

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura – Livello Base (1° Rango)

La Ricerca della Legio Manticorae – Volume I

di Mauro Ferrarini



Un prete di Mitra assassinato, un lanista disperato e un gladiatore scomparso. Cosa lega questi individui tra loro? Gli avventurieri dovranno affrontare le insidie della capitale dell'Impero di Thyatis e misurarsi con gli spietati *Ludi* dell'anfiteatro per scoprire la pista che li porterà alla ricerca della V Legio Manticorae, la leggendaria Legione Perduta!

MYSTARA

**DUNGEONS
& DRAGONS®**

Modulo d'avventura – Livello Base

La Ricerca della Legio Manticorae – Volume I

di Mauro Ferrarini

La Città di Thyatis, il cuore dell'Impero! In questa megalopoli, grandiosa e pericolosa, i più abili possono cogliere opportunità inaspettate che conducono alla gloria e alla ricchezza; mentre gli stolti sono condannati alla miseria e alla morte.

Un pezzente, perseguitato da un maleficio e con una storia bizzarra, chiede aiuto agli avventurieri per trovare le spoglie di un gladiatore scomparso. Ma nel corso delle indagini, gli eroi si imbattono in diversi individui, tutti stranamente interessati al fato di Cordio, l'invincibile combattente delle Isole delle Perle. Per quale motivo? E cosa c'entra tutto questo con la misteriosa sparizione di un'intera legione thyatiana nelle giungle delle Hinterlands nella Davania Settentrionale?

Per scoprirlo, gli avventurieri dovranno calarsi nella insidiosa suburra thyatiana, affrontare le sfide del Colosseo e addentrarsi nelle viscere dell'anfiteatro dove si estendono chilometri e chilometri di cunicoli e catacombe, nido di ogni sorta di pericolo e orrore.



DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'Avventura – Livello Base
(Primo Rango – Livelli 1-4)

La Ricerca della Legio Manticorae – Volume I di Mauro Ferrarini



Crediti

Ideazione, Sviluppo ed Editing:

Mauro Ferrarini

Copertina: Simon Bisley

Le immagini presenti in questo documento sono state prelevate in rete senza il consenso degli autori: gli autori delle stesse possono scrivere all'email maurothep@gmail.com per l'eventuale rimozione delle sue opere e si provvederà all'immediata eliminazione.

Dungeons & Dragons®, D&D® e l'ambientazione Mystara™ sono marchi registrati dalla TSR Inc., divisione della Wizards of the Coast Inc. Il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. La presente opera utilizza la OGL (Open Game License) e si presenta come un documento freeware sottoforma di eBook: non esiste e non verrà prodotto in futuro alcuna versione cartacea de "La Ricerca della Legio Manticorae – Volume I". Questo documento è scaricabile gratuitamente dalla rete ed è possibile stamparlo liberamente in parte o nel suo complesso. È vietata qualsiasi attività di vendita, lucro o profitto, così come l'alterazione del presente documento.

Sommario

Introduzione
Sommario dell'avventura
Dietro i fatti: la *V Legio Manticorae*
L'Impero di Thyatis
La Città di Thyatis
Iniziare l'avventura
Il Racconto di Galenites
Per le strade di Thyatis
Il Tempio di Mitra (Mitreo)
A colloquio con Annia Valeria

Il Colosseo
Dramatis Personae del Colosseo
Lottare nell'Arean

Le Catacombe sotto il Colosseo
Aspetti generali
Incontri casuali
Incontri fissi

Fuori dalle Catacombe: finale
Il Racconto di Annia Valeria

Indice dei Box e delle Tabelle

Valdo, il Nano orbo
Incontri al Colosseo
Il martirio di Ganush
Tabelle degli avversari nell'arena
Incontri casuali nelle Catacombe
Opale della Vera Vista

Introduzione

In una locanda della Suburra della Città di Thyatis i PG vengono contattati da un *Lanista* caduto in disgrazia, originario della Provincia di Kerendas. L'uomo è convinto di essere sotto l'influsso di una maledizione, che lo ha privato di ricchezze e successo. Chiede agli avventurieri di trovare le spoglie di un suo ex schiavo, un gladiatore, che, a suo dire, gli ha lanciato il maleficio che lo tormenta.

Da questo semplice incarico, i PG si troveranno coinvolti in un'avventura che li condurrà oltre il Mare del Terrore, nelle giungle della Davania settentrionale per scoprire il fato della *V Legio Manticorae*, la leggendaria "Legione Perduta".

La Ricerca della Legio Manticorae Vol. I, ambientata nel mondo di **MYSTARA**, è un'avventura progettata per un gruppo di 3-5 personaggi di livello 1-3 e utilizza il regolamento della 5e di **DUNGEONS & DRAGONS™**. Per condurre l'avventura il **Dungeon Master (DM)** deve possedere i tre libri del regolamento base¹. I manuali *Volo's Guide to Monsters* e *Mordenkainen's Tome of Foes* sono consigliati, ma non indispensabili.

Sommario dell'avventura

Un impresario di giochi gladiatori², **Galenites**, contatta i PG nella Suburra della Capitale dell'Impero di Thyatis, chiedendo loro di aiutarlo a ritrovare le spoglie di **Cordio** un gladiatore di sua proprietà, fuggito nelle catacombe sotto il Colosseo di Thyatis e mai più ritrovato.

Cordio fu acquistato dal *Lanista* nella Città di Rupe Corvina, capoluogo delle Hinterland thyatiane sulle coste settentrionali della Davania, da un mercante di schiavi sindhi. Il mercante gli disse che Cordio proveniva dalle Isole delle Perle ed era stato addestrato al combattimento. I misteriosi tatuaggi geometrici che gli coprivano la pelle nera erano imbevuti della magia stregonessa delle tribù delle Isole e gli garantivano una forza e una resistenza straordinaria.

Portato Cordio a Thyatis, l'impresario lo fece debuttare nelle arene minori delle Province di Machetos e Kerendas. Vittoria dopo vittoria, le gesta di Cordio portarono Galenites e la sua *Palestra* fino alla capitale dell'Impero. L'impresario divenne ricco e tutto andava bene, fino al giorno in cui **Subu Rabra**, un prete di Mitra³, non si presentò sulla soglia della *Villa* che Galenites aveva acquistato. Il chierico di Mitra chiedeva la restituzione di Cordio "per adempiere alla profezia

della divinità" in cambio di una somma di 1.000 Lucini d'Oro: dieci volte il prezzo con cui il *Lanista* lo aveva acquistato!

Galenites rifiutò l'offerta e scacciò il sacerdote, che promise di tornare. Temendo un complotto, l'impresario denunciò Subu Rabra alla Miliza urbana della Città di Thyatis. Le guardie vennero accompagnate al Tempio di Mitra dall'impresario, dove sorpresero il prete impegnato in un rito esoterico. Per disgrazia, Subu Rabra venne trafitto dalla spada di uno dei soldati, impaurito dall'atmosfera sinistra del tempio.

Il giorno seguente i funzionari del Colosseo avvertirono Galenites che il suo gladiatore più forte era fuggito attraverso i cunicoli delle catacombe: un complesso sotterraneo antichissimo che si estende sotto l'anfiteatro e che si dice sia senza uscita.

A nulla valsero le squadre di ricerca che l'impresario ingaggiò per ritrovare Cordio. Alcuni di questi gruppi non fecero ritorno e ben presto nessuno accettò le offerte di Galenites. Con la scomparsa della sua *star*, le sorti dell'impresario di Kerendas precipitarono e la sua ricchezza svanì. Egli è convinto di essere vittima di una maledizione e che la morte del prete di Mitra e la fuga di Cordio siano strettamente collegate. Galenites pensa che il gladiatore sia morto di stenti nei cunicoli e che, recuperando le sue spoglie per dar loro giusta sepoltura, potrebbe sciogliere il maleficio.

Il problema è che le catacombe sono vastissime e pericolose e non c'è modo di trovare una traccia se non con un aiuto. Egli spera che Cordio abbia confidato a qualcuno (un gladiatore, una meretrice del Colosseo, un funzionario, ecc.) il suo piano di fuga, in modo da circoscrivere le ricerche e trovarne i resti. Nessuno però osa più parlare con Galenites, marchiato come "infame" e "portatore di sventura"; per questo motivo offre agli avventurieri la promessa di dividere in parti uguali i futuri proventi della *Palestra*, se sapranno aiutarlo in questa ricerca.

Dietro i fatti: la V Legio Manticorae

Il gladiatore Cordio non è un Umano ma un **Magen**⁴, un costrutto creato per supportare l'Impero. Molti Magen vengono utilizzati come guardie e sentinelle, altri, come Cordio, sono assegnati alle Legioni come esploratori e guardie del corpo dei generali.

Ai tempi della colonizzazione delle Hinterland thyatiane, le legioni imperiali penetrarono a fondo nei territori selvaggi della Davania, coperti da un manto inestricabile di foreste tropicali. Una delle leggende più note riguarda la **Scomparsa della V Legio Manticorae** al comando del Generale Aulo Gaio Demetrios. L'intero corpo militare fu come inghiottito dalla giungla, dopo essere partito da

#####

1 Player's Handbook – Manuale del Giocatore, Dungeon Master's Guide – Guida del Dungeon Master e Monster Manual – Manuale dei Mostri

2 In thyatiano, l'impresario di giochi è detto *Lanista*.

3 Mitra è una manifestazione dell'Immortale Maat, adorata in Davania e sull'Isola dell'Alba, il cui culto ha attecchito con successo anche tra i thyatiani.

#

#####

4# Magen (il nome deriva da *Gens Magica*) sono costrutti creati dai Magi thyatiani, usando formule gelosamente custodite dall'Impero. Cordio, in particolare, è un Demos, una forma guerriera di Magen.#

Castra Alexandras⁵ per indagare sulla misteriosa scomparsa di un lago che riforniva d'acqua alcuni piccoli insediamenti di coloni thyatiani.

È credenza comune che i legionari siano caduti vittima di un'imboscata da parte dei **Pitti**⁶. In realtà furono asserviti da una enclave di **Kopru**⁷, malvagi esseri anfibii appartenenti a una civiltà preumana da tempo decaduta. Un terremoto aveva aperto una disastrosa faglia sul fondo del lago, prosciugandone quasi tutte le acque e mettendo in luce l'antico tempio dove, in ere preumane, i Kopru erano adorati come divinità. Quando i soldati della legione arrivarono al lago, caddero vittima dei poteri mentali delle creature e delle tribù di Pitti e dei mostri asserviti in precedenza.

Tra i pretoriani di Aulo Gaio Demetrius vi era Cordio. Quando il generale si accorse che i suoi legionari sarebbero caduti vittima del potere mentali dei Kopru, diede ordine ai suoi *Magi* e ai preti di Mitra che lo accompagnavano di inviare un messaggio di aiuto a Castra Alexandras. Temendo che un uomo potesse essere catturato dai nemici, i maghi e i sacerdoti incisero sulla pelle di Cordio una mappa del luogo per mettere sull'avviso i Thyatiani. Il Magen fu poi istruito per raggiungere la civiltà. Purtroppo qualcosa andò storto e, anche se Cordio venne ritrovato mesi dopo nella giungla, il messaggio che doveva riportare era stato come cancellato dalla sua mente.

Dopo molto tempo le ricerche della *V Legio Manticorae* si interruppero e Cordio, modellato sulla base di un umano di etnia Nuari delle Isole delle Perle, fu venduto come schiavo finché non venne acquistato da Galenites. Tempo dopo, durante un trasferimento dal Colosseo alla *Palestra* del Lanista, Cordio venne visto dal prete di Mitra, che riconobbe i tatuaggi che coprivano la pelle del Magen come opera dei suoi confratelli.

Effettuati dei sacrifici presso il tempio, Subu Rabra si convinse che il Magen avrebbe potuto fare luce sul mistero della perdita *Legio Manticorae* e sulla sorte dei tanti sacerdoti della divinità che con essa scomparvero nel cuore della giungla delle Hinterland. Sfortunatamente il religioso non riuscì a convincere Galenites a cedergli il Magen. Di ritorno al tempio, Sabu Rabra iniziò la celebrazione di un rituale che gli permise di controllare a distanza il Magen. Il suo piano era semplice: attraverso i cunicoli delle catacombe sotto l'arena di Thyatis, il gladiatore costruito sarebbe fuggito per

5 Un Forte militare ancora esistente nelle Hinterland thyatiane.

6 "Pitti" è la traduzione scelta per indicare gli *Hinterlanders*, i barbari che abitano le giungle settentrionali della Davania. Più correttamente, gli autoctoni appartengono alla razza dei thratiani: il termine "pitto" è usato dai thyatiani per indicare i barbari selvaggi che si dipingono il volto e il corpo con pitture di guerra.

7 I Kopru sono creature anfibie malvagie che crearono nell'antichità un grande impero su Mystara. Tale potenza fu quasi del tutto distrutta e il regno dei Kopru venne coperto dalle acque del Mare del Terrore nel corso di uno spaventoso cataclisma. Da allora i Kopru sopravvissuti vivono in piccole enclaves, nei pressi di sorgenti calde dove riescono a mantenersi in vita.

raggiungere il tempio di Mitra. Purtroppo, nel mezzo della cerimonia Rabra venne accidentalmente ucciso da una maldestra guardia, durante l'incursione della Milizia urbana nel tempio. Il segreto di Cordio non è dunque ancora stato svelato ... toccherà ai PG iniziare la Ricerca della *Legio Tenebris!*

L'Impero di Thyatis

"La Ricerca della *Legio Manticorae* vol. I" si svolge nella Città di Thyatis, la grande capitale dell'Impero. Gran parte dell'azione è ambientata nelle catacombe, il grande dungeon che si trova sotto il Colosseo.

Di seguito vengono fornite alcune informazioni utili al DM per aiutarlo ad ambientare in maniera credibile l'avventura. Una serie di paragrafi tratteranno il territorio, la storia, la popolazione, il governo e la religione di Thyatis, oltre a una breve descrizione della Città di Thyatis⁸.

TERRITORIO

L'Impero di Thyatis è composto da numerose nazioni, separate tra loro dal Mare del Terrore e dal Mare dell'Alba. Il centro del potere si trova sul continente di Brun, dove sorge la Città di Thyatis. La capitale dell'Impero, con i suoi 500.000 abitanti, è la città più grande del Mondo Conosciuto.

La regione è nota per il suo clima temperato e la terra fertile dove vengono coltivati il grano e la vite con ricchi pascoli ideali per l'allevamento del bestiame e dei cavalli. A Sud della terraferma si trova la Penisola di Hattias, colonizzata dagli Hattiani, un ceppo di thyatiani convinti sostenitori della "purezza" della razza. A Sud Est di Hattias ci sono i territori di Ochalea e le Isole delle Perle, mentre a Est si estende l'Isola dell'Alba, territorio a lungo conteso tra Thyatis (che controlla la parte occidentale) e il suo mortale nemico: l'Impero di Alpathia. Da pochi anni i Thyatiani hanno occupato le Hinterland, un'area coperta da una fitta foresta tropicale sulla punta settentrionale della Davania. Alcune tribù di Pitti Thratiani, i nativi delle Hinterland, conducono una sanguinosa guerriglia contro gli invasori.

STORIA

L'impero di Thyatis è certamente una delle nazioni più importanti e influenti del Mondo Conosciuto, oltre a essere anche una delle più antiche. La nascita di Thyatis si fa risalire all'Anno 2 *Prima dell'Incoronazione*, quando Lucinius Trenzantebium scacciò gli invasori Alpathiani che avevano occupato le terre di Thyatis, Ochalea e le Isole delle Perle.

Le tre nazioni dichiararono l'indipendenza e, dopo una vittoriosa guerra furono riunite in un

8 Tutte le informazioni sono tratte dal sito Pandius.com e dal set in scatola con il *Gazeteer Dawn of the Emperors: Thyatis and Alpathia*.

impero dal Generale Zendrolion, che ben presto si annetté la parte occidentale dell'Isola dell'Alba.

I confini dell'Impero si sono modificati più volte nel corso dei secoli della sua esistenza. I territori di Ierendi, di Traladara (oggi Karamaikos) e il sud dell'Ylaruam subirono, in tempi diversi, la dominazione thyatiana. I Thyatiani hanno influenzato anche la storia di Glantri, dal momento che Lord Alexander Glantri, fondatore di quella nazione, era egli stesso un Thyatiano.

Recentemente, un gruppo di Hattiani conosciuti con il nome di Cavalieri Heldannici hanno lasciato l'Impero per conquistare le Terre Heldann, al Nord. I Thyatiani hanno combattuto per secoli contro Alphatia per il controllo dell'Isola dell'Alba. Thyatis ha imposto le proprie tradizioni e la sua lingua sul Mondo Conosciuto, che ancora si basa su tale cultura per la Lingua Comune e per il Calendario.

POPOLAZIONE

Thyatis è abitata prevalentemente da Umani dell'etnia thyatiana caratterizzata da pelle chiara con tonalità olivastria, capelli castani dal chiaro al bruno e altezza media. I Thyatiani considerano l'abilità marziale e l'efficienza come valori fondanti dell'Impero e credono nella superiorità della loro civiltà, sebbene abbiano sempre assorbito il meglio dei tratti e della cultura delle nazioni assoggettate.

Gli Hattiani hanno la medesima base razziale, ma valori diametralmente opposti: essi sono convinti di essere, in assoluto, la migliore razza esistente e che le altre popolazioni siano inferiori sotto tutti i punti di vista. Per evitare la decadenza dell'Impero, gli Hattiani sono convinti che tutta la nazione dovrebbe seguire le loro tradizioni ortodosse e inflessibili, basate su tale presunta superiorità.

I Thyatiani sono un popolo infido. Attribuiscono enorme importanza alla politica e al potere e non disdegnano alcun mezzo per raggiungere lo scopo. È opinione comune che un Thyatiano sia disposto anche a infrangere un patto, pur di ottenere ciò che vuole. Si tratta di una generalizzazione, ma indubbiamente è un fatto che l'Impero sia un miscuglio di efficienza e di corruzione, generata dal pragmatismo di questo popolo.

Ci sono altri Umani nell'Impero: le Isole delle Perle sono abitate dai Nuari, uomini dalla pelle nera che credono nella autodeterminazione delle persone; gli Ochalani discendono da un ceppo di Alphatiani pacifici e hanno una pelle giallo ramata e tratti orientali. Essi credono nella non violenza, disprezzano i Maghi e possono essere piuttosto sessisti. Gli aggressivi Pitti Thratiani hanno pelle chiara, tratti marcati e capelli dal biondo spento, al rosso fino al bruno. Infine nella parte occidentale dell'Isola dell'Alba si trovano parecchi Alphatiani,

mentre è chiara l'origine Alasiyana degli Umani delle città di Tel-Akbir e Biazzan⁹.

Oltre agli Umani, l'Impero ospita anche Nani ed Elfi con i loro personali domini: rispettivamente la Baronia di Buhrohur e la Contea di Vyalia, dove è stata creata, sotto il patronato degli Elfi, una confraternita di ranger Umani (i "Forestali"), il cui protettore è l'Immortale Ilsundal.

RELIGIONE

La religione riveste un ruolo importante nella società thyatiana; tuttavia, come molti aspetti della loro cultura, si traduce spesso in un miscuglio di atti formali e di atteggiamenti opportunistici (i.e. *do ut des*). In sostanza, i Thyatiani vedono la religione come una sorta di contratto di mutuo vantaggio tra il fedele e la divinità. La Chiesa di Thyatis annovera diversi patroni a cui si aggiungono i culti di molte divinità provenienti dalle nazioni conquistate. Mitra (Maat), per esempio, è un culto molto popolare nella Città di Thyatis, ma la sua origine arriva dalla antica Thothia, un regno decadente sull'Isola dell'Alba. Le divinità autoctone più importanti sono Vanya, patrona della Guerra; Tarastia, patrona della Giustizia; Korotiku, patrono dei Nuari; Koryis, adorato in Ochalea ma disprezzato dai Thyatiani per la sua dottrina pacifista; Protius, la cui importanza è direttamente collegata al Mare di cui è patrono; Diulanna, patrona dei Pitti di Thratia e di molti altri barbari.

SCHIAVITÙ

Sebbene a Thyatis la schiavitù sia legale e largamente praticata, l'Imperatore – figlio di schiavi – ha promulgato editti che hanno eliminato gli abusi e le torture nei confronti degli schiavi. Inoltre, a differenza di altri luoghi dove gli schiavi non hanno nessuna protezione ufficiale, a Thyatis una serie di leggi garantisce alcuni diritti minimi. Alcuni schiavi, per meriti particolari, si sono affrancati dalla loro condizione e vengono comunemente chiamati *liberti*.

GOVERNO

Le tre figure principali del governo di Thyatis sono l'Imperatore, il Senato imperiale e l'Eparca. Costui risiede nella Città di Thyatis, svolgendo una funzione simile a quella di Sindaco, ma è spesso in viaggio per conto dell'Imperatore, agendo come suo portavoce e plenipotenziario.

I GIOCHI

Quando gli Alphatiani conquistarono Thyatis 1.200 anni fa, cercarono di cancellare dalla mente dei thyatiani le stragi e le uccisioni compiute durante la campagna di conquista. Uno dei governatori

⁹ I Thyatiani hanno tratti tipici degli Uomini dell'Impero Romano, i Nuari somigliano agli africani della costa occidentale (ivoriani e nigeriani), i Pitti hanno tratti gallici e germanici e gli Alasiyani ricordano gli arabi delle coste settentrionali del Maghreb.

suggerì di costringere i criminali condannati a morte a combattere in fosse piene di belve feroci con il solo aiuto di uno scudo e di una spada. Se fossero riusciti a sopravvivere, sarebbero stati graziati. I combattimenti erano disperati e sanguinosi: i thyatiani li amarono immediatamente.

