

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Pietra Vivente
di Alan Jones



Copertina: Beverly Lussier
Illustrazioni: Joyce Maureira, William McAusland
Mappe: Alan Jones
Traduzione: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

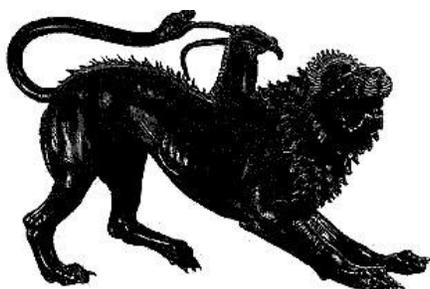
Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2022 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX8 - 1ª Edizione - Settembre 2022

INDICE

Introduzione	4
Iniziare il gioco	4
I luoghi dell'avventura	4
Sequenza temporale degli eventi	12
Bonus ai punti esperienza	14
Nuovi mostri	14
Nuovi oggetti magici	15
Personaggi non giocanti	16

Mappe

Mappa della Piazza degli Scultori	17
Mappa della casa del mago Harbonine	17
Mappa dell'Amazzatoio	18
Mappa del Parco	19
Mappa dell'Arena – Livello interrato	20

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

Ambientazione

Pietra Vivente è un modulo di avventura per sei personaggi di livello 8-10 (56 livelli totali).

INIZIARE IL GIOCO

Quando il gruppo arriva a Tharanys, c’è un’atmosfera di festa. Le strade sono in fase di ripavimentazione, gli edifici vengono imbiancati a calce e bandiere nuove fiammanti garriscono appese alle aste. Se chiedono alla gente per strada, i personaggi ottengono le risposte elencate sotto. I PG non saranno in grado di scoprire l’eventuale falsità di alcune delle informazioni, perché gli interlocutori credono veramente a quello che stanno dicendo:

- “Maledetti stranieri! Non conoscete la storia? Sessant’anni fa, l’Imperatore ha combattuto per la prima volta nell’arena.” **(Vero.)**
- “L’intera città sta celebrando la prima vittoria ottenuta nell’arena dei gladiatori dal nostro eroico Imperatore.” **(Vero.)**
- “Faranno un sacco di cose. Ci saranno banchetti, acrobati, spettacoli teatrali, nuove statue lungo la Via Imperiale e amnistie per i criminali.” **(Vero e Falso** – non è prevista nessuna grazia.)
- “L’Imperatore ha fatto realizzare un nuovo mosaico nei bagni pubblici che raffigura la sua prima battaglia, e una serie di statue lungo la Via Imperiale che rappresentano tutte le bestie che ha sconfitto nell’arena.” **(Vero.)**
- “Gli acrobati dovrebbero arrivare domani – vengono dalle terre degli halfling e si dice che siano molto bravi.” **(Vero.)**
- “Alcuni dicono che non ha veramente ucciso tutte le bestie che stanno raffigurando sulla Via Imperiale, ma è l’Imperatore, quindi...” **(Vero.)**
- “Per realizzare le statue sono stati chiamati i migliori scultori da tutto l’Impero.” **(Falso** – le casse sono quasi vuote a causa della guerra. Tutto il lavoro viene fatto da Fergus, uno scultore di talento ma ancora giovane e quindi economico.)

I LUOGHI DELL’AVVENTURA

Tharanys

Questa grande città, la più popolosa del continente, è la capitale dell’Impero omonimo. Conta circa 600.000 abitanti e sorge in una posizione particolarmente favorevole per il controllo dei commerci, sia terrestri che navali. È governata

dall'Imperatore, sotto il quale opera il Senato Imperiale, e si basa su un sistema politico, economico, giuridico e sociale di tipo feudale. Il suo esercito, oltre a essere molto potente e temuto, è rinomato per le truppe di cavalleria aerea. È in continua guerra aperta con l'altrettanto potente Impero di Palthia.

La Via Imperiale

Quest'ampia arteria è stata completamente ripavimentata con del granito, fino alla Cittadella dell'Imperatore e al Distretto dei Mercanti. La lunga e diritta striscia di pietra grigia e scintillante, fiancheggiata da splendidi alberi di castagno, offre un colpo d'occhio davvero meraviglioso. Nei punti più importanti ci sono statue di arenaria viola-rossastra poste su piedistalli di marmo. Rappresentano orsi, leoni, lupi e altre bestie più esotiche. Una manticora con la coda irta di aculei, un orsoguo con il becco spalancato per mordere la preda e una chimera in tutta la sua orribile grandezza. All'inizio della Via, vicino ai cancelli che conducono al palazzo imperiale, c'è un basamento vuoto sul quale deve essere ancora posizionata una scultura. La strada è larga 12 passi e ha un canale di scolo proprio nel mezzo. Le statue sono molto realistiche, a grandezza naturale. Se vengono esaminate con mezzi appropriati, emettono una debole aura magica di natura imprecisata.

La Piazza degli Scultori

Lo scultore Fergus vive e lavora nella Piazza degli Scultori, un insieme di edifici di pietra a un solo piano che si snodano intorno a uno slargo. La Piazza si trova a nord-est del Porto Grande, in modo che la pietra estratta nell'Impero e inviata in città via mare sia più facilmente trasportabile. Fergus è solo uno dei tanti scultori che esercitano qui la loro professione. Il piazzale centrale è traboccante di blocchi di pietra: marmo venato di verde, quarzite bianca come la neve, calcare grigio argento e arenaria violacea. Negli studi dei singoli artisti si trovano statue a vari stadi della lavorazione. Le più comuni sono i busti di marmo dei senatori e figure a cavallo che emergono da blocchi di roccia. Nonostante tutti gli sforzi compiuti dagli schiavi per tenere il posto pulito, a terra si trovano innumerevoli schegge di pietra. In totale ci sono cinque botteghe, compresa quella di Fergus, che è anche la più ampia. Hanno tutte delle grandi finestre che possono essere chiuse con persiane di legno durante la notte. Ogni scultore possiede gli attrezzi del mestiere, che tiene chiusi a chiave in un forziere. Alcuni degli artisti più poveri dormono direttamente nelle loro piccole botteghe, su giacigli improvvisati, mentre Fergus vive in un appartamento nel vicino Distretto dei Mercanti.

Tutte le porte sono sufficientemente alte e larghe da consentire il passaggio dei blocchi di pietra. Sono anche straordinariamente robuste, abbastanza da sopportare il pesante servizio che devono svolgere. Molte stanze hanno grandi finestre prive di vetri, con degli scuri di legno che possono essere sbarrati dall'interno. Nella gran parte dei locali ci sono anche due o più supporti per delle grosse lampade a olio, che vengono usate per fornire un'illuminazione migliore nelle giornate nuvolose oppure agli scultori che devono lavorare dopo il tramonto a delle

commissioni importanti. Gli artisti che esercitano nella Piazza sono piuttosto noti per la qualità delle loro opere e spesso gli abitanti più facoltosi della città gli ordinano dei busti o delle figure mitologiche.

1. Studio di Fergus

Quest'ampia stanza di 9x6 m è illuminata da tre grandi finestre sulle pareti esterne e da una più piccola che si affaccia sullo spiazzo centrale. Nel mezzo si trova la grossa statua di un drago, estremamente realistica. Non è ancora finita e sembra quasi che la creatura stia cercando di farsi strada attraverso la pietra. Di fronte a essa c'è uno sgabello, circondato dalle schegge provenienti dal blocco di arenaria. Una porta chiusa a chiave, all'estremità orientale della sala, conduce verso nord. Vicino alla porta che dà nel cortile c'è un piccolo baule chiuso a chiave. È di semplice legno disadorno e il lucchetto è ordinario. Contiene un assortimento di scalpelli, mazzuoli, seghe a filo e piedi di porco. Lo scalpello preferito di Fergus è stato incantato da Harbonine. Ogni colpo dato con esso sarà sempre preciso e contribuirà a rendere la scultura molto realistica, oltre a velocizzare il lavoro. Ciò che lo scultore non sa, è che la magia darà davvero vita alle statue il giorno dei festeggiamenti!

Statua animata di pietra (drago di arenaria) (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 29, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6/2d6 (artigli o spruzzi di magma), TS G5, Mor 11, PX 500].

È immune alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*. Può attaccare colpendo con gli artigli o spruzzando il magma dalla bocca, con i medesimi effetti.

2. Stanza privata di Fergus

Essendo l'artista più bravo della Piazza degli Scultori, Fergus gode del privilegio di avere una stanza privata con un cammino, un tavolo e una sedia. Spesso vi si reca durante il giorno, prima di tornare a casa, per riposarsi e ripensare a quello che ha realizzato nel corso delle ore di lavoro. Inoltre, qui consuma i pasti e riceve anche i potenziali clienti. Diversamente dal suo studio, la stanza è immacolata e sul pavimento, di fronte al caminetto, c'è un tappeto di lana pregiata. La porta è sempre chiusa a chiave, perché il tappeto cela una pietra mobile sotto la quale Fergus tiene i suoi oggetti di valore. All'interno del nascondiglio – che può essere scoperto come una porta segreta, se il tappeto viene sollevato – ci sono 67 mp, 79 mo, 12 ma e due granati (100 mo l'uno). C'è anche una nota che dice: "Vieni a trovarmi stasera alla casa rossa in Via Fig, l'attrezzo è pronto. Porta il compenso pattuito. Harbonine."

3. Studio grande

Questa stanza di 9x6 m prende luce da alcune grosse finestre nelle pareti sud e ovest. Su quella nord, disegnato con del carboncino sull'intonaco bianco, c'è lo schizzo preparatorio di un uomo a cavallo. Si tratta dello studio per la figura che sta cominciando a emergere dal blocco di marmo nel mezzo della sala. Nell'angolo sud-occidentale c'è un letto disfatto.



Un piccolo scrigno chiuso a chiave e un traballante sgabello a tre gambe completano l'arredamento del locale.

All'interno del forziere, chiuso da una normale serratura, ci sono abiti scompagnati, un grembiule di cuoio e un assortimento di attrezzi (martelli, scalpelli, seghe a filo, ecc.). Sotto il materasso di paglia c'è un sacchettino con 37 mp.

4. Studio medio

Questa stanza quadrata di 6 m di lato ha una finestra grande e un'altra piccola. Di fronte a quest'ultima, nella parete ovest, c'è la statua di un uomo con la veste di senatore che regge una pergamena e indossa una corona d'alloro sul capo. Il lavoro è buono, ma non eccezionale. Il resto dell'arredamento è composto da un lettino, una cassapanca e uno sgabello. Una porta conduce a nord e un'altra si apre sul cortile.

