilmente l'oste, un uomo rude e sgraziato, vi ha persino offerto la cena, riferendosi a voi come "agli uomini che hanno fatto un po' di luce in questo schifo di mistero". Mentre state valutando gli ultimi accadimenti, sentite bussare alla vostra porta. Aprendo con la consueta circospezione, vi trovate di fronte proprio il locandiere. Dietro di lui, una figura con abiti e cappuccio femminili è in attesa. "La signora qui," borbotta impacciato l'oste "mi ha chiesto se poteva parlare con voi e..." si rischiera la voce nel tentativo di cercare un modo per scusarsi, poi continua "...insomma, non ho potuto rifiutare: mi ha detto che doveva dirvi delle cose molto importanti."

Se i PG sono titubanti, l'oste li implorerà di ascoltarla: anche lui, come tutti i suoi concittadini, vuol fare luce sulla strana sparizione dei loro amici e ritiene che la donna abbia veramente informazioni molto utili. Quando i personaggi accettano, il locandiere se ne andrà senza porre obiezioni. La donna è in realtà Shime travestito. Racconterà ai personaggi la storia come la sa lui, ovvero come descritta di seguito.

La storia di Shime

Lui e Ankin facevano parte di una setta segreta il cui unico compito era quello di proteggere e perpetuare il Salmo degli Eroi, i cui primi volumi risalivano fin dall'inizio del tempo. Sono una raccolta di tomi contenenti le gesta e i segreti degli eroi appartenuti alla storia. Fatto sta che la sera in cui avvenne il massacro vi era una delle riunioni della setta nel solito posto, ovvero la caverna sotto la Guglia del Nibbio. Funzionava così: un maestro e un suo allievo venivano sorteggiati per restare a custodire i tomi, tutti gli altri (ovvero 99 individui) si recavano all'incontro per discutere o deliberare. Ma quella volta qualcosa dovette andar storto:

Ankin, infatti, si svegliò nel cuore della notte urlando e gridando come un ossesso. In fretta e furia si accertò che i libri fossero ancora al loro posto, poi si recò da Shime e gli disse che la loro vita era in pericolo. Mentre Ankin si assunse il compito di cercare di vendicare i morti, Shime doveva fuggire, perché molto presto gli sarebbe toccata una scomoda eredità: succedere al Maestro Supremo nella guida della setta. Shime sulle prime la prese sul ridere, ma quando vide l'espressione di Ankin cambiò umore. Raccolse i suoi pochi averi e scappò, nascondendosi nelle stalle e nei boschi. Solo nella giornata appena conclusa, trovandosi in città per acquistare qualche cibaria, è venuto a conoscenza delle scoperte effettuate da un gruppo di avventurieri di passaggio e ha deciso di mettersi in contatto con loro.

Questo è quanto Shime riferisce. Se i PG vogliono porgli altre domande, il master si regoli di conseguenza. Di seguito sono riportate alcune tra le richieste che il gruppo può fare, scelte tra le più plausibili e probabili:

- “Dove sono nascosti i libri?” Nelle catacombe sotto il tempio di Velenom. O perlomeno erano lì fino al giorno della disgrazia. Shime vi si è recato in seguito (non ricorda esattamente quando) ma non li ha più trovati.
- “Quali poteri avevano i libri?” Nessuno conosce i misteri, se ve ne sono, ma tutti adorano e tramandano i tomi alle generazioni future. Si dice che in essi siano racchiusi i segreti per raggiungere l'immortalità, ma non sono mai stati decifrati.
- “Chi è stato a far sciogliere la montagna sopra i suoi amici?” Shime non lo sa. Infatti, solo i maestri erano a conoscenza di Enemix ed erano pronti (evidentemente non molto, però) ad attendersi una sua vendetta personale.
- “Quali nemici aveva la setta?” Neppure uno, sicuramente. La sua esistenza era talmente segreta che ai suoi membri non era permesso parlarne nemmeno con i parenti più stretti. Infatti, come regola generale, nessuno tra di essi poteva sposarsi o convivere.
- Se il gruppo racconta a Shime della fine fatta da Ankin e gli mostra il foglio di carta trovato sul suo cadavere, il discepolo non ha assolutamente idea del significato. Riconosce però il nome di Evander e lo identifica come il primo dei Maestri Supremi della setta. Informa il gruppo che però è morto da molti secoli.
- Shime, ovviamente, ignora dove sia seppellito Evander.

Adesso si inizia a ragionare: il gruppo ha capito cos'è accaduto, ma non sa ancora chi è stato e perché, anche se immagina che i libri c'entrino. Ora anche il foglio di carta trovato su Ankin ha un significato e non è impensabile ipotizzare che i PG possano risalire a dove il defunto

sacerdote ha nascosto “tutto quello che ha potuto lasciare” (ovvero nella tomba di Evander, nel vecchio cimitero della città). Se ancora non ci riescono, comunque, poco male: ci arriveranno tra poco. È vero che non vi è più alcun membro della setta a parte Shime (99 morti sotto la montagna e uno in un vicolo) e quindi non c'è più nessuno in grado di elargire informazioni su Evander e sul luogo della sua sepoltura, ma un giro alla necropoli sarà abbastanza eloquente. Perché dovrebbero decidere di andare al camposanto locale? Lo scoprirete la prossima mattina: ora è tempo del secondo incontro, a opera del solito, cattivissimo (questa volta davvero) emissario di Enemix.

Necrospettro potenziato (1) [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA -4, DV 10, pf 45, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d8 + risucchio di energia (tocco), TS G10, Mor 11, PX 1.750].

Il tocco gelido di questo non morto provoca un risucchio di energia: quando una vittima viene colpita, subisce 1d8 ferite



e perde due livelli di esperienza e tutti i vantaggi che dipendono da essi. È immune alle armi normali, comprese quelle d'argento, inoltre come tutti i non morti è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Tuttavia è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Il necrospettro potenziato comparirà all'improvviso entrando dalla finestra e attaccherà Shime e/o chiunque gli si pari davanti per difenderlo. Si fa presente al master che i personaggi erano comodamente seduti su un letto e quindi non avranno addosso l'armatura, a meno che qualcuno non abbia dichiarato il contrario (attenzione

ai furbi: solo prima che l'incontro abbia inizio!).

Questo è un confronto difficile per i PG (un po' per i poteri del mostro, un po' perché la maggior parte di loro è senza armatura). Consiglio al master di essere “buono” con il risultato dei dadi del necrospettro potenziato. Insomma, se li uccidiamo tutti adesso, chi ci resta alla fine?

Comunque vada, il master deve assolutamente salvare Shime (a meno che non abbia ucciso tutti i PG, visto che a quel punto non fa più molta differenza), affinché possa, in fondo all'avventura, prostrarre i compiti e il ruolo della setta nel tempo.

Shime può eventualmente portare i suoi nuovi amici nel tempio di Velenom perché i sacerdoti (che lo conoscono e sono ben felici di rivederlo) li curino (dispongono di 12 *cura ferite leggere* e tre *cura ferite gravi*) e ne ristorino i livelli persi (con tre soli incantesimi *ristorare*, utili per recuperare altrettanti livelli).

Ovviamente Shime farà giurare ai preti che quest'incontro non è mai avvenuto.

PARTE III – SULLE ORME DI EVANDER

Sul far dell'alba della mattina successiva, indipendentemente dallo stato di salute dei PG, la città è scossa da una forte scarica tellurica. I danni alle persone e agli edifici sono cospicui: due morti e una decina di feriti. Tutte le attività, comprese le indagini sulla sparizione dei membri della setta, vengono interrotte per ordine del Conte Kostanzo, che dichiara una giornata di lutto nazionale. Il master decide – in base alle condizioni del gruppo – se infliggere anche ai personaggi dei danni oppure solo un forte spavento.

Riversandosi nelle strade, la cosa che più deve colpire i nostri eroi sono i discorsi che la gente si scambia: questa non è mai stata una zona sismica ed era già incredibile accettare il terremoto della Guglia del Nibbio, ma due in pochi giorni sono veramente inammissibili. La sensazione più diffusa tra il popolo è che ci sia sotto una faccenda estremamente grossa, lo zampino di qualcosa – o qualcuno – di non comprensibile e, probabilmente, nemmeno umano. Hanno ragione. Anche in questo caso dietro le quinte c'è la mano di Enemy, il quale nell'apprendere che pure il suo assistente più forte (il necrospettro potenziato) ha fallito, si è lasciato andare a un esplosivo sfogo d'ira. Dove ha colpito, questa volta? Ovviamente ha ritenuto corretto punire il cadavere dal quale era stato animato il non morto. Vale a dire il vecchio cimitero, ovvero il luogo di riposo di Evander.

I PG potranno assistere alla scena di un paio di vecchie pie, ferite e insanguinate (solo graffi e tagli superficiali, ma la mettono giù dura), che narrano alla folla attorno a loro di essere andate al vecchio cimitero per rinfrescare le tombe dei loro avi più remoti (il camposanto non è più usato da almeno 300 anni) quando, improvvisamente, la terra si è aperta sotto di loro. “Sembrava che i morti si stessero stancando della loro ultima dimora,” commenterà la più arzilla delle due, “si sono aperte delle fessure enormi e ne è uscito un forte puzzo di zolfo...”.

Questo dovrebbe essere sufficiente per spronare i PG a esplorare il posto, ma le sorprese della mattinata non sono finite. La milizia cittadina vieta, in maniera categorica, l'accesso a chiunque nel vecchio cimitero: pare infatti che sia proprio quello l'epicentro del terremoto. Fin da fuori, attraverso le cancellate di ferro, sembra che l'intero camposanto sia stato attraversato da un ciclone di quelli belli violenti: crepacci larghi diversi metri, mucchi di terra, frammenti di legno e osso sparpagliati dappertutto, lapidi frantumate e sparse in ogni dove. Poche, tra le vecchie povere tombe, sono rimaste intatte.

