

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

Gli Schiavisti di Thin-gala
di Keven Simmons



Copertina: Lothar Dieterich
Illustrazioni: Jason Glover
Mappe: Keven Simmons
Traduzione: Chimerae Hobby Group
Grafica: Chimerae Hobby Group

Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

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

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

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

© 2023 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX9 - 1ª Edizione - Marzo 2023

INDICE

Introduzione	4
Ambientazione	4
Parte I: Assalto a Baia Glen	5
Parte II: Veleggiando oltre l'orizzonte	9
Parte III: L'isola	11
Nuovi mostri	17
Nuove armi	17
Nuovi oggetti magici	17
Nuovi incantesimi	17

Mappe

Mappa di Baia Glen	18
Mappa dell'isola di Thin-gala	19
Mappa del tempio di Maeldain	20

Abbreviazioni

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

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

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

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

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

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

Il fascino della sfida

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

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

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

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

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

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

Avviso per i giocatori

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

Note per il master

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

AMBIENTAZIONE

Storia

Il Ducato di LaGrange, nel regno di Tanaska, ha un problema. Negli ultimi mesi, alcune delle sue città costiere hanno subito delle razzie di pirati schiavisti. Hanno saccheggiato i centri abitati e catturato la maggior parte degli uomini abili, portandoli via in catene sulle loro navi. Ad oggi, ci sono state quattro di queste incursioni, a distanza di circa tre settimane una dall’altra, e oltre 100 persone sono state fatte prigioniere. Gli insediamenti lungo la costa hanno fatto una petizione al Duca per chiedere aiuto, ma Reginald LaGrange, che non è propriamente famoso per la sua compassione, si è rifiutato di intervenire, prendendo come pretesto il fatto che senza una forza navale appropriata, non può fare nulla. Una richiesta di soccorso è stata inviata anche al re, il quale si è limitato a rispondere che la cosa è una “facenda interna” al Ducato e spetta a LaGrange occuparsene.

Senza poter contare su nessun tipo di assistenza, le numerose cittadine sulla costa di LaGrange vivono ormai nel terrore e sorvegliano costantemente il mare, con gli abitanti pronti a darsi alla fuga al minimo segno di pericolo. Nessuno dei villaggi è abbastanza ricco da potersi permettere la protezione di un gruppo di mercenari e gli insediamenti sono troppo lontani tra loro per riuscire a organizzare una difesa comune. Alcuni dei residenti sono già emigrati altrove, ma la maggior parte è decisa a resistere, essendo troppo risoluta per abbandonare le proprie case senza combattere oppure semplicemente perché non ha nessun altro posto dove andare.

Per il master

I pirati schiavisti lavorano per Thin-gala, un gran sacerdote di Mealdain (la dea legale malvagia del dolore e della crudeltà), che sta costruendo un enorme tempio alla sua divinità su una lontana isola tra il regno di Tanaska e il continente di Crocroom. Il chierico è stato esiliato dalla sua patria su Crocroom per gli atti immorali che ha commesso in nome della dea che venera. Negli anni successivi alla proscrizione, ha viaggiato molto e ha radunato un manipolo di seguaci. Quando il numero di questi chierici ha reso difficile continuare a spostarsi, il prete ha pensato di fondare un nuovo tempio della dea del dolore. Tuttavia, si è reso conto che farlo in un’area civilizzata avrebbe avuto come probabile risultato un’altra condanna all’esilio, per cui ha

iniziato a cercare un luogo solitario e remoto. Mentre navigava verso Tanaska con l'intenzione di esplorarla alla ricerca di un posto adatto ai suoi scopi, una tempesta improvvisa ha fatto naufragare la sua nave su una piccola isola non lontana dalle coste del regno. La zona sembrava deserta e Thin-gala si è convinto che la burrasca e il naufragio fossero segni inviati da Maeldain perché il nuovo tempio venisse eretto proprio in quel punto. Mentre la ciurma lavorava per riparare la nave danneggiata, il gran sacerdote e i suoi accoliti esplorarono in giro con entusiasmo crescente. Durante una delle spedizioni, incontrarono un gruppo di orchi acquatici che vivevano sulle barriere coralline intorno all'isola. Dopo qualche momento iniziale di tensione, Thin-gala e Brushnick, il capo degli orchi, negoziarono un trattato di pace favorevole per entrambi. Gli orchi accettarono di non molestare il chierico e i suoi seguaci, e in cambio l'uomo concesse agli umanoidi di partecipare alle scorribande contro le navi mercantili, che aveva intenzione di intraprendere a breve.

Negli anni successivi al suo arrivo sull'isola, Thin-gala ha accumulato lentamente una discreta ricchezza assaltando le imbarcazioni con l'aiuto dei suoi alleati. Molti dei marinai e dei passeggeri dei vascelli aggrediti sono stati uccisi e divorati dagli orchi, anche se una minoranza ha accettato di convertirsi al culto di Maeldain. Il gran sacerdote ha anche inviato alcuni dei suoi adepti più fedeli a Tanaska e a Crocroom, per reclutare dei nuovi seguaci. Quelli che decidevano di unirsi alla setta venivano informati del posto e del giorno in cui incontrarsi con una delle navi delle quali si erano impadroniti gli emissari del gran sacerdote. In questo modo, i devoti della dea del dolore aumentarono costantemente, tanto da consentire il passaggio alla fase successiva del piano, cioè la costruzione del tempio.

Invece di impiegare i suoi fedelissimi, il gran sacerdote decise di ricorrere a degli schiavi per costruire il santuario a Maeldain. Diede quindi inizio a una serie di incursioni per la cattura di prigionieri lungo le coste di Tanaska e Crocroom, stando ben attento a colpire una vasta area per minimizzare il rischio di un eventuale contrattacco. Per molti regni, infatti, subire un paio di scorrerie all'anno non è sufficiente a giustificare l'avvio di una campagna militare per fermare i razziatori. Dopo circa due anni di scorribande, la forza lavoro di Thin-gala ha raggiunto quasi i 500 uomini.

La costruzione del tempio procedeva bene, anche grazie alla manodopera disponibile, e l'edificio avrebbe potuto essere completato nel giro di due anni, se non fosse stato per un problema accaduto di recente. Alcuni mesi fa, una malattia si è diffusa tra i prigionieri e più della metà dei lavoratori sono morti, rallentando considerevolmente la tabella di marcia. Thin-gala ha deciso di procurarsi alla svelta un gran numero di schiavi per rimpiazzare le perdite, e ha cercato il modo per farlo il più in fretta possibile. I suoi agenti a Tanaska hanno individuato nel Ducato di LaGrange il posto ideale dove sferrare una serie concentrata di attacchi. L'attuale Duca, infatti, non si preoccupa del benessere della popolazione e non ha truppe navali per opporsi ai razziatori. I villaggi costieri sono piccoli e privi dei mezzi necessari per difendersi da soli. Insomma, sono le vittime perfette da deprecare.

Il modus operandi degli schiavisti

Le scorribande degli schiavisti sono ben pianificate e vengono portate a termine con precisione militare. Ogni gruppo di razziatori è guidato da un chierico di Maeldain di medio livello (di norma del 6°) e include un mago o un chierico/mago del 4° livello come assistente. C'è inoltre almeno un infiltrato sotto copertura che agisce sulla terraferma. Di solito si fa passare per un mercante o un menestrello itinerante. Entra in una cittadina, fa qualche indagine senza dare nell'occhio per scoprirne le difese e poi segnala alla nave se è il caso o meno di attaccare. Se il villaggio sembra promettente, l'agente si incontra coi due comandanti della missione e fornisce loro tutte le informazioni di cui è in possesso riguardo all'insediamento e alle sue protezioni.

Una volta scelto il bersaglio, gli schiavisti attendono il cuore della notte – all'incirca verso le 2 – e sbarcano a breve distanza dall'obiettivo. Poi si dividono in gruppi di 6-8 persone e cominciano a penetrare nelle case, sfruttando alcuni incantesimi *silenzio* lanciati dai chierici. Sopraffanno tutti gli uomini abili e li mettono fuori combattimento con dei manganelli. Le donne e i bambini vengono uccisi, per impedire che diano l'allarme e per non lasciare scomodi testimoni. Una squadra ha il compito specifico di arraffare tutte le provviste e di procurarsi un carro per trasportare il bottino fino alle lance che li riconduranno alla nave.

Talvolta, se la situazione lo richiede, questo piano può subire delle variazioni. Per esempio, se nel villaggio ci sono dei soldati o una torre di guardia, un gruppo di schiavisti sarà inviato a occuparsi di loro mentre gli altri portano avanti la razzia. Se qualcuno degli abitanti, come un mago o un chierico, rischia di rappresentare una seria minaccia per i razziatori, l'agente infiltrato può creare un diversivo appiccando il fuoco a uno degli edifici più grandi, in modo da tenere occupati i nemici.

PARTE I: ASSALTO A BAIÀ GLEN

Arriva il gruppo

Leggere ai giocatori...

State viaggiando verso nord lungo la costa del Ducato di LaGrange da diversi giorni. Il tempo è stato clemente, ma i venti umidi che soffiano dal mare vi impregnano di salsedine dopo ogni giornata di cammino. Per fortuna il percorso è disseminato di piccoli villaggi di pescatori, molti dei quali hanno una taverna o una locanda dove è possibile passare la notte. Gli abitanti sono, per la maggior parte, abbastanza amichevoli e bendisposti nei confronti dei viaggiatori. La strada costiera pare essere discretamente trafficata, perlopiù da venditori ambulanti che offrono un po' di tutto, dalle pentole ai coltelli e ai vestiti. Questi mercanti itineranti spesso si fermano alcuni giorni in un villaggio per vendere i propri articoli, poi impacchettano la merce e si dirigono alla volta dell'insediamento successivo. Questo nugolo di commercianti girovaghi, oltre a rifornire la gente di beni e cianfrusaglie, serve anche da servizio di informazione per le piccole comunità che frequenta e di recente ha portato pessime notizie.

Praticamente in ogni villaggio nel quale siete passati, avete sentito storie di assalti da parte dei pirati. Finora sono tutte di seconda o terza mano: qualche venditore ambulante che ne ha parlato a un locandiere dopo aver sentito il racconto da un menestrello, ecc. Anche se non siete particolarmente disposti a credere alle chiacchiere da taverna, l'incredibile numero di queste dicerie sta a significare che in fondo ci potrebbe essere qualcosa di vero. E non siete i soli a pensarla così. In questi villaggi poco difesi, i resoconti riguardo a cittadine saccheggiate e i cui abitanti sono stati rapiti o uccisi, hanno causato non poche preoccupazioni tra la gente. Alcuni insediamenti hanno cominciato a mettere in piedi una milizia locale nel tentativo di proteggersi, e in molti posti è stato istituito il coprifuoco.