Con il trascorrere del tempo, arene speciali vennero costruite per ospitare questi spettacoli cruenti. Cambiarono le regole: uomini contro uomini, combattimenti tra gruppi numerosi, duelli tra uomo e belva, tra belve e mostri. Fu poi la volta di uomini liberi che accettavano di lottare nell'arena in cambio di denaro. Oggi, oltre mille anni dopo la fondazione, i Giochi del Colosseo sono ancora la forma di intrattenimento preferita dai sudditi di Thyatis. Per assistere ai Giochi non è richiesto il pagamento di alcun biglietto: le spese sono a carico dell'Imperatore o di qualche nobile Senatore o valente Generale che offre liberamente questo spettacolo.

Alcuni gladiatori sono uomini liberi che combattono per la fama e la ricchezza; altri sono schiavi e non hanno alternativa. Belve e mostri sono importati da ogni angolo dell'Impero per la gioia dei thyatiani.

La Città di Thyatis

La capitale dell'Impero di Thyatis è collocata nell'angolo Sud Est del continente di Brun, alle foci del Fiume Mesonian, grossomodo al centro della *Cintura di Vanya*, l'istmo che separa la Penisola di Hattias dalla terraferma thyatiana. Il territorio sotto la giurisdizione amministrativa dell'Eparca¹⁰ della Città di Thyatis si estende per circa 8 miglia dalle mura. L'area cinta dalle fortificazioni ha una forma rozzamente circolare con un diametro di 4 miglia, a cui si aggiunge un quartiere più piccolo (conosciuto come *Syclae*) nei pressi del Mesonian.

La capitale è suddivisa in 14 Distretti (chiamati anche *Regioni* o *Quartieri*). L'ordine è garantito dalla Milizia urbana, un corpo di soldati armati con diverse specializzazioni: lancieri, arcieri, ecc. A differenza dei legionari, i membri della Milizia indossano lunghi mantelli bianchi, corazze anatomiche di cuoio lucido con spillacci di metallo ed elmi a punta dotati di semi maschere per proteggere il viso e il naso. L'armamento dei lancieri consiste in lancia, scudo, spada e pugnale, mentre gli arcieri possiedono un pugnale (*sica*) e sono dotati di archi corti.

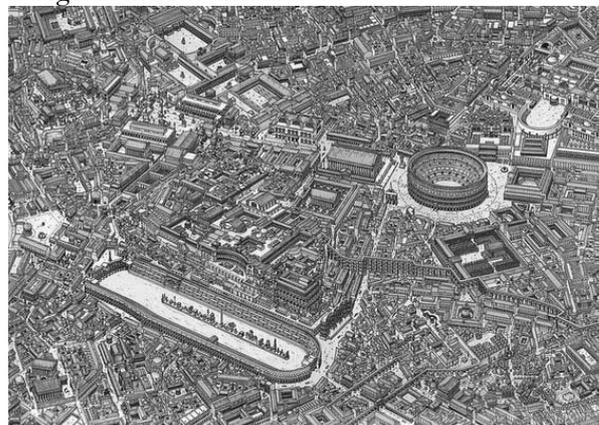
La Città di Thyatis è la più grande metropoli di tutta Mystara. La sua popolazione, da sola, supera quella dell'intero Granducato di Karameikos. Contando anche gli abitanti dei distretti esterni, la capitale conta un numero di persone maggiore del continente di Bellissaria. La città, in sé stessa, è una meraviglia ed è un centro di potere amministrativo, industriale e agricolo.

Il Porto d'Oro di Thyatis si trova protetto da una baia e la sua posizione sull'istmo è ideale come tappa di sosta per le navi e i vascelli che solcano il Mare del Terrore e il Mare dell'Alba. Ogni giorno tonnellate di prodotti agricoli e innumerevoli prodotti delle manifatture vengono caricate sulle navi, che a loro volta scaricano le merci provenienti da ogni angolo del Mondo Conosciuto e oltre. Anche se è chiaramente una esagerazione, è un detto comune che i tre quarti delle ricchezze del mondo siano concentrate nella Città di Thyatis. Che ci si avvicini da terra o via mare, la vista all'orizzonte della capitale dell'Impero non può essere paragonata ad altri spettacoli: le cupole dorate e le torri svettanti dei templi e dei palazzi; il marmo delle *Villae*, i giardini pensili, il grande Colosseo capace di contenere decine di migliaia di spettatori, le statue, le fontane e le strade contornate dagli ampi colonnati ... tutto contribuisce a rendere davvero grandiosa la capitale dell'Impero.

Ma la Città di Thyatis non è solo splendore. La Suburra è il quartiere più ampio e più povero, dove si ammassa l'umanità meno qualificata e più disperata. Le aree destinate alla produzione sono spesso oppresse da odori e miasmi nauseanti prodotti dalle concerie, dalle macellerie e dai laboratori per la tinta delle stoffe. Gli intrighi della Società Velata o delle Case Mercantili di Darokin impallidiscono di fronte agli intrecci creati dalle cabale, dalle fazioni e dai gruppi di potere thyatiani.

Templi e santuari di decine e decine di divinità sorgono entro le mura della città. Alcuni grandi e maestosi, come quello di Tarastia e di Vanya, altri nascosti e quasi sconosciuti, come quelli dedicati ai demoni dell'Abisso e agli Immortali dell'Entropia.

Uno degli elementi più caratteristici e maestosi della Città di Thyatis è il Colosseo, l'arena che ospita i giochi e che è il più grande anfiteatro del Mondo Conosciuto. Ulteriori dettagli e una descrizione approfondita del Colosseo sono forniti più avanti. La maggior parte delle vicende de "La Ricerca della *Legio Manticorae* Vol. I", infatti, si svolge all'interno dell'arena.



Iniziare l'avventura

¹⁰ Dopo l'Imperatore e il Senato imperiale, l'Eparca è la figura amministrativa con il più alto potere in città.

Gli avventurieri si trovano per caso *Al Pegaso Zoppo*, una taverna di malaffare nel cuore della Suburra, la zona più povera e malfamata della capitale.

La sala comune della taverna è satura dell'odore di carne arrostita, di fumo proveniente dalla lampade ad olio e dal sudore delle decine di avventori seduti attorno a rozzi tavoli. Le risate sguaiate delle meretrici si mescolano alle bestemmie di alcuni uomini di fatica, intenti a giocare a dadi. Su un grande fuoco, al centro del locale, gira uno spiedo su cui sono infilati parecchi pezzi di carne di porco sfrigolanti.

Galenites adocchia il gruppo e si avvicina per offrire loro del vino e per raccontare una storia davvero triste: la sua!

Dalle ombre, una figura avvolta in una tunica scarlatta piena di macchie e da un pallio di lana grezza con un ampio cappuccio, si presenta davanti al vostro tavolo. *“Salute a voi”*, esordisce lo sconosciuto dal fiato che sa di vino acido.

Si scosta il copricapo, rivelando un volto regolare, tranne il naso, rotto più volte e che ha assunto una curva bizzarra. Occhi grigi vi scrutano con intelligenza sotto folte sopracciglia nere come il carbone. Sorridendo, l'uomo fa un mezzo inchino: *“Mi chiamo Galenites. Anche se l'aspetto non mi favorisce, posso assicurarvi che un tempo non lontano ero un uomo ricco e potente qui a Thyatis. Il destino cinico e baro, che gli déi mi hanno serbato, non mi ha spezzato e sono alla ricerca di bravi e arditi, come voi, per riprendere il posto che mi compete ... se voleste essere così gentili da ordinare una caraffa di vino e qualche fico, posso raccontarvi una storia interessante!”*.

Dopo essersi seduto, il forestiero si gratta la testa, estraendo qualcosa dalla massa arruffata di capelli neri, che guarda agitarsi tra le unghie nere. *“Dannate cimici! Oh, mi raccomando! Chiedete all'oste del vino buono e non quella sozzura acida che rifila di solito”*.

Nonostante l'aspetto repellente, i PG possono facilmente notare [**Saggezza (Percezione), CD 10**] che le vesti di Galenites sono di fattura pregiata e che i suoi modi, all'apparenza rozzi, sono un'affettazione per mescolarsi meglio all'umanità derelitta della taverna. In ogni caso, l'odore che emana dimostra che l'uomo non si lava da parecchi giorni e che la tunica che indossa, piena di macchie e rammendi, è uno dei pochi abiti che possiede.

Se gli avventurieri lo assecondano, Galenites racconta la sua storia e prova a ingaggiare la compagnia per mandarla alla ricerca delle spoglie di Cordio.

Il Racconto di Galenites

Il DM deve leggere il testo contenuto nel box o parafrasarne il contenuto, a sua discrezione.

Dopo avere tracannato una generosa sorsata di vino, Galenites prende tra le mani un fico maturo dal vassoio al centro del tavolo. Mentre lo sbuccia con movimenti esperti, sospira e vi racconta la sua storia. *“In tempi non lontani vestivo abiti confezionati con tessuti pregiati; bevevo tè jennita proveniente dallo Skothar e ogni sera, nella mia domus, danzatrici e musicisti si esibivano per il sollazzo dei miei ospiti. A quei tempi possedevo una Palestra, dove si allenavano i migliori combattenti di Thyatis, e palate di Lucini d'Oro e Asterii d'Argento finivano nei miei forzieri. Non c'era gioco in cui non fossero richiesti i miei gladiatori”*.

“Ma la mia fortuna era stata l'acquisto di un combattente davvero invincibile: Cordio! Senz'altro lo avrete sentito nominare. Lo comprai durante un viaggio a Rupe Corvina¹¹, nelle Hinterland thyatiane. Il mercante sindhi da cui lo riscattai mi disse che veniva dalle Isole delle Perle, anche se era stato trovato che vagava nella giungla meridionale, e che i tatuaggi che ne ricoprivano la pelle, nera come il dorso di una pantera, erano incantati e avrebbero dato allo schiavo forza e coraggio”. Con un nuovo lungo sospiro, Galenites interrompe per un istante il racconto, giusto il tempo per inghiottire il fico sbucciato e prenderne un altro dal vassoio.

“Cordio non parlava, ma sapeva combattere! A quei tempi ero un Lanista che viaggiava alla periferia dell'Impero, ma dopo qualche incontro nelle arene di Machetos e Kerendas, i racconti sull'abilità di Cordio, il misterioso gladiatore muto arrivarono alle orecchie degli impresari di Thyatis e fui chiamato con i miei schiavi per le celebrazioni dell'ultimo trionfo del Prefetto Helenites Osteropolos¹² e delle sue Legioni Hattiane contro gli Alhatiani. Il senatore Osteropolos aveva indetto 30 giorni di circenses nel leggendario Colosseo della capitale e la fama di Cordio era giunta fino alle orecchie dei maestri dei giochi. Da allora non abbandonai mai più Thyatis e, combattimento dopo combattimento, Cordio mi rese un uomo ricco e invidiato”.

Altro vino gorgoglia nel boccale e l'ultimo fico scompare nella bocca di Galenites.

“Un giorno bussò alla mia porta uno straniero, un orientale. Uno di quei preti di Mitra, il cui culto ha preso piede nell'Impero e che sempre più è adorato da nobili patrizi e legionari. Si presentò come Subu Rabra, ospite del Mitreo sulla Collina dell'Imperatore. Mi offrì mille Lucini d'Oro per riscattare Cordio. Ovviamente rifiutai! Anche se lo avevo pagato dieci volte di meno dal sindhi che me l'aveva venduto, quel gladiatore era capace di scoreggiare oro. Quel pazzo farfugliò qualcosa circa una sorta di «Profezia che si doveva adempiere» e di «Ricerche da intraprendere». Non diedi peso alle sue

11 Rupe Corvina è la traduzione di Raven Scarp, capitale delle Hinterland thyatiane.

12 Il Prefetto e Senatore Helenites Osteropolos è il protagonista delle vicende narrate nei moduli d'avventura DDA 1 *Arena of Thyatis* e DDA 2 *Legions of Thyatis*.

farneticazioni e lo feci buttare fuori dalla mia proprietà senza troppe cerimonie. Mentre il prete se ne andava, mi minacciò con qualche oscura imprecazione a cui, lì per lì, non diedi peso”.

Il racconto viene interrotto il tempo per Galenites di bloccare in malo modo l'oste e di indicargli la brocca vuota. Con un grugnito, il corpulento padrone della taverna appoggia di malagrazia un'altra caraffa sbreccata piena di vino sul tavolo, prima di andarsene..

“Dicevo ... In un primo momento non diedi peso alle minacce di quello spaventapasseri, ma nel cuore della notte mi venne riferito che Cordio era fuggito, scomparso nelle catacombe scavate sotto il Colosseo. Non poteva certo essere una coincidenza e, grazie ad alcune conoscenze, riuscì a convincere l'ufficiale di ronda ad accompagnarmi con una turma di guardie della Coorte urbana al Tempio di Mitra. Trovammo Subu Rabra all'esterno della costruzione, davanti a un braciere pieno di carboni ardenti, impegnato in una specie di rituale. Le guardie del Tempio si fecero avanti e ne nacque una colluttazione, durante la quale, per un tragico errore, uno dei Milites che mi accompagnava trafisse il prete, prima che potesse confessare dove aveva nascosto il mio gladiatore”.

Anche la seconda brocca è ormai vuota. Gli occhi dell'uomo sono lucidi e la voce impastata, mentre osserva, assente, la luce di una candela che arde mezza sciolta su un tavolo.

“Non volevo che finisse così, ma quell'uomo aveva fatto fuggire Cordio e mi aveva derubato. Non seppi mai dove il mio gladiatore era finito. Lo cercammo finché i funzionari non mi dissero che probabilmente era morto da qualche parte nei cunicoli delle catacombe. Provai a interrogare lo spirito di Sabu Rabra, ma i preti di Mitra avevano arso il suo corpo in una pira funebre, secondo i loro riti orientali e i Magi che avevo ingaggiato non riuscirono a contattarne l'anima nell'Oltretomba”.

“Da quel giorno mi andò tutto storto. Senza più Cordio nell'arena, gli altri Lanisti mi assalirono come leoni di montagna davanti a greggi di pecore. Molti miei gladiatori furono drogati con la zonga, la droga che aveva provocato anni fa una rivolta di combattenti. Durante la sommossa persi oltre metà dei miei atleti e gli altri furono condannati a morte. Ero stato ricco e invidiato, ora ero alla mercé dei miei nemici”.

Terminato il racconto, Galenites chiede ai PG di recarsi al Colosseo e cercare nelle catacombe le tracce di Cordio. Secondo il *Lanista*, il suo gladiatore deve essere morto nei sotterranei e le sue spoglie abbandonate, prive di sepoltura. Disperato com'è, Galenites spera che fare un degno funerale a Cordio possa placare l'ira degli déi e di Mitra in particolare.

Galenites non è in grado di offrire ai PG una ricompensa immediata: egli, infatti, è ridotto sul lastrico e non ha denaro neppure per bere e mangiare in una bettola come *Al Pegaso Zoppo*. Nondimeno, prometterà agli avventurieri la metà di

tutti i suoi futuri guadagni, se essi acconsentiranno ad aiutarlo.

Nell'ipotesi che i giocatori decidano di aiutare Galenites, costui consegnerà un lasciapassare che consente l'ingresso ai sotterranei del Colosseo, dove si trovano i gladiatori e gli ingressi alle catacombe.

Per le strade di Thyatis

Se i PG accettano l'offerta di Galenites, dovranno recarsi al Colosseo per iniziare l'indagine sulla sorte di Cordio. Oppure decidere di interrogare i preti al Tempio di Mitra.

Durante l'investigazione vengono forniti alcuni incontri per ravvivare l'avventura. Il DM è libero di usarli tutti o solo alcuni.

IL GRANDE YALAG

Sulla strada per il Colosseo, i PG si imbattono in una folla eccitata. Uomini, donne e ragazzi corrono verso la strada principale, gridando e urtando chi non è lesto a farsi da parte. Frammenti di dialoghi si possono carpire dalla massa: *“Passa di qui, ve lo giuro su Tarastia: me lo ha detto mio cugino!”* ... *“Oooh, se solo potessi sfiorare le sue vesti”* ... *“È vero! L'ho visto coi miei occhi solo lo scorso anno: ha sconfitto un gigante delle colline a mani nude: un vero selvaggio!”* ... *“Yalag! Sta passando il grande Yalag!”*.

Se un PG ferma qualcuno per chiedere cosa sta succedendo, scoprirà che sta arrivando al Colosseo il leggendario **Yalag**: gladiatore di grande esperienza, imbattuto da anni e ormai diventato un ricco e famoso addestratore.

In effetti, da lì a poco, un corteo formato da un dozzina di guardie private accompagna un carro scoperto su cui si trova un massiccio Orco dal cranio rasato e dalla pelle bronzea che saluta la folla con un ghigno poco rassicurante. Gli uomini e i ragazzi lo incitano con grida di giubilo, mentre parecchie donne sospirano e gli gettano rose e fazzoletti.

Yalag si sta dirigendo verso il Colosseo e i PG potrebbero avere la possibilità di incontrarlo, prima di inoltrarsi nelle catacombe.

UBRIACO CONFUSO

Mentre la compagnia cammina lungo le strade di Thyatis, si imbatte in un ubriaco dalla mente obnubilata dal vino.

Un uomo trasandato con indosso un chitone lercio di vino barcolla davanti a voi, per poi cadere gambe all'aria, come un sacco di patate nella polvere della strada. Dall'ingresso di una bettola, un gruppo di nullafacenti sghignazzano alla vista.

L'uomo ubriaco è stato derubato da un furfante dentro la taverna. Rialzandosi, lo sventurato si accorge di non avere più la sacca con i suoi denari

alla cintura e accusa gli avventurieri di averlo derubato! Leggete la seguente descrizione o parafrasatela in base a come evolve la situazione.

“Per la barba di Asterius, mi avete derubato!”, la voce impastata dall’alcol ma piena di rancore dell’ubriaco vi fulmina. L’uomo ora è in piedi, malfermo sulle gambe e si sta freneticamente tastando la cintura, alla ricerca di qualcosa: “La mia borsa! I miei denari! Diavoli dell’Ade! Furfanti! Al ladro! Al ladro!”. L’avvinazzato strilla come un tacchino a cui stiano per tirare il collo. Dal fondo della strada, una pattuglia composta da tre *Milites* della Coorte urbana inizia a muoversi nella vostra direzione.

La gestione dell’incontro è nelle mani del DM. I PG possono decidere di fuggire dalla milizia. In questo caso i **3 Milites della Coorte urbana** (*Guardie*, MM 348) si mettono alle loro calcagna, convinti della colpevolezza degli avventurieri¹³. Se, invece, i giocatori decidono di rimanere sul posto, dovranno difendersi dalle accuse di rapina da parte dell’ubriaco, un mercante di ortaggi di Porto Lucinius arrivato a Thyatis la sera prima. L’evidente stato di alterazione dell’uomo e le sue calunnie confuse renderanno facile ai PG dimostrare la propria innocenza [**Carisma (Persuasione), CD 12**]. La prova gode di Vantaggio nel caso in cui il gruppo dimostri la sua estraneità ai fatti (erano per strada, non hanno mai incontrato il tizio in vita loro, è ubriaco fradicio ed è uscito da una bettola poco raccomandabile, ecc.), oppure se viene allungata qualche moneta al sergente della pattuglia di *Milites*.

Nel caso i PG non riescano a convincere i soldati della milizia, saranno scortati fino alla più vicina caserma dove, dopo una lunga attesa nelle celle, saranno rilasciati dietro il pagamento di una **multa di 100 Denarii di Rame** per “disturbo della quiete pubblica”.

IL MERCATO AI GIOCHI

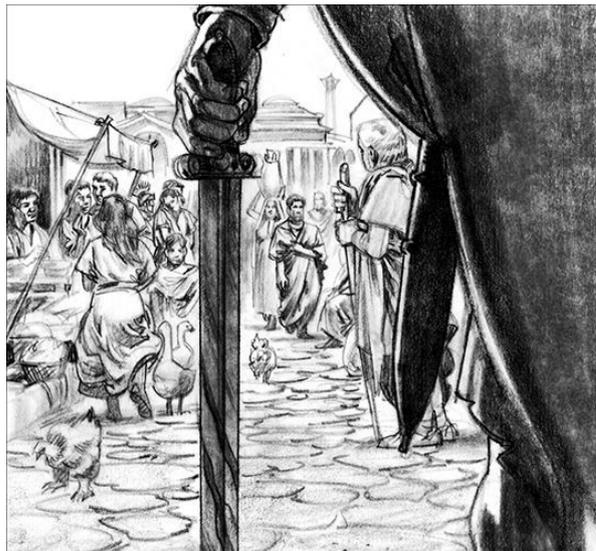
Attorno al possente Colosseo è approntato un mercato permanente pieno di colori e di merci esotiche. Nei giorni in cui si svolge l’avventura, inoltre, sono stati indetti dei *Ludi Gladiatorum* per celebrare una recente vittoria delle Legioni di Thyatis nel lontano Norwold (vedi oltre per i dettagli). Quando i PG arrivano nei pressi dell’anfiteatro, leggete loro le seguenti note narrative per immergere i giocatori nell’atmosfera caotica e inebriante dei Giochi di Thyatis.

Tende e teloni multicolori si estendono lungo le vie che circondano il Colosseo, la cui sagoma incombe come un gigante dormiente. Ai lati della strada

¹³ Nel caso si svolga un inseguimento, il DM troverà comodo ripassare le regole per l’inseguimento sulla *Dungeon’s Master Guide* a pagina 252-255 dell’edizione italiana.

decine di botteghe e di carretti ospitano le mercanzie di commercianti e imbonitori di ogni tipo, che gravitano attorno alla grande arena. Venditori di lumache e incantatori di serpenti di Jaibul stanno fianco a fianco di ruffiani in cerca di sprovveduti e di mercanti di schiavi che mostrano gli ultimi arrivi dai territori più lontani dell’Impero. Un Halfling vende interiora di agnello bollite a un gruppo di Legionari, mentre poco distante un vecchio sdentato invita a scommettere sul ranocchio più veloce di una gara improvvisata. Una matrona ingioiellata e alla ricerca del brivido osserva con curiosità un vecchio gladiatore storpio che offre ai viandanti armi ed armature ammassate provenienti dall’arena. A poca distanza un Nano orbo da un occhio e un tizio segaligno dalla pelle itterica declamano le virtù di alcuni unguenti e pozioni contro ogni sorta di disgrazia.