Se i PG non ci arrivano, sarà Shime – che ora li accompagna – a suggerire loro di entrarvi con il favore delle tenebre, aspettando la notte. La giornata è quindi libera e i personaggi possono fare quello che vogliono, compere comprese.

Il vecchio cimitero

Se di giorno questo luogo sconquassato vi dava l'impressione di essere una landa desolata e spaventosa, di notte è decisamente peggio. Una ronda composta da sei soldati è appostata davanti al cancello, ma non riuscite a capire se il loro compito è quello di non far accedere nessuno nel cimitero oppure di impedire che qualcosa esca

all'esterno. Solo un folle entrerebbe in quel posto dimenticato dagli uomini e dalle divinità, e voi vi state accingendo a farlo. Dietro il vostro nascondiglio – un basso boschetto – vi disponete a prendere le ultime decisioni.

Per entrare è sufficiente scalare il muro di cinta (alto 5 m), possibilmente lontano dalle guardie. Dato però che tale parete è cedevole, vi è un 15% di probabilità per round che frani, infliggendo 2d6 ferite a chi stava salendo e 1d6 ferite a chi vi era appoggiato o direttamente sotto (tutti questi danni sono dimezzabili con un tiro salvezza contro morte).

Una volta dentro, la sensazione di abbandono, orrore e spavento diviene una realtà. Avete mai provato a camminare in un cimitero con le tombe e i feretri aperti, mucchi di ossa, terra e legno che sembrano proiettare delle insane e malferme ombre? Io no, ma posso immaginare il terrore che si percepisce al minimo rumore sospetto. Cercate comunque di descrivere il meglio che potete tale sensazione, sottolineando particolarmente i dettagli più inquietanti e macabri.

Per ogni turno passato nel cimitero, ogni PG ha il 10% di probabilità di mettere il piede in fallo o su un materiale cedevole e cadere in una bara, a contatto con un teschio. Credo che un tiro salvezza contro paralisi sia sufficiente a non far fuggire in preda al panico l'individuo. Se un PG è costretto a scappare, lo farà urlando come un maiale squartato e, nonostante vi sia il 60% di probabilità che le guardie lo odano, non si faranno sicuramente vedere (se volete, fate un tiro salvezza contro paralisi anche per le sentinelle, per evitare che svengano dalla paura).

Comunque, lasciate brancolare i PG terrorizzati in questo squallore fino a quando non sono cotti a puntino, quindi procedete con un nuovo incontro, questa volta... no, non ve lo dico... lo scoprirete dopo aver saputo chi è il mostro di turno (leggete anche la sua descrizione completa nella sezione nuovi mostri, prima di continuare)!

Spirito fossore (1) [All N, Mov 54 m (18 m), CA 3, DV 10, pf 50, tpcCA0 11, Att 1, Fer vedi sotto (folgorazione), TS G10, Mor 12, PX 1.700].

Dato che non ha corpo materiale ma è pura energia, può essere ferito solo da armi magiche e anche in questo caso subisce solo un numero di danni pari al bonus dell'arma. La maggior parte degli incantesimi non lo danneggiano, a eccezione di quelli specifici contro i non morti e le creature magiche. Attacca lanciando una folgorazione su tutte le creature viventi entro 6 m, che causa un numero di d8 di ferite da elettricità pari ai punti di energia spesi dal mostro al momento dell'attacco. Questo particolare spirito fossore ha 10d10 punti di energia a disposizione (il master può determinarli tirando i dadi o assegnargli direttamente un totale che ritiene congruo). Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. È tuttavia vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene considerato come se fosse un non morto “speciale” sulla tabella dello scacciare i non morti dei chierici.

Lo spirito fossore è quello di Evander, che sta semplicemente proteggendo la propria tomba e il suo contenuto. Non è maldisposto verso i PG, ma è deciso a svolgere il proprio lavoro al meglio. Pertanto, conducete qualche round di combattimento, poi fate capire ai PG – se non ci sono già arrivati da soli – che sarebbe rischioso continuare: devono cambiare tattica. Dato che Evander è disposto al dialogo, questa potrebbe essere una buona soluzione.

Tattica di Evander

Come master, dovrete prestare attenzione al fatto che Evander/spirito fossore sa con assoluta certezza che Ankin ha portato nella sua cripta un po' di materiale utile per il gruppo che ora lo fronteggia e che i PG – essendo giunti fino a lui – hanno intuito quanto sta accadendo e sono, potenzialmente, dei validi alleati. Il suo combattimento contro di loro vuole solo essere una specie di “prova di ammissione”, per testarne il valore e l'efficacia. Quando Evander (ovvero voi come master) giudicherà il gruppo in grado di entrare nel suo ipogeo e fronteggiare i pericoli in esso contenuti, allora si farà da parte e narrerà loro la sua versione della storia.

La voce dell'essere sembra provenire da un'altra dimensione: suona roca e dura ma, al tempo stesso, angosciata e lamentosa. Con un tono cantilenante, che pare studiato apposta per accompagnare il suo aleggiare oscillatorio, inizia a raccontarvi quella che, sulle prime, somiglia alla poesia di un vecchio pazzo completamente uscito di senno:

“Grossi pericoli attendono l'insicuro
Grossi tesori attendono nel buio
Prestate attenzione al vostro vero fine
Prestate attenzione a chi non può dir falsità
E se la mano è destra, non manca e non è stanca
Suonerete una musica celestiale.”

Questa è la spiegazione di cosa il gruppo incontrerà nella cripta. Ogni versetto si riferisce a una stanza descritta nella sezione successiva e dà delle indicazioni su come interpretare o affrontare l'incontro.

La Cripta di Evander

In tutta la cripta, le stanze sono ricavate dalla roccia dura e nuda, e l'altezza è di circa 3 m. Non vi è illuminazione se non è provvista dai PG. Ovviamente, queste regole valgono se non diversamente specificato nelle descrizioni delle singole aree.

1. L'atrio (“Grossi pericoli attendono l'insicuro”)

La scalinata che avete sceso dalla cripta vi conduce in una stanza larga 9 m e lunga 4,5. Sulle pareti laterali vi sono quattro porte (due per lato), su quella di fronte a voi ve ne sono tre. La camera ha un forte odore di muschio e petrolio, e la pavimentazione è ricoperta da polvere, ragnatele e ossa apparentemente umane. Nell'angolo a sud-ovest vi sono delle profonde artigliate.

La stanza è parzialmente illuminata dalla luce lunare che filtra dalle scale. Tale chiarore, però, non è così forte da consentire una buona visione e non è nemmeno tenue al punto di far funzionare bene l'infravisione. Il master deve tenere conto di questa particolare condizione di luce.

Il tentennante non sa dove andare mentre colui che è sicuro di sé, normalmente, tende ad avanzare dritto, al centro. Infatti, la porta giusta da imboccare è esattamente di fronte a quella nella parete a nord da cui sono entrati i personaggi. Le altre sei porte, invece, nascondono tutte delle trappole da selezionare tra le seguenti (oppure da determinare tirando 1d8). Ne ho messa qualcuna in più, così avrete l'imbarazzo della scelta. Si noti che tutte le porte si aprono senza problemi.

d8 Effetto

- 1 L'ingresso si affaccia su una sorta di refugium peccatorum dove sono contenuti diversi chili di ferrivecchi (armature, armi, scudi, ecc.) inutilizzabili e inservibili. Appena la porta viene aperta, tali oggetti rovinano fuori dal loro sgabuzzino, infliggendo 1d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro morte, il master può variare a piacimento) all'incauto apritore. Se il PG dichiara l'intenzione di schiudere l'uscio solo un pochino, non c'è problema: il peso e l'equilibrio precario della ferraglia lo spalancheranno completamente.
- 2 Al momento dell'apertura si sente un click. Dopo 2 round, dal soffitto inizia a colare un oscuro e denso liquido dal caratteristico odore di petrolio. Nello stesso momento, una pesante inferriata ostruisce la porta che conduce alle scale. Il fluido gocciola per 10 round, riempiendo la stanza fino a un'altezza di 30 cm. Dopodiché, trascorso 1 round di pausa, una torcia cala da un pertugio nel soffitto. Inutile dire che tutti i tentativi per sollevare la grata sono infruttuosi... Lascio al master la decisione se la torcia sia accesa oppure no: nel primo caso, il fuoco divampa (1d6 ferite per round) per 5 round, poi si esaurisce e la grata si spalanca nuovamente. Ah... dimenticavo: dietro la porta non vi è nulla.
- 3 La maniglia della porta è a forma di mano artigliata. Chi la tocca, la attiva: il pomello si anima e imprigiona la mano dello sventurato, artigliandolo per 1d4 ferite, più 1 pf supplementare in ogni round successivo. La cosa divertente è che il master può sempre decidere che gli artigli siano avvelenati: in tal caso l'inoculazione delle tossine avviene – quasi – automaticamente. Per liberarsi, la vittima deve effettuare una prova di Forza, ovviamente con delle penalità. Dietro la porta non vi è nulla.
- 4 Agendo sulla maniglia si attiva un meccanismo che fa fuoriuscire da una botola sulla porta alcuni “pugni a molla”, in grado di estendersi – e colpire – fino a 3 m di distanza. Casualmente, vi è uno di cotali pugni per ogni PG del gruppo. Il pugno infligge 1d6 ferite e colpisce come un guerriero del 6° livello (tpcCA0 15), ma ignora qualsiasi tipo di armatura o protezione, come se il bersaglio avesse CA 9 (meno l'eventuale bonus di Destrezza).

