

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Master

Nel Maelstrom

di Bruce e Beatrice Heard

Traduzione: Stefano Mattioli



Nel Maelstrom

Introduzione	2
Background per il DM	2
Radunare una Flotta	3
Tabelle dei Mostri e Incontri Casuali	5
Il Regolamento Navale	4
Capitolo 1: Nel maelstrom	7
Preparazione dell'Incontro	7
Obbiettivi degli Immortali	0
Descrizione degli Incontri	0
Conseguenze	16
Capitolo 2: Volo Verso i Regni Stellari	22
Preparazione dell'Incontro	22
Obbiettivi degli Immortali	22
Proprietà di Questo Mondo	24
Descrizione degli Incontri	24
Interventi degli Immortali	25
Conseguenze	26
Capitolo 3: Per la Gloria dei Signori della Guerra	22
Descrizione degli Incontri	27
Conseguenze	27
Capitolo 4: Di Nuovo nel Maelstrom	22
Preparazione dell'Incontro	27
Descrizione degli Incontri	28
Epilogo	29
Appendici	
Nuovi Mostri	30
Personaggi Pregenerati	32
Tabelle degli Incontri	34
Personaggi Pregenerati	35

Crediti

Editoria: Anne Gray Mc Cready

Grafica Copertina: Jeff Easley

Grafica Interna: Valerie Valusek

Cartografia: Dave LaForce

Tipografia: Betty Elmore

Traduzione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Introduzione

Nel Maelstrom deve essere giocata con le regole del D&D® *Set Master*. Dovrebbero unirsi all'avventura 4-8 personaggi di livello 25-30. Per maggiori risultati, il gruppo dovrebbe avere un minimo di 150 livelli all'inizio del gioco.

Appena il gruppo è pronto a cominciare l'avventura, dagli la Mappa dei Giocatori. La Mappa 1 del DM è solo per tuo riferimento. E' identica alla Mappa dei Giocatori eccetto per l'isola di Alphaks.

Norwold, Inizio Inverno:

In una mattina grigia e tetra, una fredda nebbia turbinosa si abbassa sui campi deserti ed i villaggi del Norwold. Questa pestilenza porta l'odore del veleno e della morte. Il grigio innaturale ricopre tutto, soffocando tutto ciò che è vivo se esposto per più di un giorno. Questo vento fetido ha infestato il regno settentrionale per 3 settimane. I contadini raccontano storie di piogge orribili che bruciano, lasciando il suolo secco e crepato. I regni vicini vacillano e le epidemie minacciano le città. Le comunità di contadini nel morso della carestia fuggono verso sud nelle mani dei banditi senza scrupoli. Disperazione e caos dilagano fra la popolazione.

Corte di Re Ericall, Consiglio del Norwold:

"Vostra Reale Maestà, non possiamo attendere ancora. Il Barone Norlan di Qeodhar ha rinnovato il suo ultimatum. I vostri sottoposti stanno lentamente soccombendo a causa dei fumi demoniaci ed il regno è ora sull'orlo del panico. Dobbiamo accettare le sue richieste di alleanza o andare incontro al nostro fato."

"Mai! Non ci arrenderemo a quello sfacciato ricattatore malvagio! Il Barone Norlan è una semplice pedina di un altro potere. E io svelerò chi sta dietro questo complotto."

"Ma Vostra Maestà, potremmo sempre incorrere nella potenza di Alpathia, o peggio, di Thyatis. Una guerra potrebbe devastare ciò che ora rimane della nostra terra."

"E così sia! La nebbia velenosa non è prospettiva migliore e arrendersi come schiavi potrebbe essere anche peggio. Il Norwold non è preda per gli avvoltoi e coloro che complottano per prendersi le nostre terre dovranno farsi avanti e pagare il prezzo pieno del loro deprecabile inganno. Mie fedeli lord, possano le nostre forze di mare e di terra sorgere di nuovo e fronteggiamo il destino con la fierezza e l'onore che è nostro! Salpiamo per Qeodhar e mostriamo a questo miserabile signorucolo il prezzo della sua impudenza! E allora vedremo!"

Background per il DM

La Baronia di Qeodhar, una piccola isola nell'oceano più a settentrionale di Alpathia, non è responsabile dei venti velenosi che distruggono le terre dei PG. Il barone non è a conoscenza di questo fatto. Il colpevole è un'antica e tremendamente potente creatura di nome Alphaks. Inviò il suo ultimatum al Norwold, in nome del Barone Norlan di Qeodhar, per far credere a Re Ericall del Norwold che sia il barone il responsabile della nebbia assassina.