Se i PG lo desiderano possono fermarsi a parlare con i frequentatori del mercato come **Hotter l’Hin** (*Popolano*, MM 349) che vende frattaglie, **Damanis l’incantatore di serpenti sindhi** (*Popolano*, MM 349), **Valdo il Nano Orbo**¹⁴ (*Malvivente*, MM 348) e il suo compagno itterico **Achantus di Mchetos**



(*Mago*, MM 348), oppure con l’ex gladiatore storpio **Mitridates** (*Guardia*, MM 348).

È questa l’occasione per fornire ai PG informazioni e dicerie che il DM ritiene utili per aggiungere un po’ di sale all’avventura e/o per indirizzare i giocatori verso qualche missione particolare.

Per esempio, Mitridates e Hotter conoscono di fama il grande Cordio e suggeriscono di parlare con Yalag, per sapere qualcosa della sua sorte.

Valdo, invece, se viene a sapere che i PG hanno intenzione di esplorare le catacombe, offre 100 Lucini d’Oro se scopriranno la verità dietro la leggenda dell’**Opale della Vera Vista**: una pietra

¹⁴ A discrezione del DM, Valdo potrebbe essere incrociato dai PG, durante l’eventuale visita al Mitreo.

levigata che, si dice, si trovi in quei tunnel sulla fronte di un simulacro dedicato a Mitra¹⁵.

BELVE PER LE STRADE!

Questo incontro si verifica quando i PG sono nei pressi del Colosseo. Un carro con una gabbia piena di iene destinate ai giochi ha un incidente. Ribaltandosi, le sbarre si aprono e alcune belve escono aggredendo i passanti. Rese feroci dalla fame e dai maltrattamenti, il branco di iene circonda una donna con in braccio un bambino.

Il fracasso di legno infranto e il muggito di dolore di un bue sovrastano il vociare della città. “*Attenti, sono scappate, via di qui!*”, voci in preda al panico si mescolano a bestemmie e a strilla di paura.

Se i giocatori dichiarano che i loro personaggi vogliono indagare, si imbattono nel luogo dell'incidente. Il carro con le gabbie giace rovesciato in mezzo alla strada. Il grosso bue al giogo è riverso con le zampe spezzate e lancia strazianti muggiti di dolore. Alcuni passanti sono rimasti coinvolti nell'incidente e sono feriti. Diverse iene sono morte, schiacciate dal carro o dalle gabbie, ma alcune belve si sono liberate e ora circondano una donna dal volto atterrito che stringe tra le braccia un bimbo in fasce, strillante come un'aquila. Del padrone del carro nessuna traccia: dopo il ribaltamento si è dato alla fuga, chiedendo l'intervento dei *Milites* della Coorte urbana. I testimoni dell'incidente sono ancora storditi dall'accaduto e, comunque, nessuno sembra intenzionato a soccorrere la donna.

I PG devono agire in fretta. La donna è minacciata da un **Branco di Iene**¹⁶ (MM 326). Le belve attaccheranno due round dopo l'ingresso in scena della compagnia e uccideranno madre e figlio in un round, facendone strazio, se nessuno accorrerà in loro aiuto.

Igor Wuttala, il proprietario delle belve, un irsuto **Traladariano** (*Esploratore*, MM 347) vestito di pelli e con un paio di asce assicurate alla schiena, torna insieme a una pattuglia di **6 Milites della Coorte urbana** (*Guardie*, MM 348) dopo 5 round dall'entrata in scena dei PG. Con l'aiuto dei soldati, il barbuto Wuttala cattura gli animali ancora vivi, grazie a un bastone con un cappio all'estremità.

Al termine della scena, Igor Wuttala viene maltrattato dal sergente della milizia (“*Barbaro pezzente! Togli di mezzo il tuo carro e quelle carogne delle tue bestie! E qualcuno faccia stare zitto il dannato bue, per le palle di Mitra!*”). I soldati poi si allontanano. Il Traladariano, a sua volta, se la prende con i PG (“*Razza di stolti, mi avete rovinato! Quelle iene erano destinate ai giochi: i funzionari del Colosseo mi avrebbero pagato 10 Asterii d'Argento per ciascuna bestia! Adesso dovete ripagarmi il danno.*”).

Prima che la situazione degeneri, interverrà in difesa dei PG il marito della donna (nell'ipotesi che gli avventurieri l'abbiano salvata dalle belve). L'uomo è un centurione thyatiano, che si era allontanato un istante per acquistare le provviste necessarie alla propria famiglia per il viaggio di ritorno verso le Hinterland thyatiane. Il militare, **Albo Seianus**, è un omeone dalla mascella squadrata, corti capelli color stoppia e intesi occhi neri; una cicatrice a forma di mezzaluna parte da sotto l'occhio destro e arriva al lato della bocca, ricordo di una freccia scagliata da un arciere Pitto.

Albo Seianus affronterà il Traladarano, minacciandolo di farlo arrestare se non si dileguerà in fretta. Mormorando minacce tra i folti baffi, Igor Wuttala se ne andrà con la coda tra le gambe. I PG hanno appena acquisito un alleato (Seianus) e un nemico (Wuttala).

Il centurione è di stanza a Rupe Corvina come ufficiale delle forze ausiliarie di stanza nei nuovi territori imperiali. Se gli avventurieri accettano la sua amicizia e il suo invito a bere insieme, raccontandogli la loro missione, Seianus consiglia di recarsi al Tempio di Mitra e di chiedere di Annia Valeria, una giovane Vestale della divinità.

LA VENDETTA DI WUTTALA

Questo incontro avviene al crepuscolo o di notte e solo nel caso sia stato giocato l'evento “*Belve per le strade!*”. Il cacciatore barbaro Traladarano **Igor Wuttala** (*Esploratore*, MM 347) ha giurato vendetta contro i PG che, a suo dire, lo hanno rovinato, sterminando le Iene che aveva intenzione di vendere ai funzionari dei giochi del Colosseo.

Dopo avere seguito le mosse dei PG, attende il momento opportuno per esigere la sua vendetta. Spalleggiato da un paio di **Sicari** (*Banditi*, MM 343) ingaggiati qualche ora prima, Wuttala attende il gruppo nascosto in un vicolo, mentre i suoi sgherri cercano di avvicinarsi silenziosamente alle spalle per attaccare con il favore della sorpresa. Gli assassini prezzolati sono armati con delle *sicae*, lunghi pugnali ricurvi (considerateli delle spade corte), mentre il Traladarano è armato con un paio di asce a mano e un arco corto; la faretra che porta al fianco contiene 8 frecce perfette¹⁷.

Nel caso vengano sconfitti, nelle borse dei malviventi si trovano 48 Denarii di Rame, 26 Asterii d'Argento e 11 Lucini d'Oro. Wuttala indossa un orecchino d'oro (5 M.O.) e la fibbia finemente intagliata della sua cintura, a foggia di ariete, è d'argento massiccio (10 M.O.).

Il Tempio di Mitra (Mitreo)

Di propria iniziativa, o seguendo il consiglio del centurione Albo Seianus, la compagnia potrebbe decidere di visitare il Mitreo: il Tempio di Mitra.

¹⁵ Per ulteriori dettagli vedi “*A colloquio con Annia Valeria*” e l'area “*e*” delle catacombe.

¹⁶ Le Iene sono 3 +1 per ogni personaggio giocante.

¹⁷ Considerate le frecce perfette come armi non magiche che possiedono un bonus +1 ai TPC.

Il culto di Mitra si diffuse a Thyatis dopo la conquista della parte occidentale dell'Isola dell'Alba, dove la divinità è conosciuta con il nome di Maat.

Il Mitreo di Thyatis sorge sulla Collina dell'Imperatore ed è uno spettacolo imponente. I piloni che fiancheggiano l'ingresso sono preceduti da una scalinata di marmo ai cui lati si ergono sei sfingi di pietra levigata, tre per lato, poste su piedistalli alti tre metri. Alla base di ciascuna sfinge si trova un immenso braciere di bronzo da cui si alzano fiamme gialle come il sole. Tra le statue stazionano guardie armate con lunghe lance dalla punta di ottone e scimitarre. Ogni guerriero indossa un elmo a punta e una maschera anatomica che raffigura un uomo privo di espressione. Sopra le corazze di scaglie di ottone luccicante vestono ampi mantelli bianchi bordati di cremisi. Sulla facciata del Mitreo un ampio affresco mostra il dio Mitra che trapassa il petto di un Minotauro mostruoso con una lunga lancia splendente.

Mitra è un dio del sole e della giustizia e si contrappone a Gylgarid¹⁸, il Dio Demone dei Minotauri [**Intelligenza (Religione), CD 14 o 12** per un PG di origine thyatiane]. Le **2 Sentinelle di Mitra** (*Veterani*, MM 350) non permettono l'ingresso a meno che gli ospiti non accettino di entrare disarmati o non siano scortati da un Sacerdote del Tempio. Un **Accolito** (*Popolano*, MM 349) con una veste zafferano e il cranio rasato si fa incontro ai PG non appena è chiara l'intenzione di entrare. Se gli viene fatto il nome di Seianus o di Anna Valeria, l'Accolito chiederà agli avventurieri di attenderlo all'esterno in attesa che venga chiamata la sacerdotessa Vestale¹⁹.

VALDO, IL NANO ORBO

A discrezione del DM, mentre i PG attendono all'ingresso del Tempio di essere ricevuti da Annia Valeria, un paio di sentinelle escono dal colonnato trascinando in malo modo un Nano barbuto con una benda sull'occhio e un copricapo yleri sulla testa.

Arrivati a metà delle scale, i soldati spingono lontano il Nano che impreca ("Dannati baciapile! Quant'è vero che i Nani hanno la barba, rimpiangerete di avermi trattato come una pezza da piedi!") e sputa per terra in segno di disprezzo.

Borbottando e bestemmiano l'ospite sgradito si allontana. Se i PG hanno già avuto modo di incontrare il Nano al mercato, costui li squadra in malo modo prima di andarsene e potrebbe provare a ricontattarli più avanti per chiedere il loro aiuto.

Il Nano, Valdo l'Orbo, è un mercante di unguenti e pozioni che gestisce una bottega presso il Mercato vicino al Colosseo in società con un Mago Umano di Machetos (vedi "Il Mercato dei Giochi"). Egli è venuto al Mitreo per avere informazioni su una reliquia, l'Opale della Vera Vista, che il clero di Mitra cerca attivamente da anni. Anche Valdo sta

cercando la pietra per via delle sue proprietà: a quanto si dice è un amuleto contro il male e possiede poteri taumaturgici. Il Nano sospetta che l'opale si trovi da qualche parte nelle catacombe e aveva proposto ai sacerdoti una sorta di baratto.

L'offerta è suonata alle orecchie dei preti di Mitra come una bestemmia e l'ospite è stato "gentilmente" accompagnato alla porta!

1. COLONNATO

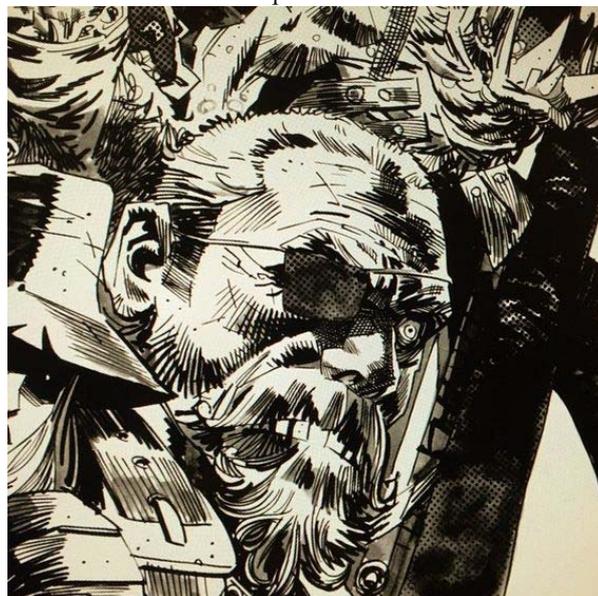
Oltre le scale, un colonnato, organizzato su due file di sei pilastri ciascuno, conduce davanti alle doppie porte di bronzo. L'ingresso è guardato a vista da una **Sentinella di Mitra** (*Veterano*, MM 350). Durante il giorno, un Accolito siede accanto ai portali per accogliere i visitatori. L'accesso al Mitreo da parte dei fedeli avviene solo nei giorni di festa stabiliti dal calendario religioso.

2. TEMPIO PRINCIPALE

Questo ampio salone accoglie una enorme statua di Mitra in marmo bianco con intarsi d'oro, di opale rosso e giada. L'effigie della divinità è alta 5 metri e il capo sfiora il soffitto affrescato con scene di processioni e sacrifici al Sole. Ai piedi della statua, su una pedana circolare, sono deposti centinaia di sacrifici portati qui dai fedeli: armi, vesti, candele, offerte di cibo, ecc.

Turiboli d'argento, appesi al soffitto, emanano di continuo un dolce effluvio di incensi orientali profumati. L'illuminazione è garantita da alcune feritoie poste in alto, sulle pareti. Diversi bracieri in bronzo diffondono una calda luce grazie a carboni che ardono perennemente.

A ogni ora del giorno si trovano qui **1-2 Sacerdoti/Vestali di Mitra** (*Sacerdoti*, MM 350) accompagnati da **2d4+2 Accoliti** (MM 342). Notte e giorno staziona alle porte interne una **Sentinella di Mitra** (*Veterano*, MM 350). A meno che non sia stato lanciato l'allarme, i preti e gli accoliti non indossano armature e non portano armi.



3. ALLOGGIAMENTI DELLE GUARDIE

¹⁸ Gylgarid è il patrono dei Minotauri. Conosciuto anche come Kiranjo, Gylgarid è un aspetto del Demone Baphomet. Nel Mondo Conosciuto, oltre alle cabale thyatiane, è adorato soprattutto nel Vestland e nei Territori Heldannici.

¹⁹ Per i dettagli, vedi più avanti "A colloquio con Annia Valeria".

In questo locale spartano alloggiavano le guardie del tempio. A ogni ora del giorno e della notte sono presenti **1-2 Sentinelle di Mitra** (*Veterani*, MM 350). Se non è stato dato l'allarme, le guardie qui presenti sono fuori servizio e non indossano le armature. Ci sono 8 brande ai piedi delle quali si trovano altrettante cassapanche, dove i soldati conservano i loro effetti personali, alcuni tavoli e una rastrelliere con 10 lance, 4 scimitarre, 4 archi corti e una scorta di 200 frecce pronte all'uso.

Se gli alloggiamenti vengono perquisiti, si possono raccogliere 400 Denarii di Rame, 260 Asterii di Argento e 85 Lucini d'Oro.

4. ALLOGGIAMENTI DEI SACERDOTI E DELLE VESTALI

Gli alloggiamenti dei sacerdoti e delle vestali sono separati tra uomini (preti) e donne (vestali). Ognuna delle due stanze contiene 2 letti e mobilio spartano. Nei bauli che si trovano in entrambi i locali sono conservati vesti e utensili di uso comune. A ogni ora del giorno e della notte, c'è il 50% di probabilità che sia presente almeno un **Sacerdote/Vestale di Mitra** (*Sacerdote*, MM 350).

Se gli alloggiamenti vengono saccheggianti, si possono raccogliere 200 Asterii di Argento, 200 Lucini d'Oro, 1 rosario d'argento sacro a Mitra tempestato di tormaline viola (25 M.O.), un bracciale di Opali Bianchi (100 M.O.) e un set di 2 coppe e una caraffa di vetro e argento ornato da malachiti (50 M.O. ciascuna coppa e 200 M.O. la brocca). Chi ruba dagli alloggiamenti dei sacerdoti, deve superare un **TS su Saggezza (CD 14)** o essere colpito da una maledizione che invecchia la vittima di 1 anno ogni giorno. L'unico modo per cancellare il maleficio è riportare il moltiplo al Mitreo e offrire un dono alla divinità di valore 10 volte superiore a quanto sottratto²⁰.

5. BIBLIOTECA

La biblioteca del Mitreo di Thyatis contiene centinaia di libri, almanacchi e rotoli di pergamena, ordinatamente catalogati e conservati in scansie di legno e librerie. Lampade ad olio appese a catene assicurate al soffitto garantiscono l'illuminazione durante le ore notturne, mentre numerose feritoie fanno filtrare la luce del giorno. La maggior parte della sapienza conservata nella biblioteca tratta di religione, rituali e storia.

A ogni ora del giorno si trovano qui **1d6+1 Accoliti** (MM 342). C'è un 60% di probabilità che sia presente anche un **Sacerdote/Vestale di Mitra** (*Sacerdote*, MM 350).

Addossata a una parete si trova un'arca di legno di cedro riccamente istoriata e tempestata da ambre (valore 250 M.O., le pietre che ornano il contenitore sono 20 e ognuna vale 10 M.O.).

L'Arca di Cedro. Il contenitore è chiuso a chiave [**Destrezza (Arnesi da Scasso), CD 13**] e protetto da una trappola che libera nell'aria una nuvola di polline soporifero, estratto da alcuni fiori esotici provenienti dalle Isole delle Perle [per trovarla **Intelligenza (Indagare), CD 15**; per disarmarla **Destrezza (Arnesi da Scasso), CD 10**]. Il polline riempie un'area di 3x3x3 metri; tutti coloro che respirano la polvere, devono superare un **TS su Costituzione (CD 16)** o cadere addormentati per 1d4 ore. Ordinatamente riposte nell'arca si trovano 3 *pozioni di cura ferite* (azzurre, limpide), 3 *pozioni di vitalità* (rosse, limpide), 1 *pozione di invisibilità* (incolore, limpida), 5 *pergamene di Cura Ferite*, 2 *pergamene di Creare Acqua*, 1 *pergamena di Purificare Cibo e Bevande*, 1 *pergamena di Presaggio* e 1 *pergamena di Ristorare Inferiore*.

6. SALA DI MEDITAZIONE

Se i PG riescono a ottenere un colloquio con la Sacerdotessa Vestale Annia Valeria (vedi "*A colloquio con Valeria*"), verranno condotti in questa camera.

Le pareti di questa sala sono drappeggiate con lunghi tendaggi bianchi e il pavimento di pietra coperto da morbidi tappeti. Una vasca di marmo piena di acqua zampillante domina il centro dell'ambiente e attorno a essa sono disposti diversi seggi di legno laccati d'oro e cremisi, imbottiti da cuscini e tessuti. Dal soffitto pendono numerose lampade d'argento finissimo che illuminano discretamente il locale, mentre l'aria profuma di fragranze di fiori e di spezie. Nell'angolo nord, un tabernacolo ospita una piccola pala d'oro che raffigura Mitra vincitore su un carro solare.

La pala d'oro ha un valore inestimabile (5.000 M.O.) così come le lampade d'argento (50 M.O. ciascuna). Dietro i tendaggi si trovano 4 **Magen Demos** (vedi *Nuovi Mostri*) che obbediscono agli ordini dei Sacerdoti di Mitra.

7. CELLA DEL SANCTA SANCTORUM

Il luogo più recondito del Mitreo ospita la cella sacra, dove viene custodita la divinità. Davanti alla cella montano la guardia 2 **Sentinelle di Mitra** (*Veterani*, MM 350).

Le pareti, il pavimento e il soffitto di questa cella dalla volta alta poco più di un uomo sono rivestite di marmo rosso alyptiano. Al centro, un *Sancta Sanctorum* di oro zecchino ospita una sfera di fuoco liquido, simile a un minuscolo sole, grande quanto il pugno di un uomo.

La sfera di fuoco è una manifestazione mistica di Mitra. Solo i sacerdoti della divinità possono avvicinarsi senza pericolo; tutti gli altri avvertono il potere della reliquia e ne percepiscono la pericolosità. Chi fosse tanto sciocco da avvicinarsi a

²⁰ Un incantesimo di *Rimuovi Maledizione* cancella la maledizione, ma non toglie gli anni aggiunti. Il sacrificio al tempio, invece, elimina anche gli effetti sull'età eventualmente accumulati.

meno di 1 metro dalla sfera, viene *Accecato* (senza TS). La cecità dura 1d4 giorni, prima di sparire naturalmente.

Chi prova a toccare o danneggiare il globo (con un'arma o con un incantesimo), viene avvolto da un sudario di fiamme soprannaturali (nessun tiro per colpire richiesto) e subisce 10d10 danni (metà danno da fuoco e metà danno radioso). Personaggi di Allineamento Morale Neutrale o Malvagio non hanno TS; personaggi Buoni possono dimezzare i danni con un **TS su Carisma (CD 20)**.

A colloquio con Annia Valeria

Annia Valeria (*Sacerdotessa*, MM 350) è una giovane Vestale di Mitra. La donna, una thyatiana dall'apparente età di 25 anni, indossa una tunica bianca lunga fino a terra sotto a un chitone di tessuto rosso con fregi dorati. Sul capo, completamente rasato, porta una stola scarlatta con i simboli del sole e della divinità intessuti con fili d'oro. Gli occhi di Valeria sono grandi pozze verdi con riflessi dorati, che risaltano sulla pelle bianca come porcellana. Collo e braccia sono ornate di sottili catene d'oro tempestate di opali rosse e bianche.

Valeria conosce il centurione Seianus in quanto, per alcuni anni, fu aggregata alla legione del thyatiano all'interno del corpo sacerdotale militare. Seianus le salvò la vita, durante un assalto di pirati nel Mare del Terrore. Da allora i due sono legati da un saldo e genuino sentimento di amicizia.