Sta scendendo la sera e normalmente a quest'ora vi sareste accampati, ma un contadino col quale avete parlato durante la giornata vi ha indicato il villaggio di Baia Glen, che si trova "a poca distanza da qui, lungo la costa." Laggiù c'è una bella taverna e preferite dormire in un letto piuttosto che dentro un sacco a pelo. Sfortunatamente, l'agricoltore sembra aver calcolato male le distanze, perché ormai il sole è tramontato. Nell'ultimo tratto la strada ha continuato a salire e non vedete più l'oceano, anche se potete sentire in lontananza il rumore delle onde che si infrangono sugli scogli. Quando finalmente raggiungete il culmine del declivio, vi appare un piccolo borgo a poco più di un chilometro di distanza. Con un sospiro di sollievo, vi incamminate verso di esso pregustando un pasto caldo e un soffice letto, quando un improvviso bagliore attrae i vostri sguardi. In mare aperto vedete una piccola luce accendersi e spegnersi diverse volte. A causa dell'oscurità, non riuscite a capire dove abbia origine, ma presumete che provenga da una nave o forse da un'isola vicina alla costa.

La nave è quella degli emissari di Thin-gala, che stanno scambiando dei segnali col loro agente a terra, un bardo / chierico di nome Whimble. Sotto le mentite spoglie di un menestrello itinerante, ha visitato il villaggio di Baia Glen e ha stabilito che potrebbe essere un buon bersaglio. Non c'è milizia cittadina e nessun abitante ha dei poteri particolari, eccetto un chierico di Dionus che non dovrebbe rappresentare alcuna minaccia per una forza d'assalto ben organizzata. La spia ora è sulla spiaggia per trasmettere queste informazioni all'imbarcazione dei razziatori che si trova sotto costa, e sta richiedendo un attacco per stanotte stessa. Nel giro di venti minuti, una lancia proveniente dalla nave raggiungerà la riva, facendo sbarcare il capitano degli schiavisti e la sua assistente. Dal punto in cui si trova, il gruppo non riuscirà a vedere Whimble, che sta in fondo alla scogliera, ma se i personaggi decidono di restare nei paraggi, potrebbero scorgere per un attimo la barca mentre solca le onde.

In questa zona la scogliera è molto scoscesa e, vista la sua conformazione, è impossibile discenderla, a meno di non utilizzare una corda davvero lunga (almeno 60 m) oppure un espediente magico. Se i PG provano a farlo, allora il master deve modificare l'incontro in modo tale che Whimble e gli altri schiavisti li vedano o li sentano arrivare, e riescano a fuggire via mare prima che i personaggi possano individuarli con chiarezza.

Prima o poi, i PG arriveranno al villaggio di Baia Glen e alla locanda. Leggere a voce alta:

La locanda, chiamata "Il barracuda volante", ha tutto quello che si può desiderare. Anche se è ben lontana dall'essere lussuosa, le stanze sono ordinate e i letti puliti, la mescita è accogliente e, se il cibo è buono anche solo la metà di quanto promette il suo profumo, pregustate già una serata davvero soddisfacente. Siete appena tornati nella sala comune dopo esservi dati una ripulita e non vedete l'ora di assaggiare un po' dello stufato che avete visto cuocere sul fuoco. Ci sono una dozzina di altri avventori nella stanza, molti dei quali radunati intorno a un uomo vestito con abiti da viaggio che sembra stia rispondendo alle loro domande. Sta raccontando che alcuni giorni fa è stato testimone oculare di una razzia dei pirati al villaggio di Corwin, che dista diverse giornate di viaggio verso nord lungo la costa.

L'uomo è Stuart Sharp, un mercante di posateria appena arrivato in città. Era davvero presente durante la scorribanda degli schiavisti nel piccolo villaggio di Corwin. Stava dormendo nel suo carro (una sorta di baracca con le ruote) appena fuori dall'abitato, quando delle grida lo hanno svegliato. È uscito per vedere cosa stesse succedendo e ha visto un gruppo di cittadini in catene che venivano trascinati via verso la spiaggia. Alla luce della luna, ha potuto intravedere la sagoma di una nave ancorata nel porto. Stava decidendo sul da farsi, quando un manipolo di schiavisti lo ha notato e si è diretto verso di lui. In preda al panico, è corso a rinchiudersi nel suo carro e ha sbarrato l'uscio dall'interno. Gli assalitori hanno iniziato a colpire violentemente la porta, gridandogli qualcosa in una strana lingua che non è riuscito a capire, ma qualche attimo dopo un corno in lontananza ha suonato una nota lunga e bassa, e gli uomini se ne sono andati. Stuart, convinto seguace del proverbio "meglio prevenire che curare", è rimasto barricato al sicuro fino a mattina inoltrata.

Questo è tutto ciò che sa riguardo agli schiavisti, anche se ha romanizzato la storia aggiungendoci qualche dettaglio avvincente. È rimasto in città per tutto il giorno e la notte seguente, venendo a conoscenza del rapimento di una ventina di uomini. Diversi altri sono stati uccisi mentre tentavano di opporsi ai razziatori, così come gran parte delle donne e dei bambini. I banditi sono penetrati anche nei magazzini, riuscendo a scappare con svariate casse di cibo conservato e botti di vino. L'unica locanda è stata parzialmente distrutta da un incendio che sembra sia stato appiccato dai predoni. Non si sono verificati altri saccheggi o distruzioni, anche se gli aggressori avrebbero avuto l'opportunità di farlo.

Il gruppo può fare delle domande a Stuart oppure può chiedergli di raccontare di nuovo la storia dall'inizio, cosa che l'uomo farà con talento da attore consumato.

Dopo cena...

Avete finito la terza porzione di stufato, la quale vi ha definitivamente convinto che valeva davvero la pena continuare a viaggiare anche dopo il tramonto. Mentre vi accomodate meglio sulle sedie per riposarvi, un uomo entra nella taverna, ben accolto dalla gran parte dei presenti.

È vestito con un mantello marrone scuro, porta una spada corta alla cintura e regge una lanterna. Sembra un bardo, almeno a giudicare dalle richieste che gli vengono fatte di suonare qualcosa. Sorride e risponde alla folla:

“Va bene, va bene, suonerò fino a domattina, se volete, basta che il mio boccale sia sempre pieno. Tornerò fra un attimo, datemi solo il tempo di mettermi addosso qualcosa di più asciutto e comodo, specialmente se avete intenzione di farmi fare le ore piccole.”

Mentre l'eco delle risate suscitate dalla sua affermazione rimbomba ancora nella stanza, l'uomo si volta e si dirige verso la sua camera. Poco dopo ritorna con un liuto e comincia a strimpellare. Non è male come menestrello, anche se il suo accento a volte rende difficile capire le parole. Però conosce molte ballate che non avete mai sentito prima e vi fa divertire per il resto della serata.

A un certo punto durante l'esibizione, Whimble si avvicinerà al gruppo e attaccherà bottone. I PG sono dei nuovi arrivati in città e il suo scopo è quello di scoprire le loro abilità e valutare se potrebbero in qualche modo interferire con la razzia prevista per stanotte. Chiederà ai personaggi da dove vengono e cosa fanno per vivere. Se gli rispondono di essere degli “avventurieri”, li pregherà di raccontargli alcune delle loro imprese col pretesto che le userà per comporre una ballata. Dopo pochi minuti di conversazione, Whimble comprenderà che la compagnia rappresenta una seria minaccia per gli schiavisti. È troppo tardi per contattare la nave e rimandare la scorribanda, per cui improvviserà un diversivo.

Se i personaggi chiedono a Whimble chi è, egli risponderà che è nato sul continente sull'altra sponda del mare e si è imbarcato su una nave mercantile quando era ancora un ragazzo. Se gli viene domandato dov'era stasera prima di venire alla locanda, dirà che ha fatto quattro passi sulla spiaggia. La storia riguardo alla sua nascita è vera, ma non è fuggito per vedere il mondo, bensì per unirsi alla chiesa di Maeldain. È ormai un fedele seguace di Thin-gala da molti anni. Non porta alcun simbolo sacro e per nessuna ragione ammetterà di essere un chierico.

Quando i bagordi della serata si concluderanno e tutti gli avventori si saranno ritirati per la notte, Whimble sgattaiolerà fino alle stalle per appiccare il fuoco alla paglia. Alcuni round dopo, uno dei membri del gruppo verrà svegliato dall'odore di fumo e dal rumore delle fiamme che divampano.

Ti svegli tossendo, nel cuore della notte, a causa dell'abbondante fumo nella tua stanza. Senti il crepitio di un incendio e i bagliori rossastri che provengono dall'edificio vicino indicano che le stalle sul retro della locanda sono completamente avvolte dalle fiamme. Visto che si trovano adiacenti alla taverna, ti rendi conto che evacuare il posto sarebbe un'ottima idea. Mentre raccatti velocemente i tuoi averi, odi urla e grida provenire dal corridoio e anche dall'esterno. Ti imbatti nel resto dei tuoi compagni nell'ingresso e tutti insieme vi dirigete alla porta principale. La scena che vi si presenta in strada è di confusione totale. Alcuni abitanti del villaggio, con indosso pigiami e vestaglie, strepitano in preda al panico.

Un uomo anziano sta cercando di organizzare una catena di secchi per spegnere il fuoco, ma è quasi impossibile sentirlo fra tutto questo fracasso.

Il vecchio è il chierico Rogveld (vedi più avanti per le statistiche). Nel giro di 10 minuti, tutti gli ospiti della locanda si metteranno in salvo e la maggior parte dei cittadini che abitano nei dintorni saranno impegnati a dare una mano per domare l'incendio, che minaccia di espandersi anche agli edifici adiacenti. Contemporaneamente, gli schiavisti della nave toccheranno terra e cattureranno il maggior numero di prigionieri possibile dalle case più periferiche, mentre il resto degli abitanti sono occupati col fuoco. È altamente probabile che in una situazione come questa i PG non indossino le loro armature. Di sicuro non le avevano mentre erano a letto e non hanno avuto tempo di metterle appena svegli. Se decidono di aiutare immediatamente a spegnere le fiamme, senza prima infilarsi le armature, Whimble cercherà di rubarle approfittando della confusione e le nasconderà da qualche parte lì vicino.

Se i PG non si allontanano dalla locanda e collaborano a placare l'incendio, leggere quanto segue:

Alla fine, il vecchio riesce a organizzare la folla formando una catena di secchi, anche se i loro sforzi non sembrano molto efficaci. State dando una mano come potete, ma nel bel mezzo di tutta questa confusione arriva correndo un ragazzino che grida: “I pirati! I pirati! Giù al porto. Hanno preso mio padre. Svelti, venite.”

Il ragazzo è Harold, figlio di un pescatore vedovo che è stato appena fatto prigioniero dagli schiavisti. Il giovane stava dormendo nel sottotetto della sua baracca, quando i razziatori hanno sferrato l'attacco. La luce delle loro lanterne lo ha svegliato, ma non è riuscito a sentire nulla a causa del *silenzio*. Quando i predoni se ne sono andati con suo padre, è uscito dal nascondiglio ed è corso al villaggio in cerca d'aiuto.