- 5 Dalla porta escono, dopo 1 round di ringhi e ruggiti, 1d4 mostri animali a scelta dal master. Tenete conto però del livello d'esperienza dei PG, del loro stato di salute e anche del fatto che altri grossi pericoli li attendono.
- 6 Agendo sulla maniglia si aziona un meccanismo a molla che spinge la porta – insieme al PG che la stava aprendo e a tutti quelli che sono dietro di lui – contro la parete opposta, infliggendo a ogni vittima 2d4 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro morte e variabili a discrezione dal master). L'intero "viaggio organizzato" dura solo 1 round e il tiro per la sorpresa da parte dei malcapitati ha una penalità di -3.
- 7 Aprendo la porta, un grosso masso rotondo inizia a rotolare da un corridoio in pendenza dietro di essa. Il macigno giungerà nella stanza dopo 3 round – nei primi due, però, i PG saranno avvertiti dal caratteristico rumore di pietra che ruzzola – e si schianterà contro la parete opposta. Chi viene investito subirà 1d8 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro morte o una prova di Destrezza). Dopo 4 round di stasi, utilizzabili dai PG per curarsi le ferite o per esaminare il corridoio in pendenza (che tra l'altro non conduce da nessuna parte), la pietra rotolerà nella direzione opposta e si risisterà al suo posto, infliggendo gli stessi danni indicati in precedenza a chi la ostacola (quelli che sono nel corridoio non dispongono di TS).
- 8 La maniglia nasconde il solito ago avvelenato.

2. Il corridoio ("Grossi tesori attendono nel buio")

La porta si apre in un altro locale, completamente buio. Quando accendete le vostre lanterne, scorgete un corridoio lungo circa 7,5 m che sfocia in un posto che non riuscite affatto a vedere.

Le pareti sono lisce, così come il pavimento, che solo in alcuni punti è sporco di terra e fango.

La stanza non contiene pericoli. La strofa informa solamente che "grossi tesori attendono nel buio", ovvero nella sala 3, dove sfocia il corridoio.

3. La sala del tesoro ("Prestate attenzione al vostro vero fine")

Le pareti del corridoio terminano improvvisamente. Davanti a voi, il nulla. Non vi è niente che possa essere visto né percepito.

Sembra quasi che la luce abbia terrore di entrare in quella stanza e si sia fermata lì, esattamente dove vi trovate adesso.

La stanza è, in effetti, magicamente buia. Solo *dispersione della magia* o *luce persistente* (lanciati contro un effetto del 12° livello) consentiranno di poter illuminare la camera. Quando – e solo se – questo avviene, leggete quanto segue:

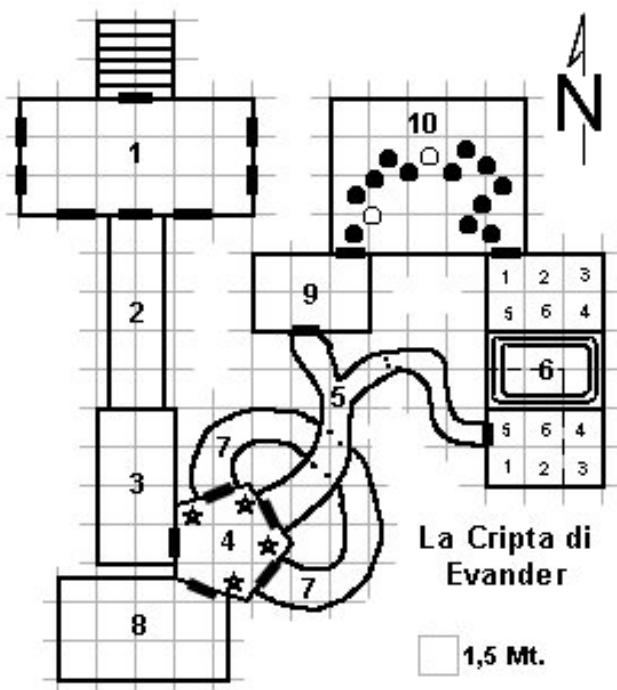
La luce si propaga immediatamente, rivelando una stanza di 3 x 6 m, dal soffitto alto almeno 15 m. Quanto appare non vi sembra vero: oro, gioielli, oggetti e armi luccicanti sono accatastati in enormi gruppi e riempiono quasi completamente la sala, lasciando solo uno stretto sentiero che vi serpeggia attraverso. A circa 6 m di altezza, sei nicchie contengono le statue, inquietanti, di altrettanti minotauri armati con micidiali asce bipenni (a due lame).

Il monito di Evander è abbastanza chiaro: i PG devono restare fedeli al motivo della loro visita in questo posto. La sala non rappresenta un problema, se i nostri non prendono nulla (oppure se toccano e basta). Viceversa, basta che uno solo dei personaggi intaschi anche un singolo oggetto (comprese gemme e persino monete) presente nella stanza e la punizione scatterà immediata. Le statue dei mostri si dissolveranno in un boato, rivelando al loro posto sei minotauri reali, che balzeranno subito sul gruppo.

Minotauri (6) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6, pf 27, tpcCA0 14 (11 con l'arma), Att 2 o 1, Fer 1d6 (incornata), 1d6 (morso) o 1d10+3 (arma), TS G6, Mor 12, PX 570].

Dopo che l'incontro ha avuto luogo, tutto il tesoro della stanza svanirà all'istante, ad eccezione dei possedimenti dei minotauri, che risultano essere: 10.000 mr, una foglia dorata e ammaccata (10 mo), una cavigliera (20 mo) e un braccialetto preziosamente lavorato (500 mo).

Sulla parete est della camera vi è una porta che conduce alla stanza n. 4.



4. La stanza delle statue (“Prestate attenzione a chi non può dir falsità”)

La porta si apre in una stanza illuminata di forma pentagonale. Su ognuna delle altre quattro pareti vi è una porta chiusa, con a fianco una statua. Procedendo da sinistra verso destra (in senso orario), le sculture sono modellate come segue. La prima raffigura una giovane donna, candida e immacolata, con un delicato sorriso appena accennato sulle labbra innocenti; essa vi indica chiaramente la porta al suo fianco. La seconda ha le cupe sembianze di uno storpio, che vi incute un leggero timore: ha la testa grossa e deforme, gli manca un occhio e ha una grande cicatrice sopra la bocca; anch'egli mostra la sua porta. La terza invece raffigura un chierico nell'atto di benedirvi; come le altre, anche lui vi fa segno di entrare nella sua porta. L'ultima, quella alla vostra immediata destra, raffigura Evander e anch'essa vi addita la porta adiacente.

Se i PG dichiarano di esaminare le statue, sbizzarritevi a descriverle come meglio potete, badando bene, però, di sottolineare il fatto che la cicatrice che presenta lo storpio non è uno sfregio normale, ma gli ostruisce – letteralmente – le labbra, saldando quello inferiore al superiore. Il riferimento al fatto che un muto non possa dire falsità pare abbastanza evidente.

5. Il corridoio del bivio (“E se la mano è destra, non manca e non è stanca”)

Il corridoio tra la porta del gobbo e il bivio (e anche oltre, se per quello) è intagliato nella roccia, ma non è liscio né levigato. Le superfici sono bagnate e scivolose (ogni PG con una corazza pesante deve effettuare almeno una prova di Destrezza per evitare di cadere e subire 1d2 ferite), e il soffitto è sufficientemente alto da consentire un'andatura eretta.

Improvvisamente giungete a un bivio. Entrambi i sentieri si perdono nel buio poco oltre, ma dalle loro profondità una brezza gelida e umida vi raggiunge repentina...

Il vento è solamente una corrente sotterranea, segno che il terremoto della mattina ha aperto delle microfessure nel suolo.

Anche qui, lo spirito fossore è stato chiaro: se la mano è destra, non manca (nel senso di mancina, ovvero sinistra). Segnale evidente che bisogna prendere il sentiero di destra, anche se apparentemente sembra terminare dopo 3 m. La parete è finta ed è, in realtà, un'illusione (anche con componente tattile). Se uno appoggia la mano e preme con una certa forza, il muro scompare e si può vedere che il corridoio procede, perdendosi nell'oscurità.

6. Il carillon (“Suonerete una musica celestiale”)

Entrate in una stanza stretta (4,5 m) e lunga (9 m), col soffitto ad arco e le pareti decorate con mosaici incompleti e rovinati. Il pavimento della camera è pieno di tessere e frammenti di mosaico caduti. Nel centro, un grosso macchinario simile a un pianoforte con la tastiera disposta non linearmente ma a semicerchio, domina quasi completamente il locale.

Sopra la porta a nord vi è una grossa targhetta di bronzo che recita “Uscita per l'inferno”, sopra quella a ovest un'altra placca riporta la dicitura “Ad Evander, gli amici più cari”.

Questa stanza è stata dedicata – come indica anche una delle targhe – dagli amici della setta ad Evander, di cui era ben nota la passione per la musica e le stranezze. Ho usato la parola “stranezza” in quanto i tasti del pianoforte sono solo sette, grandi e variopinti. I colori sono (da destra a sinistra) i seguenti: rosso, giallo, verde, blu, azzurro, nero e bianco. La soluzione è da ricercare ancora una volta nella poesia, che indica il tasto da premere (è quello celeste, ovvero azzurro).