Nel forziere di legno, chiuso da una normale serratura, ci sono alcuni vestiti, un grembiule di cuoio e degli attrezzi da scultore.

5. Sala relax

Questa stanza non ha finestre ed è piuttosto buia e opprimente. È quasi interamente occupata da un tavolo con quattro sedie malconce e graffiate. Nell'angolo nord-est c'è una caraffa per il vino, vuota.

6. Studio dell'apprendista

Una stanza di 7,5x3 m che prende luce da due finestre alte e strette. La statua che è in fase di realizzazione qui dentro mostra che l'apprendista scultore promette bene. L'arredamento è completato da un baule malridotto e uno sgabello. Le pareti intonacate di bianco sono ricoperte di schizzi a carboncino e annotazioni, una delle quali ricorda all'occupante di passare alla locanda della Pesca d'Oro, perché deve 5 ma al proprietario.

Il forziere di legno ha una normale serratura. Dentro ci sono dei vestiti, un grembiule di cuoio, degli attrezzi da lavoro (martelli, scalpelli, seghe a filo, ecc.) e una borsa con 4 ma.

7. Studio dell'apprendista

Una stanza di 7,5x3 m che prende luce da due finestre alte e strette. Su un blocco di calcare sono stati fatti alcuni segni preparatori col gesso, prima dell'intaglio. L'arredo comprende anche un piccolo baule e uno sgabello.

Il forziere di legno ha una normale serratura. Dentro ci sono dei vestiti, un grembiule di cuoio, degli attrezzi da lavoro (martelli, scalpelli, seghe a filo, ecc.) e una borsa con 5 ma e 8 mr.

8. Camera degli apprendisti

Gli studi degli apprendisti sono troppo piccoli per ospitare dei giacigli, per cui i lavoranti dormono in questa stanzetta buia, senza finestre e un po' umida. Le uniche cose degne di nota sono due lettini e una singola lampada a muro.

9. Cortile

L'ingresso avviene passando per un cancello a due ante, che può essere chiuso a chiave e sbarrato, cosa che Fergus fa sempre la sera, quando se ne va. Nell'area principale del cortile ci sono alcuni blocchi di pietra giunti qui dai moli, che

distano soltanto un centinaio di metri. Per la maggior parte si tratta di cubi coi lati di 120 cm, ma alcuni sono più grossi. Quelli più ingombranti saranno portati nello studio di Fergus (o in uno degli altri) attraverso le finestre. Sopra ognuna di quelle più grandi è possibile notare travi e pulegge con corde ben arrotolate, che servono proprio per sollevare i macigni.

La casa del mago Harbonine

Harbonine si comporta come un mago tranquillo, discreto e innocuo, e la casa è perfettamente in linea col suo occupante. È un edificio a due piani nella parte meridionale del Quartiere Residenziale, a metà strada tra i Rioni Popolari brulicanti di popolino e i grandiosi edifici pubblici. Qui egli pratica i suoi incantesimi e le sue ricerche magiche. Almeno questa è l'impressione che si ha. In realtà è una spia al soldo dell'Impero di Palthia, acerrimo rivale di Tharanys. Si aggira per la città in cerca di occasioni per ostacolare gli sforzi bellici del nemico e ogni notte invia un rapporto ai suoi alleati, nella città di Valle del Sole. Se sospetta che i PG abbiano capito qualcosa delle sue vere attività, cerca di fuggire, ma non si fa problemi a ucciderli, se pensa di poterci riuscire facilmente e senza dare nell'occhio.

1. Atrio

Un ingresso di 3x4,5 m. È pavimentato con legno nero e duro, che scricchiola sotto i piedi. Un armadio chiuso da tendaggi contiene mantelli e cappe da viaggio. Accanto alla porta c'è la zampa imbalsamata e cava di un qualche grosso animale, trasformata in un portaombrelli per infilare bastoni, archi e spade.

2. Sala dei ricevimenti

Qui Harbonine intrattiene i propri ospiti prima e dopo i banchetti. Uno spesso tappeto di lana di foggia orientale copre la maggior parte del pavimento di legno. Mucchi di soffici cuscini di seta e velluto rendono il luogo molto accogliente. Quando il tempo è brutto, un grande fuoco arde nel camino. Una finestra si affaccia sul cortile. Ha i vetri coperti da una griglia di ferro invece delle solite persiane. I PG più attenti noteranno che il camino non ha la canna fumaria. "Una cosa da nulla," glissa Harbonine con un sorriso, se gli viene fatta presente la cosa, "Un piccolo trucchetto da maghi."

3. Corridoio

Un corridoio lungo e ampio, con dei sostegni per lampade a muro sulla parete occidentale. Harbonine riempie tutte le sue lanterne con un olio profumato che arde facendo pochissimo fumo e diffonde una piacevole fragranza.

4. Sala da pranzo

Dei piccoli dipinti di alcuni paesaggi, molto dettagliati, adornano la parete meridionale di questa stanza. In ognuno di essi predominano montagne e castelli ricoperti di neve. Il grande tavolo di olivo è ben lucidato e riflette la luce di due grosse lampade a olio.

5. Cucina

Ben arredata con un grande focolare, armadi e un baule pieno di pentole, padelle, coltelli e taglieri. Da una credenza per le spezie con molti cassettoni provengono zaffate di odori esotici.

6. Magazzino

In questa stanzetta sono stipati in buon ordine numerosi barili, casse, recipienti di terracotta e sacchi pieni di molti cibi differenti.

7. Camera dei servitori

I tre ordinati lettucci dei servitori del mago riempiono quasi del tutto la stanza. Il cuoco, il portiere e il domestico dormono qui. Harbonine non ha bisogno di altro personale. Sotto ogni giaciglio c'è un baule contenente gli abiti e i pochi oggetti di valore di proprietà dei servi. Nel primo ci sono 10 ma, nel secondo 18 ma e nel terzo 23 ma.

I domestici non sanno nulla di Harbonine, soltanto che è stato un mago di discreto potere. È arrivato circa un anno fa su una nave proveniente dalle terre degli halfling. Riceve poche visite e conduce una vita ritirata. Uno dei servitori menziona di aver sentito parlare il suo padrone, come se stesse conversando con un ospite, mentre puliva la camera da letto del mago. Gli è sembrato strano, perché in quel momento non c'erano visitatori in casa.

8. Latrina

Questa stanzetta è una semplice latrina. Lo scarico confluisce in quello della vasca del locale adiacente ed entrambi finiscono nel grande sistema fognario della città. Il condotto è troppo stretto, persino per un bambino halfling, per poterci intrufolare.

9. Bagno

Una stanza inusuale in una casa di Tharanys, visto che la maggior parte dei cittadini si reca ai bagni pubblici. Harbonine tradisce la sua origine di Palthia usufruendo di un bagno privato. Una grande vasca di rame con sostegni a forma di zampa di leone poggia su un pavimento a scacchiera, leggermente inclinato verso una piccola grata nell'impiantito.

10. - 11. Camere degli ospiti

Harbonine accoglie raramente dei visitatori, perciò queste stanze normalmente sono vuote. Gli unici arredi sono un paio di letti e una grossa cassapanca.

12. Laboratorio di Harbonine

Questa grande stanza quadrata è dominata da un imponente bancone che si estende per quasi tutta la lunghezza del muro est. In questa sala Harbonine compie la maggior parte delle sue ricerche magiche. Il locale è pulito e ordinato, ben illuminato da tre finestre. Oltre al tavolo e a una sedia, non ci sono altri mobili. Sul pavimento nudo sono visibili i segni di pentacoli magici ormai semicancellati. La porta di accesso alla camera nasconde una trappola. Soltanto Harbonine e i suoi servitori possono attraversarla. Tutti gli altri vengono colpiti da *sonno* (un tiro salvezza contro incantesimi nega l'effetto).

13. Camera di Harbonine

Questa grossa stanza ha un enorme letto nell'angolo sud-ovest. Al centro del pavimento c'è un grande tappeto orientale con disegni geometrici. In un armadio si trova un assortimento di abiti eleganti, mentre una cassapanca ai piedi del giaciglio contiene delle lenzuola pulite. La parete nord è quasi interamente occupata da un quadro. Raffigura una grande città vista dall'alto. La struttura delle sue strade, che si irradiano dal centro, la fa somigliare a una ragnatela. Harbonine ha grande nostalgia della sua patria. Chiunque abbia una qualche conoscenza di Palthia riconoscerà il luogo nel dipinto come la capitale di quell'Impero, ossia Valle del Sole. *Lettura dei linguaggi* (o un'abilità simile) permette di notare il titolo quasi cancellato vicino al bordo inferiore del quadro: "Valle del Sole 1959 – dipinto per Aetylion IV, possa egli vivere in eterno".

14. Biblioteca di Harbonine

La porta di questa stanza ha una trappola. Chiunque tocca la maniglia, eccetto Harbonine, subisce gli effetti di *paralisi arcana* se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi.

Alcuni scaffali occupano tre delle pareti del locale. Ognuno contiene un assortimento di pergamene. Se i PG li esaminano, scoprono che si tratta di una raccolta molto strana. Sembra che il mago abbia acquistato un lotto eterogeneo soltanto per riempire le librerie e poter nascondere dei documenti importanti in mezzo a tutti gli altri. Se i personaggi giungono qui prima che Harbonine sia fuggito, trovano anche il suo libro di magia.

La maggior parte sono polverose pergamene che riportano informazioni storiche su Tharanys. Ci sono anche un gran numero di documenti commerciali di un mercante e una piccola raccolta di lettere d'amore di uno stregone alla figlia di un senatore della città. Non mancano un certo numero di poesie. La maggior parte sono scritte in elfico, ma alcune sono in draghesco e altre nel dialetto di Palthia (ce ne sono una cinquantina in totale, ognuna del valore di 1 mo per un libraio o 10 mo per un collezionista). Ci sono persino 30 pergamene che spiegano in dettaglio come costruire delle armature naniche (un fabbro in grado di leggere il nanico le pagherà 300 mo in totale, un negozio di libri solo 5 mo). Il materiale più interessante è una serie di diari, gli unici a non essere ricoperti dalla polvere. Spiegano nel dettaglio l'attività svolta da Harbonine fin dal suo arrivo a Tharanys. Sono annotazioni del tipo – avvelenata cisterna n. 17, lanciata *piaga degli insetti* nel deposito del grano, lanciata *maledizione* sul capitano Hargard e la sua nave e, tra le più recenti, "Mi sono presentato allo scultore Fergus. Mi ha permesso di aiutarlo con le sue statue. Saranno pronte per il corteo."