Se i PG scelgono di ignorare l'incendio e decidono di dare un'occhiata in città:

Cominciate a perlustrare il villaggio, tenendo gli occhi aperti in cerca di qualcosa di strano. Notate che una nave ha gettato l'ancora nella baia. Nell'oscurità notturna potete scorgere a malapena, ma sentite lo scricchiolio del legno e il fruscio delle vele. Mentre percorrete il sentiero che conduce alla costa, vedete un gruppetto formato da una dozzina di uomini dirigersi verso tre scialuppe. Alcuni di loro sembrano legati e sono costretti a camminare sotto la minaccia delle armi. La compagnia pare muoversi molto silenziosamente, perché non riuscite a percepire alcun rumore proveniente da essa.

Sia che i personaggi vengano allertati dell'attacco degli schiavisti da Harold oppure lo scoprono da soli, si imbattono in uno dei gruppi d'assalto dei razziatori. Se, com'è probabile, ne scaturirà un combattimento, allora il capo dei banditi uscirà dalla zona di *silenzio* e suonerà un corno, per avvisare le altre due squadre del pericolo. Metà degli effettivi di ciascuna banda accorreranno in aiuto dei

loro comparì, mentre il resto porterà i prigionieri a bordo delle scialuppe e si dirigerà verso la nave. Gli schiavisti continueranno a combattere finché il loro morale resta buono e il comandante è ancora vivo. Se le cose iniziano a mettersi male, cercheranno di ritirarsi sull'imbarcazione.

Se Whimble ha motivo di pensare che i PG possano sospettare di lui, si getterà anch'egli nella mischia, prendendo le armi contro i suoi stessi compagni. Solo gli schiavisti Meglan, Druka e Rangor sanno che è uno dei loro, ma non rimarranno sorpresi da questo apparente tradimento, perché è una tattica che hanno già usato in passato. Whimble combatterà al meglio delle proprie possibilità, ma soltanto contro gli sgherri e non assalirà i tre comandanti. Se viene ferito gravemente, si ritirerà o fingerà di essere morto.

Se i PG vinceranno la battaglia sulla spiaggia, probabilmente vorranno raggiungere la nave e catturare il resto dei razziatori. Ce ne sono otto a bordo, più tutti quelli dei gruppi d'assalto che sono riusciti a fuggire. Oltre al normale armamentario, gli uomini dell'equipaggio hanno degli archi corti e c'è una balista montata sul ponte di poppa, che può sparare un colpo ogni 3 round se viene manovrata da una persona oppure uno ogni 2 round se è fatta funzionare da due addetti. Il danno inflitto dal proiettile di una balista è 3d6 ferite e il colpo è in grado di fare un buco di dimensioni ragguardevoli in una piccola barca.

Dopo aver ucciso o catturato i pirati restanti, il gruppo presumibilmente perlusterà la nave. A bordo ci sono 35 schiavi, incatenati sottocoperta. Nella stiva ci sono anche provviste deperibili e conservate, rubate dai razziatori nelle precedenti incursioni, che complessivamente valgono alcune centinaia di monete d'oro. In quella che sembra la cabina del capitano e del primo ufficiale (Meglan e Druka), sul castello di prua, c'è un grosso forziere contenente un valore totale di 2.500 mo in sacchetti di cuoio ben chiusi zeppi di monete d'argento, d'oro e di platino. Inoltre, frugando l'alloggio, apparirà evidente che i suoi occupanti sono seguaci di Maeldain, come testimoniano un paio di simboli sacri della dea. Uno è tra gli effetti personali, mentre un altro, di platino, è appeso a una catenina e si trova in un baule pieno di vestiti. Riposti al sicuro in una cassetta di legno ci sono il libro di magia di Druka (vedi sotto), una grande bandiera con l'emblema di Maeldain e una custodia per pergamene che contiene una mappa marittima con segnate diverse rotte navali da e verso una piccola isola al largo della costa di Tanaska.

I PG possono cercare di interrogare i prigionieri, se ne hanno catturati, ma non riusciranno a cavarne fuori nulla di utile. Tutti i pirati sono ferventi seguaci di Maeldain e non riveleranno niente, nemmeno sotto minaccia di tortura o di morte. Molti non esiteranno a suicidarsi, se ritengono che ciò possa portare beneficio alla causa della loro dea.

Il villaggio di Baia Glen

Il villaggio di Baia Glen sorge su un piccolo promontorio. La parte meridionale si affaccia su una scogliera alta 15 m che è costantemente battuta dalle onde. Il terreno declina gradualmente verso nord, fino ad arrivare al livello del mare. Di seguito sono descritte le aree principali.

1. Tempio di Dionus

È la sola struttura di pietra in città. È formata da un edificio sacro aperto al culto, che viene usato anche come sala per le riunioni cittadine, e alcune stanze private a disposizione di Rogveld, l'unico chierico. L'uomo è anziano e non ha scalato i ranghi della sua chiesa ma nel villaggio – dove non c'è alcun governo formale – viene considerato da tutti una sorta di sindaco onorario. Dionus è la dea della salute e della fertilità.

Rogveld (umano chierico di Dionus del 3° livello) [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 3d8, pf 12, tpcCA0 19 (20 in mischia, 20 a distanza), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS C3, Mor 8, PX 65, For 8, Int 15, Sag 16, Des 8, Cos 9, Car 13].

Incantesimi dei chierici (2+2/1+2): 1° livello: *cura ferite leggere, protezione dal male, purificare cibo e bevande, resistere al freddo*; 2° livello: *benedizione, rallenta veleno, resistere al fuoco*.

Equipaggiamento: mazza (nella sua stanza al tempio).

2. Locanda "Il barracuda volante"

È una classica locanda di campagna. La sala comune, la cucina e i magazzini sono al piano terra, mentre a quello superiore si trovano una dozzina di stanze per gli ospiti. Di norma sono occupate meno della metà di esse, anche se la taverna fa discreti affari grazie alla clientela locale. Il proprietario è Gabby, un giovanotto scapolo che ha ereditato l'attività alla morte del padre, qualche anno fa.



3. Botteghe

I pochi negozi del villaggio includono un fabbro, un calzolaio, un fornaio, un candelaio, un cordaio, un falegname, un costruttore di piccole barche da pesca, una sarta e qualche altra rivendita generica. Sopra molte delle botteghe ci sono gli alloggi dei proprietari.

4. Strada dei pescatori

L'attività principale del villaggio è la pesca, e la maggioranza dei pescatori vive intorno ai moli. Sono una ventina di famiglie, che occupano delle baracche di una o due stanze e dormono nel sottotetto. Gran parte del pescato viene portato nell'entroterra e venduto ai due o tre borghi che si trovano entro un giorno di viaggio da Baia Glen.

Gli schiavisti a Baia Glen

Gli schiavisti incontrati a Baia Glen sono comandati da Meglan, una chierica fanaticamente devota a Maeldain e Thin-gala. Il suo assistente, e amante occasionale, Druka condivide con lei la stessa cabina a bordo della nave, ma la loro relazione è di secondaria importanza rispetto alla dedizione che Meglan ha verso la dea e il gran sacerdote. Druka è un marinaio e un navigatore discretamente abile, e in mare è responsabile della ciurma, ma è la donna a comandare le missioni di cattura degli schiavi e il capo dell'intera spedizione. Ha l'incarico di procurarsi almeno 100 prigionieri, un numero sufficiente a riempire la stiva della piccola nave. Al momento, ha raggiunto circa 1/3 dell'obiettivo ed è ansiosa di ritornare all'isola di Thing-gala. Nel corso delle razzie, Meglan suddivide i suoi uomini in tre gruppi e ne lascia altri otto a governare la nave.

Whimble, il complice a terra degli schiavisti, è un bravo bardo e una spia altrettanto capace. Opera da tempo come agente in incognito per il culto e farà ogni cosa possibile per mantenere segreta la sua collaborazione con i razziatori, anche se ciò dovesse compromettere la sua incolumità. Di tutti i predoni incontrati dai personaggi al villaggio, Whimble è potenzialmente il più pericoloso, data la sua abilità nell'arte del sotterfugio.

Whimble (umano bardo del 4° livello/chierico di Maeldain del 4° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4d6/2+4d8/2, pf 16, tpcCA0 17 (18 in mischia, 14 a distanza), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo o canzone del potere, TS L4/C4, Mor 12, PX 190, For 8, Int 16, Sag 16, Des 18, Cos 12, Car 17].

Canzoni del potere dei bardi (2/2): 1° livello: *potere illusorio, sonno*; 2° livello: *blocca persone, trama ipnotica*. (Conosce tutte quelle del 1° e 2° livello.)

Incantesimi dei chierici (3+2/2+2): 1° livello: *comando, cura ferite leggere, individuazione della magia, luce, scaccia paura*; 2° livello: *blocca persone, individuazione dell'allineamento* (x2), *silenzio*.

Equipaggiamento: spada corta, pugnale, liuto, flauto dolce. (Nota: la classe di personaggio del bardo è interamente descritta nel modulo di avventura *CHDDB6 Lotario il Tempestario*, già pubblicato dal *Chimerae Hobby Group*. Se il master non ha disponibili le informazioni necessarie oppure non vuole usarle, può considerare Whimble un umano ladro del 4° livello/chierico di Maeldain del 4° livello.)

Gruppo d'assalto n. 1

Druka (umano chierico di Maeldain del 5° livello/mago del 5° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5d8/2+5d4/2, pf 18, tpcCA0 18 (17 a distanza), Att 1,

Fer arma o incantesimo, TS C5/M5, Mor 11, PX 500, For 10, Int 16, Sag 16, Des 14, Cos 9, Car 15].

Incantesimi dei chierici (3+2/2+2/1): 1° livello: *comando, cura ferite leggere* (x2), *luce, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, blocca persone, silenzio* (x2); 3° livello: *arma possente*.

Incantesimi dei maghi (2/2/1): 1° livello: *scudo, sonno*; 2° livello: *forza, ragnatela*; 3° livello: *intermittenza*.

Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, fionda con 10 proiettili, libro di magia (contenente gli incantesimi seguenti: 1° livello: *disco levitante, evoca famiglia, fascino, individuazione della magia, lettura della magia, scudo, servitore invisibile, sonno*; 2° livello: *bocca magica, forza, individuazione dell'invisibilità, luce persistente, potere illusorio, ragnatela*; 3° livello: *intermittenza, protezione delle armi da lancio*).

Schiavisti (6) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 21, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 (scimitarra), TS G3, Mor 10, PX 50].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, scimitarra.

Gruppo d'assalto n. 2

Meglan (umana chierica di Maeldain del 7° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 7d8+7, pf 38, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C7, Mor 12, PX 790, For 12, Int 13, Sag 17, Des 11, Cos 13, Car 16].

Incantesimi dei chierici (4+2/3+2/2+1/1): 1° livello: *comando, cura ferite leggere* (x2), *individuazione della magia, luce, scaccia paura*; 2° livello: *benedizione, blocca persone* (x2), *silenzio* (x2); 3° livello: *animare i morti, cura cecità, dispersione della magia*; 4° livello: *cura ferite gravi*.

Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, **mantello deflettente +2**.