(Nota: se qualche giocatore patito per i colori sostiene che il celeste sia – per assurdo – la somma di rosa, blu e giallo, non perdetevi tempo in discussioni noiosissime e interminabili – parlo per esperienza personale – ma limitatevi a leggere prima quanto segue.)

Appena si preme un tasto che non sia quello corretto (ovvero l'azzurro), due blocchi del pavimento (indicati nella mappa da un numero) si romperanno e cadranno. Gli accoppiamenti sono i seguenti: 1: rosso, 2: giallo, 3: verde, 4: blu, 5: nero e 6: bianco. Come si vede chiaramente dalla mappa, l'organo occupa completamente un terzo della sala, lasciando libere solo le caselle che, potenzialmente, si possono spaccare. Inoltre sull'organo vi è spazio solo per una persona, quindi prima che il PG – possibilmente con un'abilità secondaria appropriata, ma non è obbligatorio – inizi a suonare, fatevi dire esattamente dove gli altri sono posizionati, poi... date fiato alle trombe!

Se sul blocco che si frantuma a causa di un tasto errato vi è un avventuriero, questo deve fare un tiro per la sorpresa. Se non è sorpreso, ha a disposizione una prova di Destrezza per saltare sulla pedana a fianco (se è disponibile) altrimenti, così pure se il tiro per la sorpresa o la prova di Des non hanno successo, il povero PG cadrà nel doppiofondo della stanza, che è in realtà una bella pozza di acido, in grado di infliggere 1d6 ferite per round e di danneggiare o distruggere i suoi oggetti. Un personaggio che invece ha successo nella prova di Destrezza, riesce a saltare sulla casella a fianco.

Quando la nota corretta (il tasto azzurro) viene suonata, si attiva un meccanismo che ruota di 90° l'organo (nella posizione indicata dalle linee tratteggiate sulla mappa), rivelando un doppiofondo contenente una pergamena manoscritta da Ankin, il cui testo è riportato di seguito, e tutti i volumi (sono 15 in totale) del Salmo degli Eroi.



La pergamena di Ankin

“Se state leggendo questa pergamena, io sarò morto e voi sarete in pericolo. Tutto dipende da quando l'avete trovata. Se sono passati secoli, o anche solo una decina di anni, dal giorno della grande tragedia alla Grotta del Nibbio, lasciate perdere perché ogni speranza sarà finita. Ma se scoprite questo messaggio entro breve tempo, allora forse non tutto è perduto.

Il mio nome è Ankin, sono un membro della setta del Salmo degli Eroi, una raccolta di libri contenenti tutte le possibili informazioni sulle figure mitologiche del passato, presente e futuro. Questo nel senso che il nostro compito, oltre a proteggere i tomi, è quello di aggiornarli, perpetuandone il contenuto.

Purtroppo, un giorno di molti anni fa abbiamo negato l'affiliazione a un mago di nome Ximene. Da allora ci odia e ha trovato il modo, il giorno stesso in cui io ho scritto questa lettera, di annientare la setta, uccidendo tutti gli affiliati. Tutti tranne me e Shime, un giovane adepto. Ho fatto allontanare il ragazzo, nella speranza che riesca a salvarsi. Affronterò il demone (ormai è questo che è diventato, un demone...). Lo sfiderò questa notte stessa, nella speranza chi il mio vecchio corpo mi aiuti.

Se trovate questa lettera, però, saprete com'è andata a finire. Cercate un giovane di nome Shime e consegnate a lui i libri, saprà cosa sono e cosa farne. Ditegli anche che deve iniziare tutto da capo, la setta deve tramandare la conoscenza in eterno.

Ankin, un vecchio stanco”

7. Il corridoio a U

Questo passaggio è la prima delle quattro aree che non sono menzionate dallo spirito fossore, in quanto fuori dal percorso che conduce al nascondiglio dei tomi. Se i PG intuiscono che la poesia contiene una soluzione e risolvono gli enigmi, molto probabilmente non vi accederanno neppure!

Questo corridoio è, in realtà, la tana di otto pipistrelli giganti (sparpagliati qua e là) e di sei millepiedi giganti, incattiviti dal fatto che l'eruzione della mattina ha ostruito definitivamente le fenditure da loro utilizzate come passaggi per l'esterno.

Pipistrelli giganti (8) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G1, Mor 8, PX 20].

Il loro stile di vita notturno ha reso la vista normale inutile per questi animali, ma essi sono capaci di orientarsi con l'ecolocazione, un uso particolare del loro udito sviluppatissimo. Per questa ragione, nessun effetto che normalmente accecherebbe un avversario influenza i pipistrelli, mentre l'incantesimo *silenzio* li disorienta completamente.

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

Il morso non provoca alcun danno, ma chiunque venga colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno. Il fallimento

significa che la vittima si sente molto male per un periodo di 10 giorni, durante i quali può solo muoversi a metà della sua normale velocità, senza combattere o intraprendere qualsiasi azione faticosa (incluso lanciare incantesimi).



8. La finta sala di Evander

Entrate nella stanza indicata dalla statua di Evander. A differenza delle altre, questa camera ha il pavimento di terra che sembra appena dissodato e l'aria che si respira sa di humus e muffa. Appena siete dentro, la porta si chiude con un sordo tonfo alle vostre spalle e una risata beffarda risuona nel locale. “E così siete giunti fino alla mia più intima dimora,” la voce sembra provenire dal sottosuolo ed è poco più che un roco lamento terroso, “Insetti come voi dovrebbero stare con i loro simili.” Insieme a queste parole, anche un nuovo, leggero tremore inizia a far vibrare le pareti e i vostri piedi. Piccole montagne di terra si formano come bolle nell'acqua e, mentre un'altra, potente risata erutta nella stanza, una moltitudine di braccia scheletriche o in decomposizione emergono dal terreno.

La camera è un covo di non morti, spinti nelle profondità del suolo dal terremoto e rianimati da Enemix. Anche la voce che i PG sentono è quella del lich, ma non possono – e non devono! – saperlo. Comunque, nell'arco di 1d4+2 round escono dalla terra una quantità di cadaveri rianimati più o meno cattivelli. Il numero di scheletri e zombi è lasciato al master, mentre lo spettro deve per forza apparire, ma deve essere uno solo (per animare un po' la compagnia, sapete com'è). Il master ricordi che il danno di un attacco messo a segno da uno spettro causa il risucchio di un livello di esperienza, quindi attenzione a “dosarlo” bene.

Scheletri (12-30) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 12, PX 13].

Le armi taglienti e perforanti infliggono solo metà ferite agli scheletri, poiché le punte e le lame tendono a scivolare negli spazi vuoti tra le loro ossa.

Zombi (8-20) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (artiglio), TS G1, Mor 12, PX 29].

Gli zombi sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa.

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

Attacca con il tocco, risucchiando alla vittima un livello di esperienza e facendole perdere tutti i vantaggi che dipendono da esso. Può essere ferito solo dalle armi magiche o d'argento e dagli incantesimi.

Tutti questi non morti sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. Sono tuttavia vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Quando lo spettro viene ucciso, dal suo spirito in dissoluzione cade al suolo un involucro in tela contenente una fiala di raro incenso (una qualunque chiesa lo valuterà 16 mo), una **pozione dell'eroismo**, **13 frecce +2** e una **pergamena con incantesimi** dei chierici *cura ferite gravi* e *ristorare*.

9. L'anticamera

La stanza è di 3 x 4,5 m ed è vuota, a eccezione di una porta sulla parete nord. Sopra di essa è appesa una targa di ottone, ma da dove siete non riuscite a leggere le – eventuali – indicazioni riportate...

La targhetta dice solamente "Uscita". Chi la legge ha il 20% di probabilità base, più un 5% cumulativo per round, di identificare un'altra scritta, quasi completamente cancellata dall'erosione del tempo, sotto la precedente. Incantesimi di individuazione, rivelazione o simili, invece, consentiranno di individuarla subito. La parte mancante dice "...per l'inferno!". La stanza, per il resto, è vuota.

10. La grotta sulfurea

Appena entrate in questa ampia sala, vi rendete conto che il pavimento – se c'è – è molto più in basso. La porta si apre letteralmente in una parete e dà sul vuoto. La sala misura 6 x 7,5 m, il soffitto è 5 m sopra le vostre teste e il fondo, come anticipato, è praticamente invisibile. Ogni tanto, dal nulla, emergono delle grosse stalagmiti con la base piatta, larghe circa 1 m e simili a tante piattaforme, che insieme formano una specie di passaggio che conduce verso il lato opposto della vostra stessa parete.

Questa stanza contiene qualche interessante – per il master – truccetto. Appena la porta si apre, un cono antimagia (al 20° livello) investe i personaggi. I suoi effetti durano per 5 round dopo che la vittima esce dall'area di effetto, quindi i PG si troveranno virtualmente impossibilitati a usare incantesimi tipo *volare* o li sprecheranno nei primi round. Per riassumere, tutti gli incantesimi lanciati (anche tramite

oggetti, pergamene, ecc.) nei primi 5 round dal momento dell'apertura della porta sono consumati ma non danno effetti, dal sesto round in poi tutto funziona regolarmente.

I PG possono accorgersi di quanto sia profonda la stanza (termina 60 m sotto di loro) gettando qualche cosa di sotto. Sentiranno un tonfo soltanto dopo diversi secondi. Il modo più immediato di attraversare questa grotta è quello di "saltare" da una piattaforma all'altra (non sono più distanti tra loro di mezzo metro). Per effettuare un balzo, un PG deve effettuare una prova di Destrezza con una penalità pari al fattore protettivo dell'armatura indossata (ad esempio, una corazza di piastre conferisce un fattore protettivo di 6 punti, quindi la prova avrà una penalità di -6). Il master può aumentare tali penalità a seconda del carico – o ingombro – totale del PG oppure scegliere altre strategie.