Se i PG si presentano all'ingresso del Mitreo, chiedendo di Valeria e dicendo che vengono su consiglio di Seianus, la sacerdotessa sarà subito ben disposta verso gli avventurieri. Il colloquio con Valeria avverrà nella Sala di Meditazione (vedi area 6). Le informazioni che la donna condivide con i PG, dipendono da cosa questi ultimi le racconteranno durante l'incontro.



Le informazioni di Annia Valeria. Di seguito, vengono riassunte le conoscenze di Valeria.

- a) Subu Rabra era un prete itinerante di Mitra. Aveva vissuto parecchi anni nelle Hinterland thyatiane. Era arrivato a Thyatis da Rupe Corvina, confidando che era stata la divinità a volerne la presenza nella Capitale dell'Impero.
- b) Il giorno prima della sua morte, tornò al Mitreo molto agitato. Raccontò che la divinità gli aveva mostrato la sua benevolenza e che, presto, avrebbero saputo "*il destino della perduta Manticora*".
- c) Forse Rabra si riferiva alla misteriosa scomparsa della *V Legio Manticorae*, risucchiata nelle giungle della Davania settentrionale, dopo essere partita da Castra Alexandras alcuni anni fa, per rispondere alla richiesta di aiuto di un avamposto di coloni.
- d) La notte del suo assassinio, Subu Rabra aveva preparato un rituale fuori dal recinto sacro del Mitreo. Non voleva nessuno dei confratelli ad aiutarlo e disse che tutto sarebbe stato chiaro all'alba del giorno seguente. Purtroppo fu trafitto durante la colluttazione con la Coorte urbana, i cui *Milites* erano stati chiamati da un lanista, che aveva denunciato la fuga di un suo gladiatore dal Colosseo ... come tale vicenda potesse essere messa in relazione con Rabra rimane un mistero.
- e) Il nome di Galenites le è del tutto estraneo. Indagando dopo la morte di Rabra, la sacerdotessa ha scoperto che il gladiatore fece perdere le sue tracce nelle catacombe sotto il Colosseo. Con tutta probabilità fu aiutato nell'evadere da un suo compare, poiché si dice che, senza una mappa, sia praticamente impossibile trovare l'uscita dalle catacombe.

f) Voci dicono che una cabala di Cultisti di Gylgarid, il Demone Dio dei Minotauri e acerrimo nemico di Mitra, si sia insediata nelle catacombe e compia sacrifici umani e riti tenebrosi.

g) Il timore dei seguaci di Mitra è che i cultisti possano essere alla ricerca dell'Opale della Vera Vista, una pietra sacra alla divinità del sole che un tempo era custodita in un santuario segreto, di cui si è perduta memoria, trafugata da una Vestale traditrice.

h) Il Nano scacciato dal Mitreo era venuto per offrirsi come volontario per la ricerca dell'Opale, in cambio dei suoi poteri taumaturgici. Le reliquie di Mitra non sono merce di scambio e il Nano è stato "invitato" a lasciare il Tempio.

La sacerdotessa non ha altre informazioni utili da dare ai Personaggi.

La Missione di Valeria. Se durante il colloquio, i PG hanno mostrato rispetto verso di lei e verso la divinità, la sacerdotessa chiederà loro se sono disposti a trovare delle prove dell'esistenza della Cabala di Gylgarid nelle catacombe. Ella non si aspetta che la compagnia affronti gli eventuali nemici, ma che raccolga informazioni da passare ai seguaci di Mitra. In cambio del loro servizio, Valeria promette il sostegno del Tempio per curare eventuali affezioni o ferite e la garanzia di offrire un rifugio entro le mura del Mitreo di Thyatis o di un altro edificio sacro alla divinità in caso di necessità.

Il Colosseo

Il grande anfiteatro è la seconda locazione dove i PG possono indagare sulla scomparsa di Cordio.

I GIOCHI DEL NORWOLD

I PG visitano l'anfiteatro nel bel mezzo dei Giochi che l'Imperatore ha indetto per celebrare una recente vittoriosa campagna militare condotta dalle legioni nel selvaggio nord del Norwold contro le forze stregonesche degli Alphatiani.

Ogni giorno si affrontano nell'arena gladiatori in scontri a singolar tenzone, belve e mostri importati da ogni angolo dell'Impero si scontrano tra loro o contro abili *Venatores*, vengono allestiti combattimenti di massa che ripropongono battaglie leggendarie della storia thyatiana, sono condotte esecuzioni capitali spettacolari ai danni dei prigionieri di guerra, dei disertori e dei criminali comuni, ecc.

L'INGRESSO AL COLOSSEO

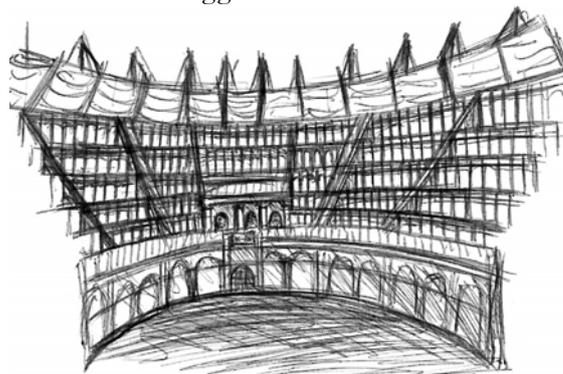
A seguito della confusione provocata dai Giochi del Norwold, non dovrebbe rappresentare un grosso problema per i PG mescolarsi al continuo via vai di mercanti, lanisti, carri contenenti prigionieri, belve e rifornimenti ed entrare di soppiatto nelle aree riservate dell'anfiteatro.

Dall'alba al tramonto i cancelli che conducono nei sotterranei dell'anfiteatro rimangono aperti. Un

flusso praticamente ininterrotto di carri con vettovaglie destinate agli spettatori e ai combattenti; gabbie con belve e mostri; attrezzature, armi ed equipaggiamento per la messinscena e convogli di schiavi e gladiatori destinati all'arena si susseguono sotto lo sguardo svogliato o irato dei Pretoriani e dei *Milites* della Coorte urbana di guardia. In uscita, i lanisti, gli allibratori, i ruffiani e i mercanti, oltre ai tetri carretti pieni di cadaveri di coloro che sono caduti durante i cruenti spettacoli dell'arena.

I cancelli dell'anfiteatro sono aperti dalle prime luci dell'alba fino al calare delle tenebre. In tale periodo monta la guardia una dozzina di armati: **Pretoriani dell'Imperatore** (*Veterani*, MM 350) dai mantelli neri e ***Milites della Coorte urbana*** (*Guardie*, MM 348). La confusione è tale che se i PG si travestono da servi, si spacciano per combattenti dell'arena o per la scorta di qualche lanista, possono ingannare le sentinelle, superando prove piuttosto facili [**Inganno o Persuasione (Carisma)**, CD 12]. Se i giocatori interpretano brillantemente i loro PG in questa fase, il DM può assegnare anche un Vantaggio alla prova. Tentare un'azione di Intimidire, invece, non è una buona idea, poiché Pretoriani e *Milites* non sono impressionabili. Anzi, un approccio aggressivo o arrogante, potrebbe portare all'arresto dei personaggi.

Un'alternativa all'inganno o alla persuasione è quella di approfittare della confusione per sgattaiolare oltre il cancelli dell'anfiteatro senza essere visti. In tal caso [**Furtività (Destrezza)**, CD 12] ogni PG deve effettuare la prova. Il fallimento significa che una guardia ha notato il personaggio e gli intima di farsi riconoscere: per uscire dai guai, l'eroe deve inventarsi una buona scusa e/o superare una prova di Inganno/Persuasione (CD 10), subendo uno Svantaggio.



ESPLORARE IL COLOSSEO

Non viene fornita una mappa dettagliata dei sotterranei del Colosseo. Per dare un tocco di colore a questo luogo spettacolare e terribile, vengono fornite alcune brevi descrizioni che il DM è libero di usare quando meglio ritiene opportuno. Alcune di queste situazioni sono solo di ambientazione, altre possono dare luogo a delle interazioni utili per lo sviluppo della trama.

d12	Incontro
1	Un trio di guardie dell'Anfiteatro stuzzicano un grosso Orso Bruno delle foreste del Norwold, prima di liberarlo nell'arena. L'animale ruggisce e sbava, mostrando zanne terribili
2	Un gladiatore ricoperto di sangue viene portato via da un paio di inservienti. L'uomo ha un tridente conficcato nel fianco, trattenuto dall'armatura di cuoio e metallo.
3	Un lanista ylari (Mahmoud bin Ma'had) vestito di verde con un turbante sfilacciato sbraita contro in funzionario che, a suo dire, ha sbagliato l'accoppiamento del suo campione con un gladiatore decisamente più forte (Yalag).
4	Un senatore imperiale (Lucio Galikrates) ha corrotto un paio di guardie all'ingresso per portare a vedere ai suoi due figli appena adolescenti le belve e i guerrieri prima degli scontri.
5	Da una cella una torma di 5 prigionieri di guerra Thratiani (Pitti del clan del Leone) si getta sulle sbarre al passaggio dei PG, urlando e imprecando oscure maledizioni, digrignando i denti e con gli occhi fuori dalle orbite.
6	Un gruppo di schiavi dalla pelle olivastra sta sollevando, tramite un complesso sistema di carrucole, una gabbia con dentro un paio di mostruosi animali simili a ragni giganteschi con chele e antenne frementi (Rhagodesse).
7	Un funzionario distratto scambia i PG per dei liberti che vogliono combattere nell'arena e li manda da Craccus, il maestro di cerimonie dei Giochi del Norwold
8	Un Hobgoblin dal volto tatuato (Attila Kazi) e un Umano Thyatiano (Carolus Anthemion) si affrontano in un feroce allenamento con spade ricurve dal filo smussato, insultandosi ferocemente a ogni assalto.
9	Un gladiatore equipaggiato come un Mirmillo è inginocchiato davanti a una piccola alcova dove la rozza statua di Vanya in terracotta riceve le preghiere dei combattenti.
10	I PG devono addossarsi alle pareti per fare passare un carretto con dentro i cadaveri di tre gladiatori trainato da uno schiavo dal volto coperto da un cappuccio di pelle.
11	Un furfante dal volto da furetto (Mustelo) chiede ai PG di guardargli le spalle, mentre si intrufola nella camera mortuaria per recuperare qualche fiala di sangue di gladiatore, da molti ritenuto un ingrediente prezioso per alcune pozioni.
12	Un paio di guardie dell'anfiteatro fermano i PG e li interrogano sul motivo per cui si trovano nei sotterranei del Colosseo. Se le sentinelle non vengono convinte, li accompagnano dall'ufficiale in carica: Rumah Sventra Leoni.

DRAMATIS PERSONAE DEL COLOSSEO

Poiché all'interno dell'Anfiteatro compaiono diversi personaggi non giocanti, qui vengono fornite delle brevi descrizioni di ciascuno di essi in ordine alfabetico per una rapida e facile consultazione.

Attila Kazi

Catturato nelle steppe dell'Enthegar, questo feroce guerriero Hobgoblin fu condotto in catene al

mercato degli schiavi di Abbasham nel deserto Alasyiano, dove fu acquistato da un agente del lanista Mahmoud bin Ma'had e portato a combattere nelle arene thyatiane.

Informazioni. Lo Hobgoblin non ha alcuna informazione realmente utile. La sua unica preoccupazione è quella di massacrare quanti più umani possibile e cercare di fuggire dalla sua prigionia.

Aspetto. Attila Kazi (*Hobgoblin*, MM 179) è un imponente guerriero Hobgoblin alto 1,8 metri e pesante un centinaio di chili di muscoli. La pelle rossastra è coperta da tatuaggi di guerra Hobgoblin e porta i capelli neri raccolti in una lunga treccia lungo la schiena.

Carolus Anthemion

Amichevole, spontaneo e popolare presso gli altri gladiatori, Carolus è una recluta dell'Arena e ha sostenuto pochi scontri, tutti di gruppo. Anthemion è affetto dalla licanotropia: infatti è un Lupo Mannaro. La condizione di Carolus è un segreto e lui stesso ne è atterrito. Solo Yalag ne è a conoscenza, mentre Mustelo ha dei sospetti, ma nulla più. Riesce a mantenere sotto controllo la trasformazione, tranne nelle notti di luna piena e in condizioni di forte stress (come potrebbe essere una lotta nell'arena che sta volgendo al peggio).

Informazioni. Carolus ha conosciuto Cordio, ma essendo di un'altra palestra, non ha mai approfondito il legame. Lo ricorda come un atleta eccezionale, apparentemente immune dalla fatica, solitario e silenzioso.

Aspetto. In forma umana, Carolus (CN, *Lupo Mannaro*, MM 193) è un thyatiano alto, magro e fulvo di capelli. I suoi occhi sono di uno strabiliante colore azzurro. Sottoforma di lupo, Carolus appare come un'imponente belva zannuta dal pelo grigio con i medesimi occhi brillanti.

Craccus

Sempre impegnato in due o tre faccende contemporaneamente, il Maestro di Cerimonie dei Giochi del Norwold è un anziano ed esperto conoscitore di uomini e donne. A causa di una tempesta sul Mare del Terrore, è stato appena comunicato a Craccus che gli schiavi che avrebbero dovuto partecipare alla grande rievocazione della battaglia tra le legioni thyatiane e le orde dei demoni di Alphatia sono perduti. Se si trova davanti ai PG, chiede loro se vogliono firmare per partecipare ai giochi come combattenti.

Informazioni. Craccus parla con i PG solo se questi ultimi hanno aderito alla sua proposta di partecipazione ai Giochi del Norwold. Conosceva bene Galenites ("un arricchito della periferia dell'Impero che ebbe la gran fortuna di acquistare Cordio"). Conferma che il lanista di Kerendas era odiato da molti suoi colleghi e non solo. Per esempio, il capo delle guardie dell'Anfiteatro,

Rumah, lo aveva minacciato di morte qualche tempo prima della fuga di Cordio.

Aspetto. Di altezza media, Craccus è leggermente sovrappeso e ha costantemente il fiato corto. Il thyatiano (LM, *Popolano*, MM 349) indossa una tunica preziosa di lana azzurra e un pallio bianco bordato di nero. È calvo con solo una corona di disordinati capelli grigi attorno al capo; il volto è dominato da un naso porcino e da occhi scuri sempre attenti. Alla cintura e a tracolla porta diverse bisacce piene di pergamene e fogli dove sono annotati i vari eventi e l'ordine dei giochi.

Ganush

Un anziano alphantiano a cui furono strappati gli occhi, dopo essere stato catturato, oltre 50 anni fa, durante uno dei tanti scontri sull'Isola dell'Alba tra le Legioni di Thyatis e le schiere dell'Esercito di Alphantia. A quei tempi Ganush era un apprendista e la sua cecità e la condizione di schiavo gli hanno impedito di accrescere le sue competenze nella magia. Era però un giovane istruito e fu impiegato come pedagogo da più di un padrone. L'ultimo dei quali, un funzionario dell'anfiteatro, lo affrancò nel suo testamento. La sua predisposizione per la magia lo ha fatto avvicinare a Cordio e negli ultimi tempi egli era il suo unico amico.

Informazioni. Ganush sa che Cordio non è un umano, ma ignora la sua condizione di costrutto. La notte della fuga, ordinata da Sabu Rabra, Ganush ha condotto Cordio nelle catacombe e dunque conosce quale zona dei sotterranei egli ha percorso. Purtroppo, è stato scoperto, accusato e condannato a essere fatto a pezzi nell'arena per procurata evasione. Il vecchio conosce anche che il pericolo maggiore delle catacombe dove si è incamminato Cordio è rappresentato dalla presenza di una cabala di cultisti di Gylgarid, patrono dei Minotauri. Egli sospetta che gli adoratori del demone stiano attivamente cercando una pietra sacra a Mitra che una Vestale traditrice trafugò dal santuario sotterraneo della divinità. Secondo la leggenda, la Vestale è ora condannata a un'esistenza di eterna non morte a custodia della reliquia.

Aspetto. Ganush (N, *Apprentice Wizard*, VGtM 209) è un alphantiano di quasi 70 anni. Le ultime settimane, dopo la fuga di Cordio, hanno prostrato il suo fisico che ora è curvo, denutrito. Barba e capelli, un tempo bianchi e immacolati, sono ora unti, disordinati e sporchi. Prima dell'arresto, le orbite vuote erano nascoste da una fascia di tessuto bianco, ma ora sono evidenti le orrende cicatrici lasciate al posto dei bulbi oculari.

Lucio Galikrates

Senatore dell'Impero e membro di una ricca famiglia aristocratica, Lucio Galikrates è ossessionato dai *Ludii Gladiatorum* e passa più tempo a vedere gli spettacoli nell'arena che al Senato. Scommette forti somme di denaro anche nei combattimenti clandestini. Per i Giochi del

Norwold ha portato nelle aree riservate ai gladiatori i suoi figli appena entrati nell'adolescenza: Lavinia (13 anni) e Domizius (14 anni). A pochi passi di distanza lo accompagnano sempre due guardie del corpo (*Malviventi*, MM 348)

Con indosso *paenule* di lana dotate di cappuccio e armate di *sicae* (consideratele delle spade corte) e balestre leggere.

Informazioni. Per via della sua insana passione per i giochi, Lucio si intrattiene volentieri con i PG, esortandoli a partecipare come gladiatori ai giochi. Ha scommesso una forte somma di denaro sulla vittoria di un feroce combattente Hobgoblin catturato al Nord. Se i PG lo affrontassero, facendosi battere, il senatore sarebbe disposto a fare da patrocinatore a Thyatis in loro favore. In caso di risposta positiva, li esorta a rivolgersi a Mahmoud bin Ma'had, l'impresario che possiede il gladiatore Hobgoblin. Conosce Cordio e lo ricorda come un valente combattente poco avvezzo allo spettacolo e ha sentito nominare Galenites come il lanista che lo possedeva. Consiglia di rivolgersi a Craccus per avere ulteriori informazioni su di lui.

Aspetto. Dall'apparente età di 40 anni, Lucio è un thyatiano (NM, *Nobile*, MM 349) dal portamento altero, di altezza media, con corti capelli ricci scuri impomatati e una barba rada e ben tenuta. Sopra la toga bianca e porpora indossa un mantello di lana di ottima fattura e al dito ostenta l'anello d'oro sigillo della casta senatoriale.

Mahmoud bin Ma'had

Originario della provincia di Tel Akbir, Mahmoud è un lanista di origine ylari da pochi mesi arrivato nella capitale, scommettendo sulla vittoria della campagna del Norwold e sperando così in un ingaggio. È particolarmente arrabbiato a causa di un sorteggio, a suo dire pilotato, che ha posto il suo campione – Attila Kazi, il Terrore delle Steppe – uno schiavo Hobgoblin contro il terribile Yalag. In cambio dell'aiuto dei PG (e dell'appoggio del senatore Galikrates), Mahmoud si dice disposto a condividere tutto ciò che sa su Cordio e Galenites.

Informazioni. Mahmoud è entrato nelle grazie di Lucio Galikrates, conosciuto durante un combattimento clandestino a cui il lanista ylari faceva partecipare i suoi atleti in attesa di essere ingaggiato dai funzionari del Colosseo. Con il suo aiuto è fiducioso di poter scambiare l'accoppiamento tra Attila Kazi e Yalag con uno dei PG. Mahmoud sospetta che Cordio non sia quello che tutti dicono che sia: uno schiavo Nuari, ma qualcosa di più. I tatuaggi sulla sua pelle, spacciati per incantesimi tribali, sembrano più in realtà una sorta di "messaggio" che una mano thyatiana ha vergato sulla pelle del combattente. Non lo ha mai visto ridere, né partecipare ai banchetti o ai baccanali offerti ai gladiatori dai propri impresari ... per quanto né sa lui, Cordio potrebbe non avere mai chiuso occhio in vita sua e non ricorda di averlo mai osservato mentre beveva o mangiava. Gli unici con

cui Cordio se la faceva erano Galenites e Ganush, un vecchio stregone alphetiano cieco affrancato dal suo padrone e che bazzica il Colosseo.

Aspetto. L'Ylari (NM, *Capo dei Banditi*, MM 344) è un uomo di circa 60 anni di età con la pelle olivastria segnata dal sole e con molte rughe di espressione. Porta la barba curata, colore del ferro, e i suoi occhi sono verdi come il turbante sfilacciato che indossa sul capo. Il corpo è avvolto da un *burnus* scuro di lana grezza con una fascia nera che gli cinge i fianchi dove conserva una scimitarra nel fodero. Ai piedi indossa degli stivali di pelle morbida dalle punte all'insù. Le sue mani, cariche di anelli, non si separano mai da uno scettro di legno scuro con grosse borchie di metallo.

Mustelo

Un furfante, un allibratore, un ruffiano, un contrabbandiere. Sono tanti, e tutti disonesti, i mestieri di questo opportunista, sempre in cerca di un affare e pronto a cogliere ogni opportunità.

Mustelo fa affari praticamente con tutti: i funzionari del Colosseo, i gladiatori, i lanisti e i nobili patrizi annoiati che cercano distrazioni. Recentemente, Mustelo ha trovato nel commercio di sangue dei gladiatori, ammazzati nell'arena, un notevole profitto in quanto componente efficace per molte pozioni (*eroismo, vitalità, invulnerabilità*).

Informazioni. Mustelo conosce praticamente chiunque nel Colosseo ed è certamente la fonte più informata su quello che accade sotto l'arena. Il furfante fornisce informazioni solo per denaro o in cambio di favori. La cifra base per una informazione è di 10 Lucini d'Oro. Sospetta che Cordio non fosse un umano e che sia stato spinto a tentare la fuga da una sorta di comando; ritiene che lo stregone orbo, Ganush, possa avere delle altre informazioni al riguardo ma sa che, subito dopo la fuga del gladiatore, è stato arrestato e ora ignora dove si trovi. Conosce i vizi del senatore Galikrates e la sua passione per le scommesse clandestine. Se viene avvicinato da Mahmoud, può "intercedere" per lui convincendo Craccus a cambiare gli abbinamenti gladiatori.