Schiavisti (6) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 21, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 (scimitarra), TS G3, Mor 10, PX 50].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, scimitarra.

Gruppo d'assalto n. 3

Rangor (umano guerriero del 5° livello) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 5d10+10, pf 55, tpcCA0 16 (14 in mischia, 15 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS G5, Mor 11, PX 200, For 17, Int 12, Sag 12, Des 14, Cos 17, Car 13].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio +2**, scimitarra, 4 pugnali.

Schiavisti (6) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 21, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 (scimitarra), TS G3, Mor 10, PX 50].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, scimitarra.

PARTE II: VELEGGIANDO OLTRE L'ORIZZONTE

Dopo aver ispezionato la nave degli schiavisti, i PG dovrebbero avere abbastanza informazioni per scoprire l'isola di Thin-gala e anche un'imbarcazione per mettersi in viaggio. Tutto ciò che resta da fare è trovare un capitano e un equipaggio. Molti dei prigionieri e degli abitanti di Baia

Glen hanno le necessarie abilità marinaresche per condurre la nave, e accetteranno di salire a bordo dopo un po' di persuasione oppure in cambio della promessa di oro e/o vendetta. Un vecchio pescatore del villaggio, Randy Star, un tempo era imbarcato su un mercantile come assistente ufficiale di rotta e pensa di poter essere in grado di seguire le mappe fino all'isola, sempre che siano sufficientemente accurate. Stima che il viaggio non richiederà più di tre o quattro giorni.

Sabotaggio!

Se è ancora in circolazione, Whimble cercherà di farsi prendere a bordo col pretesto di voler tramandare le gesta dei PG in versi e musica. Farà del suo meglio per convincere il gruppo che è un tipo affidabile. Se i personaggi rifiutano, proverà comunque a imbarcarsi travestendosi da ex-prigioniero. Ciò ovviamente lo obbligherà ad abbandonare gran parte dei suoi averi (tutto eccetto le armi), ma è un sacrificio che è disposto a fare per avere la possibilità di ostacolare l'impresa. A meno che i PG non siano particolarmente vigili nel tenere d'occhio tutti quelli che salgono a bordo e sorvegliano costantemente la nave durante le operazioni di imbarco, Whimble dovrebbe riuscire nel suo intento senza troppa difficoltà.

Se il bardo riesce a imbarcarsi, compirà una serie di atti di sabotaggio per tentare di costringere i personaggi ad abbandonare la missione. Userà le canzoni del potere *charme su persone e charme su persone e animali*, oppure l'incantesimo *comando*, per ottenere l'aiuto degli altri marinai e cercare di convincerli ad ammutinarsi quando le cose cominceranno ad andare male. Di seguito ecco alcuni trucchi che Whimble potrebbe mettere in atto:

1. Inquinare le scorte di acqua potabile, rendendole imbevibili. A meno che un chierico non sia in grado di lanciare *purificare cibo e bevande* oppure *creare cibo e acqua*, la spedizione dovrà prendere terra per procurarsi dell'altra acqua da bere.
2. Tagliare il cordame delle vele, costringendo la nave ad andare alla deriva in balia delle correnti mentre vengono eseguite le riparazioni (che richiederanno quasi un'intera giornata). Se le corde vengono esaminate accuratamente, sarà chiaro che qualcuno le ha lacerate di proposito.
3. Appiccicare il fuoco nella cabina del capitano, manomettendo il gancio nel soffitto che regge la lanterna. Quando questa cadrà, spanderà dappertutto l'olio infiammabile. Whimble ha astutamente allentato i chiodi che reggono il sostegno. Per fortuna, uno dei PG si troverà a passare nelle vicinanze quando scoppierà l'incendio e dovrebbe essere in grado di spegnerlo prima che le fiamme distruggano equipaggiamento ben più vitale di coperte e lenzuola.
4. Affogare in mare uno dei pescatori, impegnati a gettare le reti per prendere del pesce fresco. Per costringerlo a far ciò, a Whimble è sufficiente un singolo *comando*.
5. Nel corso di un qualsiasi incontro con uno dei "mostri" in mare aperto, Whimble proverà ad agire di nascosto per mettere in situazione di svantaggio i PG. Per farlo, potrebbe consigliare ai suoi "amici" marinai di adottare delle tattiche assurde o persino usare le canzoni del

potere e gli incantesimi che conosce, se è convinto che il gruppo non possa scoprirlo oppure se la nave è arrivata nelle vicinanze dell'isola di Thin-gala.

Incontri in mare

Nello svolgimento di tutti gli incontri che seguono, il master deve ricordare che a bordo ci sono dei semplici marinai, equipaggiati soltanto con le armi sottratte agli schiavisti. Non indossano armature e non hanno esperienza di combattimento, perciò è possibile che molti di loro saranno feriti gravemente oppure uccisi.

Marinai [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 6, PX 10].

Se il master ha bisogno delle statistiche dell'imbarcazione a bordo della quale stanno viaggiando i PG, può considerarla come una nave da incursione. Ulteriori informazioni sulle avventure in mare sono riportate alle pp. 56-58 del manuale di *Labyrinth Lord™*.

La cena del dinosauro

Nel tardo pomeriggio del secondo giorno di navigazione, un temnodontosauro (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) – un grosso pesce-dinosauro con un lungo collo e i denti affilati – quasi rovescia la barca e comincia ad attaccare tutti quelli che si trovano sul ponte. Non è troppo affamato, e si ritirerà se dovesse perdere più della metà dei punti ferita. Chiunque venga ucciso dalla bestia sarà trascinato fuoribordo e divorato. Mentre il mostro sta mangiando, interrompe la lotta e combatte solo per difendersi.

Temnodontosauro (1) [All N, Mov nuoto 72 m (24 m), CA 4, DV 10, pf 65, tpcCA0 11, Att 2, Fer 5d4 (morso), 2d6 (coda), TS G5, Mor 7, PX 1.700].

I suoi enormi occhi gli permettono di vedere al buio (infravisione fino 18 m).

L'isola sbagliata

Al mattino del terzo giorno, appare un'isola all'orizzonte. Siccome, secondo la mappa, l'isola che i PG stanno cercando dovrebbe trovarsi in questa zona, è probabile che decidano di investigare. L'isolotto è piuttosto piccolo, circa 3 km di diametro, e la sua caratteristica principale è un vulcano fumante. È circondato da una barriera corallina, che impedisce alla nave di avvicinarsi a meno di 700 m dalla costa. L'esplorazione dell'isola non richiederà troppo tempo e non rivelerà segni di vita. Il vulcano è quiescente e la sua ultima eruzione risale a quasi 75 anni fa.

Le libellule

Nel pomeriggio del terzo giorno, si incomincia a sentire in lontananza un debole ronzio. Il suono diventa sempre più forte, finché è possibile intravedere tre enormi libellule giganti (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa). Girano intorno alla nave un paio di volte prima di sferrare un attacco in picchiata. L'incontro con questi insetti è un chiaro segno che la terra dovrebbe essere vicina.

Libellule giganti (3) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 108 m (36 m), CA 3, DV 7, pf 54, 48, 42, tpcCA0 13, Att 1, Fer 3d4 (morso), TS G4, Mor 7, PX 440].

Quando volano, sono talmente veloci che in combattimento hanno un bonus di +2 all'iniziativa. Colpiscono il bersaglio con il morso e poi cercano subito di muoversi fuori dalla sua portata. Se vincono l'iniziativa, non possono essere attaccate in mischia e tutti gli attacchi a distanza diretti contro di esse hanno una penalità di -4 al tpc. Se invece perdono l'iniziativa, possono essere attaccate normalmente in mischia, tuttavia gli attacchi a distanza sferrati contro di esse hanno una penalità di -2 al tpc.

L'ammutinamento

Dopo l'incontro con le libellule giganti, che probabilmente sarà costato la vita ad almeno un paio di membri della ciurma, i marinai chiederanno a gran voce di interrompere il viaggio e tornare indietro. Se Whimble è riuscito a salire a bordo per sobillare il malcontento, questo sarà ancora più forte e occorrerà una grande opera di convincimento per persuadere l'equipaggio a proseguire la traversata. Un PG particolarmente carismatico dovrebbe riuscire nell'intento facendo un discorso motivazionale, ma non mancherà qualche momento di tensione. Se i personaggi gestiscono male la situazione o falliscono nel tentativo di rassicurare gli uomini, allora la ciurma si ammutinerà e riporterà la nave a Baia Glen (ciò potrebbe portare alla fine prematura del modulo).



Il comitato di benvenuto degli orchi

Questo incontro avviene il mattino dopo che i PG hanno lasciato il primo approdo deserto, mentre la nave si avvicina alla sua reale destinazione. Dieci orchi della colonia che vive sull'isola vengono inviati a intercettare l'imbarcazione. Se i personaggi hanno innalzato la bandiera col simbolo di Maeldain, gli orchi nuoteranno semplicemente fino alla nave, saluteranno gli occupanti e poi ritorneranno indietro

sulla terraferma, convinti che a bordo ci siano i seguaci di Thin-gala. Se invece la bandiera non è stata issata, oppure se gli orchi vengono attaccati, sapranno che la nave non è una di quelle fedeli al gran sacerdote e tenteranno di salire sulla nave per uccidere l'equipaggio.

Ogni orco porta con sé un grappino legato a una corda, che userà per arrampicarsi sul ponte. Gli umanoidi possono issarsi a bordo in 2 round. Non usano armi, ma fanno affidamento su artigli e zanne. Hanno un morale molto alto e non sono troppo intelligenti, quindi è improbabile che si ritirino se il combattimento volge al peggio per loro. Se, tuttavia, uno degli orchi sopravvive e riesce a tornare sull'isola, allora Thin-gala sarà messo al corrente dell'imminente invasione e mobilerà le proprie forze per difendersi.

Orchi (10) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

Se Whimble è sopravvissuto fino a questo punto, farà in modo che gli orchi attacchino anche se la nave batte bandiera di Maeldain, e non nasconderà più la sua vera identità né le proprie abilità. Considera questo incontro come l'ultima possibilità di impedire ai PG di sbarcare sull'isola e combatterà fino alla morte per portare a termine la sua missione.

PARTE III: L'ISOLA

I PG avvisteranno l'isola alle prime luci dell'alba, notando il suo profilo che si staglia contro il sole nascente. L'incontro con gli orchi, menzionato nella sezione precedente, avverrà a metà mattinata, prima che la nave si sia accostata abbastanza all'approdo per poterne scorgere i particolari.

Mentre vi avvicinate, riuscite a vedere un numero sempre maggiore di dettagli. L'isola è più grande di quella che avete esplorato in precedenza, ma pare avere la stessa origine. I picchi conici di due vulcani si trovano alle estremità opposte, e il territorio circostante è coperto da foreste. Quando siete a circa 1,5 km dalla terraferma, notate quelle che sembrano le rovine di una grande struttura di pietra nera, a metà strada fra le due vette. Qui gli alberi sono stati abbattuti e scorgete molte persone in movimento nella zona, impegnate a lavorare all'interno e vicino all'edificio. L'isola è circondata da una barriera corallina, quindi per sbarcare dovrete gettare l'ancora e raggiungere la terraferma remando a bordo delle scialuppe.