Alphaks è un Immortale Caotico che progetta di forzare Alpathia e Thyatis in un grande conflitto per portarli alla rovina,

come anche pena e distruzione sul resto della razza umana. Il suo piano è quello di ingannare il Norwold facendogli attaccare Qeodhat, un dominio sotto la lealtà di Alpathia. Un intervento alpathiano contro il Norwold provocherà sicuramente un coinvolgimento di Thyatis, il rivale di Alpathia.

Secoli fa, Alphaks fu un despotico imperatore alpathiano. I suoi stessi sottoposti lo tradirono, causando una disastrosa rivolta che quasi distrusse la civiltà alpathiana. Dopo aver raggiunto l'Immortalità, tornò in cerca di vendetta. Attraverso un cancello aperto dal piano della Terra, creò una montagna nel mare alpathiano. Dalla cima, sembra essere un normale vulcano che erutta fumi grigio-verdi. Questi sono i fumi che si sono diffusi nel territorio. Tuttavia, la montagna non contiene lava, ma piuttosto un vortice bidirezionale verso il Piano della Morte. I fumi sono creati grazie alla mistura delle due aliene atmosfere.

Il recente arrivo di Alphaks in questo mondo ha attratto l'attenzione di altri due maggiori Immortali, Koryis e Vanya, che hanno già iniziato una sfida quasi-divina riguardo il fato di diverse nazioni. Sebbene il loro intervento non sia stato mai notato dai mortali, hanno inverosimilmente manipolato gli eventi per raggiungere i propri scopi personali.

Il Complotto degli Immortali

Tutti e tre gli Immortali hanno ragioni specifiche per intervenire. Si opporranno i supporteranno l'armata dei personaggi, per soddisfare i propri scopi spirituali e ottenere potere all'interno delle rispettive sfere di potere.

Hanno scopi specifici da raggiungere che sono spiegati in ogni sezione dell'avventura. Quando raggiungono i loro scopi, i punteggi finali degli Immortali determinano l'Immortale dominante alla fine dell'avventura.

Korys, Patrono della Pace e della Prosperità

Koryis è un temporale Legale della sfera del Pensiero. Si oppone alle guerre e alla violenza. Vuole evitare che Alphaks raggiunga i suoi scopi e di mantenere la pace. Cerca prima di impedire al gruppo di incontrare Norlan, il Barone di Qeodhar. I piani di Alphaks sono ovi e Koryis vuole evitare una guerra lunga e sanguinosa

Vanya, Patrona della Guerra e dei Conquistatori

Vanya è un temporale Neutrale della sfera del Tempo. E' solamente interessata nella storia, nella gloria e nell'eroismo. E' dalla parte dei conquistatori; che siano nel giusto o nel torto non importa. Tende ad abbandonare i propri seguaci se vengono sconfitti, per poi supportare l'altra fazione come suoi nuovi campioni. Nel corso dell'avventura cambierà spesso la sua posizione. A bilanciare le forze nelle sfere, supporterà Alphaks o Koryis alternativamente.

Alphaks, Patrono del Caos e della Vendetta

Alphaks è un temporale Caotico della sfera dell'Entropia. Dopo essere stato abbandonato in un altro mondo, si organizzò per continuare l'ascensione all'Immortalità. Ora che i suoi bisogni immediati sono stati soddisfatti, ha deciso che è ora di cercare vendetta.

Progetta di provocare un grande conflitto fra Alphatia e Thyatis così da distruggere i suoi odiati discendenti e diffondere caos e distruzione nel mondo intero. Il suo scopo è di spingere il Norwold ad invadere il Qeodhar, come descritto nelle Note per il DM. E' al corrente della slealtà del barone e sa che ciò porterà ad un violento conflitto fra i due imperi.

Background in Qeodhar, Alphatia e Thyatis

Alphatia è il più vecchio impero del mondo. Si trova su una imponente isola lontano dalle coste del Norwold. L'impero costruì il suo potere sulle solide fondamenta della magia, con non meno di mille maghi a governare il consiglio imperiale.

Thyatis è molto più giovane di Alphatia. Questo impero si è diffuso rapidamente e ora comprende diverse grandi isole della costa meridionale del continente.