Aspetto. Mustelo (NM, *Spia*, MM 350) è un thyatiano alto 1,6 e piuttosto sparuto, dal volto deturpato da una malattia della pelle che ne chiazza con macchie e pustole il bordo degli occhi e della bocca. Il volto appuntito, gli occhi scuri in perenne movimento, l'atteggiamento nervoso e un tic che lo porta a sollevare spesso il labbro gli hanno fatto guadagnare il soprannome di Faina.

Rumah Sventra Leoni

Rumah è un ex gladiatore delle Isole di Ierendi affrancato dopo anni di vittoriose battaglie nelle arene come *Venatores*, specializzato nell'affrontare leoni e belve mostruose. Oggi è il capo delle guardie del Colosseo, compito che svolge con dedizione e piacere. Rumah è un individuo violento e rapace, facile alla collera e decisamente sadico. Se i PG

vengono condotti da lui con l'accusa di essersi intrufolati nei sotterranei dell'anfiteatro senza permesso, non esita a sbatterli nell'arena ... con la soddisfazione di Craccus e l'interesse di Galikrates, che vedrebbe con piacere questi ingenui combattere contro il suo favorito Attila Kazi.

Informazioni. Poiché la sua fuga lo ha messo in grave imbarazzo, Rumah nutre rancore per Cordio e per il suo lanista Galenites. La sua rabbia si è parzialmente sfogata con il piacere di vedere Ganush nell'arena, ma se i PG chiedono a lui informazioni sulla fuga del gladiatore, riusciranno senz'altro a destare la sua ira.

Aspetto. Rumah (CM, *Capitano dei pirati*, MM 344) era un pirata di Ierendi, catturato dalla flotta thyatiana e condannato all'arena. Il capo delle guardie porta con orgoglio le numerose cicatrici biancastre lasciate dalle belve che ha affrontato sulla sabbia e che gli deturpano il viso dalla mascella quadrata, e il petto muscoloso, che ama mostrare nudo. Rumah ha lunghi capelli neri raccolti in diverse trecce e una folta barba che tinge di rosso. Quando sogghigna, mette in mostra una fila di denti grandi e minacciosi, alcuni dei quali ricoperti d'oro e d'argento..

Yalag

Yalag è un Orco pragmatico. Fu catturato sulle cime delle Altan Tepes. Schiavo nelle miniere per tre anni, si distinse per la sua forza e per la sua abilità guerriera. Il suo padrone lo fece esibire nell'arena di Makrast, dove sconfisse il campione dei Nani e quello degli Umani. A sorpresa fu acclamato dal pubblico per le sue capacità e per la sua arte gladiatoria vistosa e drammatica. I suoi successi lo hanno affrancato e oggi è un allenatore di gladiatori ammirato e rispettato. La maggior parte dei combattenti dell'arena lo ha eletto come leader e portavoce dei gladiatori. Poche persone sono devote alla causa dei guerrieri dell'arena come Yalag.

Informazioni. Yalag conosce bene Galenites e lo giudica un poco di buono che ha avuto la fortuna di acquistare Cordio ma che non ha alcuna competenza e rispetto per l'arte della gladiatoria. Ha conosciuto Cordio anche se non ha mai avuto occasione di parlarci a lungo. Pur rispettandolo per la indubbia capacità di combattente, Yalag ritiene che Cordio non fosse un buon gladiatore in quanto mancava di *passione*. Nondimeno ha provato dispiacere, quando ha sentito che aveva tentato la fuga nelle catacombe. Consiglia ai PG di rivolgersi a Ganush o a Mustelo²¹. Se necessario, spalleggia i PG contro Rumah Sventra Leoni.

Se i PG gli rivelano che intendono scendere nelle catacombe, li avverte di prestare attenzione e affida loro una missione: recuperare da un bottino di armi dell'Ordine delle Sabbie, nascosto nel sottosuolo e andato perduto, un tridente magico

²¹ Mustelo e Yalag si odiano. Il furfante thyatiano si guarda bene dal mettersi sulla strada del possente gladiatore orco.

appartenuto al leggendario *Retiarius* Biàkratos (vedi "Incontri casuali nelle catacombe"). In cambio di questo servizio, Yalag promette che il resto delle armi potrà essere tenuto dai PG come bottino.

Aspetto. Alto circa 1,7 m, l'Orco Yalag è una massa di muscoli impressionante (N, *Gladiatore*, MM 347). Porta il cranio completamente rasato e orecchini appariscenti a entrambe le orecchie. La sua pelle è di un bizzarro colore ambrato e anni e anni di depilazioni e massaggi con oli da combattimento ne hanno modellato una pelle stranamente liscia, a eccezione delle numerose cicatrici: testimoni di una vita votata al combattimento. Quando non si allena o non si esibisce nell'arena, ama indossare una corta tunica di tessuto verde e pratiche brache di cuoio. Un ricco mantello ricavato dalla pelliccia di un lupo crudele lo avvolge nelle sere più fredde.

LOTTARE NELL'ARENA

Per ottenere l'aiuto dei vari individui, in grado di mostrare ai PG la zona delle catacombe dove è fuggito Cordio, sarà probabilmente necessario combattere nell'arena: perché costretti da Rumah Sventra Leoni, blanditi dal senatore Galikrates o spinti dalla necessità di salvare Ganush dal martirio.



IL MARTIRIO DI GANUSH

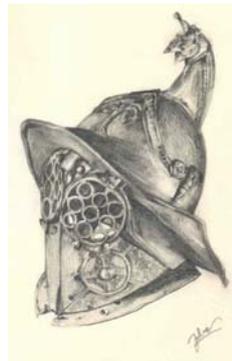
Il vecchio Ganush è stato condannato a morte per avere facilitato la fuga di Cordio attraverso le catacombe. Secondo le leggi dell'arena, uno o più campioni si possono offrire per difendere il condannato. In caso di vittoria, Ganush viene rilasciato.

Le regole di questo combattimento presuppongono che il condannato venga legato per il collo con una catena a un palo conficcato al centro dell'arena. Il suo corpo viene poi coperto di sangue e visceri di animali, per renderlo

appetibile alle belve. I campioni si dispongono a protezione del condannato e lo devono difendere fino al termine del combattimento. In base al numero dei campioni, varia quello degli avversari: uno scontro per campione (p. es. se una compagnia di 4 avventurieri decide di difendere il vecchio alphantiano con i suoi due guerrieri: essi si dovranno scontrare con due avversari).

Nelle tabelle sottostanti, il DM troverà una serie di avversari che i PG dovranno affrontare nell'arena durante il martirio di Ganush. Le tabelle sono due: una presuppone un gruppo di 4 personaggi tutti di livello 1 e una un gruppo di personaggi tutti di livello 2.

Si raccomanda di utilizzare questi nemici con criterio, regolando il loro numero in base alle condizioni della compagnia, all'effettivo livello e al tipo di personaggi interpretati dai PG. Se necessario, potete concedere l'aiuto di Carolus Anthemion come campione aggiunto.



d4	Incontro (Livello 1)
1	1 Beccoaguzzo (MM 319)
2	1 Raghodessa (vedi nuovi mostri)
3	3 Mirmilloni ²² (<i>Banditi</i> , MM 343)
4	1 Leone (MM 326) o 1 Tigre (MM 340)

d4	Incontro (Livello 2)
1	1 Schiavo Azer o 1 Orso Bruno (MM 329)
2	1 Raghodessa (vedi nuovi mostri)
3	Attila Kazi, Gladiatore Hobgoblin ²³
4	1 Leone (MM 326) e 1 Tigre (MM 340)



ALLA RICERCA DI CORDIO

Se i PG hanno successo, verranno indirizzati nei livelli inferiori dei sotterranei del Colosseo, dove si aprono i cunicoli che conducono alle antiche Catacombe, scavate secoli fa e imbottite delle ossa

²² Rispetto alle statistiche del Bandito nel Monster Manual, i 3 Mirmilloni sono protetti da elmo, scudo rettangolare pesante e schinieri sulla gamba e il braccio sinistro per una CA complessiva di 13. Uno è armato con una mazza ferrata pesante (1d6), uno con un gladio (1d6) e uno con un tridente (1d6, versatile).

²³ Rispetto alle statistiche dello Hobgoblin nel Monster Manual, Attila Kazi ha 25 PF, CA 16, combatte con due lame ricurve (1d8, versatile) e possiede l'Azione *Multiattacco*.

dei morti thyatiani e dei barbari che un tempo abitavano queste terre.

Le catacombe sotto Thyatis sono vastissime e si sviluppano su più livelli. La sezione indicata sulla mappa acclusa a questa avventura mostra la zona dove Cordio si è inoltrato per tentare la fuga, spinto dal rito del prete Subu Rabra.

Le Catacombe sotto il Colosseo

La mappa “*Catacombe sotto il Colosseo di Thyatis*” mostra lo sviluppo della sezione dei sotterranei che i PG dovranno esplorare per scoprire il destino di Cordio. Nonostante le leggende, le catacombe non sono senza via d’uscita, anzi! Esistono numerosi passaggi che consentono l’ingresso e l’uscita dai sotterranei: alcuni si trovano entro le mura della Città di Thyatis, altre, invece, emergono in grotte e rovine al di fuori della capitale.

Un DM di buona volontà è libero di espandere le mappe delle catacombe e popolarle con mostri, tesori e leggende.

LE CATACOMBE: ASPETTI GENERALI

I muri delle catacombe sono scavati nella pietra viva. Tranne dove espressamente indicato, i cunicoli sono scabri e tortuosi. I soffitti, le pareti e il pavimento sono simili.

Soffitti. La maggior parte dei cunicoli ha un’altezza di circa 2,5 metri, mentre nelle stanze le altezze raggiungono i 4,5 metri.

Loculi. Gran parte dei cunicoli sono tappezzati da loculi dove si trovano le ossa dei morti: teschi, tibie e resti umani sono ospitati in spazi lunghi circa 60 cm, profondi altrettanti e alti 40 cm. In una sezione tipo delle catacombe si possono trovare dai 5 ai 6 loculi uno sopra l’altro.

Struttura instabile. In molti posti gli scavi sono stati eseguiti in fretta e con poca cura. Questo comporta un rischio strutturale diffuso e alcuni incantesimi possono avere un effetto disastroso. Incantesimi di *Palla di Fuoco* (un’esplosione) o *Onda Tonante* (area sottoposta a danno da concussione) hanno un 25% di probabilità di causare un crollo nell’area di effetto della magia, infliggendo 3d6 danni a tutti coloro che si trovano nel raggio d’azione. Tali crolli possono bloccare passaggi o seppellire oggetti e creature.

INCONTRI CASUALI NELLE CATACOMBE

In tutti i luoghi sulla mappa contrassegnati con la lettera “M” può verificarsi un incontro casuale basato sulla tabella sottostante. Se l’incontro indicato non si adatta alla situazione, tirate ancora o scegliete un risultato differente.

2d8	Incontro casuale
2	1d4+2 Cultisti di Gylgarid
3	Vecchie anfore abbandonate
4	3 Rugginofagi sul cadavere di un gladiatore

5	Esploratore sfortunato
6	Affresco della Chiesa di Thyatis
7	3 Sciame di Topi in caccia!
8	Nascondiglio di armi dell’Ordine delle Sabbie e 2 spettri dei Gladiatori
9	Sacrificio dei Cultisti di Gylgarid
10	Torma di 10 Scheletri!
11	Vermeiena
12	1 Guerrigero del Culto di Gylgarid
13	2 Cultisti di Gylgarid e 1 Guerrigero del Culto
14	1 Lumaca Gigante
15	Fontana incantata di Gregorius
16	Scheletro di un Gladiatore

DESCRIZIONE DEGLI INCONTRI CASUALI

Cultisti di Gylgarid. Un gruppo di **Cultisti di Gylgarid** (*Cultisti*, MM 345) sta esplorando quest’area delle catacombe per ordine del Maestro della Cabala. I membri del culto vestono, sopra i loro abiti, delle luride palandrane imbrattate di sangue secco, legate in vita da rozze corde di canapa, e indossano delle mezze maschere cornute. Sono malvagi e folli e non tradiscono i loro confratelli a meno di una intimidazione molto efficace [**Intimidire (Forza o Carisma), CD 16**]²⁴.

Vecchie anfore abbandonate. In un angolo si trova una mezza dozzina di giare di terracotta alte un metro e sigillate. Diversi cocci e frammenti sparsi testimoniano che altri contenitori sono stati distrutti in passato. Se i PG decidono di aprire le anfore, tirate un d6:

1. Le anfore sono vuote e un debole odore di aceto si sprigiona non appena i tappi vengono rimossi.
2. Le anfore contengono del vino di Machetos invecchiato e ancora ottimo. Si tratta di un vino pregiato: ogni anfora contiene 10 litri e può essere venduta a 20 M.O.
3. Tutte le anfore sono vuote, tranne una, che è piena di Asterii d’Argento con l’effigie dell’Imperatore Gabronius I (3.000 M.A.).
4. Quattro anfore sono vuote, una è piena di terra putrida proveniente da un cimitero e una contiene ossa polverizzate.
5. Ogni anfora contiene uno sciame di scarabei volanti mantenuti in stasi. Agitando i contenitori non si avverte alcun rumore. Quando viene rotto il sigillo di cera, il tappo salta e si libera l’equivalente di 2 **Sciame di Insetti** (MM 335).
6. Ogni anfora è riempita di un disgustoso e puzzolente liquame trasparente e gelatinoso. Immerso nella ributtante gelatina c’è un uovo delle dimensioni di un’unghia di alluce dai riflessi rossastri (in totale, quindi, 6 uova). Lasciato all’aria, l’uovo si secca nel giro di pochi minuti. Al suo interno c’è una specie di grasso girino rossastro dotato di piccoli denti. Si tratta di Uova di Slaad Rosso [**Intelligenza (Arcano), CD 20**]. Un

²⁴ Si applica Svantaggio alle prove di Intimidire effettuate nei confronti dei Cultisti di Gylgarid.

alchimista o un mago possono desiderare queste schifezze, pagandole fino a 200 M.O. ognuna.

Rugginofagi sul cadavere di un gladiatore. I PG avvertono un rumore soffocato di mascelle al lavoro e fruscii [Percezione (Saggezza), CD 12]. Degli animali corazzati, grossi come molossi, che paiono un incrocio fra un armadillo e un insetto, stanno strisciando sul cadavere semi putrefatto di un guerriero. I **3 Rugginofagi** (MM 261) stanno pasteggiando con la corazza, la spada e lo scudo dello sfortunato gladiatore thyatiano, ucciso dai seguaci della Cabala di Gylgarid e lasciato qui a marcire. Gli animali reagiscono se vengono disturbati o se la quantità di metallo trasportata dalla compagnia è consistente²⁵. Le armi e la corazza del morto sono ormai irrimediabilmente rovinati. Alla cintola, il gladiatore porta un tascapane con dentro 3 razioni conservate di carne essiccata, formaggio e frutta secca; un acciarino; una fiala con una *pozione di guarigione* (rossa, limpida) e un sacchetto di pelle con dentro 65 Denarii di Rame, 143 Asterii d'Argento e 28 Lucini d'Oro.

Esploratore sfortunato. Le ossa infestate da muffa di un esploratore delle catacombe giacciono in un angolo. L'armatura di cuoio martellato, gli schinieri e l'elmo corroso dalla ruggine ancora addosso. Alla cintura porta uno stocco dall'elsa in avorio ancora integro. L'arma è in effetti magica +1 e, tranne la polvere e la muffa che è cresciuta sul fodero di pelle, non mostra segni di deperimento. Se i PG muovono i resti del corpo scheletrico (ad esempio per estrarre dal fodero lo stocco), disturbano una chiazza di **Muffa Gialla** (DMG 105), che libera le sue spore per difendersi. Un personaggio che dichiara di osservare con attenzione le ossa [Intelligenza (Natura), CD 13], può accorgersi della presenza del pericoloso fungoide.

Affresco della Chiesa di Thyatis. Una porzione della parete è occupata da un antico e sbiadito affresco che raffigura le divinità del pantheon della Chiesa di Thyatis: Vanya, Tarastia, Asterius, Valerias, Khoronus, Tiresias, Vulcano, Odino, Thor, Solarios, Ilsundal, Kagyar, Koryis, Idraote, Carnelian e Patura (Giunone).

Sciami di Topi in caccia! Dalle crepe del pavimento, delle pareti e dal soffitto emergono centinaia di topi neri affamati. L'equivalente di **3 Sciami di Topi** (MM 337) si riversano sulla compagnia: una massa ribollente di pelo, denti aguzzi e occhi rossi!

²⁵ In pratica se tra armature, scudi e armi la quantità di metallo è superiore a quella ancora addosso al cadavere.

Nascondiglio di armi dell'Ordine delle Sabbie. L'Ordine delle Sabbie²⁶ ha nascosto qui una riserva di armi dimenticata da tempo. Le armi sono nascoste in un loculo profondo un paio di metri, dietro una lastra di pietra di 50x50 cm alla base della parete. Il simbolo dell'Ordine è inciso sul pavimento ed è ben visibile; per trovare la lastra nascosta, invece, occorre un'accurata ricerca [Indagare (Intelligenza), CD 13]. La lastra è protetta da una trappola che se non individuata [Indagare (Intelligenza), CD 12] e disarmata [Destrezza (Arnesi da Scasso), CD 12] libera in un'area di 1,5x1,5x1,5 metri una nube di acido minerale sottopressione che infligge 3d10 danni, dimezzabili con un **TS su Destrezza (CD 15)**. Nel loculo, avvolte in un panno sdrucito, si trovano le seguenti armi: il Tridente del *Retiarius* Biàkratos +2 +4 vs Umani; una coppia di pugnali da lancio +2; uno scudo +1; una faretra con 10 frecce +1; un'ascia bipenne +1; un piccone da guerra +1.

Se le armi vengono scoperte, due **Spettri** (MM 280) attaccano per impedire che il bottino venga portato via. I due Non Morti si materializzano 1d4 round dopo l'apertura del nascondiglio. Sono gli spiriti di due gladiatori²⁷ e combattono fino alla propria distruzione.

Sacrificio dei Cultisti di Gylgarid. Un tanfo di morte e di carne carbonizzata appesta l'aria. La compagnia si imbatte in una piramide costituita da una decina di crani umani, alcuni di bambini. Tutti i crani mostrano fratture provocate da un'ascia pesante o una mannaia. A poca distanza, in un angolo, sono state ammassate e bruciate le ossa e gli averi dei proprietari dei teschi. Se i PG cercano tra la cenere e i resti carbonizzati, si accorgono che le vittime erano poveracci e schiavi. Sotto la piramide di teschi è stato posto un medaglione di ferro con un laccio di pelle per appenderlo al collo. Il medaglione raffigura la testa di un minotauro, il simbolo sacro di Gylgarid [Intelligenza (Religione), CD 14 o 12 per un PG di origine thyatiane].

Torma di 10 Scheletri! Una banda di **10 Scheletri** (MM 267) si rianima dalle ossa decrepite e polverose accatastate nei loculi delle catacombe. Con movimenti lenti e inesorabili, queste parodie di esseri viventi, con ancora indosso brandelli delle vesti e dei sudari con i quali furono sepolti, escono

²⁶ L'Ordine delle Sabbie è un'organizzazione di combattenti dell'arena, il cui simbolo è rappresentato da due gladi incrociati entro un cerchio. I dettagli di questa organizzazione si trovano nella scatola *Dawn of the Emperors* e nell'avventura DDA1 *Arena of Thyatis*.

²⁷ I due Spettri appaiono come umani deperiti e con orribili ferite aperte, avvolti da una sinistra luce verdastra. Uno dei due ha il ventre squarciato, il volto coperto da un elmo da Mirmillo ed è armato di scudo rettangolare pesante e gladio; l'altro indossa un perizoma, schinieri e bracciali e sul capo ha una calotta di cuoio bollito rinforzata da borchie di ferro. Metà del viso è stata spappolata da un colpo di mazza che gli scopre il teschio fratturato: lo Spettro del gladiatore è armato con una corta lancia dotata di barbighi attorno alla punta.

dai loro buchi per attaccare i viventi, brandendo vecchie torce, spade rugginose e manici spezzati di utensili.

Vermeiena. Un disgustoso **Vermeiena** (MM 300) sta banchettando su un cumulo di resti putrescenti non meglio identificati. Se i PG si avvicinano al luogo del banchetto con accortezza, confrontate il punteggio della Furtività di questi ultimi con quello di Percezione Passiva (13) del mostro, per verificare se il verme viene colto di sorpresa.

Guerriero del Culto di Gylgarid. I PG si trovano di fronte a un brutto dal petto nudo protetto solo da una bandoliera di cuoio e bronzo. L'uomo indossa delle brache di pelle e sul capo porta un osceno copricapo ottenuto svuotando la testa di un toro: una specie di orrendo cappuccio di pelle rattappita con tanto di corna. Il **Guerriero del Culto di Gylgarid** (*Bandito*, MM 343) attacca a vista chiunque non porti i simboli della setta. Il guerriero brandisce un'affilata ascia bipenne, ma a causa del copricapo (spaventoso ma poco pratico in battaglia) soffre un malus -1 ai tiri per colpire (+2 anziché il normale +3 dei Banditi).

Cultisti e Guerriero di Gylgarid. Una pattuglia formata da un paio di seguaci del demone patrono dei Minotauri, scortati da un villosa guerriero, sta esplorando le catacombe in cerca di bottino e del modo di sconfiggere la Banshee. Quando vedono i PG, attaccano a vista.