Le rovine sono, in realtà, il tempio in fase di costruzione e gran parte dell'attività è quella degli schiavi al lavoro. La pietra per l'edificio proviene da una cava sul fianco del vulcano. È un granito nero molto appariscente, attraversato da venature di quarzo bianco. Dal punto di estrazione, viene trascinato grazie a un sistema di tronchi di legno lungo un grande sentiero che attraversa la foresta, sotto la supervisione dei chierici di Thin-gala. Dietro al cantiere ci sono alcune grosse baracche, dove sono alloggiati i prigionieri. Il gran sacerdote e i suoi adepti vivono invece nella parte già completata del santuario.

La posizione degli abitanti dell'isola è determinata principalmente da due fattori. Il primo è l'ora del giorno, il secondo è il fatto se siano al corrente o meno della presenza di possibili visitatori ostili. Un programma generale delle attività viene riportato di seguito, con delle note che indicano dove è possibile trovare i personaggi principali. Il modo in cui l'avventura si svilupperà da questo punto in avanti dipende interamente dalle azioni dei PG, con l'eccezione di alcuni eventi fissi...

1. I chierici combatteranno fino alla morte per proteggere il loro capo, e Thin-gala farà lo stesso per eliminare qualsiasi minaccia alla costruzione del tempio (che per lui è diventata una vera e propria ossessione).
2. I marinai reclutati a Baia Glen non scenderanno a terra coi PG. Hanno avuto abbastanza avventure nel viaggio per arrivare fino a qui e non vogliono rischiare la propria vita in una battaglia campale contro dei preti fanatici. Addirittura, se le cose sembrano volgere al peggio, potrebbero levare l'ancora e partire, abbandonando i personaggi al loro destino.
3. Alcuni degli schiavi cercheranno di aiutare i soccorritori, se ne avranno l'occasione, ma molti di più sono quelli che non combatteranno, per il semplice fatto che sono disarmati e troppo indeboliti dalla fatica, dal lavoro incessante, dalla mancanza di sonno, dalla carenza di cibo, ecc.

Possibili approcci

Ci sono diversi approcci che il gruppo potrebbe attuare nell'esplorazione dell'isola. Alcuni dei più probabili sono elencati in dettaglio qui sotto, con una breve descrizione delle reazioni che avranno Thin-gala e i suoi seguaci.

L'approccio diretto

Se i PG remano semplicemente fino a riva durante il giorno, saranno avvistati dal tempio e verrà inviato un gruppo di chierici per accoglierli sulla spiaggia. A meno che gli abitanti dell'isola non siano stati avvertiti del contrario, crederanno che sulla scialuppa ci siano i loro compagni e gli andranno incontro come al solito. Se la nave batte bandiera di Maeldain, i sacerdoti non attaccheranno, nemmeno se si renderanno conto che gli uomini appena sbarcati sono degli estranei. Penseranno che si tratta di nuove reclute e daranno loro il benvenuto. Se la bandiera non è stata issata, staranno in guardia, ma attenderanno di parlare coi PG, presupponendo che siano stati inviati qui da uno dei loro agenti. Se non scoppia nessuna battaglia sulla spiaggia, i personaggi verranno portati al santuario per incontrare Thin-gala. Se invece avviene un combattimento, i PG potranno trovare lo stesso la strada fino all'edificio senza troppe difficoltà. Se qualcuno dei chierici riesce a fuggire dallo scontro, correrà fino al tempio per dare l'allarme.

L'approccio subdolo

Per i PG dovrebbe essere difficile, ma non impossibile, riuscire a intrufolarsi sull'isola per una missione di ricognizione oppure per sferrare un attacco diretto. Se agiscono in tal senso, il master deve ricordare che la posizione del tempio consente a Thin-gala e ai suoi seguaci di avere un'ottima visuale su tutto l'oceano circostante

(anche se non in direzione nord e sud, a causa della presenza dei vulcani), pertanto saranno in grado di scorgere qualsiasi imbarcazione che si avvicina. Inoltre, se qualche scialuppa approderà di notte, Thin-gala sarà sicuro che la nave non è più sotto il controllo dei suoi uomini e predisporrà immediatamente delle difese.

L'approccio diretto subdolo

Un gruppo di PG particolarmente temerari potrebbe cercare di ottenere via libera facendosi passare come nuove reclute del culto. Ciò può essere fatto col minimo rischio, dato che i chierici hanno notevolmente abbassato la guardia dopo i successi ottenuti fino a questo momento. I nuovi adepti saranno scortati al tempio e presentati a Thin-gala. È qui, però, che il loro piano rischia di finire alle ortiche, perché il gran sacerdote userà tutti gli incantesimi appropriati che conosce (*individuazione della menzogna*, *individuazione del male*, *individuazione dell'allineamento*, *presagio* o persino *visione del vero*) per esaminare i nuovi arrivati. Tutte queste precauzioni potrebbero mettere davvero in pericolo la copertura dei personaggi.

L'approccio se Thin-gala sa di essere in pericolo

Se il gran sacerdote è al corrente che una forza potenzialmente ostile si sta avvicinando alla sua isola, organizzerà un piano di difesa e sarà ben preparato a respingere qualsiasi attacco. Se ne ha il tempo, avviserà gli orchi della presenza di invasori e gli ordinerà di preparare un'imboscata contro chiunque tenti di approdare a riva. Terrà anche d'occhio tutte le imbarcazioni che si avvicinano all'isola e invierà una truppa di chierici per tendere un agguato a quelli che provano mettere piede a terra.

Se gliene rimane il tempo, farà immediatamente sospendere tutti i lavori e rinchiuderà gli schiavi nei loro alloggi, lasciando cinque preti di guardia. Il resto dei sacerdoti si radunerà al tempio e predisporrà una ronda (di circa 10 sentinelle) lungo l'intero perimetro della radura.

Descrizione dell'isola

1. Barriera corallina e baia

La baia sulla costa occidentale dell'isola è parzialmente al riparo dai venti prevalenti, e l'ampia spiaggia sabbiosa è il luogo migliore dove approdare con una scialuppa. La barriera corallina che circonda l'isola impedisce alle navi con più di 3 m di pescaggio di entrare nella rada. Qui abita la tribù di orchi alleata con Thin-gala. In totale è composta da 22 maschi (10 dei quali già incontrati in precedenza), 15 femmine e 12 piccoli. Vivono in una serie di grotte scavate nella barriera corallina. Le donne e i bambini non combattono, e probabilmente non compariranno nel corso dell'avventura, a meno che i personaggi non facciano qualche esplorazione sottomarina.

Gli orchi non attaccano chi si avvicina all'isola, a meno che qualcuno dei loro non li metta in allarme oppure Thin-gala gli ordini di entrare in azione. La lealtà degli umanoidi verso il gran sacerdote non è molto forte e, se più della metà degli orchi vengono uccisi, il resto si ritirerà per trincerarsi nelle proprie caverne. I mostri non hanno tesori di sorta. Thin-gala tiene per sé tutti gli oggetti di valore che i pirati

razziano durante le loro missioni, allo scopo di finanziare i suoi progetti.

Capo degli orchi (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 6+1, pf 35, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G6, Mor 10, PX 570].

Orchi (11, più gli eventuali sopravvissuti) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].



2. Spiaggia e “comitato di accoglienza”

Questa spiaggia sabbiosa è larga 50 m nel punto più ampio e abbastanza piatta. Qui i chierici mandati da Thin-gala prenderanno contatto con chiunque viene visto remare verso l'isola. I preti attenderanno l'approdo della scialuppa all'ombra degli alberi e poi andranno incontro ai nuovi arrivati per accoglierli.

Se Thin-gala è stato avvertito della presenza di avversari ostili, il gruppo di sacerdoti da lui inviato resterà nascosto nella foresta e cercherà di tendere un agguato agli invasori. Se il gran sacerdote si accorge che una barca ha toccato terra in un qualsiasi punto diverso da questa spiaggia, incaricherà il “comitato di accoglienza” di intercettare gli intrusi e farli cadere in un'imboscata.

Capo del “comitato di accoglienza” (umano chierico di Maeldain del 5° livello) (1) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 5d8, pf 23, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C5, Mor 12, PX 350].

Incantesimi dei chierici (3/2/1): 1° livello: *comando, cura ferite leggere, luce*; 2° livello: *blocca persone, silenzio*; 3° livello: *arma possente*.

Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, fionda con 20 proiettili, frusta (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), simbolo sacro di Maeldain.

Membri del “comitato di accoglienza” (umani chierici di Maeldain del 3° livello) (8) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3d8, pf 14, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C3, Mor 12, PX 65].

Incantesimi dei chierici (2/1):

- N. 1: 1° livello: *cura ferite leggere, scaccia paura*; 2° livello: *arma spirituale*.
- N. 2: 1° livello: *luce, santuario*; 2° livello: *canto sacro*.
- N. 3: 1° livello: *luce, resistere al freddo*; 2° livello: *benedizione*.
- N. 4: 1° livello: *individuazione del male, resistere al freddo*; 2° livello: *silenzio*.
- N. 5: 1° livello: *cura ferite leggere, protezione dal male*; 2° livello: *scopri trappole*.
- N. 6: 1° livello: *individuazione del male, scaccia paura*; 2° livello: *resistere al fuoco*.
- N. 7: 1° livello: *comando, santuario*; 2° livello: *individuazione dell'allineamento*.
- N. 8: 1° livello: *comando, protezione dal male*; 2° livello: *blocca persone*.

Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, fionda con 20 proiettili, frusta (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), simbolo sacro di Maeldain.

3. Sentiero per il tempio

Il sentiero che conduce dalla costa fino al tempio è molto trafficato e chiaramente visibile dalla spiaggia. Sale serpeggiando attraverso la foresta e alla fine arriva nella radura del santuario. Thin-gala è convinto che l'isola sia al sicuro da qualsiasi attacco, perciò non ha predisposto trappole né altre difese lungo il percorso. Ci sono, tuttavia, diversi punti lungo la strada dove i chierici potrebbero tendere un'imboscata ai PG, se sono stati allertati del pericolo.

4. Sentiero per la cava

Il sentiero che conduce dal tempio alla cava è molto largo, per consentire il passaggio dei blocchi di pietra che vengono estratti dalla montagna. Se i chierici agli scavi non sono stati messi in allarme, ci saranno uno o due gruppi al lavoro lungo la strada. Ognuno è composto da due sacerdoti (almeno uno dei quali di livello superiore al 1°) che controllano i 20 schiavi impegnati a trascinare un blocco di pietra fino al cantiere, usando corde e tronchi di legno.

5. La cava

Durante il giorno, la maggioranza degli schiavi si trova alla cava. Usano martelli ed enormi scalpelli per estrarre grandi blocchi di granito nero dalle pendici inferiori del vulcano. Ci sono un centinaio di prigionieri al lavoro, sotto il controllo di 12 chierici.