15. Stanza segreta delle comunicazioni

Questo stanzino è completamente vuoto e sprovvisto di qualsiasi arredamento. Se i PG arrivano prima che Harbonine abbia la possibilità di scappare, al centro della sala c'è una **bacinella della comunicazione** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa). La sua compagna si trova nella stanza dell'Imperatrice di Palthia, a Valle del Sole.

L'Ammazzatoio

L'Ammazzatoio è il più grande tra i macelli e mercati di carne della città. Occupa diverse migliaia di metri quadrati, con le sue numerose bancarelle, botteghe e ghiacciaie. C'è anche un cortile scoperto dove vengono tenute le bestie in attesa di essere macellate. Il complesso si trova in una delle aree più povere della capitale, vicino al Grande Acquedotto che arriva da sud-ovest. Nessuno vuol vivere nella zona a causa della puzza e del rumore, per non parlare delle mosche e dei rifiuti che vengono lasciati in giro. Una delle diramazioni principali del famoso sistema fognario di Tharanys passa sotto l'Ammazzatoio, ed è appena sufficiente a raccogliere e trasportare tutte le schifezze che ci finiscono dentro. La statua animata della manticora si trova nella fossa della macellazione (area 15).

1. Grande sala del mercato

Le enormi porte a due ante all'estremità orientale di questo edificio simile a una cattedrale, sono state sfondate e spalancate da una grossa creatura. Un'anta pende di traverso da un cardine rotto, mentre l'altra è appoggiata a un tavolo che si trova proprio dietro di essa. La sala del mercato è una delle più grandi dell'Impero. Colonne del diametro di quasi 2 m reggono il tetto, al quale sono sospese grandi lampade a olio abbastanza potenti da illuminare l'intero ambiente. Nel centro del salone c'è una fila di solidi banchi di macelleria larghi 1,5 m, pieni di macchie e segni dovuti all'uso. Oggi però molti dei loro pezzi sono sparpagliati in giro tra la segatura sporca che copre il pavimento. Le tracce di una qualche grande bestia conducono dalla porta principale verso il muro all'estremità occidentale del locale, dove una delle porte è stata distrutta. Lungo i lati nord e sud della sala ci sono una serie di botteghe. Hanno le vetrine e le porte chiuse. Se un PG bussa a una di esse, c'è una probabilità del 25% che all'interno si nasconda un commerciante, in attesa che le acque si calmino ed egli possa tornare a casa.

2. - 11. Negozi dei commercianti

I mercanti pagano un affitto salato per le loro bancarelle all'interno della grande sala. Il prezzo dei loro prodotti è più alto e, come privilegio, possono rivendicare i tagli migliori e più freschi. I diritti sulle botteghe vengono tramandati di padre in figlio. Il resto dei commercianti deve comprare la carne dai banchi aperti nel centro del locale e poi trasportarla in città. I negozi solitamente aprono due ore dopo l'alba e chiudono al tramonto, per consentire ai proprietari di prendersi qualche ora di riposo, prima che la macellazione riprenda verso la mezzanotte. In questo modo la carne più fresca dell'Impero può essere sulle tavole dei ricchi e di quelli che contano nel minor tempo possibile. Se un PG bussa a uno dei negozi, c'è una probabilità del 25% che all'interno si nasconda un commerciante, in attesa che le acque si calmino ed egli possa tornare a casa.

12. Ufficio del capo macellaio

È qui che il capo della gilda dei macellai ha il suo ufficio. I registri, che cominciano da molte generazioni addietro, sono tenuti nelle librerie lungo le pareti. Una cassaforte sotto il pavimento custodisce le tasse versate dai titolari delle

botteghe e dai commercianti che hanno acquistato carne nel corso della giornata. Ogni sera il capo macellaio e due guardie corpulente portano i soldi al quartier generale della gilda, nel Distretto dei Mercanti. La stanza è ordinata. Vicino alla porta, ci sono un grande catino di legno con un grossolano pezzo di sapone e un ruvido asciugamano, che il capo macellaio utilizza per ripulirsi prima di sedersi a lavorare ai suoi registri. Una finestra si affaccia sulla fossa della macellazione, in modo che egli possa osservare cosa sta succedendo. Sulla scrivania ci sono un calamaio, un assortimento di penne e pergamene, e un boccale da birra vuoto.

L'attuale capo macellaio è Gnaia Tyrads (UN, pf 4, Att 1 (mannai), Fer 1d4), un uomo corpulento con i capelli neri tagliati corti e gli occhi marroni.

13. Ufficio del direttore del mercato

Il compito del direttore del mercato è quello di supervisionare gli animali che vengono portati per la macellazione. Molti provengono dai pascoli a ovest della città, ma alcuni hanno viaggiato via mare e giungono da più lontano. Pecore, maiali, capre e bovini sono il bestiame più comune e trascorrono i loro ultimi giorni nei recinti dell'Ammazzatoio, sotto gli occhi attenti del direttore. Questo ufficio è ragionevolmente ordinato. Un rotolo di pergamena sulla scrivania elenca gli animali che devono arrivare in quel giorno e i pagamenti che devono essere effettuati. La pergamena è tenuta ferma con un calamaio e un pezzo di catena arrugginita.

L'attuale direttore del mercato è Merellus Capaluc (UC, pf 4, Att 1 (mezzalancia), Fer 1d6), un uomo alto, con braccia e gambe molto lunghe, e i lisci capelli biondi legati in una coda di cavallo.

14. Scale

Le scale a chiocciola conducono dabbasso fino alla ghiacciaia. La carne viene appesa qui fino a quando non è necessaria al piano di sopra. Durante le ore di punta prima di mezzogiorno, i garzoni corrono su e giù per evadere gli ordini dei loro padroni. Più di un macellaio è morto scivolando sui gradini di pietra ricoperti di sangue. La ghiacciaia è una grande stanza quadrata di circa 12 m di lato, con innumerevoli ganci metallici sul soffitto. Quarti di manzo, cosce di maiale e parti di agnello, montone e capra pendono come in una strana foresta capovolta. Il pavimento è macchiato di marrone dal sangue che vi è gocciolato negli anni.

Chiunque compie delle ricerche in questa stanza incontrerà una sanguisuga gigante, che vive tra le pozze stagnanti di sangue coagulato.

Sanguisuga gigante (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 26, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 + vedi sotto (morso), TS G3, Mor 10, PX 570].

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

15. Fossa della macellazione

Numerosi grandi tavoli, segnati e macchiati, sono posti intorno a una dozzinale griglia di legno che si apre per terra in mezzo a essi. Qui vengono uccisi e macellati gli animali. Il pavimento digrada leggermente verso la griglia e i rubinetti di ferro attaccati ai pilastri consentono di spruzzare sul pavimento l'acqua piovana contenuta in un enorme serbatoio sul tetto, per lavare via la poltiglia di interiora, sangue e scarti. La grata copre l'ingresso a uno dei più grandi bracci del sistema fognario di Tharanys. I macellai che lavorano qui non sono solo veloci, ma anche abili. Possono uccidere, spellare e tagliare a pezzi un animale in pochi minuti. Le pelli vengono vendute alla gilda dei conciatori, che le lavora nelle apposite vasche che si trovano sottovento rispetto alla città. Nella fossa si trova la statua animata di una manticora.

Statua animata di pietra (manticora) (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 29, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6/2d6 (artigli o spruzzi di magma), TS G5, Mor 11, PX 500].

È immune alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*. Può attaccare colpendo con gli artigli o spruzzando il magma dalla punta delle zampe, con i medesimi effetti.

Sotto la griglia vive una nebbia vampirica (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Si nutre degli scarti che vengono gettati giù dalla grata. Preferirebbe sangue umano fresco e, se qualche PG o PnG viene ferito, si solleva e attacca chiunque si trova nella fossa della macellazione. Questo braccio della fogna è così puzzolente che è stato usato in passato come deposito dalla locale gilda dei ladri. Tuttavia, è da tempo che non viene più adibito a tale scopo. I PG dovrebbero essere incoraggiati a non esplorare ulteriormente la cloaca. Forse qualche altra sanguisuga gigante potrebbe dissuaderli, così come la presenza di larve putride.

Nebbia vampirica (1) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 3, pf 24, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (tentacolo), TS G3, Mor 8, PX 95].

In combattimento, avvolge l'avversario con un tentacolo di nebbia. Il bersaglio si considera avere CA 9, ma si applicano eventuali modificatori dovuti a Destrezza e protezioni magiche, tranne quelli conferiti da armature e scudi. Un colpo andato a segno risucchia il sangue della vittima. Le ferite causate vengono sottratte al bersaglio e aggiunte ai pf attuali del mostro, fino al massimo consentito dai suoi DV. Se il tiro per colpire è superiore di 4 o più punti rispetto a quello necessario, il nemico rimane intrappolato e la nebbia vampirica risucchia automaticamente 1d8 pf di sangue a round (ferimento continuo). Eventuali attacchi diretti contro la creatura mentre sta avvolgendo una vittima causano ferite a entrambi. Il personaggio catturato può agire normalmente ma, a causa della debolezza provocata dalla perdita di sangue, non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici che richiedono concentrazione. Questo mostro può essere ferito soltanto dalle armi magiche oppure da *dardo incantato e fulmine magico*.

Il tesoro della nebbia vampirica consiste in alcune gemme (granato, opale, due topazi e due turchesi) del valore totale di 2.170 mo, un libro intitolato “Una relazione sull’inferiorità degli orchetti, dei coboldi, ecc. rispetto alle razze degli uomini, degli elfi, dei nani, ecc.” (140 mo), le pelli scuoiate di un rugginofago (400 mo) e di un gigante delle colline (100 mo), e una pezza di seta di 16 m.q. (95 mo).

16. - 24. Cortile di smistamento

Questo spazio aperto è il luogo in cui si svolgono le aste e dove vengono selezionati gli animali per la macellazione. Ci sono otto recinti di grandi dimensioni, ciascuno suddiviso in gabbie più piccole. Gli animali all’interno possono sentire l’odore del sangue e quindi sono molto agitati. Particolarmente pericoloso è il vecchio toro nell’area 19. Se un PG si avvicina al recinto, l’animale lo sfonderà e attaccherà.

Toro (1) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 7, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d6 (incornata), TS G2, Mor 5, PX 50].

Se inizia il suo movimento ad almeno 18 m di distanza dal nemico, può caricare raddoppiando le ferite inflitte.

Il Parco

Il Parco (o Enclave) dei Guardaboschi è un’area boschiva frammista ad edifici. I guardaboschi sono un ordine di umani specificatamente allenati sia a maneggiare le armi che a lanciare gli incantesimi. Sono amici degli elfi e protettori della natura. Il Parco copre diversi acri e in qualsiasi momento all’interno ci saranno svariati elfi e diversi guardaboschi. Alcuni di essi sono uomini normali in fase di addestramento, mentre quelli di livello superiore fungono da istruttori.