Comunque, è necessaria una prova per ogni salto; se fallisce, un tiro salvezza contro morte dirà se il PG è riuscito ad aggrapparsi in extremis, facendo sicuramente cadere quanto aveva in mano!

Inoltre, esistono due pedane (quelle riportate in bianco sulla mappa) fragili e instabili. Il primo PG che salta sulle piattaforme bianche (la seconda e la settima della serie) vedrà la terra cedere sotto i propri piedi e dovrà effettuare un tiro per la sorpresa. Se è sorpreso, ha a disposizione un tiro salvezza contro pietrificazione per evitare di rimanere immobile e riuscire a saltare in tempo sulla piattaforma successiva (prova di Destrezza con le stesse penalità di prima). Se non è sorpreso, può saltare senza TS.

Se anche il tiro salvezza fallisce o, in generale, se un PG non riesce in un salto, stringete calorosamente la mano al giocatore che ha appena visto morire il suo personaggio e fategli le condoglianze. Il fondo della sala, infatti, si trova 60 m sotto il livello delle pedane, ovvero il personaggio si infligge 20d6 ferite da caduta. Inoltre il pavimento è pieno di stalagmiti: il PG che precipita si infilerà in 1d4 di esse, riportando per ognuna 1d6 ferite supplementari. Se sopravvive, sparategli (scherzavo, se resta in vita, può affrontare la risalita, con tutto quello che comporta).

Quando il primo PG salta dalla pedana che si rompe alla successiva, lascia un "buco" nel sentiero. Tutti quelli che lo seguono possono balzare fino alla piattaforma più lontana (ovvero la successiva dopo quella bianca), ma con penalità incrementate a seconda del buon cuore del master (un ulteriore -2 potrebbe bastare). Il master può anche decidere che PG più carichi di un certo peso possano non farcela (e consentire loro una prova di Intelligenza perché se ne rendano conto anche loro) e così via...

Tiriamo le somme

Quando il gruppo esce dalla cripta, lo spirito di Evander non è più presente e i PG, presumibilmente, avranno con loro i preziosi tomi, la pergamena... e la targhetta bucherellata.

Non sarà difficile vedere che tutti i libri hanno incisa in copertina una figura particolare, ma solo su uno specifico (vedi la figura 2, più avanti nel modulo), il numero XII - "Delle anime e dei morti", il disegno raffigura un serpente.

Sovrapponendo la targhetta forata alla copertina, allineandone i buchi con le lettere in modo che risultino evidenziate quelle che formano la parola ENEMIX (o XIMENE), l'incantesimo di Ankin potrà finalmente avverarsi.

Cosa accadrà?

La placca inizia a sciogliersi, come burro sul fuoco; bolle piccole e grandi si infrangono, riversando nell'aria un caldo odore di ferro. Quando la targhetta è finalmente scomparsa, il libro è esattamente uguale a prima, solo che le lettere E E N I M X, evidenziate in precedenza dai fori della lastra, brillano in maniera particolare. Improvvisamente, il volume si apre da solo; le pagine sembrano emanare una luce propria, abbagliante. Con una velocità assurda, il tomo si sfoglia avanti e indietro, avanti e indietro; il ritmo forsennato aumenta con il bagliore. Ormai l'intera zona è rischiarata a giorno... Avanti e indietro... La luminosità aumenta... Poi tutto cessa. Il buio torna cupo e ammantante, e il libro rimane immobile, aperto su una pagina apparentemente casuale. Ma in alto, una scritta più grossa delle altre recita una parola con la quale siete ormai familiari: "Ximene".

Ximene (alias Enemix)

Se i PG sfogliano il tomo, scopriranno che tratta solo di vampiri, creature non morte o demoni accumulati dal fatto che in vita erano degli avventurieri, più o meno potenti. Ve n'è un intero e vasto campionario: uomini – e donne – buoni e caritatevoli impazziti dall'idea della morte, esseri malvagi ossessionati dalla vita eterna, regnanti che hanno voluto restare al loro posto qualche secolo in più del normale e così via...



Il libro narra anche di Ximene, un mago ritenuto abile e potente ma né onesto né puro di spirito. Viene riportata la sua vita, racchiusa in una sola paginetta (per altri esseri si spreca addirittura una dozzina di fogli), menzionando in particolar modo la sua ossessione riservata alla conoscenza del multiverso, dell'immortalità e del potere assoluto. Il testo non ne parla un granché bene e non dà nemmeno tanto peso alle sue folli idee di "dominio universale" o alle sue improbabili intimidazioni e minacce. La descrizione del mago termina con l'evento descritto in precedenza (ovvero la non accettazione da parte della setta) e con la seguente frase: "Da allora, nulla e nessuno hanno più saputo qualcosa di lui."

Attendete qualche secondo o fino a quando un PG non intenda girare pagina, poi leggete quanto segue:

Tutto sembra essere chiaro, almeno chi fosse Ximene. State chiudendo il libro o voltando pagina, quando un nuovo bagliore emana dal tomo.

Questa volta assume la forma di un volto, forse conosciuto, forse già visto; ma sì, forse è proprio... "Ankin," dice Shime alle vostre spalle, "mio vecchio maestro." Poi la luce si affievolisce e quindi scompare del tutto, lasciando sul libro una nuova riga, poco sotto la fine della descrizione di Ximene. La frase recita "Enemix" e la scrittura... "è la calligrafia di Ankin," suggerisce Shime, "ci sta comunicando qualcosa dall'aldilà." Sotto, come scritte da una mano invisibile, compaiono altre righe, che i vostri occhi leggono con una rapidità e un'ingordigia frenetica...

"Enemix, alias Ximene. Il crudele mago l'ha fatto, si è regalato la non vita eterna: è divenuto un lich, ancora più crudele e malvagio, ancora più spietato e meschino che in vita. Ha ucciso tutti noi con i suoi formidabili poteri e ora cercherà voi. Non impiegherà molto a scoprire che i sacri tomi sono in mano vostra; siete in pericolo. Shime, non ci crederai mai, ma sai dov'è la sua dimora?!"

Dopo un secondo di pausa studiata, la mano invisibile completa la sua descrizione, tracciando delle parole che suonano impossibili...

"Nella nostra chiesa, la chiesa di Velenom, a Katamash."

Poi, dopo una breve pausa, il libro si chiude con un botto.

Se i giocatori riaprono il volume, non troveranno più la scritta di Ankin. Shime farà pressione per allontanarsi con i libri, spaventato da questa nuova rivelazione. "Questo significa," comunicherà in tono agitato e spaventato ai PG, "che quella creatura era nella nostra chiesa e sapeva ogni cosa, ha aspettato che tutti fossimo riuniti in un consulto per... per... per ammazzarci!"

Ora, ai PG non resta che andare a stanare il lich. Se la sentiranno?

La chiesa di Velenom

Entrate in quella che ricordavate come una chiesa pulita, grande ed efficiente. Ora vedete panche rotte, colonne scheggiate e imbrattate di sangue, e cadaveri fumanti. L'altare è riverso su un lato, i drappi ornamentali in fiamme accanto a esso e la luce diffusa dalle lingue di fuoco conferiscono un aspetto ancora più tetto e insicuro. Sembra che le ombre siano vive, si muovano con voi e verso di voi. I crepitii dei fuochi e l'odore di morte e di carne, legno e stoffa bruciati vi saturano le narici.

Enemix ha già saputo e, ancora una volta, per sfogare la sua rabbia ha punito degli innocenti. Fortunatamente per i PG, ora non è qui (mi credevate matto a far affrontare a un pugno di eroi del 4°-6° livello un vero lich?!), impegnato in altri luoghi a meditare vendetta. Ha lasciato sul campo il suo assistente, ovvero il mostro ombra (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) che, all'inizio dell'avventura, ha barbaramente trucidato Ankin. Come dite? Volete subito le caratteristiche? Eccovele!

Mostro ombra (1) [All CM, Mov 54 m (18 m), CA -3, DV 12, pf 78, tpcA0 10, Att 2, Fer 2d6+2/2d6+2 (artigli), TS M12, Mor 12, PX 2.000].

È immune alle armi normali, comprese quelle d'argento. Inoltre, le armi magiche +1 gli infliggono soltanto 1 ferita,

più l'eventuale bonus di Forza dell'attaccante, mentre quelle +2 o superiori causano i normali danni. Le armi da lancio non gli procurano danni, indipendentemente dal bonus posseduto. In ogni combattimento, la creatura ignora le prime 1d10+10 ferite che subisce. Emana un'aura di 1,5 m di diametro centrata su di sé, all'interno della quale chiunque – eccetto il mostro stesso – subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire. Tutti gli incantesimi diretti contro il mostro funzionano regolarmente, tranne quelli di controllo (*charme, costrizione arcana, ecc.*). *Luce* gli infligge 1d10 ferite e *luce persistente* gli causa 2d10 ferite. In più, ha una percentuale di resistenza alla magia (a scelta del master).

Ecco fatto... questo è quanto. C'è, ovviamente, da dire che la Spada delle Anime Brucianti (vedi la sezione relativa per la descrizione completa) è immune a tali restrizioni ed agisce normalmente. Ma... che cos'è questa spada? Quando salta fuori?

Per il momento, lasciate i PG a brancolare nel buio del tempio, rischiarato in modo spettrale dagli ultimi focolari. Tutte le perlustrazioni sono vane e infruttuose: trovano solo morti, resti carbonizzati e fiamme.