Lumaca Gigante. Nei cunicoli bui e umidi delle catacombe strisciano centinaia di limacce; alcune di esse raggiungono dimensioni preoccupanti e possono rappresentare una minaccia anche per gruppi bene armati. I PG si imbattono in una **Lumaca Gigante** (vedi *Nuovi Mostri*) affamata. Questo esemplare è lungo una dozzina di metri e attacca a vista. A causa del suo lento e rumoroso strisciare, la Lumaca Gigante non può mai cogliere di sorpresa la compagnia.

Fontana incantata di Gregorius. Anni fa, Gregorius, un chierico di Tiresias, patrono dei sogni e delle visioni, accettò di incantare una fontanella posta nel luogo di sepoltura di Vannius, un ricco benefattore della sua chiesa. La fontanella, corrosa dal tempo e incrostata di muschio, zampilla ancora a dispetto del tempo passato e dell'incuria. Il manufatto è costituito da un rubinetto in pietra scolpito a foggia di fanciullo suonatore d'arpa, che getta l'acqua in un catino a semicerchio. Sopra la fontanella c'è un cartiglio di marmo molto rovinato con una incisione in thyatiano antico: "*Gregorius di Tiresias qui pose in onore di Vannius, mecenate e poeta*". Un incantesimo di *Individuazione del Magico*, rivela una debole aura provenire dall'acqua. La magia ristoratrice dell'acqua si è mutata nel corso degli

anni e ora, ogni sorso, può avere effetti differenti. Una persona che beve dalla fontana non riceve altri effetti, se non dopo una pausa di 24 ore. Se un PG beve, tirate un d6:

1. Nessun effetto.
2. Il PG viene curato di 1d4 PF.
3. La lingua del PG si gonfia a tal punto che non è in grado di parlare per 1d4 ore.
4. Il PG viene benedetto come se fosse bersaglio di un incantesimo di *Benedizione*. L'effetto dura 1d4 ore.
5. L'acqua ha un effetto soporifero. Il PG riceve un livello di affaticamento e subisce una penalità di -2 ai TS su effetti di sonno e charme per le prossime 1d4 ore.
6. Il PG invece di parlare deve cantare per le prossime 1d4 ore.

Scheletro di un Gladiatore. Uno scheletro coperto di ragnatele e polvere di un gladiatore in armatura è appoggiato alla parete. Un'asta spezzata di una lancia sporge dal petto. Tra le dita scheletriche stringe ancora un gladio corroso dalla ruggine. Non possiede nulla di interessante.

INCONTRI FISSI NELLE CATACOMBE

In tutti i luoghi sulla mappa contrassegnati con una lettera minuscola dell'alfabeto si verifica un incontro prestabilito.

a. Tetro avvertimento

All'ingresso principale della camera sepolcrale (area b), si trova un timpano di pietra, sostenuto da due false colonne, con incisi teschi ghignanti. Sul timpano, sotto a un bassorilievo che rappresenta due lame di falce incrociate, c'è la seguente iscrizione in thyatiano antico: "*Non togliete l'obolo ai Morti*".

Un esame dei simboli sulle colonne e sul timpano [**Intelligenza (Religione), CD 14**] permette di collegarli al culto di Thanatos, l'Immortale Patrono della Morte.

b. Sepolcri dei servi di Thanatos

Questa stanza è stata danneggiata da un terremoto. Crepe profonde percorrono le pareti e il pavimento. Macerie e frammenti di soffitto sono sparsi sul terreno. La temperatura in questo sinistro salone è di molti gradi più bassa rispetto ad altre zone delle catacombe. Respirando, si può vedere il proprio fiato condensarsi in nuvole di vapore. Macchie nere, verdi e rossicce, provocate da muffe e funghi, infestano molti blocchi di pietra, il pavimento e le pareti.

Ci sono sei lastre di marmo, sopra cui sono adagiati altrettanti uomini e donne avvolti in sudari neri che lasciano scoperto il capo e i piedi. Sugli occhi di ciascun corpo è stata collocata una moneta di platino.

Ci sono 3 uomini e 3 donne. Il loro petto è immobile e sono inequivocabilmente morti, anche se non c'è segno di corruzione sulle loro membra, gelide al tatto. Le monete di platino poste sugli occhi degli uomini riproducono un teschio ghignante, mentre quelle sulle palpebre delle donne due falci incrociate (in effetti tutte le monete sono identiche con due facce scolpite in modo diverso).

Un incantesimo di *Individuazione del Magico* rivela un'aura moderata di negromanzia e illusione sulle monete. Una prova effettuata con successo [**Intelligenza (Storia o Religione), CD 16**] permette di ricordare che è usanza in voga a Thyatis porre delle monete sugli occhi dei defunti, per consentire ai loro spiriti di pagare il pedaggio per attraversare i fiumi infernali.

I corpi appartengono ad altrettanti sacerdoti e sacerdotesse di Thanatos, sepolti qui secoli addietro e trasformati in putrescenti **Zombi** (MM 316). Se qualcuno disturba una qualsiasi delle monete di platino, gli incantesimi di stasi e di illusione si spezzano e le creature non morte si rianimano.

Non appena la moneta viene sfiorata, l'aria fredda di questo obitorio ipogeo si riempie del fetore della morte, come se una carogna in decomposizione fosse stata gettata all'improvviso nel mezzo della stanza. I corpi adagiati sulle lastre hanno un sussulto e nel giro di un battito di ciglia mutano aspetto. I sudari si consumano, come se fossero invecchiati di secoli in pochi istanti; le carni dei cadaveri si gonfiano, mentre la pelle assume un colore livido; le unghie di mani e piedi si allungano e si spezzano, tramutandosi in orrendi artigli micotici e giallastri. Con rumori sordi provenienti da gole polverose, gli esseri si sollevano dai propri sacelli, ringhiando e mostrando sudici denti nelle fauci annerite.

Gli Zombi attaccano gli intrusi e combattono fino alla propria distruzione, inseguendo i profanatori anche al di fuori dei confini del sepolcro. Nella stanza non ci sono tesori, se si escludono le 12 M.P. poste sugli occhi dei cadaveri.

c. Tomba del Gioielliere

Sulle pareti di questa tomba sono stati scavati sette loculi. Sei sono vuoti e polverosi, mentre quello centrale sulla parete est è stato sigillato da una lastra di pietra sulla cui superficie in rilievo è scolpita l'effigie di un uomo di bassa statura, vestito elegantemente e ornato di gioielli. Il cartiglio della tomba è in antico thyatiano: *“A Khaba, maestro orafo e gioielliere di impareggiabile perizia, la Famiglia del Senatore Valendrios pose”*.

Se la lastra di marmo che copre il loculo viene rimossa, si scopre all'interno un seggio di pietra su cui riposa il corpo scheletrito e mummificato di un uomo. Le dita rinsecchite sono ornate da un totale di 15 anelli in oro, argento e platino con pietre

preziose (onici, rubini, smeraldi, tormaline, opali, giade, ecc.). Ogni anello vale 100 M.O. e su di essi è stata lanciata una maledizione contro i profanatori e i tombaroli.

La maledizione degli Anelli di Khaba. Gli anelli che ornano le dita del cadavere mummificato di Khaba sono maledetti e inizieranno a danneggiare lentamente il ladro (o i ladri) che li possiede. Una volta che i gioielli sono stati trafugati, infliggeranno 1 PF di danno per anello. Il danno inizia 24 ore dopo il furto e la vittima non è in grado di capire che esso arriva dagli anelli²⁸. Il danno si ripete ogni 24 ore e qualsiasi altro gioiello che la vittima sta trasportando si corrompe. Queste gioie corrotte aggiungono il loro danno (1 PF ciascuna) a quello degli anelli maledetti. Anche se gli Anelli di Khaba vengono venduti, ceduti o regalati, tornano in possesso del ladro un'ora dopo. Per liberarsi della maledizione occorre un incantesimo di *Rimuovi Maledizione* lanciato da un Mago o da un Chierico di almeno 10° livello, oppure restituire al sepolcro del gioielliere tutti e 15 gli anelli rubati.

d. Passaggio segreto

Lungo questo passaggio delle catacombe si trova un pertugio, sormontato dal simbolo di una piuma inciso sulla pietra. Chi esamina la crepa, si accorge che qualche metro più avanti si allarga. In effetti si tratta di uno stretto passaggio segreto che conduce dietro a una statua in rovina nel vecchio santuario sconsecrato di Mitra (vedi successiva area e). Un esame riuscito della piuma incisa [**Religione (Intelligenza), CD 16**] rivela che essa è il simbolo sacro di Mitra. Se i PG hanno già visitato il Mitreo, alla prova si applica Vantaggio.

e. Santuario sconsecrato di Mitra

Prima che il culto di Mitra prendesse piede a Thyatis, i pochi fedeli della divinità erano schiavi che lo adoravano nascosti nel buio delle catacombe, dove eressero un santuario in suo onore.

La reliquia più preziosa che i primi fedeli di Mitra avevano a Thyatis era una pietra magica: l'**Opale della Vera Vista**, una gemma in grado di guarire le ferite e di vedere il futuro. Dorri, una Vestale Elfo del santuario, ingannata dal suo amante thyatiano, fu convinta a trafugare la pietra dalla fronte della statua di Mitra. Quando si accorse che il furto era dettato da volgare avidità, la Vestale fuggì nelle catacombe con la reliquia. Per non cadere nelle mani del malvagio amante e dei suoi sgherri, Dorri preferì gettarsi in un pozzo profondo, dove non fu più trovata.

Ma l'empia azione non restò impunita e la divinità, irata, condannò Dorri a risorgere come spirito inquieto condannandola ad attendere nel

²⁸ Gli anelli non sono magici e un incantesimo di *Individuazione del Magico* non rivela nulla. Se viene lanciato su di essi un incantesimo di *Individuazione del Male*, si percepisce l'aura della maledizione.

santuario profanato, finché l'Opale della Vera Vista non fosse stato ritrovato. Ancora oggi **Dorri** (*Banshee*, MM 23) infesta l'antico santuario, colma di risentimento e odio.

La sala contiene tre altari sopraelevati, sui quali si trovano i resti di altrettante statue di Mitra, corrose dal tempo e coperte di polvere e ragnatele. Nonostante il decadimento, nell'aria si avverte ancora il flebile odore dell'incenso che veniva bruciato in onore della divinità. Al centro del santuario una figura femminile volteggiava nell'aria, priva di sostanza. Una sinistra fosforescenza la circonda. Singhiozzi e un pianto sommesso proviene dal fantasma, che non sembra darsi pace.

A meno che i PG non siano entrati nel santuario attraverso il passaggio segreto dell'area d, la Banshee si accorge subito della presenza di intrusi, affrontandoli duramente (*"Chi osa disturbare la disperazione di Dorri, l'ancella di Mitra?"*). Dorri non è immediatamente ostile, ma risponde con determinazione e ferocia a qualsiasi atto violento o risposta meno che educata.



Trattare con Dorri. Cercare di parlare con la Banshee richiede molto tatto e accortezza. Menzionare qualche riferimento collegato al culto di Mitra (p. es. la sua avversione a Gylgarid, o i simboli sacri alla divinità) la rende più disponibile²⁹ ad ascoltare quello che hanno da dire i PG [**Persuasione (Carisma), CD 15**]. In caso di successo, ecco le informazioni che lo spirito Non Morto condividerà con la compagnia.

- Il corpo di Dorri, insieme all'Opale della Vera Vista, giace sul fondo di un pozzo, da qualche parte nelle catacombe.

- Se ritroveranno il corpo e la reliquia, dovranno consegnarla a Dorri, perché possa finalmente trovare pace.

- Oltre il passaggio a est si estende un complesso di caverne da cui si può accedere alla superficie.

- Una cabala di Cultisti di Gylgarid si riunisce a nord delle catacombe.

- Un fuggiasco dalla pelle nera è stato catturato dal Gran Sacerdote di Gylgarid dopo una sanguinosa battaglia. Ora è tenuto prigioniero dai cultisti.

Tesori di Dorri. Nel corso degli anni, la Banshee ha accumulato un discreto tesoro, collezionando gli averi degli stolti che hanno provato a sfidarla. Il bottino dello spirito della Vestale maledetta è custodito dentro un paio di scrigni chiusi a chiave dietro la statua di Mitra della parete nord, esattamente quella che cela il passaggio segreto dell'area d.

Il primo scrigno contiene 2.200 M.R. e 700 M.A.; il secondo scrigno contiene 80 M.O., 3 quarzi blu (10 M.O. cad.), una selenite (50 M.O.), un'ambra levigata come una sfera perfetta (100 M.O.) e una *pergamena di Protezione dal Bene e dal Male*.

f. Camera del pozzo

In questa stanza si trova il pozzo dentro cui si gettò la Vestale Dorri per sfuggire ai suoi inseguitori.

La camera dal basso soffitto a volta è gocciolante di umidità. Grandi formazioni di muffa e funghi proliferano tra gli interstizi delle pietre del pavimento e sul muretto di un antico pozzo, che si trova al centro della stanza.

Il pozzo ha un diametro di 1,5 metri ed è profondo 30 metri. Le pareti sono rese viscido dall'umidità e, per essere scalate, si richiede una prova ogni 10 metri [**Forza (Atletica), CD 14**].

Il pozzo è infestato da **3 Melme Grigie** (MM 215). Due sono mimetizzate sulle pareti verticali del pozzo e sono virtualmente invisibili grazie al proprio *Falso Aspetto*. La terza, invece, è adagiata sul fondo insieme al corpo scheletrico di Dorri, la Vestale di Mitra, i cui resti sono sepolti in 40 cm di fango nero e maleodorante.

Combattere le Melme Grigie. Chi attacca le melme mentre rimane aggrappato al pozzo, applica Svantaggio al proprio tiro per colpire. In caso di fallimento nel colpire il bersaglio, l'attaccante perde la presa e cade nel pozzo (a meno che non sia assicurato con una corda, nel qual caso oscilla nel vuoto e non gode del bonus di destrezza alla CA).

Opale della Vera Vista. La reliquia di Mitra è tra le braccia scheletriche di Dorri. Per i poteri e la descrizione della pietra, vedere il box dedicato.

²⁹ In tal caso è opportuno applicare un Vantaggio alla prova di abilità.

OPALE DELLA VERA VISTA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

La reliquia è una pietra d'opale perfettamente sferica, traslucida e bianca con riflessi madreperlacei, grande quanto il pugno di un bambino.

Finché il personaggio tiene in mano la pietra, può usare un'azione e spendere alcune cariche per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti: *Cura Ferite* (1 carica), *Vedere Invisibilità* (2 cariche), *Aiuto* (3 cariche), *Zona di Verità* (3 cariche).

L'Opale della Vera Vista possiede 7 cariche. L'oggetto recupera 1d6+1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della pietra, tira un d20. Con un risultato di 1, la reliquia si sbriciola in polvere finissima ed è distrutta.

I PG sono liberi di utilizzare i poteri dell'Opale mentre si trovano nelle catacombe. Se si dirigono verso l'esterno, il legame esistente tra la reliquia e la Banshee avverte quest'ultima, che cerca di raggiungere la compagnia per reclamare il possesso della pietra..

g. Falso altare del Generale Eterno

Un tempo questo locale era un tempio sotterraneo dedicato al Generale Eterno, una misteriosa divinità patrona della battaglia e della guerra, molto popolare tra i gladiatori.

L'ipogeo è sostenuto da due file di tre colonne arcuate che si incontrano sul soffitto e recano sbiaditi bassorilievi di scene di guerra, massacro e vittoria. Resti di mobili fradicio e macerie di vario genere sono sparsi sul pavimento. Il tempio abbandonato è dominato da un grande altare di pietra levigata sui lati del quale sono riprodotti degli affreschi in colori brillanti, che mostrano un guerriero dall'aspetto minaccioso, protetto da un'armatura completa e armato con uno scudo nero e una spada rossa, intento a massacrare orde di nemici. Davanti all'ara è ammassato un piccolo cumulo di bottino.

Attualmente, il tempio è diventato il terreno di caccia di un vorace **Mimic** (MM 224), che ha assunto le false sembianze dell'altare. Di tanto in tanto, qualche incauto gladiatore o qualche soldato in procinto di andare in guerra, si reca al santuario del Generale Eterno per invocarne la protezione ... solo per finire divorato dal mostro!

Nel corso degli anni, il Mimic ha appreso i rudimenti della Lingua Comune ed è in grado di comunicare, ma lo farà solo se le potenziali prede si riveleranno più ostiche del previsto.

Nonostante le sue limitate capacità di linguaggio, il Mimic non è particolarmente intelligente. Scegliendo di camuffarsi da altare, non ha tenuto conto che esso dovrebbe apparire vetusto, rovinato e polveroso come il resto del tempio. Un PG che dà voce a qualche perplessità a proposito, non potrà essere colto di sorpresa dal mostro, che

ha radunato le ricchezze delle precedenti vittime davanti a sé, come se fossero dei tributi lasciati dai fedeli.

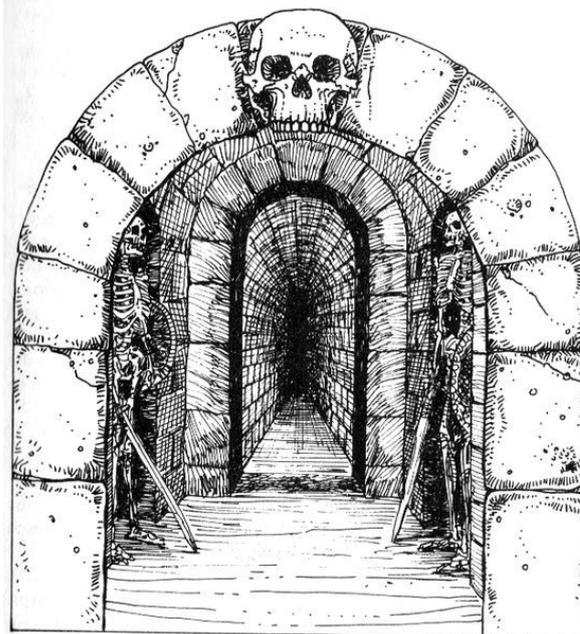
Trattare con il Mimic. Il Mimic chiede una tregua, se viene ridotto a meno della metà dei suoi PF iniziali. Con una voce impastata e cavernosa, propone di interrompere le ostilità e si dice disposto a lasciare passare la compagnia. In cambio di cibo³⁰, il mostro rivela quello che conosce di quest'area delle catacombe:

- A poca distanza c'è un pozzo abitato da alcune melme senzienti.

- Si aggirano per le catacombe molti uomini vestiti di nero, sembrano impegnati nella ricerca di una pietra magica.

- Tempo fa, il Mimic ha affrontato un gladiatore dalla pelle nera. Il mostro lo aveva preso tra le fauci, ma quando provò a mangiarlo, le carni erano dure e disgustose. Approfittando della sorpresa, il gladiatore è riuscito a fuggire.

Il bottino del Mimic. Le ricchezze e gli oggetti delle precedenti vittime sono state ammassate in un cumulo, per attirare altre incaute prede. Il bottino del Mimic è composto da 13 M.R., 11 M.A., 6 M.O., 4 M.P., una *pergamena di protezione dai Non Morti*, una spada, una mazza ferrata leggera, un tridente, un paio di manette e un sacchetto di pelle pieno di triboli.



h. Sentinelle della Cabala di Gylgarid

In ogni punto contrassegnato con la lettera "h" staziona un corpo di guardia formato da **2 Cultisti di Gylgarid** (*Cultisti*, MM 345) armati con lance e pugnali. Come gli altri membri del culto, anche le sentinelle indossano delle semi-maschere cornute e indossano delle palandrane rituali nere insozzate di sangue secco, trattenute in vita da una corda a mo' di cintura. Ogni Cultista possiede d20 Denarii di Rame e d10 Asterii d'Argento.

³⁰ L'equivalente di un paio di razioni normali.

Sono malvagi e folli e non tradiscono i loro confratelli a meno di una intimidazione molto efficace [Intimidire (Forza o Carisma), CD 16]³¹.

i. Tempio di Gylgarid

In questo ipogeo il Gran Sacerdote del Culto di Gylgarid officia i propri riti blasfemi, accompagnato dai canti dei suoi folli seguaci.

A causa dei canti e dei pianti dei prigionieri, non è possibile essere colti di sorpresa. Quando gli avventurieri si avvicinano al tempio da ovest o da sud, leggete (o parafrasate) le seguenti note narrative.

Un canto monotono di parecchie voci maschili e femminili, accompagnato dal tintinnare di cembali, diventa sempre più forte. Il pianto sommesso di diverse persone si sovrappone di tanto in tanto alle sinistre litanie.

Il locale, dal basso soffitto a volta, è saturo dell'afrore dell'incenso, che non riesce a mascherare il tanfo della paura e del sangue. Una decina di folli adoratori di Gylgarid, con indosso palandrane nere e mezze maschere cornute, circondano un orripilante altare addossato alla parete settentrionale e rialzato rispetto al livello del terreno da una pedana di pietra. Tra l'altare e il circolo di cultisti sono ammucchiati sul pavimento tre prigionieri (due donne e un uomo). Stretti l'uno all'altra, i poveretti indossano abiti laceri, sporchi di terra, sangue rappreso e fuliggine. I loro pianti non sembrano disturbare le invocazioni dei cultisti, che rivolgono la loro attenzione alla figura vestita di rosso davanti all'ara. Costui indossa una fascia d'oro che trattiene i lunghi capelli neri e un pesante simbolo d'oro di corna al petto. I suoi occhi sono spiritati mentre recita delle invocazioni in una lingua gutturale e aliena. Sospeso da sottili catene, sopra l'altare, brilla una maschera d'oro di un toro dall'espressione maligna, le cui lunghe corna d'onice sono tempestate di pietre preziose. Ai lati dell'altare si trovano due guerrieri a petto nudo, protetti con delle bandoliere di cuoio e bronzo. I due energumeni indossano oscure maschere ricavate con la pelle rinsecchita di tori con tanto di corna.