1. Cuore dell’Enclave

Rumori di combattimento e le grida di una grande bestia attirano i personaggi in profondità nel cuore dell’Enclave. Qui un’elfa e un’umana stanno cercando di respingere l’attacco della statua animata di un orsogufo. L’elfa sembra ferita, mentre la donna ha l’entusiasmo della giovinezza, ma difetta molto nella tattica.

Eliloren Sininal (elfa del 4° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 4d6, pf 14 (attualmente 8), tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS E4, Mor 9, PX 135].

Incantesimi dei maghi (2/2): 1° livello: *dardo incantato* (x2, già lanciati); 2° livello: *ragnatela* (x2, già lanciati).

Equipaggiamento: **corazza di piastre +1, ascia da battaglia +1, anello della menzogna** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **corda per scalare**.

Shadow (UN) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1, pf 2, tpcCA0 20, Att 1, Fer arma, TS UN, Mor 6, PX 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada corta.

Statua animata di pietra (orsogufo) (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6/2d6 (artigli o spruzzi di magma), TS G5, Mor 11, PX 500].

È immune alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*. Può attaccare colpendo con gli artigli o spruzzando il magma dalla punta delle zampe, con i medesimi effetti.

L’elfa grida: “Amici, venite a darci una mano. Siamo allo stremo delle forze. Ho mandato un paio di ragazzi in cerca d’aiuto, ma non sono sicura che ce l’abbiano fatta a uscire dal Parco. State lontani dall’albero che brilla, il male abita al suo interno.”

Mentre l’attacco dell’orsogufo continua, lo spirito odico (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) all’interno dell’albero indicato col numero 2 sulla mappa inizierà a far fluttuare le foglie verso coloro che sono in combattimento, scegliendo un bersaglio a caso.

2. Spirito odico

Intorno a un castagno particolarmente rigoglioso c’è un’aura di luce violacea di circa sei o sette passi di diametro. All’interno del bagliore ci sono i corpi di due giovani umani. Se Eliloren è con i personaggi, li identificherà come quelli dei tirocinanti che ha inviato per chiedere aiuto.

Spirito odico (1) [All CM, Mov immobile, CA -4, DV 16, pf 80, tpcCA0 8, Att 1, Fer 1d12 + veleno (fronda), TS G16, Mor 12, PX 5.100].

Irradia nel raggio di 6 m intorno a sé una luce violacea. Tutte le creature viventi che entrano in questa zona devono fare un tiro salvezza contro incantesimi o perdono un livello di esperienza o 1 DV, e tutti i vantaggi che dipendono da esso. Lo spirito odico può comandare un massimo di sei foglie del suo albero, che hanno Mov 27 m (9 m) e possono allontanarsi fino a 1,6 km da lui. Sorprendono la vittima con un risultato di 1-5 su 1d6 e attaccano come mostri da 4 DV. Se colpiscono, non infliggono danni ma costringono il bersaglio a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti di *charme*. In caso di fallimento, la vittima si avvicina all’albero posseduto dallo spirito odico e ha una penalità di -4 al TS per resistere agli effetti della sua aura malefica. In combattimento, il non morto attacca animando una delle fronde della pianta per sferzare un avversario entro 3-9 m (a seconda della lunghezza del ramo). Un colpo andato a segno causa 1d12 ferite e il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure muore all’istante. La sola presenza del mostro è benefica. Tutti gli oggetti deperibili che si avvicinano entro 9 m da esso (es. razioni di cibo, bevande, acqua sacra e persino le pozioni magiche) vanno immediatamente a male e diventano inservibili (nessun TS concesso). Ha *individuazione dell’invisibilità* costantemente attivo e possiede le seguenti abilità magiche, una a round e che funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l’incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due: *oscurità, silenzio, causa malattia, animare i morti e raggio mortale*. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme, sonno, blocca persone e*

blocca mostri, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Inoltre, è immune a tutti gli incantesimi dal 1° al 3° livello, alle armi normali e a quelle magiche con bonus inferiore a +2. Viene considerato un non morto "speciale" sulla tabella "Scacciare i non morti".

L'Arena

L'Arena è uno degli edifici più grandi e famosi della città di Tharanys. Alta e imponente, ha visto lo svolgimento di molte battaglie sanguinose sia sulla sabbia che nelle aree sotterranee, dove sono tenuti i combattenti e le bestie mostruose. I minotauri sono entrati nel livello interrato dell'Arena, ma sono stati rallentati dagli attacchi di Yagal e di un paio di addestratori di gladiatori. Altre creature hanno approfittato dell'occasione per fuggire. Gli invasori hanno raggiunto la sala da pranzo (area 12), dove i difensori stanno cercando di bloccarli.

1. Alloggio dei gladiatori di alto rango

Qui sono ospitati i gladiatori di alto rango in visita all'Arena. Il letto è più grande del normale e c'è un tavolo, in modo che l'ospite possa intrattenere eventuali visitatori o dignitari.

2. Alloggio di Yagal

Yagal, come responsabile dell'Arena, ha diritto ad alloggiare in una bella abitazione vicino alla Via Imperiale. Tuttavia, preferisce restare dove è sempre vissuto. Gli piace l'odore dell'olio canforato, del sudore e del cuoio lucido. Considera l'Arena la sua casa e rimarrà qui. La sua stanza ha un grande letto e un tavolo, in modo che possa ricevere finanziatori e senatori.

3. - 5. Alloggi comuni

Per i grandi eventi, gli organizzatori pagano un gran numero di gladiatori, che hanno tutti bisogno di un posto dove stare. Queste stanze spartane sono la loro dimora mentre combattono nell'Arena. In ogni alloggio ci sono 16 cuccette, ognuna con una piccola cassapanca per i vestiti e i beni personali. Armi e armature sono conservate nell'armeria. L'arrivo dei gladiatori che provengono da fuori città è atteso per domani sera, quindi queste camere sono quasi vuote. Sono presenti tre combattenti locali, tutti nella stanza 5, insieme a un paio di guardie.

6. Celle

Alcune persone sono poco inclini a combattere e faranno di tutto per fuggire. I criminali condannati a lottare nell'Arena vengono tenuti nelle galere. Le sbarre di ferro che compongono le grate sono state levigate dalle mani di quelli che hanno invocato clemenza invano. Le celle a-d possono contenere due prigionieri ognuna, mentre la cella e ne può ospitare cinque. Non ci sono comodità, nessun letto e solo un secchio per i bisogni corporali.

Attualmente le celle ospitano tre prigionieri:

- Ignus Castius (L6, CA 8, pf 14, tpcCA0 17 (16 in mischia, 16 a distanza), Att 1, Fer 1d4 (pugnale)).
- Tullus Capytil (L6, CA 7, pf 11, tpcCA0 17 (15 a distanza), Att 1, Fer 1d4(pugnale)).
- Pompum Regylex (G5, CA 9, pf 26, tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 1, Fer 1d6 (spada corta)).

Sono stati processati per brigantaggio e condannati a combattere domani nell'Arena, contro un trio di troll. Nel caos che è seguito all'arrivo dei minotauri, hanno aggredito e ammazzato una guardia, e le hanno rubato le chiavi. Cercheranno di trovare l'armeria e poi di fuggire dall'edificio. Non esiteranno a mentire e uccidere per sfuggire al destino che li attende.

7. Celle dei mostri

Questa grande camera di sicurezza circolare è una delle celle di detenzione per i mostri che vengono utilizzati nell'Arena. Attualmente ospita tre troll di fiume. Hanno sentito il caos proveniente da fuori e stanno cercando di sfondare la porta.

Troll (3) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 30, 29, 23, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

Tre round dopo essere stati feriti, iniziano a rigenerare 3 pf a round, tranne quelli causati dal fuoco e dall'acido. Se perdono un arto, esso cercherà di strisciare verso il corpo e il troll può riattaccarlo immediatamente, tenendolo premuto sul moncherino. Grazie alla loro capacità di rigenerazione, non possono essere distrutti permanentemente senza il fuoco o l'acido. Anche se vengono "uccisi" (ridotti a 0 pf), continuano a rigenerarsi, e possono rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).

8. - 9. Posti di guardia

Durante i ludi gladiatorii, qui vengono messe delle guardie per impedire al pubblico di entrare nel livello interrato.

10. Cucina

I gladiatori sono grandi mangiatori. Ricevono consegne giornaliere di carne dal mercato principale, nonché casse di verdure e frutta, e anfore di alcuni dei migliori vini. Molti di questi ultimi sono donazioni dei finanziatori degli spettacoli. La cucina ha un grosso camino e un grande tavolo per la preparazione del cibo.

11. Dispensa

Il magazzino principale delle vivande. Contiene sacchi di riso e farina, casse di verdure, botti di pesce e carne salata, birra e vino.

Le scorte al momento sono abbondanti, in previsione degli spettacoli imminenti.

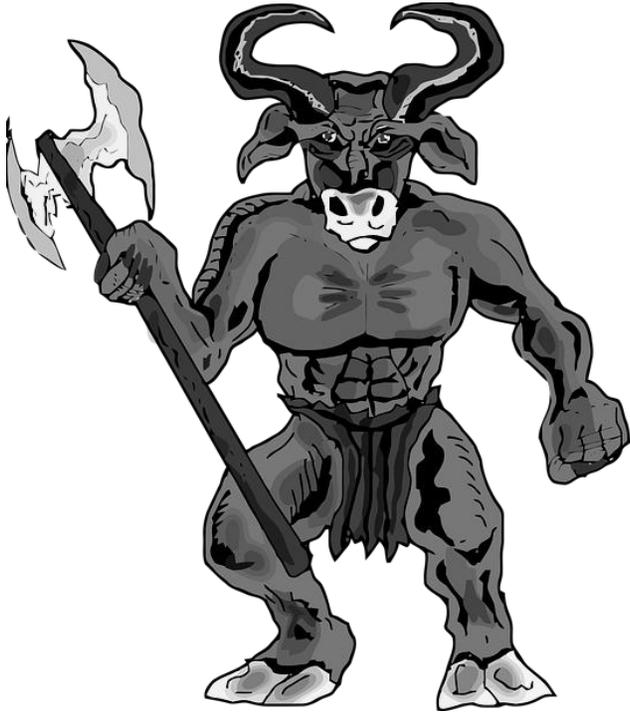
12. Sala da pranzo

In questa lunga stanza ben illuminata mangiano i gladiatori. Nei giorni di allenamento l'atmosfera è spensierata e chiacchierata, e il lancio di cibo e le canzoni oscene sono all'ordine del giorno. Prima di uno spettacolo la situazione è tesa e le conversazioni sono molto sommesse. Dopo un combattimento ci può essere ancora più nervosismo, soprattutto se molti dei lottatori sono stati uccisi dalle bestie o la folla è stata ostile.