Entrambi gli imperi sono stati rivali da lungo tempo, in particolare riguardo il controllo dei domini del Norwold. Non ha importanza quale forza controlla la regione. Sebbene cerchino totale indipendenza, i signori locali sanno che se le due civiltà si scontrano, le grosse battaglie si svolgeranno sul loro territorio, diffondendo morte e povertà. Tale guerra deve essere evitata ad ogni costo.

Il Barone Norlan di Qeodhar fu un alleato minore dell'impero alphatiano, tuttavia, il suo progetto di sposare una principessa imperiale fallì e, da allora, ha deciso di cambiare fazione segretamente e giurare fedeltà a Thincol l'Impavido, imperatore di Thyatis. Comunque, Norlan non intende attaccare il Norwold. Non è a conoscenza della montagna di Alphaks e della nebbia mortale.

Maggiori informazioni sui due imperi e il Norwold possono essere trovate nell'avvenuta CM1: *La Prova dei Signori della Guerra*.

Radunare una Flotta

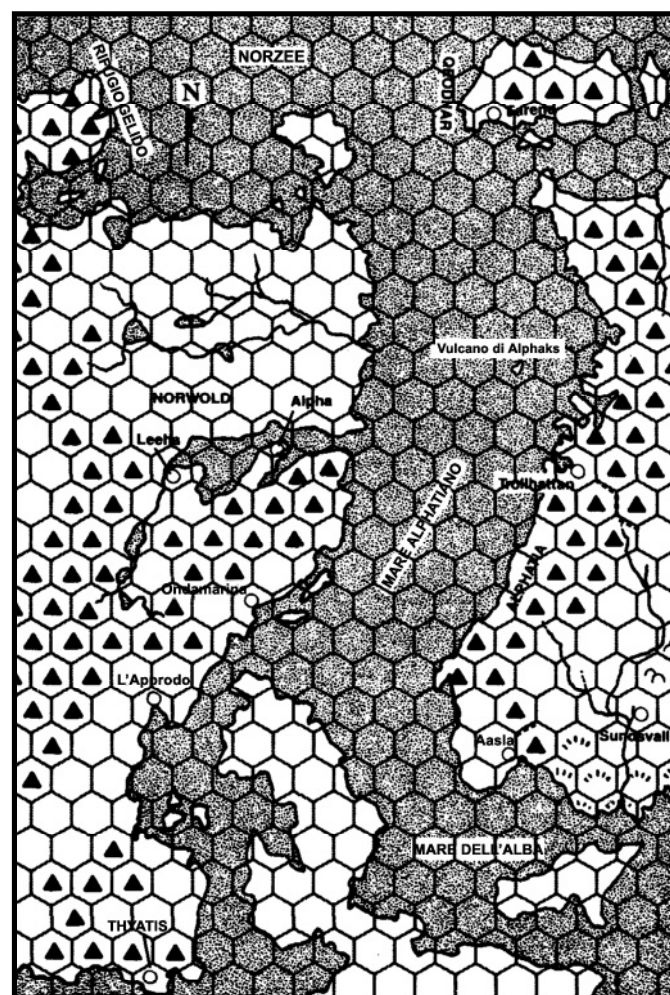
Re Ericall del Norwold ha deciso di attaccare Qeodhar e ha ordinato alle truppe e alle flotte di radunarsi. I giocatori sono convocati alla Corte Reale del Norwold, nella cittadella di Alpha. Si dovranno unire alla flotta, come eroi o come comandanti e salpare per la Baronia di Qeodhar. La loro missione è di invadere la baronia e portare Norlan nel Norwold, vivo o morto. Informa i giocatori dei sospetti del re riguardo le motivazioni di Norlan e delle paure del consiglio di una guerra con Thyatis o Alphatia. Se la loro missione avrà successo, al gruppo e ai PNG comandanti (se ce ne sono) viene promessa una generosa ricompensa in denaro come anche alcune concessioni nobiliari.

Quando sarà stata radunata una flotta da guerra e i PG saranno ben preparati, vai al Capitolo 1 e comincia l'avventura.

Se l'avventura è parte di una campagna, i personaggi potrebbero essere già governanti di domini. Sono benvenuti nell'usare le loro unità di terra e navali, tuttavia, assicurati che le flotte dei giocatori siano di potenza sufficiente per questa avventura. Dato che la spedizione richiederà mesi (di gioco), se non anni, per essere completata, è da aspettarsi perdite e attriti. Quindi, si suggeriscono i valori minimi seguenti:

Esercito: almeno 4.000 uomini in grado di combattere (classe delle truppe = Modesta o migliore, per un totale di 8.000 livelli o DV di creature).