La Spada delle Anime Brucianti

Poi, improvvisamente, la luce sembra nuovamente aumentare di intensità (tranne in un punto, ma non diteglielo) e i PG si girano a osservare la scena. Avete presente come viene raffigurato il raggio traente di un'astronave aliena? Quel famoso cono di luce perpendicolare al terreno – normalmente verdina o azzurrina – che si allarga di pochissimo man mano che si avvicina a terra?! Bene, questo è quanto i personaggi vedono; solo che non compare alcun marziano antennuto o con occhi troppo grandi e neri, bensì una spada: ovviamente, la Spada delle Anime Brucianti.

Sì, lo so, potrebbe essere un effetto un po' troppo scenografico, ma mi è venuto in mente così e quindi accontentatevi o cambiatelo. Al mio gruppo, però, è piaciuto moltissimo. Leggete – anche ai giocatori – il seguito, prima di decidere...

Un grosso cono di luce accecante proviene da un rosone sul soffitto, esattamente nel punto dove l'altare giace rovesciato a terra. Nel centro si materializza una spada, più o meno a un paio di metri d'altezza, con l'elsa verso il basso e la lama intenta a guardare il soffitto. Una voce, che Shime riconosce essere quella di Ankin, tuona le seguenti parole: "Questa è l'arma forgiata dagli dèi! Questa lama contiene le anime dei membri della setta, racchiuse nell'acciaio e nella roccia che Enemix ha fatto franare su di loro. Questa sarà la sua rovina, e i loro corpi saranno al tempo stesso i vendicati e i vendicatori." Subito dopo, un guizzo di buio vi offusca per un momento la visuale, come se qualcosa o qualcuno fosse passato davanti o in mezzo al fascio di luce.

Tattaratà! Eccovi pronti per un bel combattimento. Il mostro ombra non è stupido, ha capito perfettamente cos'è e a cosa serve quell'arma e, piuttosto che uccidere crudelmente e casualmente i PG, cercherà soprattutto di non farli arrivare a prenderla.

Sa benissimo che se essi ci riescono per lui – e forse anche per Enemix – potrebbe essere la fine... (A voi deciderlo, master!)

Come al solito, ho utilizzato una tattica bifronte: i primi round (capiterà anche a voi, è fuori dubbio), i miei PG attaccavano senza esito il mostro e si sono realmente scoraggiati; in quei round, ovviamente, non ho consentito a nessuno di raggiungere l'arma. Quando le loro speranze – e i loro pf – si sono ridotti al lumicino, allora gliel'ho concesso!

EPILOGO

È probabile che i PG abbiano preso la spada e ucciso il mostro ombra.

A questo punto, l'avventura è virtualmente terminata. Shime reclamerà i sacri tomi e la spada (che del resto contiene le anime dei suoi amici più intimi ed è quindi ovvio che gli appartenga, almeno come oggetto di culto), ed elargirà in cambio a ognuno dei PG 1.000 mo e uno degli oggetti descritti sotto, che affermerà far parte del tesoro e dell'armeria della setta.

Attenzione, Shime sa solamente che tutto l'equipaggiamento presente nella tesoreria della confraternita è magico, ma ne ignora le qualità e capacità specifiche. Si rende quindi necessario un *identificare oggetti magici* per cercare di cavarne qualche informazione aggiuntiva. Il mio suggerimento è che voi, in quanto master, facciate scegliere gli oggetti dai PG "al buio", per creare più suspense e alcune sorprese, siano esse più o meno belle.

- **Anello accumulatore di incantesimi** (contenente *cura ferite leggere, palla di fuoco e volare*).
- **Arco lungo +2** che, grazie a un comando mentale del proprietario, può diventare una spada lunga +2. Tale trasformazione può avvenire un numero illimitato di volte e dura per 1 turno.
- **Bastone del teschio**. È un bastone che termina con un teschio ghignante dai lineamenti demoniaci, che può magicamente lanciare un *incuti paura* su ogni essere che lo guarda, quando gli viene debitamente ordinato (al costo di 1 carica). Mentre è impugnato, il proprietario gode degli effetti combinati (che non consumano cariche) di *protezione dal male* e di un mantello deflettente. L'oggetto ha 23 cariche e non può essere ricaricato. È usabile solo dai chierici.
- **Borsa della polvere rivelatrice**, contenente una sostanza simile a sabbia utilizzata per scoprire la causa di malattie, incidenti e avvenimenti oscuri. Tirandone un pizzico nel fuoco, la colonna di fumo risultante formerà un'immagine. Se il malaugurato evento è stato causato da una creatura, la colonna ne rivelerà l'aspetto (se i responsabili sono più di uno, appariranno tutti). Se è dovuto a un oggetto, comparirà la sua figura. Se è accaduto per pura sfortuna o non è imputabile a nessuno in particolare, verrà mostrato qualche indizio a discrezione del master. Tali immagini saranno nitide e inequivocabili. Se vengono lanciate tre dosi di polvere, la colonna di fumo si dirigerà verso la causa dell'evento, disperdendosi dopo 30 m. Per ogni pizzico in più, la colonna compirà altri 10 m. Se il fumo raggiunge

l'obiettivo, lo circonda. La borsa contiene 13 dosi di polvere.

- **Candele.** Tutti gli scheletri, zombi, ghouls e spettri subiscono 3d4 ferite per round quando entrano nel raggio d'azione, presenze e necrospettri 2d4 ferite per round e tutti gli altri non morti, compresi quelli speciali, 1d4 ferite per round. Le candele, tre in tutto, sono lunghe 30 cm (e del diametro di 2 cm), con un raggio d'azione di 7 m. Possono essere accese e spente quante volte si vuole, tenendo conto che la loro durata totale è di 15 minuti.
- **Coppa del reame.** Sembra un normale calice di legno e invece neutralizza automaticamente tutti i veleni – o liquidi pericolosi – che vi vengono lasciati dentro per almeno un round.
- **Corazza di piastre +1,** che consente di restare a galla in qualunque situazione, senza affondare.
- **Frecce +1** (ce ne sono 12 in totale).
- **Martello da guerra +2,** con un tiro per colpire di 20 naturale la vittima, oltre a subire i normali danni dell'arma, deve effettuare un tiro salvezza contro paralisi con penalità di -4 o viene stordito per 1d4+1 round. Anche se il TS ha successo, la vittima resta rintronata per 1 round. (Un personaggio stordito non è del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.) Questo martello è molto pesante e non è bilanciato per consentirne il lancio, e comunque il suo potere stordente funziona solo se usato in corpo a corpo.
- **Mazza +1, +3 contro i draghi.**
- **Pugnale** che può emettere dalla punta un fulmine (lungo 27 m e largo 1,5 m) fino a quattro volte al giorno (al massimo due volte per turno), causando 2d8+1 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette) a tutte le creature nella traiettoria. I bersagli immuni all'elettricità non subiscono tali danni.
- **Scudo +2.**
- **Spada bastarda +2, +3 contro i non morti.**
- **Spada lunga +3.**
- **Spada lunga +1** che consente a chi la impugna di lanciare *cura ferite leggere* una volta al giorno e di usare a volere *individuazione del male*.

Si tenga presente di assegnare solo un oggetto per ogni PG. Se i nostri eroi non accettano lo scambio, potranno tenersi la spada, ma leggete bene quanto specificato nella sezione relativa, più avanti nel modulo. Che altro dire? Nulla... l'avventura è formalmente finita. Come? Ah già, Enemix. Che fine ha fatto quell'essere? Perché non è mai saltato fuori personalmente? Perché i PG non l'hanno affrontato né tantomeno visto?

Beh... credo che per rispondere a tutte queste domande dovrete aspettare che i personaggi crescano di qualche altro livello e ovviamente, una nuova, sconvolgente avventura!

NUOVI MOSTRI

Ariete gigante

Num. mostri:	1 (2d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 (incornata)
Ferite:	2d8
Tiri salvezza:	G3
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	500

Questi enormi arieti sono identici a quelli normali, tranne per il fatto che raggiungono un'altezza alla spalla di quasi 2 m. Vivono in gruppi composti da un egual numero di maschi e femmine, più i piccoli, ma a volte tendono a vagare per conto proprio. Il loro habitat sono generalmente le colline rocciose e le montagne, ed evitano le foreste. Amano la compagnia dei nani per i quali, a volte, rappresentano delle valide cavalcature. Normalmente non sono bestie aggressive, ma se un maschio ritiene il suo gregge in pericolo, caricherà gli aggressori. Da quel punto in poi combatterà fino alla morte, sua o del nemico, senza bisogno di dover effettuare prove di morale.

La tattica di combattimento dell'ariete gigante è quella di caricare le vittime con le corna. Per farlo deve poter correre almeno 9 m prima di colpire il bersaglio. In questo caso, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e infligge ferite raddoppiate. La conformazione delle corna è tale per cui anche strutture in legno o muratura leggera subiranno il doppio dei punti danno strutturali se subiscono una carica, lasciando la bestia completamente illesa.

Questi animali sono inoltre immuni a effetti e incantesimi che rallentano o paralizzano, ma non allo *charme su mostri*.



Danzatore tremante

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	20
Attacchi:	2 (morso, travolgimento)
Ferite:	1d12/5d8
Tiri salvezza:	G10
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	4.250

I danzatori tremanti (chiamati anche trematori o tuonatori) sono dei grossi rettili – simili a brontosauri – muniti di possenti zampe, dalle ginocchia sovradimensionate, che terminano con una pianta molto larga e dotata di artigli che gli permettono di afferrarsi al terreno. Sono animali carnivori e, anche se mangiano le foglie delle piante, lo fanno solo per convincere le prede della propria innocuità. Adorano vivere isolati dagli altri esseri, in vaste aree territoriali che tendono a ingrandirsi quanto più le bestie invecchiano.