Attualmente nella sala ci sono due statue animate di pietra che raffigurano dei minotauri.

Statue animate di pietra (minotauri) (2) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 29, 20, tpcCA0 15, Att 2, Fer 2d6 (incornata), 2d6 (morso), TS G5, Mor 11, PX 500].

È immune alla paralisi e agli incantesimi *charme e sonno*. Può attaccare colpendo con gli artigli o spruzzando il magma dalla punta delle dita, con i medesimi effetti.



13. Armeria

Questa stanza contiene tutte le armi e le armature per gli spettacoli dei gladiatori. L'attrezzatura è ben curata dal fabbro dell'Arena. Nessuno degli oggetti è magico, ma la maggior parte sono di buona qualità. Ci sono grandi quantità di spade corte, tridenti, mazze, pugnali e reti. Armature di cuoio, guanti borchiati, piccoli scudi ed elmi a punta con maschere di griglia metallica sono la protezione usuale di chi combatte sulla sabbia. La porta è sempre chiusa e la chiave è custodita da Yagal.

14. Biblioteca

Un aspetto della vita dei gladiatori che è stato cambiato da Yagal è l'educazione. Egli sa che alcuni dei suoi combattenti riguadagneranno la libertà o desiderano fare di più nella loro vita, dopo la fine dei loro giorni nell'Arena. A tal fine ha assunto un istitutore per insegnare a leggere a quelli che lo desiderano. La biblioteca contiene libri di racconti sui gladiatori e altre saghe eroiche.

15. Infermeria

Molto spesso l'unica cura per un gladiatore ferito è una rapida amputazione o il colpo di grazia. Recentemente, tuttavia, Yagal ha convinto un chierico del dio della guerra a presenziare alle gare, per aiutare i combattenti feriti più gravemente. Qui ci sono tre letti, un tavolo operatorio e un baule di legno chiuso a chiave.

La cassapanca contiene una **pozione della guarigione**, **due pozioni della guarigione migliorata** e **due pozioni di antidoto** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), nonché bende e un barattolo di sanguisughe.

16. Cappella

Molti gladiatori hanno sempre avuto una venerazione speciale per il dio della guerra e Yagal ha permesso loro di convertire questa stanza in una piccola cappella. Le preghiere vengono dette prima di ogni spettacolo e i corpi dei lottatori uccisi sono portati qui dopo i combattimenti.

17. Cripta segreta

In questa camera sotterranea Yagal custodisce i soldi che vengono versati dai finanziatori e sono utilizzati per le paghe dei gladiatori. Ci sono diversi forzieri con svariate migliaia di monete d'oro e d'argento. Al momento Yagal non è sicuro di cosa fare con il denaro. Sta pensando di devolverlo all'associazione dei combattenti, nonostante la sua antipatia per l'ordine, in quanto fa molte buone opere per i lottatori dell'Arena.

SEQUENZA TEMPORALE DEGLI EVENTI

Giorno prima del corteo

I PC arrivano a Tharanys e tornano alle loro case o affittano un alloggio. Apprendono la notizia delle imminenti celebrazioni. Fare riferimento all'introduzione per i dettagli sulle voci di cui potrebbero venire a conoscenza.

Notte prima del corteo

La notte prima del corteo, le statue di pietra prendono vita. Harbonine ha sbagliato a calcolare la differenza tra i fusi orari di Palthia e Tharanys. Le sculture si animano e iniziano ad attaccare la popolazione locale, che si sta preparando per il grande giorno dei festeggiamenti. I PG saranno svegliati dai rumori, dalle urla, dalle grida frenetiche e dal trambusto dei vicini o del proprietario della locanda in cui alloggiano. Non saranno in grado di affrontare tutti i mostri. Alcuni verranno eliminati da altri gruppi di avventurieri. Tirare sulla tabella qui sotto.

1d20	Evento
1-4	Minotauri
5-7	Orsogufu
8-11	Manticora
12-13	Drago di arenaria
14-15	Falso allarme
16	Gruppo di PnG amichevoli
17	Gruppo di PnG ostili
18-19	Guardia cittadina
20	Situazione già risolta

Se il risultato è "Situazione già risolta", bisogna lanciare di nuovo 1d20 e, se avviene un incontro con un mostro, questo è stato eliminato dalle guardie cittadine (30%) o da un altro gruppo di PnG (70%). Se lo stesso evento si ripete, ignorare il secondo risultato. Ci saranno al massimo otto tiri nel corso della notte.

Minotauri

Un paio di statue animate di minotauri guerrieri hanno marciato fino all'Arena. Lì stanno attaccando i gladiatori per vendicarsi delle sconfitte che l'Imperatore ha inflitto al loro popolo. Vedi la sezione relativa all'Arena per i dettagli.

Orsogufo

La statua animata dell'orsogufo è fuggita nell'Enclave. Sta uccidendo tutti quelli che provano a fermarla. Vedi la sezione relativa al Parco per i dettagli.

Manticora

La manticora sta attaccando il mercato della carne di Tharanys. Alcune anime coraggiose stanno cercando di tenere a bada la bestia sferzandola con dei lunghi coltelli, ma non resisteranno a lungo. Il bestiame grida terrorizzato, eccitato dall'odore di sangue nell'aria. Vedi la sezione relativa all'Ammazzatoio per i dettagli.

Drago di arenaria

Questo è il capolavoro di Harbonine e Fergus. È alto 3,6 m e sta cercando di liberarsi dal blocco di arenaria nel quale è scolpito. Se non viene attaccato, usa i suoi artigli per strappare via la pietra. Vedi la sezione relativa alla Piazza degli Scultori per i dettagli.

Gruppo di PnG amichevoli

I personaggi incontrano un gruppo di PnG amichevoli, anche loro in azione in questa notte intensa. Potrebbero essere in grado di indicarsi l'un l'altro nuove opportunità di avventura oppure fornirsi guarigione a vicenda, se qualcuno ne ha bisogno. La compagnia è formata da 1d4+4 PnG.

Gruppo di PnG ostili

Questo gruppo sta sfruttando il caos per riempirsi le tasche. Potrebbe essere intento a saccheggiare negozi oppure a rapinare i cittadini innocenti che cercano di mettersi in salvo. I PnG potrebbero considerare i personaggi come una minaccia. In questo caso, attaccheranno. Comunque, all'inizio dell'incontro proveranno a farsi passare per un gruppo di avventurieri che cercano di liberare Tharanys da questa notte di terrore. La compagnia è formata da 1d4+4 PnG.

Di seguito sono riportati alcuni esempi di PnG:

Ignus (umano mago del 10° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 9d4+1, pf 27, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M10, Mor 9, PX 1.700].

Incantesimi dei maghi (3/3/3/3/2): 1° livello: *dardo incantato, individuazione della magia, lettura della magia*; 2° livello: *individuazione del male, paragnosi, scassinare*; 3° livello: *fulmine magico, lentezza, palla di fuoco*; 4° livello: *crescita vegetale, metamorfosi, terreno illusorio*; 5° livello: *contattare altri piani, muro di pietra*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura CA 6**, pugnale, **pozione della forma gassosa, pergamena maledetta** (provoca starnuti incontrollabili per 4d10 minuti, durante i quali la vittima si considera stordita), libro di magia.

Tullus (umano guerriero dell'8° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 8d10, pf 44, tpcCA0 14 (12 in mischia), Att 1, Fer arma +2, TS G8, Mor 9, PX 560].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, **spada corta +1, pozione del volo, anello divoratore di incantesimi** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Titei (umano guerriero dell'8° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 8d10, pf 36, tpcCA0 14 (13 in mischia), Att 1, Fer arma +1, TS G8, Mor 9, PX 560].

Equipaggiamento: corazza di piastre, **scudo +2**, ascia da battaglia, **anello della protezione +2, anello della vista in trasparenza**.

Pompum (umano ladro del 6° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6d6, pf 24, tpcCA0 17 (15 a distanza), Att 1, Fer arma, TS L6, Mor 9, PX 570].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, **spada corta +2**, balestra leggera con 15 quadrelli leggeri, **mantello deflettente +1**.

Memius (umano chierico del 5° livello) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5d8, pf 33, tpcCA0 18 (17 in mischia), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C5, Mor 9, PX 350].

Incantesimi dei chierici (3/2/1): 1° livello: *cura ferite leggere, protezione dal male, purificare cibo e bevande*; 2° livello: *benedizione, blocca persona*; 3° livello: *luce persistente*.

Equipaggiamento: corazza di piastre, mazza, **bastone contundente (21 cariche), bastone guaritore**.

Falso allarme

Una voce diffusa da una banda di malviventi o dovuta alla grande confusione? Gli avventurieri dovranno indovinare. In entrambi i casi, i personaggi sono stati inviati su una falsa pista, in una parte relativamente tranquilla della città. Quei PG che hanno l'abilità di percepire gli inganni possono fare una prova appropriata per evitare di intraprendere una missione così infruttuosa.

Guardia cittadina

La guardia cittadina è alla ricerca di disturbatori e chiederà ai PG cosa ci fanno in giro. La pattuglia è formata da 1d6+4 guerrieri del 1° livello, più un comandante del 3° livello. Tutti indossano delle armature di cuoio, sopra le quali portano un tabarro con il simbolo del dio della guerra (una spada verticale tra altre due orizzontali).

Comandante della guardia cittadina (umano guerriero del 3° livello) **(1)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 11, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS G3, Mor 9, PX 50].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, scudo, spada corta.

Guardie cittadine (umani guerrieri del 1° livello) **(1d6+4)** [All LN, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma, TS G1, Mor 9, PX 10].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, scudo, spada corta.

Situazione già risolta

I PG arrivano dopo che la guardia cittadina o un gruppo di PnG hanno già affrontato il pericolo. Alcuni soldati stanno allontanando i curiosi.

Giorno del corteo

Se i PG sono riusciti a sconfiggere una qualsiasi delle bestie, l'Imperatore chiederà loro di prendere parte al corteo, ovviamente a debita distanza dietro di lui. I resti in frantumi delle statue verranno posti sui basamenti, come tributo alla loro abilità. Uno dei suoi consiglieri li convocherà quindi per un'ulteriore missione.

Se i personaggi non sono riusciti a uccidere nessun mostro, vedranno altri PnG prendersi gli applausi della folla che si assiepa lungo le strade. I PG saranno ancora chiamati per la seconda parte della missione, in quanto gli altri gruppi sono troppo esausti o feriti per assumersi un tale compito.