Sono presenti **10 Cultisti di Gylgarid** (*Cultisti*, MM 345) e **2 Guerrieri del Culto di Gylgarid** (*Banditi*, MM 343) guidati dal **Gran Sacerdote di Gylgarid** (*Cultista Fanatico*, MM 346) con la veste rossa. I prigionieri sono dei popolani rapiti dalle campagne attorno alla Città di Thyatis e pronti per il sacrificio.

I Cultisti di Gylgarid sono armati con dei semplici pugnali e non indossano nessuna armatura (CA 11), mentre i due guerrieri brandiscono delle minacciosi asce bipenni, ma a causa dei loro copricapo (spaventosi ma poco pratici in battaglia)

soffrono un malus -1 ai tiri per colpire (+2 anziché il normale +3 dei Banditi).

Il Gran Sacerdote di Gylgarid. Il capo della cellula di questo culto blasfemo è Calbulo, un ricco mercante di spezie. Indossa un medaglione d'oro con il simbolo delle corna di Gylgarid (100 M.O.) e una fascia sulla fronte (50 M.O.). Se costretto al combattimento, utilizza il pugnale rituale con il manico in corno filigranato d'oro e la lama di rame battuto (25 M.O.). In caso le cose si mettessero male beve la *pozione di invisibilità* che conserva nella cintura, per tentare di fuggire.

L'Altare di Gylgarid. L'altare è stato costruito con mattoni tenuti insieme da una calcina in cui sono state miscelate ossa triturate e sangue dei sacrifici umani. Il manufatto puzza di morte e se viene distrutto, tutti i PG di Allineamento Morale Buono guadagnano immediatamente 100 P.E.

La Maschera di Gylgarid. La maschera d'oro sospesa sopra l'altare è stata realizzata per una testa due volte più grande di quella di un uomo, rune in Lingua Abissale sono state incise lungo il bordo interno. Si tratta chiaramente di un manufatto di natura malvagia, ma molto prezioso (1.000 M.O.). Se vengono tolte le pietre preziose (diaspri cremisi, pietre sole e malachiti), queste valgono complessivamente 500 M.O. Chi provasse a indossare la maschera, si accorgerebbe che essa si adatta in forma e dimensioni per calzare perfettamente sul volto. La maschera lancia sul suo possessore un incantesimo di *Metamorfosi*, tramutandolo in un **Minotauro** (MM 227) assetato di sangue. La trasformazione dura, finché la maschera viene strappata via. Un PG può spendere un'azione per effettuare una **Prova di Forza contrapposta** a quella del Minotauro (FOR 18 +4) che può usare la sua reazione per colpire con Vantaggio.

I prigionieri. Le due donne e l'uomo (*Popolani*, MM 349) sono stati catturati una settimana fa dai Cultisti e tenuti prigionieri in una gabbia nell'area "I". Se interrogati, i sopravvissuti raccontano di essere stati bendati e portati in una vasta sala sotterranea, dove sono stati rinchiusi in grandi celle ricavate nella roccia. Insieme a loro c'erano almeno altri dieci o dodici prigionieri. Se viene loro chiesto di Cordio³², raccontano che l'uomo vestito di rosso lo interrogava piuttosto spesso, senza successo. Il gladiatore non era tenuto insieme agli altri carcerati, ma in un'area delle catacombe differente, che però non conoscono.

I. Recinti dei prigionieri

Questa sala viene sfruttata dai seguaci del Culto di Gylgarid per tenere prigioniere le vittime dei sacrifici. Lungo la parete est sono stati allargati dei loculi pre-esistenti, per ricavarne tre recinti dotati

³¹ Si applica Svantaggio alle prove di Intimidire effettuate nei confronti dei Cultisti di Gylgarid.

³² I prigionieri non hanno mai sentito fare il nome di Cordio. Ne parlano, se i PG lo descrivono come un uomo robusto, dalla pelle nera tatuata.

di sbarre di ferro e chiusi con catene e lucchetti [Destrezza (Arnesi da Scasso), CD 13, oppure Forza (Atletica), CD 16]. Complessivamente dentro i recinti ci sono 13 Prigionieri (Popolani, MM 349), di cui cinque abbastanza in forze da brandire delle armi.

Se viene lanciato l'allarme, i Cultisti di Gylgarid dell'area "h" più vicina accorrono in soccorso dei loro compari.

A custodia dei prigionieri c'è un **Guerriero del Culto di Gylgarid** (Bandito, MM 343) e un paio di **Cultisti di Gylgarid** (Cultisti, MM 345). Il guerriero non indossa la maschera rituale ricavata dalla pelle di toro, ma non è mai lontano dall'ascia bipenne. Lungo la parete sud ci sono alcuni tavoli e degli sgabelli, una rastrelliera con 4 lance, 3 spade corte e una frusta e un camino dove vengono cucinati i pasti per i prigionieri (un pentolone sozzo sobbolle sopra alle braci e contiene una zuppa verdastra di legumi e cereali in cui sono stati aggiunti pezzi di carne umana ... una mano, dei bulbi oculari, ecc.).

m. Camera di ingresso ai quartieri del Culto

Da questa camera si origina il passaggio che conduce all'esterno, dentro un magazzino di proprietà di Calbulo, il Gran Sacerdote del Culto.

In questa sala i componenti della setta di cambiano d'abito. Infatti, lungo la parete, si trovano dei pioli dove sono appese le vesti normali e le palandrane del culto. In un angolo si trova un baule di grosse dimensioni chiuso a chiave³³.

Nella stanza si trovano il **Nano Urtuk**³⁴ (Malvivente, MM 348), un feroce mercenario sul libro paga di Calbulo, e la sua **Pantera** ammaestrata (MM 330).

Il Nano indossa un giustacuore di cuoio bollito e rinforzato con rivetti di metallo; alla mano destra porta un guanto d'arme di pelle con nocche affilate d'acciaio e sulla schiena ha assicurata un'ascia da battaglia +1 di fattura nanica.

Se i PG sono camuffati da cultisti, Urtuk li considera alleati e non fa loro caso, a meno di comportanti sospetti. Il Nano sa dove si trova prigioniero Cordio, ma domande sul gladiatore lo insospettiscono [Carisma (Inganno), CD 16]. Il mercenario possiede una sacca di pelle con dentro 30 M.O. e 4 M.P. Il suo equipaggiamento comprende anche un pacchetto di cartapeccora con dentro 7 pizzichi di *polvere prosciugante* e le chiavi per aprire i lucchetti delle catene che tengono prigioniero Cordio (vedi area q).

Il baule del tesoro. Il cofano contiene i preziosi che la Cabala di Gylgarid ha strappato nel corso degli anni alle vittime dei sacrifici e che non sono stati requisiti da Calbulo. Complessivamente,

all'interno del baule si trovano 2.400 M.R., 5.000 M.A., 230 M.O., una sacca di pelle con dentro 5 tormaline verdi (25 M.O. cad.) e una cassetta di legno piena di bambagia che protegge 4 *pozioni di guarigione*.

n. Guardie dannate

In ognuna di queste locazioni, il folle alchimista hattiano Wallenbach ha posto un **Dannato di Pietra** (Stone Cursed, MToF 240) che attacca con furia omicida chiunque veda. I due Dannati di Pietra furono tramutati in statue dal Basilisco ucciso da Wallenbach (vedi area o): entrambi erano dei *Magi imperiali* e nei crani di ossidiana all'interno dei loro corpi di pietra sono custoditi dei *Sussurri Arcani*³⁵.

o. Laboratorio abbandonato di Wallenbach

Il famigerato alchimista e negromante hattiano Friederich von Wallenbach visse nella Città di Thyatis per molti anni, prima di essere scoperto dalle autorità e costretto a fuggire. Nelle catacombe aveva creato un laboratorio di studio, dove aveva approfondito l'analisi della metamorfosi tra la carne e la pietra, approfittando della presenza di numerosi Basilischi che a quell'epoca infestavano l'area.

Quando i PG entrano per la prima volta in quest'area, leggete ai giocatori le seguenti note narrative.

Questo vasto salone sotterraneo è stato devastato da un incendio molti anni fa. Il fetore del fumo è ancora presente nell'aria ma non è riuscito a disperdere la puzza di rancide sostanze alchemiche che impestano l'aria. Alcuni banchi di pietra anneriti testimoniano la presenza, in passato, di una sorta di laboratorio. Sulle pareti sono appese delle pelli carbonizzate di bestie rettiliformi: nonostante il pessimo stato di conservazione, si può ancora intuire la forma lucertoloide e le otto zampe. Complessivamente, si contano almeno cinque pelli di queste creature. Una massiccia libreria ricavata direttamente nella parete, occupa gran parte del muro occidentale.

Le pelli appartengono ai Basilischi cacciati e uccisi da Wallenbach. Possono essere riconosciute da un personaggio che dichiara di studiare i decrepiti trofei [Intelligenza (Natura), CD 14]. Se il laboratorio viene perquisito, i PG trovano un vecchio tubo d'avorio (10 M.O.), rotolato in una crepa del pavimento, che contiene una *pergamena di Carne in Pietra* e una *pergamena di Pelle di Pietra*.

La libreria. La grande libreria di pietra conteneva le attrezzature e gli appunti di Wallenbach. Un PG che esamina la libreria, può trovare un vecchio giornale rilegato in pelle, annerito ma ancora integro a causa delle protezioni alchemiche che gli erano state applicate. Si tratta

³³ La chiave è appesa a un cordino di pelle attorno al collo di Urtuk.

³⁴ Rispetto alle statistiche del Malvivente nel Monster Manual, Urtuk effettua due attacchi in mischia per round: uno con il pugno corazzato +4 (1d4+2) e uno con l'ascia da battaglia +5 (1d8+3).

³⁵ Per i dettagli sui *Sussurri Arcani*, consulta il box "Cryptic Whispers" a pag. 240 del *Mordenkainen's Tome of Foes*.

del giornale di Wallenbach, scritto in thyatiano. Molte parti si sono rovinate, ma una serie di passaggi testimoniano che il negromante aveva scoperto la procedura per creare dei *Dannati di Pietra*, vittime della pietrificazione opportunamente rianimati per fungere da guardie e schiavi. La scrittura di Wallenbach è piuttosto oscura e usa termini molto antichi. Chi riesce a comprendere appieno il pensiero dell'alchimista ha [Intelligenza (Arcano), CD 18], scopre anche che il negromante aveva già creato due *Dannati di Pietra* a partire da una coppia di *Magi* imperiali. Nel petto di ciascuno di essi è nascosto un piccolo teschio d'ossidiana che contiene le loro memorie.

p. Gas esplosivo

Il pavimento di questa camera si è crepato a causa dei naturali movimenti del terreno, facendo filtrare dalle viscere della terra del gas esplosivo.

La stanza doveva fungere da sacrario o, forse, luogo di incontro per i sacerdoti. Le pareti sono affrescate con dipinti decrepiti, che raffigurano processioni religiose, riti di purificazione e di sepoltura. L'intonaco è caduto in varie zone e, in generale, i colori sono spenti e polverosi. Il pavimento di pietra è attraversato da una ragnatela di fratture, le più grandi delle quali sono larghe un dito. Per terra giacciono gli scheletri di tre uomini, coperti di polvere e ragnatele. In varie zone ci sono segni di fuliggine, come se si fosse sviluppato un incendio localizzato.

Un personaggio attento [Saggezza (Percezione), CD 13] nota che gli scheletri sono stati investiti da una sorta di esplosione (le ossa sono spezzate, annerite, ecc.). Un Nano o un PG con un background da minatore o simile, avverte nell'aria un flebile odore mefitico che proviene dalle crepe sul pavimento e con una **prova su Intelligenza (CD 8)** può riconoscere la presenza di gas infiammabile ed esplosivo.

Grisù. Il gas è incolore ed essendo più pesante dell'aria galleggia a circa mezzo metro di altezza dal pavimento.

Chi entra nella stanza con una fiamma libera (una lanterna o una torcia) rischia di provocare un'esplosione, a causa della concentrazione del gas. Ogni round, la probabilità di reazione è del 40% che sale all'80% se chi porta la fonte di luce si china per esaminare i corpi. In caso di esplosione, tutti coloro che si trovano in un raggio di 3 metri dal punto di innesco subiscono 4d8 danni. Chi si trova oltre tale area, ma comunque dentro la stanza, subisce 2d8 danni. Tutti i PG coinvolti nello scoppio hanno diritto a un **TS su Destrezza (CD 14)** per dimezzare i danni subiti. Una volta verificato lo scoppio, la stanza è sicura per 24 ore: il tempo impiegato dal gas per raggiungere una nuova concentrazione pericolosa.

Scheletri dei Sacerdoti. Complessivamente sul terreno ci sono 3 scheletri, appartenenti a dei Sacerdoti di Vanya che esploravano le catacombe in cerca di reliquie e tesori per il proprio tempio.

L'esplosione che li ha uccisi ha rovinato irrimediabilmente l'equipaggiamento che portavano.

Tra le ossa di uno di essi è ancora recuperabile un simbolo sacro in argento (25 M.O.), che raffigura una lancia con sopra due spade incrociate; mentre sui resti calcinati di un altro scheletro si trova una fiasca di metallo con dentro 2 dosi di *pozione di resistenza all'acido*.

q. Prigione di Cordio

In questa stanza spoglia e dal pavimento coperto di paglia marcita viene tenuto prigioniero Cordio, il gladiatore Magen di Galenites.

Il **Magen** (vedi *Nuovi Mostri*) è al centro della stanza con il volto rivolto verso la parete est. Delle catene di ferro alle pareti e al soffitto lo bloccano con le braccia e le gambe divaricate. Quando i PG entrano nella stanza, Cordio solleva la testa e rimane zitto. Scassinare i lucchetti che tengono prigioniero il gladiatore non è semplice [Destrezza (Arnesi da Scasso), CD 15], a meno che non si possiedano le chiavi che conserva il Nano mercenario Urtuk (vedi area m).

Al centro di questa camera, dal pavimento coperto da uno strato di paglia ammuffita, si trova incatenato mani e piedi un uomo dal fisico possente e dalla pelle nera come il carbone. Indossa solo un *subligalicum*³⁶ di stoffa e cuoio. Il prigioniero vi dà la schiena, ma anche da questa distanza potete vedere che ogni centimetro della sua pelle è coperta da un intricato tatuaggio che raffigura un insieme di linee, curve e punti in un apparente caos ordinato.

A differenza dei normali Magen Demos, Cordio è dotato di un'Intelligenza e di un Carisma superiori (rispettivamente 13 e 12). Nonostante questo, il gladiatore non è espansivo e non mostra particolare entusiasmo alla prospettiva di essere liberato. Il suo solo scopo è quello di raggiungere Subu Rabra, a cui Cordio si riferisce con il termine "*Il mio padrone*", creando un possibile fraintendimento nei PG che potrebbero pensare a Galenites.

Trattare con Cordio. Il Magen tende a esprimersi a monosillabi. Chiede ai PG chi essi siano e se lo aiuteranno a tornare dal "*suo padrone*". Se gli viene domandato perché è fuggito, dirà semplicemente che "*è stato il mio padrone a ordinarlo*". Una volta liberato, Cordio segue i PG e li aiuta nell'affrontare i combattimenti e gli ostacoli.

³⁶ Il *subligalicum* è un semplice perizoma avvolto intorno alle cosce e allacciato alla vita che scende fino a metà coscia, come una sorta di pantaloncino. È un indumento piuttosto comune tra i gladiatori di Thyatis.

Un personaggio particolarmente attento e intuitivo [**Saggezza (Percezione), CD 10**] si accorge che Cordio non respira, che le sue ferite non sanguinano e che, nonostante il periodo di prigionia, il suo fisico non sembra averne risentito particolarmente.

r. Rifugio dei fuorilegge

Un trio di **Fuorilegge** (*Banditi*, MM 343) ha trovato per caso l'ingresso alla catacombe e ha eletto questa caverna a proprio rifugio, per evitare i *Milites* della Coorte urbana.

Al centro della caverna brucia un fuoco di carbone e di sterco animale, sopra cui sobbolle una pignatta. Addossati alle pareti si trovano tre giacigli di foglie secche, mentre a dei rozzi chiodi sono stati appesi dei mantelli sdruciti e alcune bisacce.

I tre fuorilegge sono ex schiavi, fuggiti dal loro crudele proprietario, un possidente thyatiano proprietario di una grossa fattoria a circa 10 miglia dalle mura della capitale. Il trio³⁷ è composto da **Kamea** (NB), una donna Makai catturata dai pirati di Ierendi e venduta a Thyatis; **Travis** (N), un ragazzo originario di Ondamarina nel Norwold e **Iliryen** (CB) un guerriero mezzelfo wendariano.

I fuggitivi si sono finora nascosti e nutriti di quello che la natura offriva loro. L'uscita delle catacombe che utilizzano si trova a meno di un'ora dalle mura della capitale Thyatis, dove si trovano alcuni orti e diverse locande e taverne che forniscono riparo ai viaggiatori. Il capo del trio è Iliryen, che ha servito come ausiliario nell'esercito di Thyatis, prima di essere ingiustamente accusato di omicidio da un ufficiale geloso della sua abilità.

Trattare con i fuorilegge. I tre fuggitivi non sono automaticamente ostili, anche se mettono mano alle armi non appena si accorgono della presenza di intrusi. Se tra i PG ci sono dei thyatiani, a tutte le prove basate sulla discussione si applica uno Svantaggio. Iliryen teme che i PG possano essere dei cacciatori di taglie messi alle loro costole dal vendicativo Massenzius, il loro ex padrone. È lasciata alla discrezione del DM stabilire quello che il Mezzelfo e i suoi tre compagni conoscono delle catacombe.

L'accampamento. Il rifugio dei tre fuggiaschi è piuttosto spartano. Nelle loro scorrerie hanno raccolto cibo sufficiente per una persona per 6 giorni, un paio di spade corte trafugate durante la fuga e un arco corto con una faretra piena di frecce. Tutti e tre possiedono dei pugnali.

s. Grotta dei ragni

³⁷ Kamea è scura di pelle con folti capelli ricci e un tatuaggio azzurro a forma di onda sulla fronte. Indossa pratiche vesti da viaggio e un paio di spallacci rimediati chissà dove. Travis è massiccio e tarchiato con corti capelli colore del grano e intensi occhi azzurri. Iliryen ha capelli e barba colore argento e occhi scuri, una cicatrice provocata da una lama gli corre longitudinalmente sul lato destro del viso dalla fronte fino al mento.

Il tunnel che porta a questa grotta digrada rapidamente e le pareti, il soffitto e il pavimento sono coperti da ampie porzioni di ragnatele polverose. Il cammino è insidioso e il primo della fila deve prestare molta attenzione per non scivolare e non rischiare di finire a capofitto nella grotta [**Forza (Atletica), CD 12**].

Il pavimento della grotta è 2 metri circa sotto il livello del cunicolo di ingresso e, complessivamente, la caverna è alta 4,5 metri. L'intero volume è occupato da una fitta stratificazione di ragnatele, che impediscono di osservare con chiarezza il contenuto e l'estensione della grotta. È comunque facile accorgersi che numerosi ragni di diverse dimensioni strisciano sulle tele. Gli esemplari più grandi hanno le dimensioni di una noce.

La grotta è infestata da **4 Sciami di Ragni** (*Sciami di Insetti*, MM 335), che reagiscono aggressivamente a qualsiasi tentativo di intrusione. Dare fuoco alle ragnatele, elimina immediatamente uno sciame, ma infligge 4d4 danni a chiunque si trovi nella caverna o nel cunicolo adiacente, senza possibilità di TS per dimezzare i danni.

Una volta liberata la caverna dalla minaccia degli aracnidi, è possibile vedere sul fondo i resti di antichi pasti: carcasse rinsecchite di topi e uccelli, le ossa di un paio di vittime umane, mescolate ai carapaci e agli escrementi depositati dai ragni nel corso di anni. Se un PG ha lo stomaco di cercare tra i rifiuti³⁸ può trovare il seguente bottino: 2.300 M.R., 900 M.A., 50 M.O., un *giavellotto del fulmine* con l'asta di legno pregiato e la punta in rame, forgiata come una saetta, un astuccio porta quadrelli in pelle con intarsi in avorio e corallo del valore di 75 M.O.

Fuori dalle catacombe: finale

Se i PG hanno successo, riusciranno a liberare Cordio e a portarlo fuori dalle catacombe. Annia Valeria, intanto, ha condotto delle ricerche e ha scoperto quale era lo scopo del suo confratello, Subu Rabra. Nel momento in cui gli avventurieri scioglieranno le catene del Magen, la Vestale di Mitra avrà scoperto la reale identità e l'importanza di Cordio per fare luce sulla sparizione della *V Legio Manticorae*. Quando i PG emergeranno dalle tenebre dei cunicoli sotterranei, ad attenderli ci sarà Annia Valeria in compagnia di alcune guardie e sacerdoti.

Finalmente emergete in superficie. Il cielo è coperto e il tramonto è alle porte. Un rumore soffocato vi avverte che non siete soli. Dalle ombre un gruppo di individui incappucciati si staglia alla luce sempre più incerta e fioca. Una figura esile, avvolta in una tunica bianca e da un pallio di lana dello stesso colore, che le nasconde il viso, si stacca dal gruppo e accenna un inchino. "*Dunque Subu Rabra aveva*

³⁸ A discrezione del DM, un PG impegnato in tale ripugnante attività può correre il rischio di contrarre la *Febbre di Gallina* (vedi DMG 256-257).

ragione”, sussurra. Scostando il cappuccio, la donna si rivela: Annia Valeria, Vestale di Mitra: “Il tuo padrone è morto, ora sono io che ti comando nel nome di Mitra”, dice con tono più fermo, rivolgendo lo sguardo verso Cordio. Il Gladiatore si inginocchia e china il capo: “Ai tuoi ordini, padrona!”.