Mappa DM 1 - MARE DI ALPHATIA



LEGENDA

Scala: 1 esagono = 240 km

	Montagne		Lago
	Colline		Oceano/Mare
	Paludi		Passo di Montagna
	Fiume		Città

Flotta: qualsiasi flotta in grado di trasportare l'esercito (e le montature se ce ne sono). Sono preferibili galee equipaggiate con rostri e artiglieria.

Se il gruppo è di basso livello o non ha un esercito e una flotta sufficiente, sentiti libero di usare i personaggi pregenerati come PNG o alcune delle flotte suggerite nella sezione **Personaggi Pregenerati**.

Flotte Pregenerate: La Flotta 1 è un'unità versatile. La Flotta 2 è un'unità principale il cui primario uso è l'offensiva. Dovrebbe essere supportata da un convoglio contenente provviste per la truppa se la flotta parte per una lunga campagna. La Flotta 3 è un'unità d'invasione meno disciplinata. Tuttavia può essere usata indipendentemente a terra o in mare, in quanto l'equipaggio può fungere sia da marinai sia da truppe da combattimento. La Flotta 4 è un tipo di convoglio, con meno potere offensivo e difensivo, ma maggiore capacità di cargo. Trasporta indifferentemente truppe, montature, provviste, armi, prigionieri o tesori.

Tabelle dei Mostri e degli Incontri Casuali

Ogni volta che viene menzionata una creatura specifica in quest'avventura, fai riferimento alle sezioni delle tabelle in questo modulo. Gli Incontri Casuali hanno anch'essi una loro sezione. Ogni colonna in questa tabella corrisponde a un capitolo di quest'avventura. La probabilità e la frequenza degli Incontri Casuali sono indicate all'inizio di ogni sezione.

Il Regolamento Navale

Durante quest'avventura potrebbero avvenire molte battaglie navali. Svolgile in accordo con le regole del Regolamento di Guerra, ma con le seguenti modifiche:

Una flotta è composta di navi, marinai, rematori e truppe marine. Il ruolo delle navi, oltre al trasporto, è di portare l'artiglieria o i dispositivi capaci di affondare altre navi. Normalmente i marinai non combattono, tranne che per difendere il vascello contro un arrembaggio; Per quanto riguarda quest'avventura, i rematori non combattono mai (a meno che non siano marinai). I fanti di marina arrembano o catturano le navi nemiche o sbarcano per attaccare obiettivi terrestri.

Dovrebbero essere determinati Valori di Battaglia differenti per valutare la completa potenza delle navi e delle loro truppe. Sono suggeriti i passi seguenti per ottenere un risultato accettabile.

Fase 1: Determinare il Valore di Battaglia dei fanti di marina (VB) di ogni unità.

Fase 2: Determinare il Coefficiente di Base (CDB), ignorando i Fattori Equipaggiamento e Truppe Speciali. Ignora i rematori solo quando non sono necessario per governare la nave e in grado di combattere. Determinare il totale di Punti Scafo (PS) per ogni tipo di nave nelle flotte.

Fase 3: Determinare il VB delle navi, cominciando dal CDB dei marinai (vedi passo 2). Usa i modificatori sottostanti. Ogni volta che una condizione è applicabile, aggiungi 1/10 del CDB originale come bonus.

Galee:

- a. se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta sono galee
- b. se il 50% del totale dei Punti Scafo della flotta sono galee
- c. se il 80% del totale dei Punti Scafo della flotta sono galee

Artiglieria:

- d. se il 20% dei vascelli hanno artiglieria
- e. se il 50% dei vascelli hanno artiglieria

Dispositivi di Sfondamento:

- f. se il 20% dei vascelli ha dispositivi di sfondamento o rostri
- g. se il 50% dei vascelli ha dispositivi di sfondamento o rostri

Magia:

- h. se l'1% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente
- i. se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente
- j. se il 100% del totale dei Punti Scafo della flotta sono incantati magicamente

Volo:

- k. se l'1% del totale dei Punti Scafo della flotta è in grado di manovrare nello spazio tridimensionale*
- l. se il 20% del totale dei Punti Scafo della flotta è in grado di manovrare nello spazio tridimensionale*
- m. se il 100% del totale dei Punti Scafo della flotta è in grado di manovrare nello spazio tridimensionale*

(*) Applicare ad una flotta capace di volare, muoversi sott'acqua o manovrare in altri piani

Velocità:

- n. se la flotta ha una velocità media di 45 m per round
- o. se la flotta ha una velocità media sia 90 m per round
- p. i rematori sono marinai (non schiavi o prigionieri condannati)

Penalità (riduci il CDB se):

- q. i rematori* sono meno della metà del loro numero originale
- r. i marinai* sono meno della metà del loro numero originale

(*) Non si possono usare i rematori se ridotti a ¼ del loro numero originale: Una nave non può usare le vele se i marinai sono ridotti a meno di ¼ del loro numero originale.