Incontro con Demetrius Genkaropoulos

Demetrius è il mago di corte dell'Imperatore di Tharany. Dimostra circa 65 anni e sfiora 1,80 m di altezza. Ha la barba e i capelli bianchi, e volitivi occhi marroni in un viso spigoloso e vissuto. Indossa abiti bianchi con finiture rosse. Accoglierà i PG nella sua spaziosa sala delle udienze in un'ala del Palazzo Imperiale e parlerà con loro. "Cittadini! L'Imperatore desidera che vi ringrazi per quello che avete fatto stanotte. Molte vite sono state salvate e il corteo si è potuto svolgere; un evento davvero necessario per risollevare il morale della nostra gente, sono certo che sarete d'accordo. Tuttavia, l'Imperatore vuole che scopriate cosa ha portato in vita quelle statue e per quale motivo. Sono sicuro che lo scultore, Fergus, che purtroppo è stato ucciso dal drago che ha realizzato, non era la causa del problema. Era giovane e mancava delle abilità necessarie per creare simili mostri. Trovate chi l'ha aiutato e perché. Pensate di essere all'altezza di un tale compito? Se avrete successo, riceverete una piccola ricompensa monetaria – c'è una guerra in corso, come sapete – ma sono sicuro che anche voi tenete più alla sicurezza dell'Impero che al semplice guadagno personale. Naturalmente, qualsiasi oggetto magico o prezioso che recupererete sarà vostro e potrete tenerlo." Darà ai PG una pergamena che li autorizza ad andare ovunque vogliano per indagare sulle cause degli eventi incriminati. Se i personaggi esiteranno, offrirà loro 2.000 mo ciascuno. Se è costretto, salirà fino a 3.000 mo, ma non di più.

Incontro con gli apprendisti

Quando i PG arrivano al laboratorio di Fergus, gli apprendisti stanno cercando di riordinare lo studio. Entrambi sono nella tarda adolescenza, sui vent'anni. Katoru proviene dalle isole tropicali, a giudicare dalla sua costituzione e carnagione. L'altro è della città e si chiama Protius. Sono profondamente turbati da ciò che è accaduto. Si sono nascosti nella loro stanza quando sono iniziati i guai e non ne sono usciti fino a quando tutto è tornato tranquillo. A entrambi piaceva Fergus. Era un grande artista e li trattava bene. Si ricordano quando tornò dal palazzo dopo che l'Imperatore gli aveva commissionato le sculture. Era orgoglioso e nervoso. Non era sicuro di poter fare il lavoro a

un livello abbastanza alto. Hanno cercato di rassicurarlo, ma era ancora preoccupato. Un giorno o due più tardi, ha ricevuto la visita di un mago dai capelli rossi e barbuto, con penetranti occhi verde mare. Dimostrando l'attenzione che gli artisti hanno per i dettagli, lo descrivono come un uomo dal corpo proporzionato ma un po' sovrappeso, abbastanza giovane, sui 35 anni, molto elegante e alto poco più di 1,80 m. Lui e Fergus hanno parlato per qualche tempo chiusi in ufficio. Dopodiché, il loro padrone sembrava molto più sicuro. Lo scultore ha fatto poco più che lavori preliminari sulle incisioni, poi circa una settimana fa ha cominciato a lavorare anche di notte per completare le statue. Due giorni fa ha finito tutte le opere, tranne il drago, in modo che potessero essere poste sui piedistalli lungo la Via Imperiale. Ieri sera stava lavorando al drago, quando questo ha preso improvvisamente vita e l'ha ucciso.

BONUS AI PUNTI ESPERIENZA

Se i PG rintracciano e catturano Harbonine, ricevono un bonus di 3.750 PX da dividere tra di loro.

Se i PG uccidono Harbonine, ricevono un bonus di 2.000 PX da dividere tra di loro.

Se i PG non riescono a localizzare Harbonine o gli permettono di fuggire, ma capiscono che è stato lui a ordire l'intera trama, ricevono un bonus di 500 PX da dividere tra di loro.

Per ogni evento notturno risolto, il master deve assegnare un bonus di 500 PX da dividere tra i PG.

Se i PG si dividono per affrontare le situazioni difficili, il master deve assegnare altri 500 PX a ciascuno di loro, perché così facendo si sono trovati di fronte dei pericoli maggiori rispetto a quelli che avrebbero dovuto sgominare se fossero stati in gruppo.

NUOVI MOSTRI

Nebbia vampirica

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (tentacolo)
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G3
Morale:	8
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	95

La nebbia vampirica ha l'aspetto di una spessa nube turbinante, del diametro compreso tra 1,5 e 2,5 m, che puzza di sangue marcio. Il colore varia dal rosa pallido al rosso cremisi, a seconda del numero attuale di punti ferita. Ha la capacità di percepire automaticamente la presenza di creature a sangue caldo entro 15 m, che sfrutta per seguire le tracce delle prede di cui si nutre. La sua consistenza gassosa le permette di passare attraverso fessure molto strette. Pur non essendo in grado di comunicare, è intelligente e capace di seguire tattiche complesse o tendere imboscate alle vittime.

In combattimento, avvolge l'avversario con un tentacolo di nebbia. Il bersaglio si considera avere CA 9, ma si applicano

eventuali modificatori dovuti a Destrezza e protezioni magiche, tranne quelli conferiti da armature e scudi. Un colpo andato a segno risucchia il sangue della vittima. Le ferite causate vengono sottratte al bersaglio e aggiunte ai pf attuali del mostro, fino al massimo consentito dai suoi DV. Se il tiro per colpire è superiore di 4 o più punti rispetto a quello necessario, il nemico rimane intrappolato e la nebbia vampirica risucchia automaticamente 1d8 pf di sangue a round (ferimento continuo). Eventuali attacchi diretti contro la creatura mentre sta avvolgendo una vittima causano ferite a entrambi. Il personaggio catturato può agire normalmente ma, a causa della debolezza provocata dalla perdita di sangue, non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici che richiedono concentrazione. Questo mostro può essere ferito soltanto dalle armi magiche oppure da *dardo incantato* e *fulmine magico*.

Spirito odico

Num. mostri:	0 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	immobile
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	16
Attacchi:	1 (fronda)
Ferite:	1d12 + veleno
Tiri salvezza:	G16
Morale:	12
Classe tesoro:	VII, VIII, XIV
Punti esperienza:	5.100

Questo malvagio non morto si impossessa degli alberi – compresi quelli intelligenti, che possono evitare la possessione effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi – ed è in grado di utilizzarne le eventuali abilità speciali. È una creatura solitaria che prospera durante la notte. Il giorno è in grado di viaggiare fino a 40 km, ma perde tutti gli altri poteri tranne quello dell'*invisibilità*. Al tramonto, si stabilisce all'interno di una pianta, uccidendola all'istante, e non può lasciarla fino all'alba successiva. Tuttavia, in questa forma, è in grado di animare le varie parti del suo ospite. Inoltre, è facilmente riconoscibile fino a 300 m di distanza, visto che irradia nel raggio di 6 m intorno a sé una luce violacea. Tutte le creature viventi che entrano in questa zona devono fare un tiro salvezza contro incantesimi o perdono un livello di esperienza o 1 DV, e tutti i vantaggi che dipendono da esso. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello.

Lo spirito odico può comandare un massimo di sei foglie del suo albero (oppure fiori o aghi, se la pianta non ha foglie), che hanno Mov 27 m (9 m) e possono allontanarsi fino a 1,6 km dal non morto. Sorprendono la vittima con un risultato di 1-5 su 1d6 e attaccano come mostri da 4 DV. Se colpiscono, non infliggono danni ma costringono il bersaglio a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti di *charme*. In caso di fallimento, la vittima si avvicina all'albero posseduto dallo spirito odico e ha una penalità di -4 al TS per resistere agli effetti della sua aura malefica.

In combattimento, il non morto attacca animando una delle fronde della pianta per sferzare un avversario entro 3-9 m (a

seconda della lunghezza del ramo). Un colpo andato a segno causa 1d12 ferite e il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure muore all'istante. La sola presenza del mostro è venefica. Tutti gli oggetti deperibili che si avvicinano entro 9 m da esso (es. razioni di cibo, bevande, acqua sacra e persino le pozioni magiche) vanno immediatamente a male e diventano inservibili (nessun TS concesso). Pure gli insetti e le piante più piccole che entrano in questa zona sono paralizzati all'istante e muoiono nel giro di un'ora. Inoltre, questo effetto nega qualsiasi forma di controllo di piante, sciami e piaghe d'insetti, sia magico che naturale.

Lo spirito odico ha *individuazione dell'invisibilità* costantemente attivo e possiede le seguenti abilità magiche: *oscurità*, *silenzio*, *causa malattia*, *animare i morti* e *raggio mortale*. Sono usabili una a round e funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del mostro, scegliendo il più alto tra i due.

Come tutti i non morti, lo spirito odico è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persone* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Inoltre, è immune a tutti gli incantesimi dal 1° al 3° livello, alle armi normali e a quelle magiche con bonus inferiore a +2. Viene considerato un non morto "speciale" sulla tabella "Scacciare i non morti".

NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello della menzogna

Quando viene indossato da un personaggio, questo anello maledetto lo rende incapace di dire la verità e lo costringe a mentire in ogni occasione. Può essere sfilato solo con *scaccia maledizione* lanciato da un incantatore almeno del 17° livello.

Anello divoratore di incantesimi

È identico a un anello riflettore di incantesimi, ma se viene utilizzato da un incantatore, ha un effetto nefasto supplementare. Mentre lo indossa, se il personaggio lancia un incantesimo, l'anello gli "divora" tutti i rimanenti incantesimi memorizzati. Dopodiché, non può più essere sfilato dal dito (anche se gli incantesimi possono essere memorizzati di nuovo e lanciati normalmente) finché non viene usato *scaccia maledizione* lanciato da un incantatore almeno del 17° livello. *Dispersione del male* lanciato su questo oggetto da un incantatore almeno del 20° livello lo trasforma permanentemente in un anello riflettore di incantesimi.

Bacinella della comunicazione

Si tratta di una coppia di bacinelle identiche, che possono essere di qualsiasi materiale, ma con una lavorazione di alta qualità. Quando entrambe vengono riempite d'acqua proveniente dalla stessa origine, ciò che si riflette in una bacinella viene visualizzato nell'altra e qualsiasi cosa detta entro 1,5 m da una può essere ascoltata entro 1,5 m dall'altra. Possono essere usate solo da un incantatore. Se una viene rotta, l'altra si frantuma facendo invecchiare di 1d10 anni tutti quelli entro 3 m, a meno che non effettuino un tiro salvezza contro bacchette.