6. Vulcani

I vulcani che hanno dato origine all'isola sono quiescenti e la foresta cresce sui loro versanti, fin quasi alla vetta. La loro cima è piuttosto ripida e l'unica vegetazione che riesce ad attecchirvi sono sterpaglie ed erbacce. Chiunque intende scalare uno dei picchi deve prepararsi a una difficile scarpinata ma, una volta sulla sommità, godrà di una splendida visuale sull'intera isola e sull'oceano circostante.

7. Foresta

La foresta che ricopre la maggior parte dell'isola è costituita principalmente da pini, con qualche albero deciduo sparso qua e là. È fresca, umida e buia, e il sottobosco è composto da felci, muschio e dai resti delle piante cadute. Gli unici animali sono gli uccelli e gli insetti.

8. Alloggi degli schiavi

Gli schiavi di Thin-gala riposano in alcune capanne di tronchi, a poca distanza dal tempio. Le baracche sono senza finestre e completamente prive di arredamento. Gli sfortunati occupanti vengono chiusi a chiave all'interno durante la notte e sono costretti a dormire sul nudo pavimento di terra battuta. Quando i prigionieri sono dentro gli alloggi, un gruppo di sei chierici monta di guardia e tiene d'occhio la zona.

9. Il tempio

A. Ingresso (in costruzione)

In questa parte del tempio sono state posate le fondamenta, ma le pareti, ancora in costruzione, raggiungono soltanto i 90 cm di altezza. Per tutta la lunghezza della stanza sono posizionate le basi per delle colonne, al momento in fase di lavorazione (devono essere pulite e rifinite). In fondo al locale c'è una porta a due ante di legno che conduce alla parte già completata della struttura. Anche la porta è in attesa di essere decorata e lucidata, ma è perfettamente funzionante.

B. Residenza del gran sacerdote

Quest'ala del tempio accoglierà il gran sacerdote e i suoi ospiti più importanti. È la parte dell'edificio nella quale, al momento, i lavori procedono con maggior intensità. Le pareti, alte 3 m, sono piene di impalcature. Ci sono alcune grosse carrucole usate per sollevare i grandi blocchi di pietra e metterli in posizione. Durante il giorno, l'intera area ferve dell'attività di una trentina di schiavi, controllati da sei sorveglianti.

C. Altare e sala del trono

Questa stanza col soffitto a cupola è stata la prima a essere costruita ed è quella più imponente dell'intero tempio. La volta, alta 9 m, è sorretta da sei enormi pilastri, sulle cui basi sono incise delle preghiere a Maeldain. Delle finestre alte e strette lasciano entrare lame di luce che illuminano fiocamente la stanza, anche nei giorni più soleggiati. Al momento non ci sono mobili, tranne un grande altare di granito nero messo sopra una piattaforma rialzata, di fronte al quale c'è un trono dello stesso materiale, posizionato sul pavimento. È qui che Thin-gala accoglie i nuovi arrivati, di solito assieme a Bashiel.

L'altare viene usato dai chierici per offrire sacrifici alla dea del dolore ed è munito di catene. Dietro di esso c'è un forziere di ferro, non chiuso a chiave, contenente gli strumenti di tortura che vengono impiegati per sevizare le sfortunate vittime dopo che sono state incatenate all'altare.

D. Alloggi dei chierici

Queste stanze sono gli alloggi dei chierici che vivono sull'isola. In ciascuna ci sono una dozzina di letti disadorni

ma puliti, ognuno con una cassapanca piena di vestiti e altri effetti personali.

E. Alloggio dei vescovi

I due chierici del 7° livello utilizzano questa stanza come alloggio. È arredata sobriamente con due letti, cassapanche per i vestiti, un tavolo rotondo di legno con quattro sedie e un piccolo altare.

F. Refettorio

Questa è la sala comune dove i chierici consumano i pasti. Ci sono due lunghi tavoli di legno, sufficienti per una cinquantina di persone.

G. Cucina

Un grande camino con diversi forni (delle nicchie costruite all'interno della camera del fuoco) domina la stanza. Nel mezzo del locale ci sono due massicci tavoli di legno e a una delle pareti sono appese pentole di ogni forma e dimensione. Due grosse credenze contengono piatti e bicchieri di metallo di poco pregio, utensili da cucina in legno e un assortimento di posate in acciaio. In un angolo sono accatastati sacchi di farina e sopra grandi scaffali di legno sono conservate delle botti di vino annacquato. Una botola di legno nel pavimento dà accesso a una piccola cantina ben rifornita.

H. Biblioteca e ufficio

Questa stanza sarà probabilmente convertita in alloggio una volta che il tempio verrà completato, ma per ora viene usata come biblioteca. Una piccola raccolta di libri e pergamene è conservata sopra degli scaffali di legno. Una sezione contiene le informazioni relative al culto di Maeldain e dei saggi su come venerare adeguatamente la malvagia dea. Un'altra ospita i registri e la contabilità del santuario, inclusi i dati relativi alle navi depredate, il loro carico e i soldi guadagnati dalla vendita del bottino. Sono indicati anche i nomi di alcuni contrabbandieri e ricettatori, che potrebbero portare a un seguito di quest'avventura.

Un grande tavolo al centro della stanza è sommerso da una moltitudine di fogli che riguardano la costruzione del tempio. Includono i progetti delle varie parti dell'edificio con annotazioni sulle dimensioni e sulla forma dei blocchi di pietra necessari per erigerle, gli schizzi di alcuni modelli di carrucole e impalcature, e i piani di lavoro con le tempistiche stimate per il completamento a seconda del numero di schiavi disponibili. Tutto questo materiale è stato preparato dai chierici di Thin-gala. Durante il giorno, c'è il 40% di probabilità che il gran sacerdote sia qui, impegnato a controllare la documentazione.

I. Stanza di Bashiel

La stanza del rakshasa è più lussuosa rispetto agli altri alloggi ed è permeata da un forte odore di incenso. Appesi alle pareti, ci sono diversi arazzi decorati con motivi geometrici e su vari tavolini all'interno della camera è esposta una collezione di statuette di strani animali intagliate nell'osso (realizzate da Bashiel). Non c'è un letto, perché il rakshasa dorme direttamente su dei grossi cuscini poggiati sul pavimento. Bashiel ha pochi averi materiali, visto che ha

donato tutto ciò che possedeva a Thin-gala e al tempio, ma ha tenuto il suo narghilè e una buona scorta di tabacco forte, che conserva in un sacchetto di cuoio dentro una scatolina di legno.

J. Stanza di Thin-gala

Questa stanza serve come alloggio temporaneo a Thin-gala finché l'altra ala del tempio non sarà completata. Le pareti sono decorate con arazzi trovati a bordo di una delle navi depredate. Erano stati commissionati da un ricco signore feudale e rappresentano un uomo in armatura in vari episodi di guerra: mentre sconfigge un esercito di orchi, in battaglia contro un gigante, impegnato a duellare con un drago rosso, ecc. Il chierico è rimasto impressionato dalle scene raffigurate e ha deciso di tenerli per sé.

Un tavolo al centro della stanza viene usato come scrivania e sopra ci sono molti documenti, custodie per pergamene e il necessario per scrivere, inclusi alcuni componenti per la creazione di pergamene magiche. Il letto di Thin-gala è a baldacchino, schermato da pesanti cortine di velluto, con un materasso di piume, morbide lenzuola e coperte ricamate. In un armadio ci sono gli abiti e i paramenti sacri del gran sacerdote.

Il tesoro del tempio è custodito in un grosso forziere borchiato di ferro, del quale ha la chiave Thin-gala. Dentro ci sono dei sacchetti, ognuno con 100 monete, per complessive 3.000 mp, 8.500 mo e 17.000 ma, oltre a 12.000 mo in gemme. Il gran sacerdote non si è preoccupato di mettere delle trappole né protezioni magiche a guardia dello scrigno, perché sa che gli altri chierici non hanno motivo di rubare gli averi del tempio, mentre gli schiavi non potrebbero lasciare l'isola nemmeno se riuscissero a impossessarsi del tesoro.

Attività sull'isola

Le attività degli abitanti dell'isola sono molto regolari, a meno che non si verifichino delle circostanze insolite. Il luogo dove si trovano i vari personaggi dipende dall'ora del giorno.

Mattina

Molti dei chierici sono al tempio, nei loro alloggi oppure nel refettorio.

Gli schiavi sono nelle loro baracche, a consumare una magra colazione a base di farinata d'avena. Le sei donne che preparano i pasti e puliscono il tempio si trovano nelle cucine oppure in mensa a servire il cibo.

Thin-gala è nella sua stanza.

Bashiel è nella sua camera.

Durante il giorno

Una trentina di schiavi lavorano al tempio, un centinaio alla cava e altri 60 (in tre gruppi di 20 individui) trasportano i blocchi dal vulcano al cantiere. Le sei schiave che lavorano come domestiche si trovano in varie parti del tempio, impegnate nei loro compiti quotidiani.

A supervisionare i lavori al tempio ci sono una decina di chierici (compreso l'architetto). Altri 12 sono alla cava, ulteriori sei sono impegnati a comandare le squadre che trasportano i blocchi al cantiere, mentre i restanti si

riposano oppure dormono nei loro alloggi. Se è necessario attivare un "comitato di accoglienza" per andare alla spiaggia, i suoi componenti saranno scelti tra i sacerdoti fuori servizio.

Nel 60% dei casi, Thin-gala si trova nella sua stanza. C'è il 40% di probabilità che invece stia dirigendo i lavori di costruzione.

Bashiel sta dormendo nella sua camera.

Sera

Gli schiavi vengono rinchiusi a chiave nelle loro baracche per la notte, dopo aver ricevuto il pasto serale.

I chierici sono al tempio. Dopo la cena, si tiene una cerimonia comune nella sala centrale con l'altare. Vi partecipano tutti i sacerdoti, tranne i sei di guardia ai prigionieri.

Thin-gala cena nella propria stanza con i suoi due aiutanti (i chierici del 7° livello), poi officia la funzione serale.

Bashiel si sveglia, fa colazione e poi partecipa alla cerimonia.

Notte

Gli schiavi restano chiusi nelle baracche per tutta la notte, con l'eccezione delle domestiche. Queste ultime dormono sul pavimento della cucina o, se sono sfortunate, assieme a uno dei sacerdoti.

I chierici riposano nei loro alloggi, tranne i sei in servizio di sentinella presso i capanni degli schiavi.

Thin-gala dorme nella sua stanza.

Bashiel è nella sua camera intento a scolpire (40% di probabilità), a spasso nei dintorni del tempio (40%) oppure a leggere in biblioteca (20%).

Gli abitanti dell'isola

Schiavi (200)

Sull'isola ci sono circa 200 schiavi, molti dei quali sono uomini portati qui per lavorare alla costruzione del tempio. Ci sono anche sei donne che cucinano, puliscono e servono i sacerdoti. La gran parte dei prigionieri sono impegnati alla cava o al tempio. Le donne invece sono nella parte già completata dell'edificio, dove sono occupate in cucina, a pulire gli alloggi dei chierici, a servire i pasti oppure a soddisfare i desideri carnali dei loro aguzzini.