Fase 4: Fai una media sia dei due VB (sommandoli e poi dividendo per due). Il totale indica il VB di Flotta finale. Poi determina modificatori di combattimento separati per le truppe e la flotta.

Per le truppe: il fattore base dei DV o livelli totali dei fanti di marina, piuttosto che il numero di creature

Per le navi/marinai: determina il fattore dal numero totale di PS coinvolti in ogni unità (i marinai/rematori sono poi considerati come parte della nave).

Fai una media dei due modificatori di combattimento (come sopra) e aggiungila al VB della flotta/truppa. Risolvi il combattimento con le normali regole del Regolamento di Guerra, usando però la tabella qui di seguito:

ESITI DEL COMBATTIMENTO NAVALE

Differenza	Danno Nave	Perdite Extra	Stanchezza
	V:Sc	V:Sc	V:Sc
1-8	0:5%		N:N
9-15	0:10%		N:N
16-24	5%:15%	0:10%	N:M
25-30	5%:15%	0:20%	N:M
31-38	5%:25%	½ X:20%	M:S
39-50	10%:30%	½ X:30%	M:S
51-63	10%:35%	X:40%	N:N+R
64-80	15%:40%	0:30%	N:N+R
81-90	15%:50%	X:50%	N:M+R
91-100	20%:60%	X:60%	M:M+R
101-120	20%:70%	½ X:50%	M:S+R
121-150	25%:80%	0:30%	N:S+R
151+	25%:90%	½ X:70%	N:S+A

V= Vincitore, Sc= Sconfitto
 %= La percentuale di perdite, in PS per le navi, il DV o livelli per le creature.
 X, ½ X= il vincitore subisce lo stesso ammontare o la metà delle perdite dello sconfitto (in DV o livelli).
 N= Non stanche, M= Moderatamente stanche, S= Molto stanche
 R= L'unità si ritira tornando al proprio porto.
 A= Le navi restanti si arrendono al vincitore.

Come Usare la Tabella

Fase 5: Determina il danno che le navi ricevono (Danno Nave). L'unità A sceglie quale tipo di navi della flotta B sono le vittime, fino ad arrivare al totale di PS. Il Danno Nave può essere diviso equamente fra i tipi di navi differenti. La flotta B sceglie quali navi specifiche all'interno dei tipi scelti dall'unità A sono colpite nella propria unità. Ripeti la procedura se la flotta A subisce Danno Nave allo stesso modo. Ai fini del combattimento, le navi danneggiate sono considerate perdute assieme ai suoi passeggeri.

Fase 6: Il vincitore cattura fino ad ¼ delle navi perdute avversarie; i loro passeggeri subiscono il 50% delle perdite e si arrendono. Per conservare una nave catturata, il vincitore deve collocare un minimo di 12 marinai e/o fanti di marina per mantenere l'ordine a bordo. Altrimenti, il vincitore deve liberare o distruggere la nave catturata.

Fase 7: Determina le Perdite Extra fra le truppe (fanti di marina, marinai e rematori) sulle navi non danneggiate. Le Perdite Extra sono equamente suddivise fra ogni tipo di truppa, arrotondato per difetto.

Fase 8: Determina gli effetti della Stanchezza sui fanti di marina, i marinai e i rematori. Due risultati "M" consecutivi sono equivalenti a un risultato "S". Un risultato "S" per una flotta dimezza la velocità a remi delle galee.

L'unità sconfitta si ritira sempre. Nessun vincitore dovrebbe mai subire più del doppio dei PS distrutti dello sconfitto. Le navi catturate non sono considerate danneggiate. Ignora i PS di danno in eccesso.

Allo stesso modo, lo sconfitto non dovrebbe mai subire più di 10 volte i PS di danno del vincitore. Questo serve a limitare gli effetti di un attacco suicida proveniente da una piccola unità d'Elite.