Pozione di antidoto

La pozione rimuove qualsiasi veleno dalla creatura che la beve. Ha lo stesso effetto se viene cosparsa su una persona o su un oggetto. Una creatura avvelenata non subisce ulteriori effetti dovuti al veleno, ma la pozione non fa recuperare eventuali punti ferita già persi. Se un personaggio muore avvelenato, questa pozione lo riporterà in vita come l'incantesimo *rianimare*, purché venga applicata non più tardi di 1 turno dopo la morte.



Scalpello della costruzione

L'uso di questo strumento da parte di un maestro artigiano permetterà di scolpire una statua che prenderà vita entro 48 ore dal completamento. Se la scultura non viene toccata dallo scalpello per 6 ore, si presume che sia stata terminata. C'è una probabilità del 10% che l'utilizzatore fallisca nella costruzione di una statua del genere. È un oggetto unico, realizzato da Harbonine di Palthia. Per creare lo scalpello, il mago ha usato una combinazione di vari incantesimi, tra cui *scolpire la pietra e pietra in carne*.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Harbonine

Harbonine è un agente dell'Impero di Palthia. Si trova a Tharanys con compiti di sabotaggio, al fine di agevolare l'invasione dei suoi alleati. È un esperto nella creazione di oggetti magici, campo nel quale è specializzato e in cui si diletta anche per hobby personale.

Ha realizzato uno scalpello in grado di creare statue viventi, un oggetto il cui segreto magico si credeva perduto da molte generazioni.

Harbonine (umano mago del 15° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 9d4+6, pf 30, tpcCA0 14 (13 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M15, Mor 9, PX 2.400, For 9, Int 17, Sag 13, Des 14, Cos 12, Car 10]. Incantesimi dei maghi (5/4/4/4/4/3/2/1): 1° livello: *blocca porta, charme, dardo incantato, individuazione della magia, ventriloquo*; 2° livello: *immagini speculari, individuazione dell'invisibilità, paragnosi, potere illusorio*; 3° livello: *blocca persone, dispersione della magia, velocità, volare*; 4° livello: *autometamorfosi, blocca mostri, occhio dello stregone, porta dimensionale*; 5° livello: *giara magica, passaparete, regressione mentale, teletrasporto*; 6° livello: *barriera antimagia, evoca segugio invisibile, immagine proiettata*; 7° livello: *porta in fase, simulacro*; 8° livello: *metamorfosi assoluta*.

Equipaggiamento: **tunica dell'arcimago** (neutrale), **bastone dell'arcimago** (15 cariche), **bacchetta dei dardi incantati** (14 cariche), **bacchetta delle illusioni** (17 cariche), **bacchetta della negazione** (12 cariche), **bacchetta dell'evocazione** (10 cariche), **amuleto dell'introvabilità**, **mantello deflettente +2**, **anello riflettore di incantesimi**, **olio della forma eterea**, **pozione della forma gassosa**, libro di magia (il master deve decidere a sua discrezione gli incantesimi che contiene, se i PG riescono a impossessarne).

Yagal

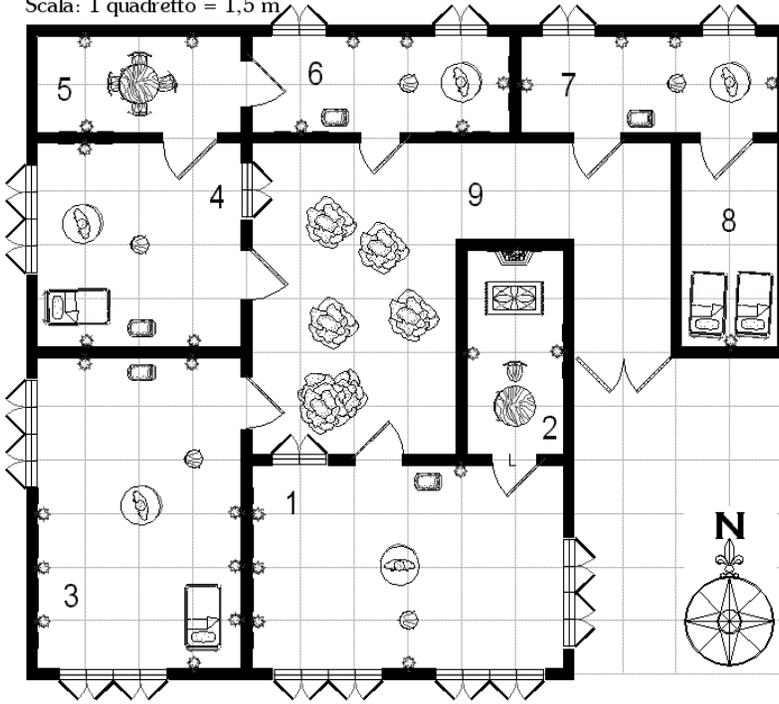
Yagal è il mezzorchetto responsabile dell'Arena di Tharanys. È appariscente, esuberante, malizioso: era molto popolare quando combatteva. Ha migliorato le condizioni dei suoi compagni gladiatori, da quando ha preso il controllo dell'Arena dopo le rivolte. Non è membro dell'associazione dei combattenti. È alto 1,70 m e dimostra un'età imprecisata. La sua pelle verde oliva è macchiata in alcuni punti, soprattutto intorno al grosso e largo naso. Ha la mascella inferiore sporgente degli orchetti e grandi orecchie appuntite. Ha una grande cicatrice grinzosa che corre lungo la parte sinistra del viso, che gli è costata la perdita dell'occhio e dell'orecchio. Porta sempre una benda di pelle sopra l'occhio mancante. Indossa un'armatura di cuoio in combattimento e normali abiti civili quando va in città. Nonostante il suo sangue mezzorchetto, è abbastanza popolare, specialmente con le donne. La sua arma preferita è la spada corta, di cui possiede un esemplare finemente lavorato (**spada corta +2**).

Yagal (mezzorchetto guerriero del 5° livello) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 5d10+5, pf 26, tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 9, PX 200, For 16, Int 9, Sag 10, Des 10, Cos 14, Car 12].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, **spada corta +2**.