Schiavi (200) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 3, tpcCAO 20, Att nessuno, Fer nessuna, TS UN, Mor 4, PX 10].

Chierici (40)

Tutti i non sacerdoti appartenenti al culto e molti dei chierici che vivevano sull'isola sono stati assegnati a una delle navi pirata, per cui qui resta solamente un piccolo contingente di preti per sovrintendere alla costruzione del tempio. I chierici sull'isola hanno un livello compreso tra il 1° e il 7°. Il 60% sono uomini, l'altro 40% è costituito da donne. Tutte le loro statistiche sono identiche, anche per quanto riguarda armi, armature ed equipaggiamento. Il master è libero di far memorizzare loro gli incantesimi che ritiene più opportuni.

A meno che non vengano messi in allarme e organizzati da Thin-gala, saranno completamente impreparati per un

attacco alla loro roccaforte e non agiranno in maniera coordinata tra loro.

Chierici di Maeldain del 7° livello (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 7d8, pf 32, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C7, Mor 12, PX 790].

Incantesimi dei chierici (4/3/2/1): a discrezione del master.
Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, fionda con 20 proiettili, frusta (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), simbolo sacro di Maeldain.

Note: di solito uno rimane al tempio, mentre l'altro si trova alla cava.

Chierici di Maeldain del 5° livello (8) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 5d8, pf 23, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C5, Mor 12, PX 350].

Incantesimi dei chierici (3/2/1): a discrezione del master.
Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, fionda con 20 proiettili, frusta (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), simbolo sacro di Maeldain.

Note: uno di loro è l'architetto / ingegnere che sovrintende alla costruzione del tempio.

Chierici di Maeldain del 3° livello (15) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3d8, pf 14, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C3, Mor 12, PX 65].

Incantesimi dei chierici (2/1): a discrezione del master.
Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, fionda con 20 proiettili, frusta (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), simbolo sacro di Maeldain.

Chierici di Maeldain del 1° livello (15) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1d8, pf 5, tpcCA0 19, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C1, Mor 12, PX 13].

Incantesimi dei chierici (1): a discrezione del master.
Equipaggiamento: armatura di cuoio, mazza, fionda con 20 proiettili, frusta (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), simbolo sacro di Maeldain.

Bashiel il rakshasa

Bashiel il rakshasa si trova sull'isola da un paio d'anni ed è diventato il secondo in comando, dopo Thin-gala. Aveva sentito parlare di un tempio di Maeldain ed essendo un devoto seguace della dea, ha cominciato a cercarlo. Dopo aver rivelato la sua vera natura al gran sacerdote ed essersi dimostrato un fedele zelante, è stato subito accolto. Una volta divenuto un membro importante del culto, Bashiel ha smesso di farsi passare per un umano e da allora mostra sempre il suo aspetto reale, ossia quello di un grosso gorilla dal pelo nero delle dimensioni di un uomo. Di tutti i membri del culto presenti sull'isola, Bashiel è il più temuto perché è ghiotto di carne umana. Molti dei chierici lo evitano e gli schiavi cercano di passare inosservati quando si trova nei pareggi, sperando di non diventare il suo prossimo pasto. Thin-gala trova che il timore che il rakshasa incute nei prigionieri sia molto utile per i suoi scopi e quindi consente a Bashiel di divorarne qualcuno, di tanto in tanto, purché non ne uccida troppi. Però di recente il gran sacerdote ha dovuto limitare gli eccessi culinari del suo luogotenente, a causa della carenza di schiavi. Di solito la creatura dorme

durante il giorno, mentre la sera e di notte si aggira intorno al tempio.

Bashiel (rakshasa) [All LM, Mov 45 m (15 m), CA -4, DV 7, pf 56, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d4+1 (morso), TS G7, Mor 9, PX 1.840].

Incantesimi dei maghi (2/1): 1° livello: *mani brucianti, sonno*; 2° livello: *levitazione*.

Incantesimi dei chierici (1): 1° livello: *comando*.

Può usare a volontà *maschera arcana* e *paragnosi* per assumere un bell'aspetto e ingannare le sue vittime. È immune alle armi normali e subisce solo metà delle ferite dalle armi magiche fino a un bonus di +3. È inoltre immune a tutti gli incantesimi eccetto quelli di 9° livello.

Thin-gala, chierico di Maeldain del 12° livello

Thin-gala è un uomo magro ma dall'aspetto determinato, con i capelli scuri lunghi fino alle spalle. Di solito indossa una lussuosa veste rosso scuro e porta intorno al collo un grosso simbolo sacro d'argento appeso a una catenina. Trascorre la maggior parte del tempo nei suoi alloggi, ma a volte si reca al cantiere per verificare i progressi nella costruzione. Pensa che questo grande progetto sia la prova ultima della fede che ha in Maeldain e non si fermerà davanti a nulla pur di realizzare il suo sogno. Però ciò non significa che sacrificherà la propria vita in una battaglia senza speranza. Se una ritirata strategica o persino una resa incondizionata gli permetteranno di sopravvivere per poter combattere in un'altra occasione, non esiterà a metterle in atto. Se i suoi piani vengono sventati ed egli riesce a fuggire, diventerà un nemico giurato dei PG che lo hanno sconfitto e dedicherà una parte considerevole delle sue risorse a progettare una vendetta adeguata.

La grande intelligenza e astuzia di Thin-gala lo rendono un avversario pericoloso. In mischia, eviterà sempre il combattimento fisico e userà i suoi incantesimi e oggetti magici nel miglior modo possibile, dando contemporaneamente ordini ai suoi scagnozzi.

Thin-gala (umano chierico di Maeldain del 12° livello) (1) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 9d8+9+3, pf 48, tpcCA0 14 (13 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C12, Mor 12, PX 1.700, For 13, Int 17, Sag 18, Des 11, Cos 15, Car 17].

Incantesimi dei chierici (5+2/5+2/4+1/3+1/3/2): 1° livello: *comando* (x2), *cura ferite leggere*, *individuazione del male*, *individuazione della magia*, *protezione dal male*, *scaccia paura*; 2° livello: *benedizione*, *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento* (x2), *rivela ammalimento*, *silenzio*; 3° livello: *animare i morti*, *dispersione della magia* (x2), *luce persistente*, *morte apparente*; 4° livello: *cura ferite gravi*, *individuazione della menzogna* (x2), *verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato*, *rianimare*, *visione del vero*; 6° livello: *barriera di lame*, *guarigione*.

Equipaggiamento: mazza, fionda con 20 proiettili, frusta (vedi la sezione nuove armi per la descrizione completa), **bracciali dell'armatura (CA 4)**, **bastone del dolore** con 18 cariche (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **pergamena con incantesimi** dei

chierici *barriera di lame*, *evoca servitore dell'aere* e *incuti paura*, simbolo sacro di Maeldain in argento con rubini (valore 2.500 mo), tre anelli con gemma (1.200, 500 e 300 mo).

NUOVI MOSTRI

Libellula gigante

Num. mostri:	1d6 (2d8)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	7
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	3d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	440

Le libellule giganti raggiungono una lunghezza di oltre 1 m. Quando volano, sono talmente veloci che in combattimento hanno un bonus di +2 all'iniziativa. Colpiscono il bersaglio con il morso e poi cercano subito di muoversi fuori dalla sua portata. Se una libellula gigante vince l'iniziativa, non può essere attaccata in mischia e tutti gli attacchi a distanza diretti contro di essa hanno una penalità di -4 al tiro per colpire. Se invece perde l'iniziativa, può essere attaccata normalmente in mischia, tuttavia gli attacchi a distanza sferrati contro di essa hanno una penalità di -2 al tiro per colpire.

Temnodontosaurus

Num. mostri:	0 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 72 m (24 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	10
Attacchi:	2 (morso, coda)
Ferite:	5d4/2d6
Tiri salvezza:	G5
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.700

I temnodontosauri sono dei grossi ittiosauri, ossia rettili marini, lunghi fino a 9 m. Hanno il muso allungato, un corpo a barile e una potente coda bilobata. I loro enormi occhi, del diametro di oltre 25 cm, gli permettono di vedere al buio (infravisione fino 18 m) e sono circondati e protetti da un anello di placche ossee. Sono animali esclusivamente acquatici, molto agili e veloci nonostante la mole, nonché ottimi cacciatori. Si nutrono di pesci e di qualsiasi altra preda che riescono a catturare. In combattimento possono mordere con le lunghe mandibole e colpire con la possente coda a due lobi. Questo secondo attacco può essere diretto soltanto contro le creature che si trovano alle spalle del mostro.

NUOVE ARMI

Frusta

Statistiche: costo 1 mo/m, Ferite 1d2, Peso 0,1 kg/m.

Una striscia di cuoio intrecciato, lunga da 2 a 6 m, con un'impugnatura. È un'arma da corpo a corpo e può essere usata sia per infliggere danni che per bloccare la vittima. Se il colpo va a segno, la frusta infligge 1d2 ferite e con un tiro per colpire modificato (cioè considerando tutti i bonus) di 20 o più, la vittima rimane intrappolata. Se ciò accade, perde automaticamente l'iniziativa nel round successivo e subisce gli stessi effetti di *lentezza* (dimezza il movimento e gli attacchi, inclusa la capacità di lanciare incantesimi, quindi può lanciare solo un incantesimo ogni due round). Tali conseguenze perdurano finché la vittima non riesce in un tiro salvezza contro morte (che può ripetere all'inizio di ogni round).

NUOVI OGGETTI MAGICI

Bastone del dolore

Se si consuma una carica e si porta a segno un attacco con successo, il bersaglio soffre di dolori lancinanti che gli provocano una penalità di -4 al tiro per colpire e di -2 alla Destrezza per i prossimi 2d10 turni.