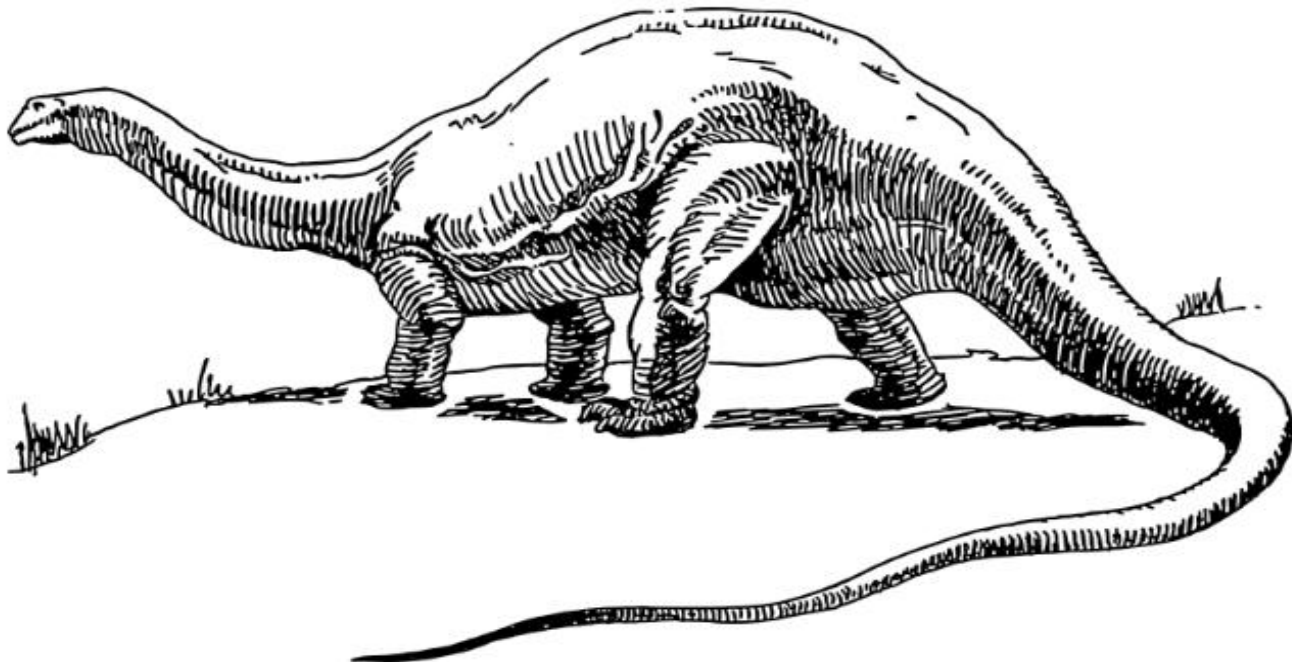
Quando sono affamati – cioè quasi sempre – fingono di girovagare da un albero all'altro avvicinandosi senza dare nell'occhio al gruppo di prede. A quel punto piantano profondamente le zampe posteriori nel terreno e, bilanciandosi su quei perni, iniziano a oscillare avanti e indietro, battendo sempre più violentemente al suolo le larghe estremità delle zampe anteriori. La violenza di questi impatti produce delle onde d'urto che si propagano nel terreno causando un piccolo terremoto nelle vicinanze. Tale sisma ha l'effetto di stordire le creature più piccole di un gigante nel raggio di 15 m dal mostro. L'oscillazione dura 1d4+2 round, all'inizio di ognuno dei quali tutti gli esseri nell'area di effetto devono fare un tiro salvezza contro pietrificazione per evitare di rimanere storditi per 2d4 round. Le conseguenze di fallimenti multipli del TS sono

cumulativi.

(Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire, anche se non del tutto indifeso: egli perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo, e chi lo attacca ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.)

Quando ritiene di aver intontito un numero sufficiente di vittime (circa 2d6 creature), il trematore cessa il dondolio e inizia a inghiottirle vive, al ritmo di una a round e senza effettuare alcun tiro per colpire. Le prede in movimento vengono ignorate finché non attaccano. In tal caso il tuonatore cercherà di calpestarle e morderle. Le vittime ingoiate devono effettuare ogni round una prova di Costituzione o moriranno per soffocamento e subiscono 3d8 ferite da acido per round a causa dei potenti succhi gastrici del mostro.

Le statistiche fornite sono quelle di un danzatore tremante adulto, di almeno cinque anni d'età, che può raggiungere i 15-18 m di lunghezza e oltre 10 tonnellate di peso. Gli esemplari giovani sono più piccoli, hanno meno dadi vita (un trematore ha 4 DV per anno di età fino alla maturità, è lungo 75-90 cm e pesa 500 kg per DV) e infliggono minor danno (col morso 1d4 ferite a un anno, 1d6 a due anni, 1d8 a tre anni e 1d10 a quattro anni; col travolgimento 1d8 ferite per anno di età, fino alla maturità). Anche l'area di effetto del "terremoto" si riduce (raggio di 3 m per ogni anno d'età del mostro, fino alla maturità), così come le dimensioni delle vittime che possono essere stordite (creature non più grandi di un goblin a uno o due anni, non più grandi di un orco a tre o quattro anni). Ciò influenza ovviamente anche il valore in punti esperienza del mostro (190 PX a un anno, 1.560 PX a due anni, 2.800 PX a tre anni e 3.300 PX a quattro anni) e i suoi tiri salvezza (che sono quelli di un guerriero di livello pari alla metà dei DV del tuonatore). Queste enormi creature possono vivere fino a 10 anni, ma una volta divenute adulte (all'età di cinque anni), le loro statistiche non variano più.



Mostro ombra

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	-3
Dadi vita:	12
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	2d6+2/2d6+2
Tiri salvezza:	M12
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.000

Questa orrenda creatura appare come un'ombra enorme, contorta e ringhiante, dotata di lunghi artigli affilati che usa per colpire le proprie vittime. Si muove rapidamente con passi potenti e ha un fiuto eccellente, che a volte utilizza per seguire le tracce della preda, deliziandosi dell'odore del sangue e della paura.

Il mostro ombra è immune alle armi normali, comprese quelle d'argento. Inoltre, le armi magiche +1 gli infliggono soltanto 1 ferita, più l'eventuale bonus di Forza dell'attaccante, mentre quelle +2 o superiori causano i normali danni. Le armi da lancio non gli procurano danni, indipendentemente dal bonus posseduto. In ogni combattimento, la creatura ignora le prime 1d10+10 ferite che subisce.

Emana un'aura di 1,5 m di diametro centrata su di sé, all'interno della quale chiunque – eccetto il mostro stesso – subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire.

Tutti gli incantesimi diretti contro il mostro funzionano regolarmente, tranne quelli di controllo (*charme*, *costrizione arcana*, ecc.). *Luce* gli infligge 1d10 ferite e *luce persistente* gli causa 2d10 ferite. In più, ovviamente, il mostro ombra ha una percentuale di resistenza alla magia (a scelta del master). Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è una certa probabilità (decisa a priori dal master) 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.

Spirito fossore

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	da 4 a 14
Attacchi:	1 (folgorazione)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	da G4 a G14
Morale:	12
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	135/350/570/790/1.060 /1.700 (9-10 DV)/2.000 (11-12 DV)/2.400 (13-14 DV)

A differenza degli altri non morti – parodie di ciò che erano in vita – lo spirito fossore ha origini e scopi completamente differenti: è creato infatti da un potente chierico (almeno del

10° livello) per vigilare costantemente su un cadavere. I suoi DV dipendono dal livello dell'incantatore che gli ha dato origine (4 DV se il chierico è del 10° livello, 5 DV se è dell'11° e così via, fino a una massimo di 14 DV se il chierico è del 20° livello). Questo essere si manifesta come un'apparizione traslucida del defunto: in alcuni casi può apparire come un corpo mutilato e parzialmente putrefatto, ma normalmente è realizzato dopo che il morto viene composto per l'ultima dimora, quindi in stato accettabile.

Dato che non ha corpo materiale ma è pura energia, uno spirito fossore può essere ferito esclusivamente da armi magiche e anche in questo caso subisce solo un numero di danni pari al bonus dell'arma – se non è esplicito, il master trovi delle valide equivalenze. La maggior parte degli incantesimi non lo danneggiano, a eccezione di quelli specifici contro i non morti e le creature magiche (ad esempio *dispersione della magia* gli causa un numero di ferite pari al livello del mago che lo ha lanciato).

La principale forma di attacco di questo non morto è l'intimidazione: quando vede dei potenziali profanatori di tombe, esso appare davanti al corpo che sta proteggendo e comanda ai ladri di allontanarsi da quel luogo. Se questi non ubbidiscono immediatamente, lancerà una folgorazione intimidatoria su tutte le creature viventi entro 6 m. Tale scossa non arreca danni, ma farà rizzare i capelli degli astanti, che si sentiranno pervasi da piccole, fastidiose scariche elettriche. A quel punto il mostro, che ora appare contornato da una inquietante aureola azzurra, avviserà nuovamente i presunti predoni. Se questi continueranno ad avanzare – oppure se daranno addosso allo spirito fossore o al cadavere da lui protetto – attaccherà, stando ben attento a non rovinare il corpo che custodisce. Danneggiare tale salma non ferirà lo spirito, ma lo farà arrabbiare.