Verosimilmente i PG vorranno delle spiegazioni che Annia Valeria sarà ben felice di condividere. Ovviamente, in base alle azioni della compagnia, gli avventurieri potrebbero già avere avuto un colloquio con la Vestale di Mitra. In ogni caso, se affermano che Cordio deve essere riportato al lanista Galenites, la sacerdotessa li contraddirà: *“Il lanista non è il vero padrone di Cordio e Cordio non è un essere umano, ma un Magen: un automa perfetto infuso della potenza divina di Mitra. Egli è l'unico legame esistente per scoprire un vecchio mistero insoluto e trovare le risposte che cerchiamo per fare luce sulla scomparsa della V Legio Manticorae ... ho una storia da raccontarvi: seguitemi”.*

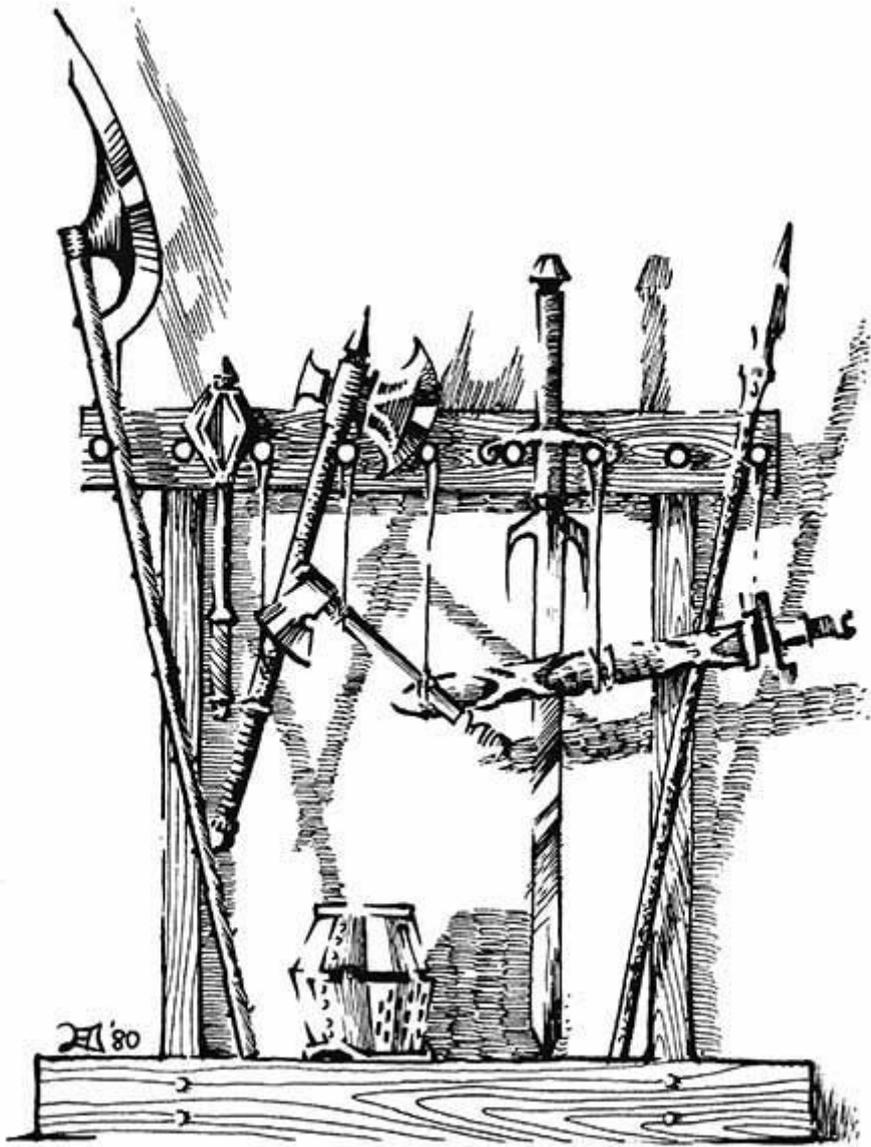
IL RACCONTO DI ANNIA VALERIA

Una volta al sicuro nella Sala delle Meditazioni del Mitreo di Thyatis (vedi area 6 del Tempio di Mitra), Annia Valeria racconterà ai PG la storia di Cordio, offrendo ai suoi ospiti vino annacquato in brocche di vetro colorato, grappoli d'uva di Machetos e cubetti di ananas provenienti dalle Isole delle Perle. Per l'occasione, la Vestale indossa una leggera tunica azzurra e un collare di acquamarina.

“Anni fa, ai tempi della colonizzazione delle Hinterland thyatiane, una legione imperiale di veterani scomparve senza lasciare traccia. La V Legio Manticorae aveva sconfitto in numerosi scontri le tribù di Thratiani più ostili e i Pitti di diversi clan avevano deposto le armi ai piedi del generale Aulo Gaio Demetrius, giurando fedeltà all'Aquila Imperiale. A quei tempi, Cordio faceva parte dei pretoriani che proteggevano il generale durante le battaglie. La Legio Manticorae era affidata alle cure dei sacerdoti di Mitra e un buon numero di essi accompagnava l'insegna della Manticora in battaglia. Mentre era di stanza a Castra Alexandras, un forte nella giungla, Demetrius ricevette l'ordine di condurre la propria legione a occidente, per indagare sull'improvvisa penuria d'acqua dal fiume a cui attingevano alcuni isolati insediamenti di coloni. Le colonne di legionari marciarono fuori dalla sicurezza del forte, seguendo le insegne della Manticora. Di loro non si seppe più nulla. Vennero inviate delle staffette per cercare di trovare

qualche segno, ma era come se la V Legio Manticorae fosse svanita nel nulla. La zona dove i soldati di Aulo Gaio Demetrius si erano diretti era un'area montagnosa, dove un lago riforniva di acqua gli insediamenti più profondi. Dopo la sparizione, gli attacchi dei Pitti del Clan del Teschio verso le colonie si fecero più frequenti e il governatore di Castra Alexandras rinunciò a ulteriori tentativi di penetrazione. Si ritenne che la legione venne attaccata e sterminata dai thratiani del Clan del Teschio, ma per il culto di Mitra si trattò di una vera e propria disfatta. Con l'esercito venne perduta anche la sacra insegna e, senza di essa, la divinità non ebbe più una legione collegata. Tutto questo fino al ritrovamento di Cordio. Il Magen fu creato dai sacerdoti e dalle vestali di Mitra per seguire la Legio Manticorae e si ipotizzò che fosse stato distrutto insieme al suo generale e al resto dell'esercito. Solo ora è tornato e abbiamo ragione di credere che Subu Rabra lo abbia riconosciuto mentre assisteva ai giochi o forse di sfuggita nella palestra di Galenites. Quando il lanista si rifiutò di rendere Cordio al mio confratello, questi tentò di prendere possesso del Magen e di farlo fuggire, ma l'improvviso intervento della Coorte urbana rovinò il rito. Subu Rabra non aveva confidato agli altri sacerdoti le ragioni del suo comportamento ... probabilmente voleva essere sicuro della veridicità della storia. In ogni caso, Cordio riuscì a sfuggire il destino della legione, ma per un qualche oscuro motivo la sua memoria ne fu devastata. Come se i miei fratelli e sorelle avessero previsto questa eventualità, essi tatuarono sulla pelle di Cordio dei segni ... che abbiamo interpretato per creare una mappa”. Con un gesto, Annia Valeria estrae una cartapeccora e la svolge davanti ai vostri occhi: con colori brillanti sono indicati i territori delle Hinterland thyatiane ed è evidenziato un lago, tra monti coperte di giungle, nel cuore della Davania settentrionale. “Prima di scomparire senza lasciare traccia, i preti di Mitra cercarono di indicare il tragitto da loro percorso per essere ritrovati. Per ritrovare le insegne della Manticora della Legione Perduta”. Gli occhi verdi della Vestale sembrano brillare di luce propria, mentre vi scruta: “Avete recuperato dagli abissi di Thyatis Cordio, ora vi chiedo: sareste disposti a viaggiare per scoprire il fato della Legione Perduta e per recuperare le sacre insegne del Leone dalla coda uncinata?”.

Così si conclude il Volume I della “Ricerca della Legio Manticorae”, che riprende con il secondo capitolo: “Il Viaggio della Legio Manticorae”.



APPENDICE I – NUOVI MOSTRI

MAGEN, DEMOS					
<i>Costrutto di taglia media, senza allineamento</i>					
Classe dell'Armatura 16 (Cotta di maglia)					
Punti Ferita 19 (3d8)					
Velocità 9 metri					
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	6 (-2)	1 (-5)
Tiri Salvezza Forza +2, Destrezza +2, Costituzione +2, Intelligenza +2, Saggezza +2, Carisma +2					
Immunità alle Condizioni Charme, Paura, Veleno, Paralisi, Pietrificazione, Fame e Sete.					
Sensi Percezione Passiva 8					
Linguaggi Comune					
Sfida 1/2 (100 PE)					
AZIONI					
Alabarda. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio, <i>Colpito</i> : 7 (1d10+2) danni taglienti.					

I Magen (*Gens Magica*) sono costrutti creati dai *Magi* thyatiani attraverso complesse procedure alchemiche, che richiedono tempo e denaro. Per creare un Magen è necessaria la presenza di un Mago di livello 12 o superiore. Alcuni Magen possiedono poteri speciali; i Magen Demos sono utilizzati come guardie, guerrieri ed esploratori.

Questi costrutti vengono modellati a partire da una gelatina alchemica prodotta dopo lunghi rituali. Alcuni *Magi* personalizzano il Magen in base alle proprie esigenze, fornendogli un colore della pelle particolare, delle sembianze bizzarre, ecc. Un Demos “naturale” appare come un uomo di altezza media, privo di peli e dalla pelle ambrata con occhi bianchi, privi di pupilla.

Spiriti alchemici. La costruzione di un Demos Magen richiede la produzione di una sostanza gelatinosa di origine alchemica, i cui ingredienti sono rari ed esotici.

Guardie e schiavi ideali. I Demos Magen sono privi di sentimenti, ma possono essere addestrati a mostrare determinate emozioni. Sono in grado di comunicare, parlando la lingua stabilita dal loro creatore, ma non possono condurre conversazioni complicate o che presuppongano concetti metafisici o astratti. Solitamente vengono utilizzati come servitori e guardie del corpo, sempre presenti e incorruttibili.



LUMACA GIGANTE

Bestia di taglia grande, senza allineamento

Classe dell'Armatura 12

Punti Ferita 85 (10d10+30)

Velocità 9 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	7 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	3 (-4)	2 (-4)

Immunità ai Danni Armi da impatto

Resistenza ai Danni Armi da taglio

Sensi Percezione Passiva 6

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Elastico. Gli avversari che feriscono la Lumaca Gigante non aggiungono mai il proprio modificatore di Forza ai danni inferti.

AZIONI

Lingua. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio, *Colpito:* 7 (1d12+1) danni perforanti.

Sputo Acido (Ricarica 6). *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 10/15 metri, un bersaglio, *Colpito:* 31 (9d6) danni da acido.



Le Lumache Gigante (conosciute anche con il termine “Limacce”) sono degli esemplari giganteschi dei comuni molluschi senza guscio. Possono raggiungere dimensioni variabili dai 6-8 metri fino a oltre 30 metri per gli individui più antichi. Questi mostri passano l’esistenza a strisciare nei cunicoli sotterranei umidi, nelle foreste e nelle giungle più profonde alla perenne ricerca di cibo.

Voraci. Un esemplare di Lumaca Gigante divora qualsiasi cosa grazie alle secrezioni acide della propria saliva, in grado di sciogliere anche la pietra. Davanti a una potenziale preda, la creatura viene colta da una sorta di frenesia che la porta ad aggredire fino alla soddisfazione dei propri appetiti.

Sputo Acido. L’arma più pericolosa di una Limaccia Gigante è lo sputo di un bolo di muco acido. Poiché la saliva corrosiva viene prodotta molto lentamente, la creatura tende a usare questa forma di attacco solo quando si trova in difficoltà (i.e. viene ridotta a metà dei propri PF).

RHAGODESSA

Bestia di taglia grande, senza allineamento

Classe dell'Armatura 14 (Naturale)

Punti Ferita 41 (5d10+15)

Velocità 12 metri, Arrampicarsi 12 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Sensi Percezione Passiva 8

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Arrampicata del Ragno. La Rhagodessa può scalare superfici difficili, comprese pareti verticali e soffitti, senza necessità di effettuare prove di abilità.

Mimetismo. Se rimangono immobili, le Rhagodesse acquistano l'abilità di Furtività (+5) e possono cogliere di sorpresa le prede.

AZIONI

Multi Attacco. La Rhagodessa attacca due volte in un round: una volta con le chele e una volta con il morso

Attacco in Mischia – Morso. +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m; un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4+5) danni da penetrazione.

Attacco in Mischia – Chele. +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m; un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4+1) danni taglienti e il bersaglio è in lotta (*grappled*). La creatura bersaglio subisce i danni da morso automaticamente dal round successivo e al suo turno può compiere solo azioni per liberarsi. La Rhagodessa può bloccare con entrambe le chele solo una creatura di taglia media o più piccola.



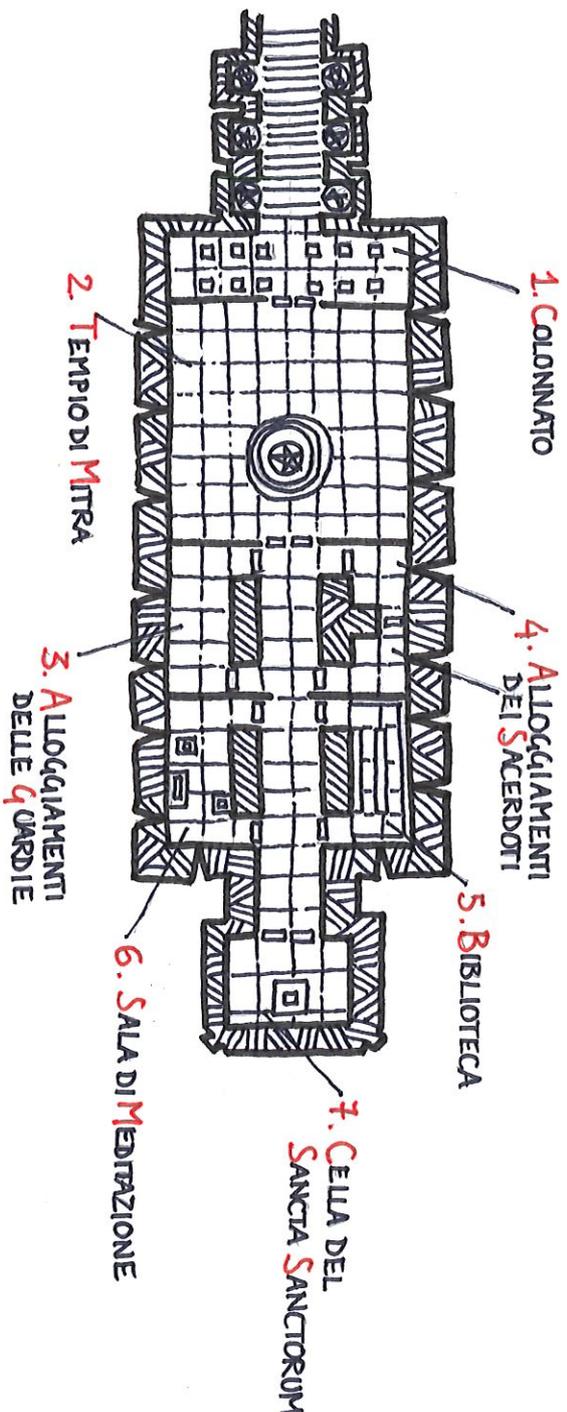
La Rhagodessa è un predatore che somiglia a un incrocio fra un ragno e uno scorpione, pur non essendo un aracnide. Da adulta, una Rhagodessa raggiunge le dimensioni di un pony, ma sono noti esemplari più grandi che vivono nel sottosuolo e nelle profondità delle foreste più antiche. Questi animali sono coperti da una fitta peluria, simile a quella delle tarantole, che assume colori smorti: marrone, nero e grigio. Molte Rhagodesse sono caratterizzate da pellicce maculate che le rendono difficili da individuare. Gli individui che vivono sottoterra spesso hanno la pelle scura, nera e lucida, priva di peluria.

Praticamente diffuse dappertutto, queste creature cacciatrici non sono in grado di tessere tele e vanno a caccia in solitario e in piccoli gruppi, dove ogni esemplare caccia per suo conto. Se affamate, le Rhagodesse possono spingersi ad attaccare anche creature più grandi di loro.

Aggressive e Feroci. Una Rhagodessa attacca furiosamente qualsiasi cosa consideri una preda (praticamente ogni cosa che si muova davanti ai suoi occhi). Una volta iniziato un combattimento, una Rhagodessa combatte fino alla morte.

Genitori protettivi. A dispetto dell'aggressività mostrata durante la caccia, le Rhagodesse curano

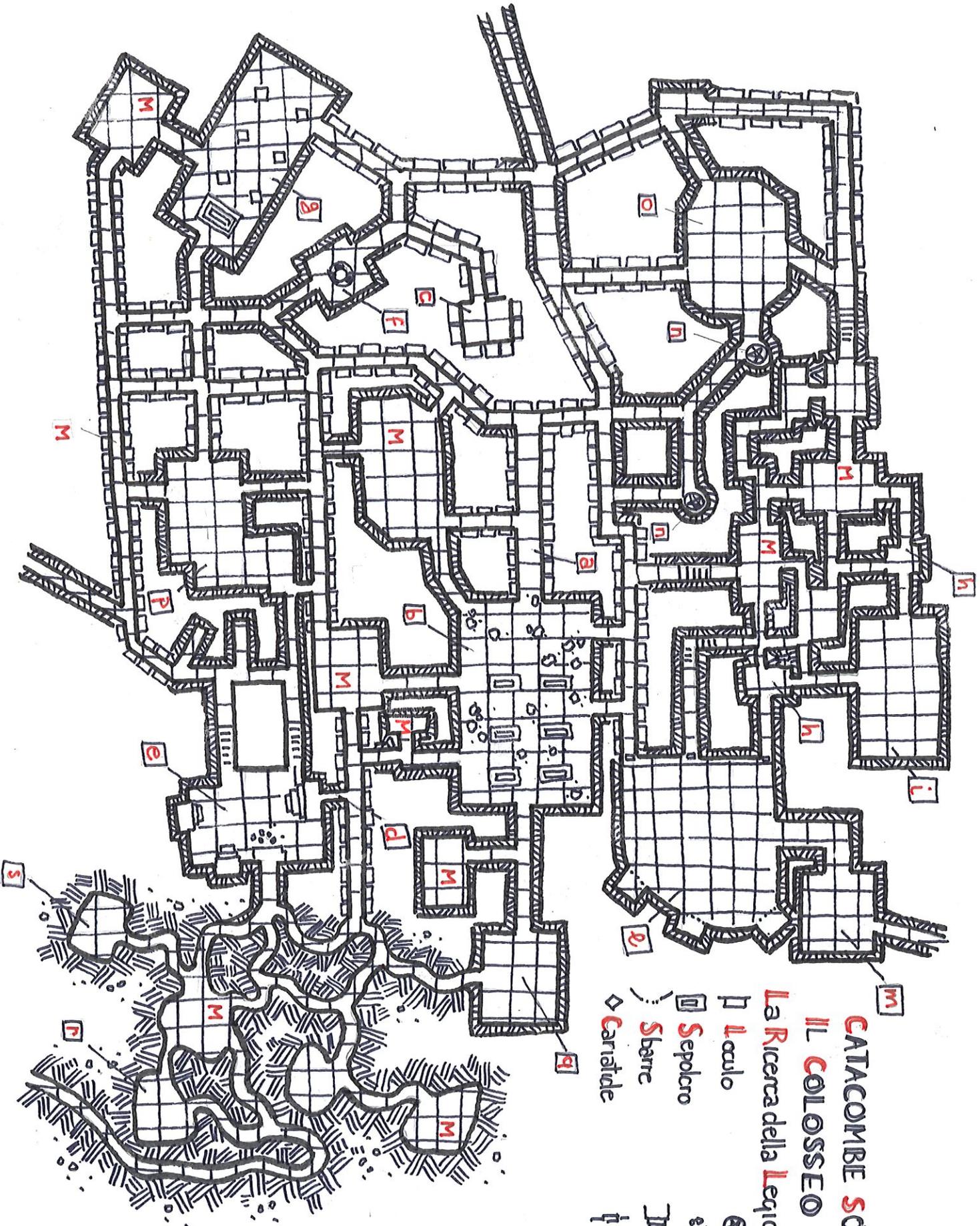
con molta delicatezza le uova che depongono una volta l'anno e che nascondono in caverne e anfratti dove preparano la propria tana. Una coppia di Rhagodesse rimane insieme fino alla schiusa delle uova e protegge i piccoli fino al raggiungimento della loro maturità. Solo a questo punto, le giovani Rhagodesse abbandonano il nido e la coppia di adulti si scioglie fino alla successiva stagione degli accoppiamenti. Un uovo di Rhagodessa (grande quanto un uovo di struzzo con il guscio morbido e bianco con pigmenti neri e oro) schiude in 2-4 settimane dalla deposizione e può essere venduto nei mercati delle grandi città a 50 M.O.



MITHRAEUM DI THYATIS

La Ricerca della Legio Manticorae Vol. I

- ⊗ Sfringe
- |||| Scalinata
- Colonna
- ⊙ Pedana
- † Porta
- L Libreria
- ▣ Seggio
- ▣ Cella della Divinità
- ▣ Vasca



CATACOMBE SOTTO

IL COLOSSEO DI THYATIS

La Ricerca della Legio **Mantifcorae** Vol. I

- ⊞ Statua
- ⊞ Macerie
- ⊞ Altare
- ⊞ Porta di Pietra
- ⊞ L'oculo
- ⊞ Sepolcro
- ⊞ Sbarre
- ⊞ Carratale