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi dei maghi

Mani brucianti

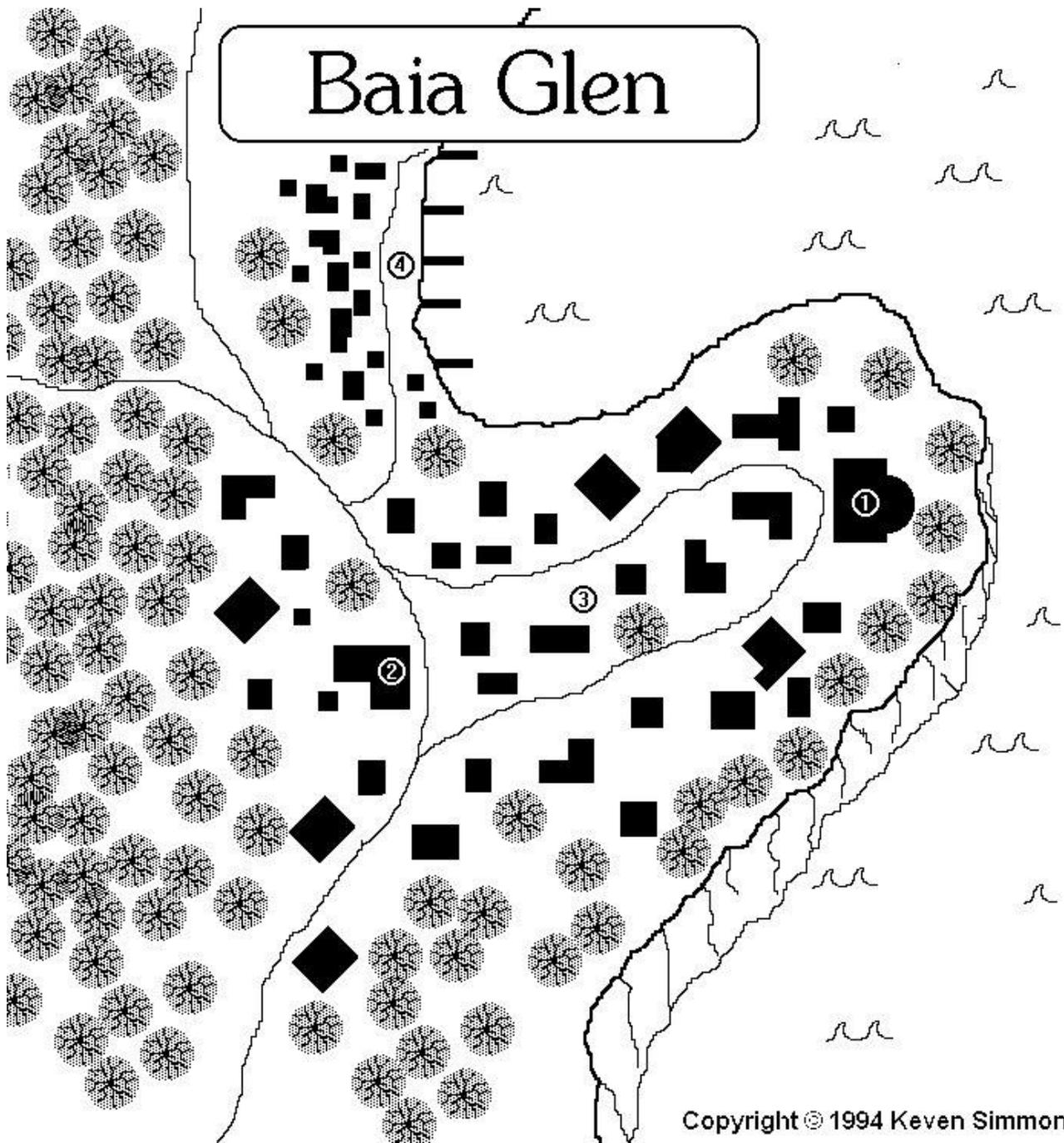
Livello: 1°

Durata: 1 round

Gittata: vedi sotto

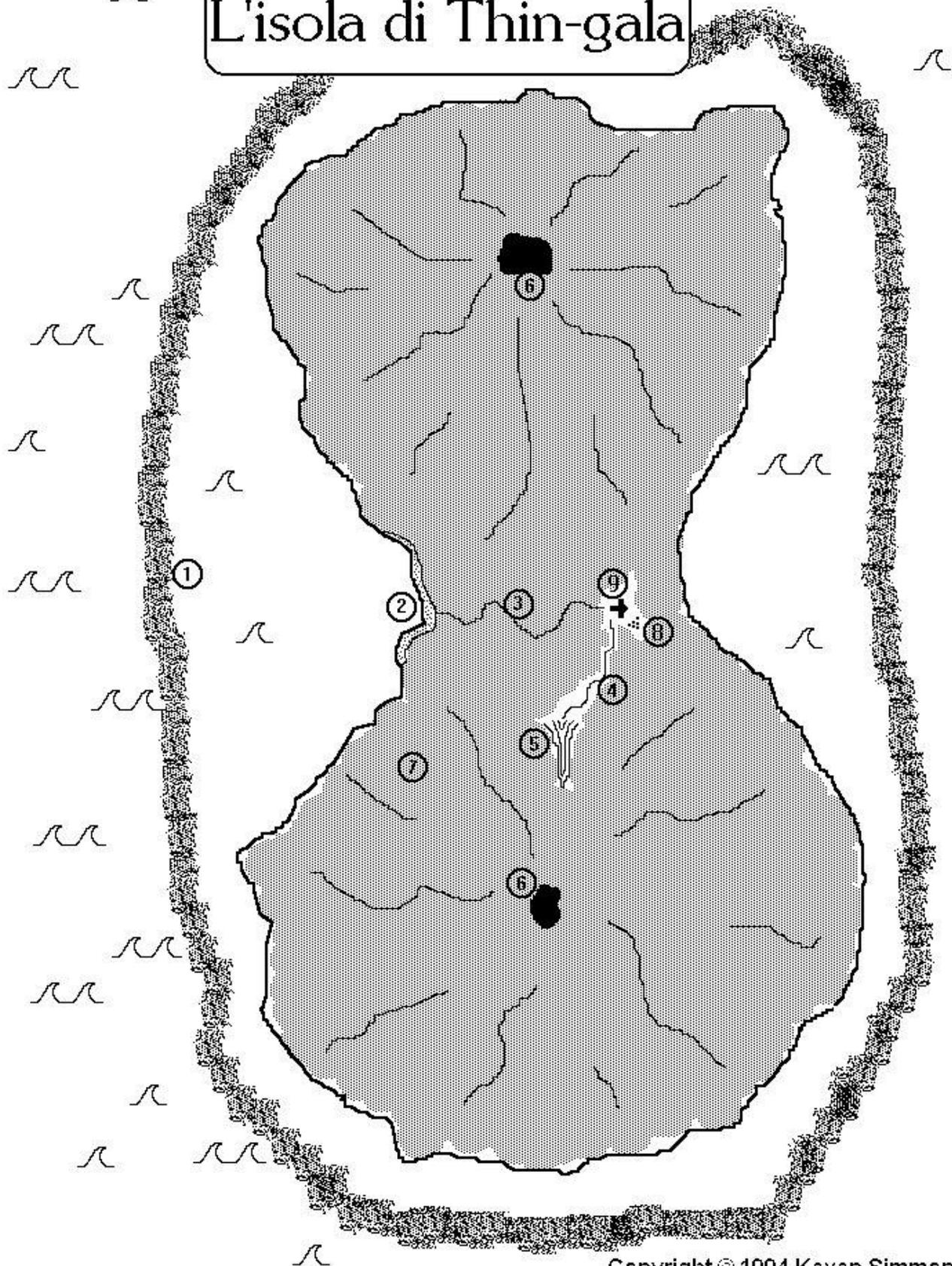
Un ventaglio di fiamme lungo 1 metro scaturisce dalle mani unite dell'incantatore, sviluppandosi in un angolo leggermente ottuso davanti a lui. Chi viene investito dalle fiamme subisce 1 ferita da fuoco per livello dell'incantatore (no tiro salvezza). I materiali infiammabili prendono fuoco immediatamente.



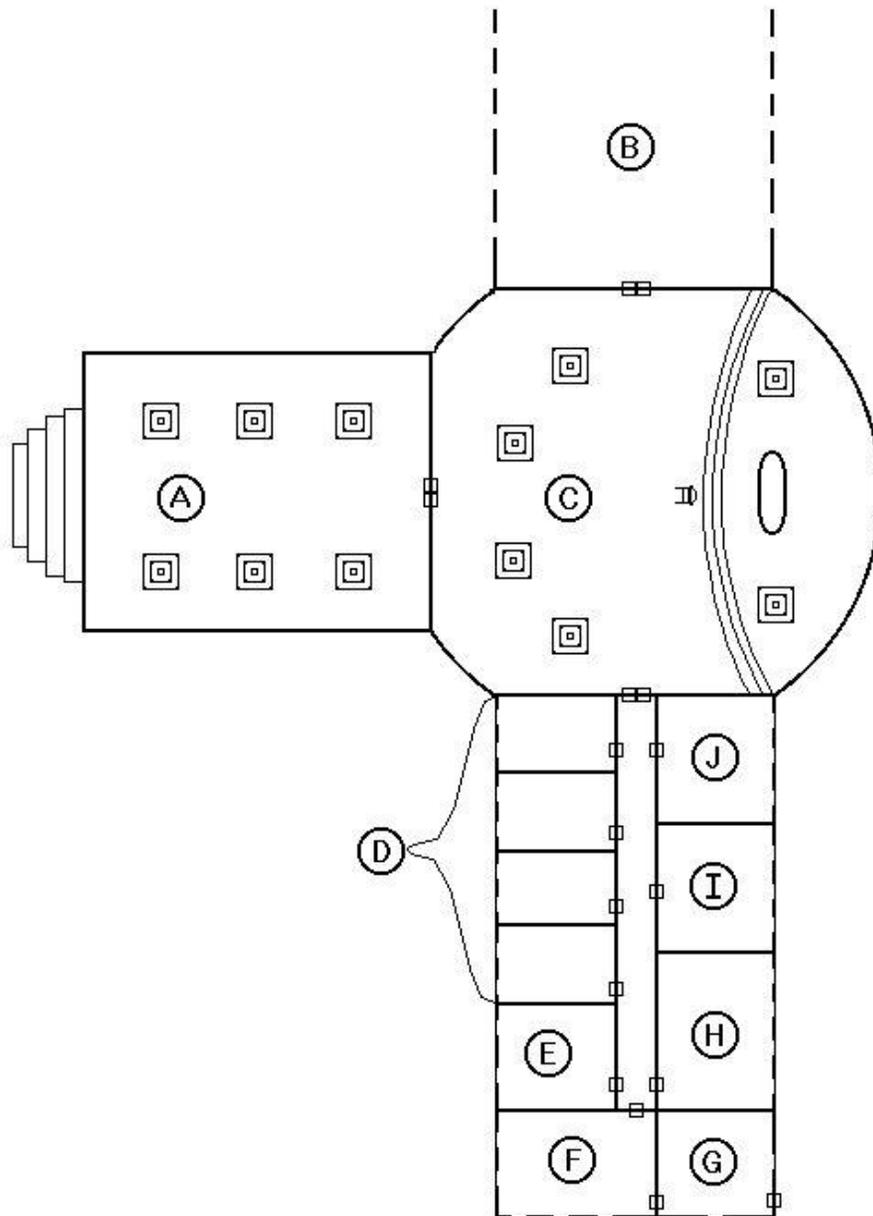


Copyright © 1994 Keven Simmons

L'isola di Thin-gala



Il tempio di Maeldain



Scala
0 3 6 9 12 15 m

Copyright © 1994 Keven Simmons

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

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

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

END OF LICENSE

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

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

Cover art by Lothar Dieterich. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/photos/people-adult-waters-ship-dragon-3055939/>.

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

CHDDX9 Gli Schiavisti di Thin-gala, copyright 2023 Chimerae Hobby Group. Author Keven Simmons.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Labyrinth Lord™ e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile
gratuitamente in **formato PDF**
e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e
senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group
per saperne di più.

www.chimerae.it