Al momento della creazione, uno spirito fossore è dotato di un certo quantitativo di energia, che può consumare toccando una vittima. Per ogni attacco deciderà quanti dadi (d8) di ferite da elettricità infliggere al bersaglio e, solo se il colpo va a segno, tale punteggio sarà sottratto per sempre dalla sua riserva. L'ammontare di questa energia è però considerevole: il mostro avrà 1d10 punti di energia folgorante per DV (uno spirito fossore da 9 DV avrà 9d10 punti di energia, ognuno dei quali causa alla vittima 1d8 ferite da elettricità). Dato che questa riserva non è ricaricabile, cercherà di non sprecarla con un paio di scariche massicce, ma sonderà gli avversari con una piccola scossa (da 1 o 2 punti) e intimerà un altro avvertimento. Se la battaglia continua, aumenterà gli attacchi di 1 o 2 punti alla volta, continuando però a suggerire una ritirata agli aspiranti tombaroli. Una volta che questa energia è esaurita, il mostro potrà solo spaventare gli intrusi con la folgorazione innocua e mostrando loro i cadaveri dei precedenti intrusi che ha sconfitto. Tuttavia, sicuramente non si allontanerà mai dal corpo che protegge, chiedendo ai vincitori di prendere solo il tesoro ma di non toccare le spoglie.

Come tutti i non morti è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*. È tuttavia vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Indipendentemente dai suoi DV, viene considerato come se fosse un non morto "speciale" sulla tabella dello scacciare dei chierici.

LA SPADA DELLE ANIME BRUCIANTI

Questa spada è stata realizzata dalle divinità ricorrendo ai cadaveri – e soprattutto alle anime – dei membri della setta fusi nella roccia – contenente molto ferro – dai poteri malsani di Enemix.

È una spada +3, +5 contro esseri malvagi, studiata appositamente per annientare i responsabili della tragedia. Contro di essi, infatti, la spada infliggerà sempre 1d20+5 ferite e causerà *lentezza* (tali effetti sono cumulativi).

Infine, se l'arma viene impugnata da una creatura di allineamento buono o neutrale, tutto va per il meglio, se invece la afferra un malvagio, subisce 1d10 ferite a round (dimezzabili con un tiro salvezza contro morte) e comunque, indipendentemente dall'esito del TS, potrebbe essere soggetto (nel 50% dei casi) a un cambio di allineamento temporaneo, ovvero fintanto che la brandisce.

Se l'arma non viene consegnata a Shime, le divinità che l'hanno forgiata le sottrarranno tutti i poteri (vale a dire le anime), rendendola così, entro 1d4 giorni, una "semplice" spada +1, non più soggetta all'allineamento o agli esseri malvagi. È, e resterà sempre, una banale e normalissima spada magica +1. Se, tuttavia, torna nelle mani di Shime o di qualche altro appartenente alla setta, oppure viene utilizzata dai PG per terminare il lavoro incompiuto (ovvero uccidere Enemix e gli altri scagnozzi), l'arma, sempre entro 1d4 giorni, tornerà a essere quella originariamente progettata.



Figura 1 - La Targhetta

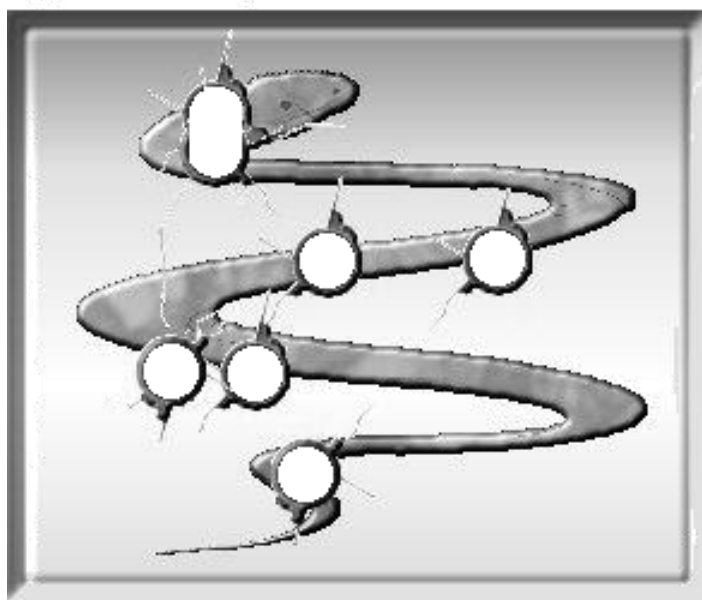
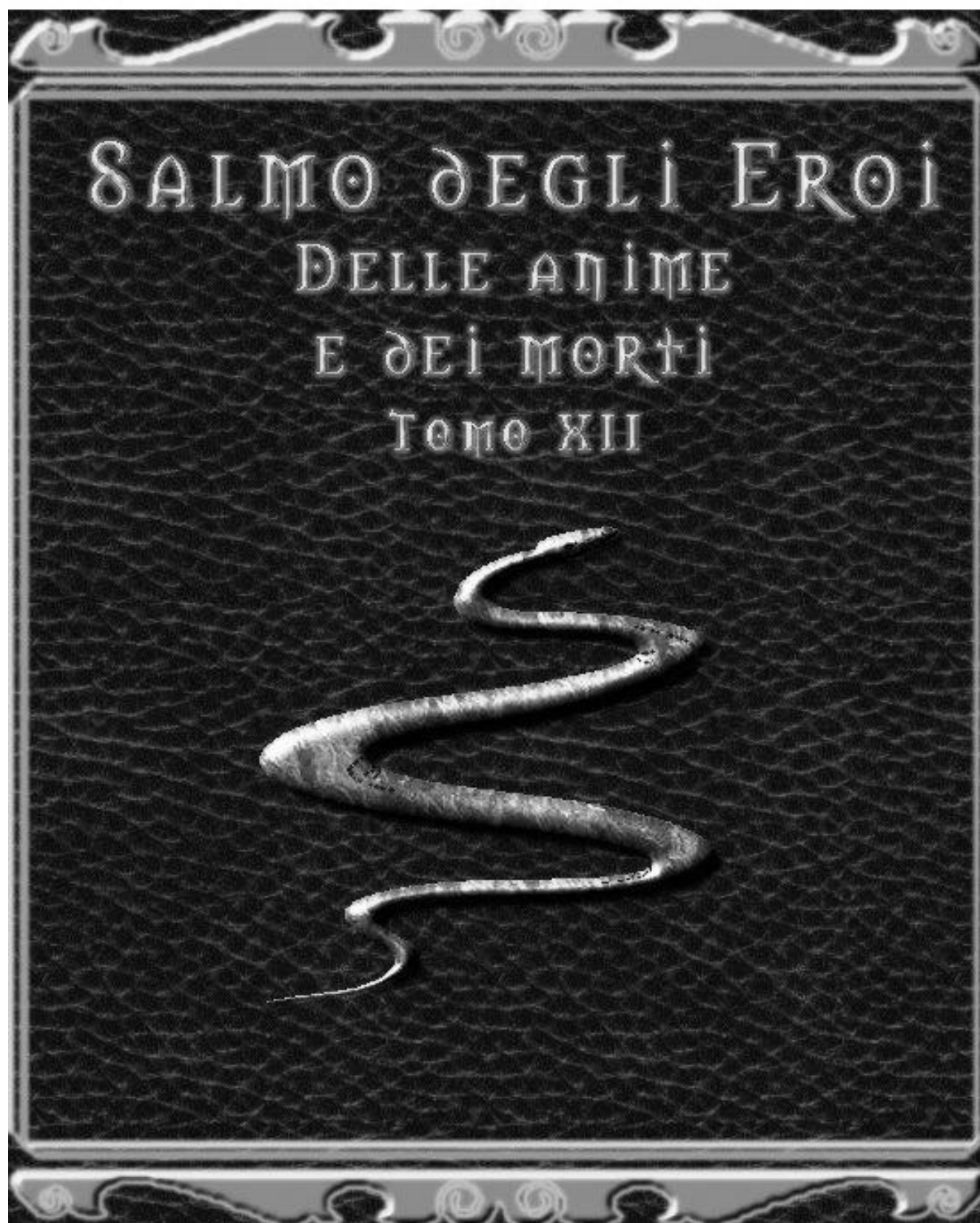


Figura 2 - Il Salmo degli Eroi (Tomo XII)



LA PERGAMENA

(da consegnare ai giocatori)

È tornato, e ora nessuno lo può più fermare.
Oswald, Mitren, Argon e tutti gli altri
sono morti, uccisi dalla sua ira e dalla sua pazzia.

Abbiamo fatto uno sbaglio, o forse lo abbiamo sottovalutato,
fatto sta che ora non c'è più nessuno che possa tenerci
da lui.

Uno degli dei è in pericolo, ed io e Shime con lui.
L'ho allontanato, ed ora resto solo io; lo devo affrontare,
lo devo sconfiggere, devo vincere, ma so che sarà impossibile.

Non so nemmeno io perché è a chi scrivo questo pezzo di carta,
so solo che se qualcuno lo leggerà... ebbene, io sarò morto
e forse sarà troppo tardi.

Chiunque lo trovi, però, facci il possibile. Fallo fermi, o almeno
cerchi di farlo. Trovera' tutto quello che ho potuto lasciare
behind nella città, nella tomba di Evander, il
nostro primo, amato maestro.

Che gli immortali vi proteggano.
Ankin

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, 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dinosaur 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.

Dire Goat from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

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 Panachai Pichatsiriporn. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/dark-evil-devil-demon-horror-4387817/>.

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

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

CHDDX6 Il Sigillo del Serpente, copyright 2020 Chimerae Hobby Group. Author Stefano Olivieri.

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