Recuperare le Perdite

L'unità vincitrice (o una che rimanga nell'area dopo la battaglia) può recuperare fino a 1 terzo dei suoi PS danneggiati o della perdita di truppe (feriti, truppe svenute o disorganizzate, uomini a mare). Il recupero delle navi è determinato in PS piuttosto che in numero di navi.

Le navi recuperate sono trattate come relitti con 10 Punti Scafo (fuori combattimento) fino a che non vengono riparate in porto. Tali navi devono essere del tipo di vascello che sono affondati durante la battaglia. Se l'ammontare dei PS recuperabili è insufficiente per permettere ad una nave di essere salvata (a pieno dei suoi PS), la nave non può essere recuperata.

I personaggi hanno la possibilità di arruolare qualche prigioniero nella propria flotta. Per ogni gruppo di 50 prigionieri di allineamento Caotico o Neutrale (non appartenenti a truppe d'élite o mostri, tira 1d20 e applica i bonus o penalità dovuti al Carisma del personaggio che fa la proposta. Con un punteggio modificato di 18 o più, il gruppo di prigionieri si unisce alle file del gruppo. Altrimenti, il gruppo può usarli liberamente come rematori schiavi in altre galee.

Gli ex prigionieri hanno il 60% di probabilità di disertare in un porto qualsiasi. Tuttavia, dopo 3 mesi a bordo, tratta gli ex prigionieri come marinai/truppe regolari. Normalmente non è suggerito di avere navi governate da ex prigionieri recenti.

Qualsiasi veliero può contenere un numero doppio di prigionieri di quanti fanti di marina possa ospitare. Se desiderato, qualsiasi nave può contenere 5-10 prigionieri extra nella loro stiva. Permetti ai personaggi di assoldare truppe mercenarie e marinai nei porti amichevoli per rimpinguare la perdita di truppe.

Capitolo 1: Nel Maelstrom

Preparazione dell'Incontro

La flotta del gruppo salpa da uno dei porti del Norwold, veleggiando verso nordest. Il cielo è nuvoloso e una brezza moderata soffia da est. Un giorno dopo la loro partenza, la nebbia grigia si dissipa mentre i venti si rafforzano. Se il gruppo ritorna al proprio porto, al nebbia sale di nuovo, finché la flotta non dirigerà di nuovo la prua per invadere Farend, la città capitale di Qeodhar.

Riguardo gli incontri casuali, usa la prima colonna della tabella degli Incontri Casuali nella sezione appendici. Tali incontri dovrebbero avvenire 1 volta al giorno quando il momento sembra appropriato. Evitali se la flotta del gruppo ha già subito pesanti danni.

Questa sezione funziona come un'avventura programmata. Basandosi su cosa i personaggi scelgono di fare, potrebbe svolgersi in sequenze diverse. Dopo ogni incontro, segnati i punti ottenuti dall'immortale vincente. Quando la flotta infine entra nel maelstrom, leggi il paragrafo **Conseguenze** alla fine di questo capitolo.

Obbiettivi degli Immortali

Koryis: tenta frettolosamente di impedire il contatto fra la flotta del gruppo e il Barone, in quanto aumenterebbe le probabilità di una guerra. Koryis non può colpire il vulcano di Alphaks, ma spera di scoraggiarlo facendo in modo che la flotta ritorni al porto d'origine.

Vanya: si aspetta che il gruppo conquisti la baronia di Qeodhar. Al momento, Koryis è il suo principale avversario.

Alphaks: il suo scopo è di fare in modo che il gruppo incontri il Barone. Quando il gruppo è in mare, Alphaks chiude il portale, interrompendo i fumi in modo che la sua isola possa essere scoperta.

Descrizione degli Incontri

Il seguente incontro deve essere svolto per primo, in un qualsiasi momento in cui l'armata lascia il Norwold. Leggi il testo di seguito ai giocatori:

1. L'Araldo di Pace

Il sole basso dell'estate più settentrionale balugina sulla cresta delle onde, fra grossi banchi di ghiaccio. Mentre le navi ci passano accanto, le occasionali comunità di foche che si crogiolano sul ghiaccio si tuffano nella frigida acqua verde. Il vento freddo e vivace soffia sbuffi di neve dagli enormi iceberg. Le montagne di ghiaccio torreggiano magnificamente sull'armata.

All'improvviso tre enormi bianche creature simili a lucertole si elevano da dietro la banchisa di ghiaccio, ruggendo come migliaia di tuoni. Soggezione e assoluto terrore si diffonde fra gli uomini.