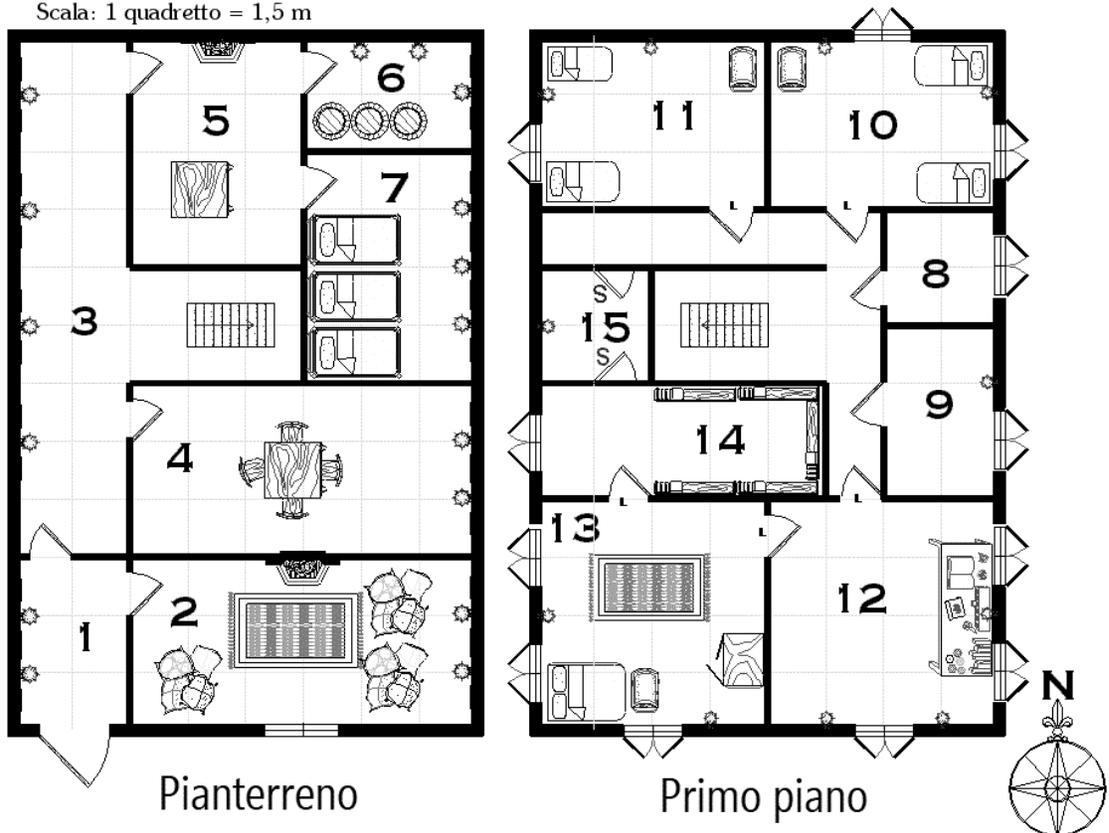
Mappa della Piazza degli Scultori

Scala: 1 quadretto = 1,5 m

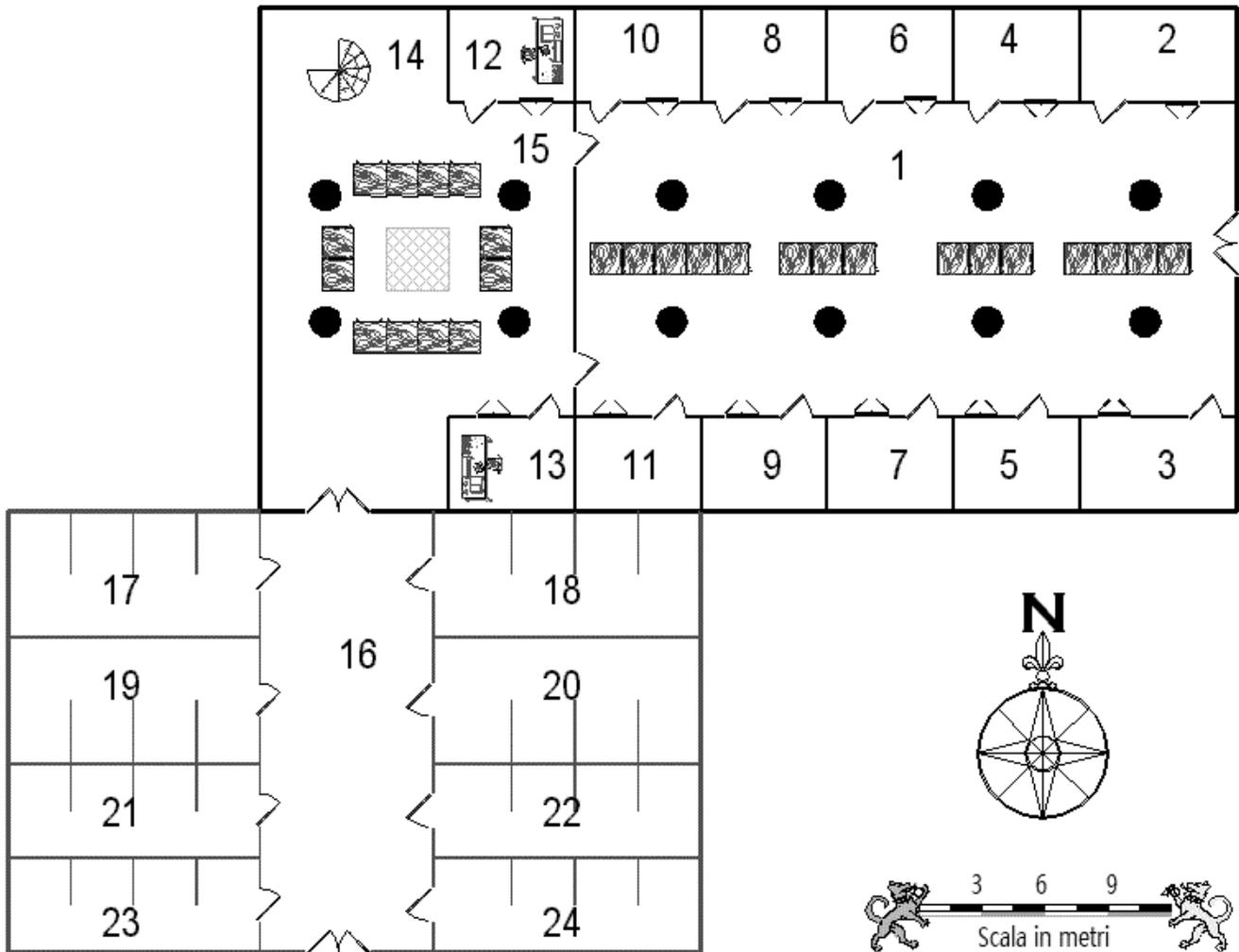


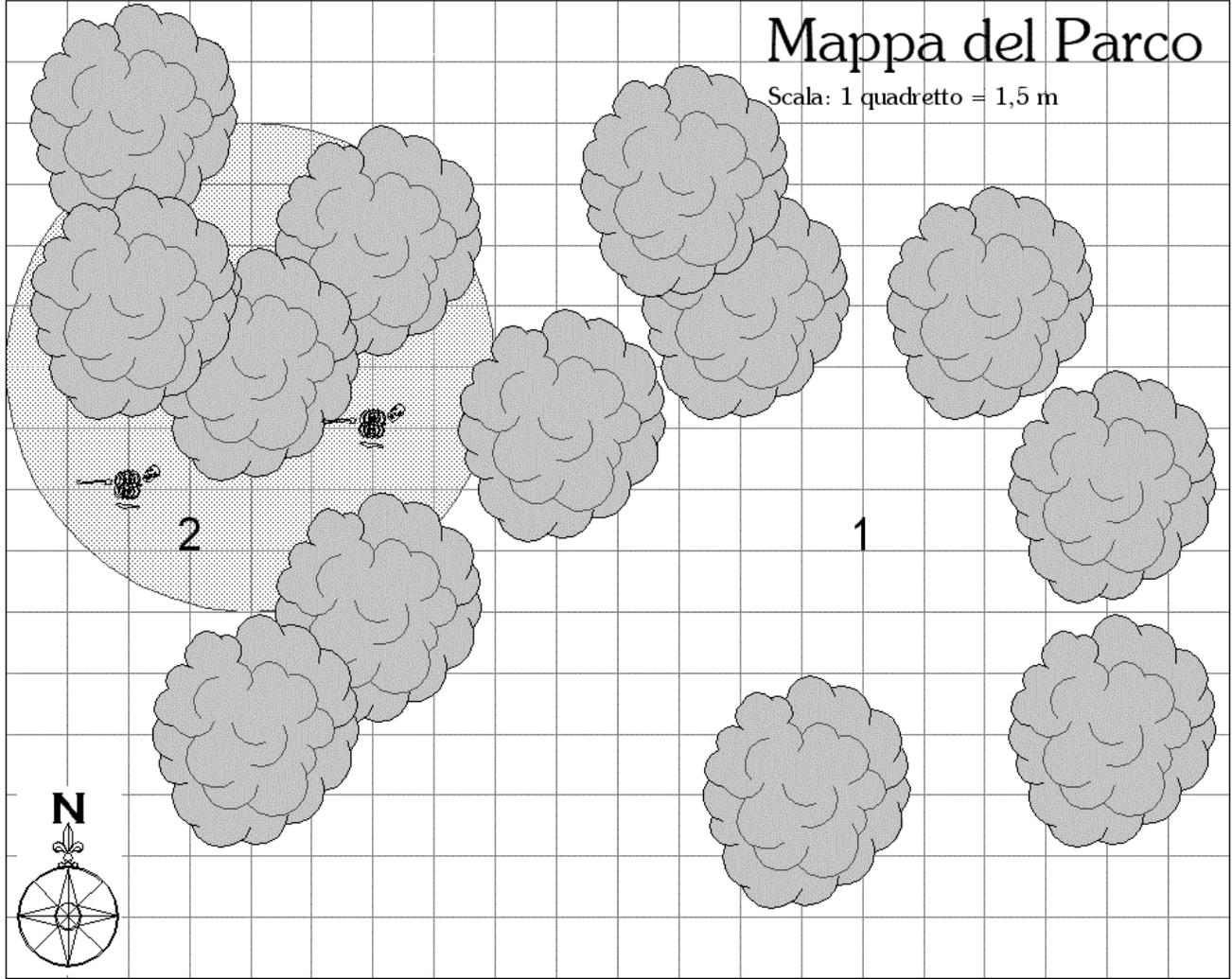
Mappa della casa del mago Harbonine

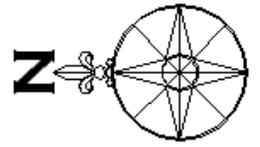
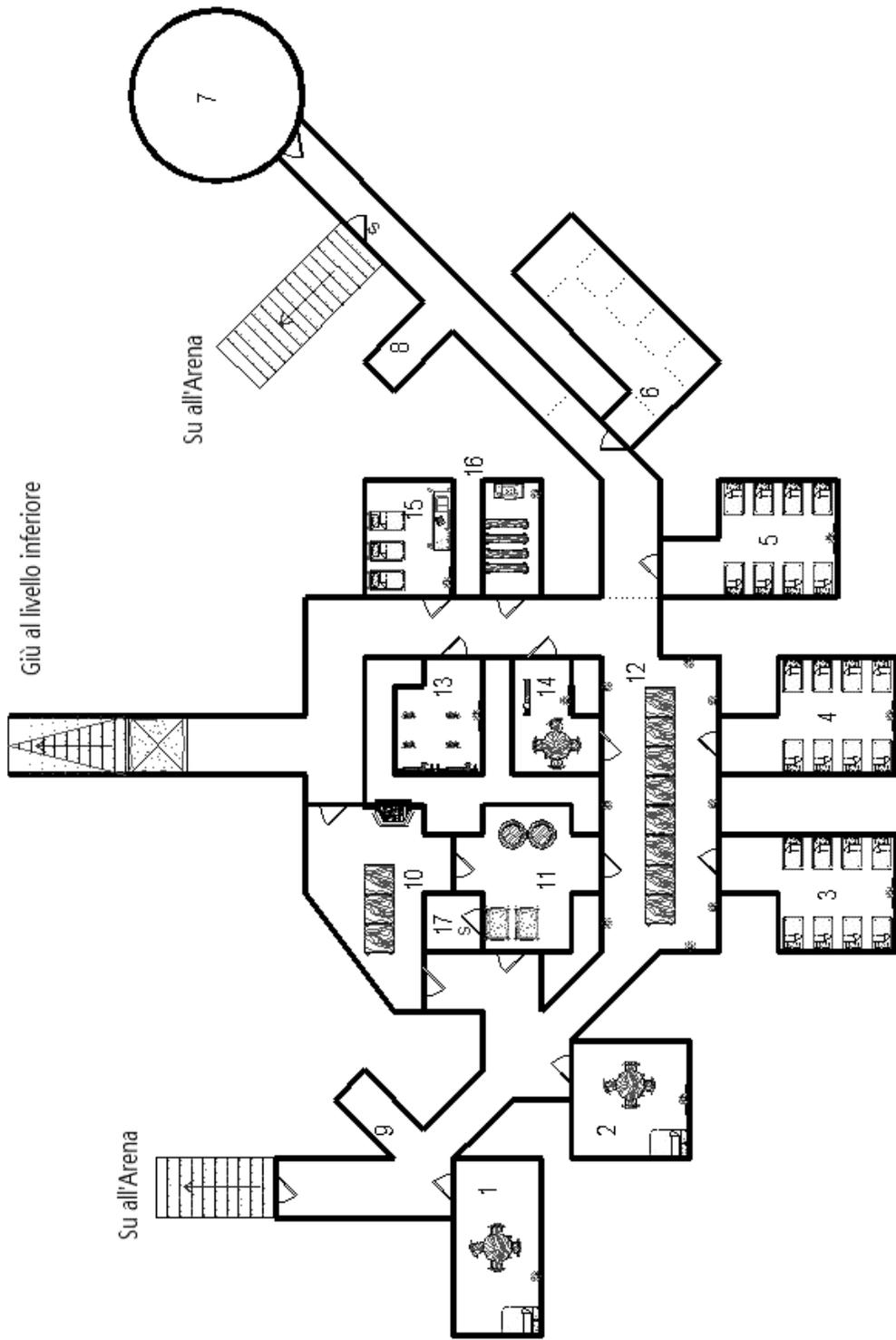
Scala: 1 quadretto = 1,5 m



Mappa dell'Ammazatoio







0 3 6 9
Scala in metri

Mappa dell'Arena
Livello interrato

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Vampiric Mist from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

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 Beverly Lussier. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/spartan-warrior-soldier-ancient-1494365/>.

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.

CHDDX8 Pietra Vivente, copyright 2022 Chimerae Hobby Group. Author Alan Jones.

* * *

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