Le creature sono antichi draghi bianchi enormi. Koryis li ha magicamente incantati per ispirare panico assoluto in chiunque abbia % DV/livello o meno. Se il gruppo è molto potente, dai ai draghi una resistenza Anti-Magia del 75%. Gli ordini dei draghi sono di fermare la flotta e fare in modo che torni al suo porto.

Vedendo i draghi, tutte le navi senza un PG a bordo hanno l'80% di vane rotte verso casa (controlla la percentuale per ogni gruppo di 5 navi). Le altre rimangono agli ordini dei loro comandanti. Fintanto che i tre draghi sono lì, i PG non riusciranno a radunare i fuggitivi. A bordo delle navi dei PG, l'equipaggio tenta di abbandonare le navi (risultato di 1-2 su 1d10) o di fuggire nella stiva per nascondersi vergognosamente in barili o ceste (risultato di 3-6 su 1d10) o rimanere al loro posto di combattimento. Controlla in questo modo per ogni gruppo di 20 uomini a bordo delle navi dei PG.

Durante la confusione, i PG possono sbarcare sugli iceberg o rimanere sulle proprie navi. Mentre la tempesta è in corso, non è possibile lanciare incantesimi a causa del rollio e del beccheggio delle navi. I PG possono fuggire, attaccare o parlare con i draghi. Se il gruppo persiste nel veleggiare oltre con le navi rimanenti, i draghi cominciano a sbattere le ali sull'acqua per creare una tempesta artificiale. Poi ogni drago usa il suo soffio contro una nave sotto la pioggia per ricoprirla con ghiaccio e gelo (i PG subiscono solo metà danni da questo tipo di attacco). Le navi congelate formano dei banchi di ghiaccio e sono immobilizzate; le altre sono rallentate a ¼ della propria velocità se navigano verso i draghi. I forti venti hanno il 10% di probabilità per round di far collidere 1d4 navi con gli iceberg, infliggendo 5d20 PS di danno. Non volano via finché i personaggi non sono sconfitti.

Drago bianco enorme (3): CA -1; DV 15****; pf 120 ognuno; N° ATT. fino a 6 (morso/artiglio x2/calco x2/ala x2/coda) o speciale; F 2d8+8/1d8+2 ognuno/1d8+2 ognuno/1d8+2 ognuno/1d8+2; MV 45 (15) m, Vo 108 (36) m; AS soffio (conico 27x12 m), picchiata (-1 sulla sorpresa, danni doppi) sospensione (fino a 6 attacchi), stritolamento (2d8+8 cerchio diametro 12 m), incantesimi; TS G36; ML 10; AM N; THAC0 8 (+4 al TxC); PX 5.100 ognuno.

Incantesimi: 5/3/1

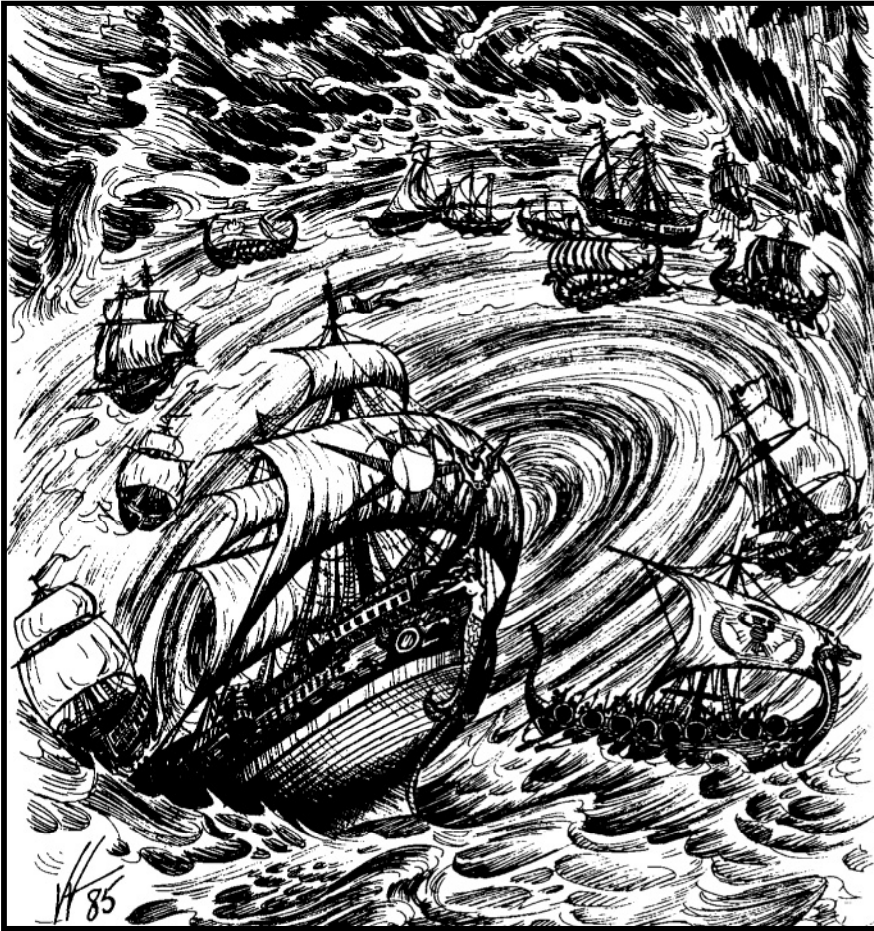
Se il gruppo tenta di parlare o di arrendersi durante la tempesta, i draghi interrompono il loro attacco (se stanno attaccando) e atterrano sugli iceberg. Non dicono chi li ha mandati, ma rivelano quanto segue:

"Questo potente flotta deve fare ritorno al suo porto immediatamente e attendere finché l'ira degli dei si sia placata. La forza delle armi non salverà la vostra tormentata terra, ma la precipiterà in un fato persino peggiore. Se i governanti hanno a cuore la propria gente, devono obbedire all'ultimatum, alla fine la Giustizia farà il suo corso."

I draghi allora attendono finché la flotta non torna al porto oppure attaccano come descritto in precedenza se la flotta cerca di oltrepassarli. Ignoreranno ulteriori domande.

Le navi fuggitive si fermano un'ora dopo aver lasciato l'area dei draghi, attendendo che i PG ritornino. Se dopo 24 ore i PG non hanno fatto ritorno, le navi faranno vela verso i propri porti.

Se il gruppo torna a casa, il Re rifiuta brutalmente la proposta dei draghi. Di nuovo, la nebbia sale sul territorio, diffondendo



morte e panico. Il consiglio invia la flotta indietro, dopo aver umiliato grandemente il gruppo.

Se i PG sono i principale governanti del Norwold, potrebbero abdicare ora, nel qual caso non accade nulla. Il Barone Norlan non ha nulla a che vedere con questa situazione e probabilmente crede che la lettera di abdicazione del Norwold sia una grottesca farsa di uno dei suoi giovani nobili in Farend. Ma la nebbia nel Norwold diventa più fitta e mortale ogni giorno. Può essere usata la magia per decidere cosa fare, tutti gli indizi indicano che la flotta deve salpare di nuovo.

In qualsiasi momento la flotta ritorna verso gli iceberg, i draghi riappaiono e tentano di far ritirare di nuovo la flotta. Se i PG cercano di aggirare l'area dei draghi (passando ad almeno 240 km dall'incontro precedente), svolgi l'incontro 3, **Burrasca Improvvisa**. Se i draghi vengono sconfitti o se il gruppo li oltrepassa, svolgi l'incontro 2, **Incontrare il Barone**.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il prossimo incontro è l'incontro 2, Vanya ottiene 5 punti.

Se il prossimo incontro è l'incontro 3, Alphaks ottiene 3 punti.

Se i signori tentano di abdicare, Koryis ottiene 3 punti.

2. Incontro col Barone

Scegli uno degli squadroni del gruppo casualmente per questo incontro. Solo uno dovrebbe avere il tempo di intervenire.

La notte è silenziosa, interrotta regolarmente dal suono delle prue delle navi che fendono i flutti. Le lanterne della flotta ammiccano lentamente nella nebbia notturno.

Poco prima del cambio della guardia, vengono avvistate navi a babordo, le vele sono gonfie. Potete appena distinguerne l'emblema, ma sembrano essere quelle di Qeodhar in navigazione sulla loro rotta.

Il barone sta ritornando a Farend da Sundsvall, la capitale imperiale di Alphatia. La principessa imperiale è fuggita segretamente dalla capitale con il suo amante, il Barone Norlan. Come le vedette vedono la flotta dei personaggi battere bandiera del Norwold, il barone va in panico, pensando che la sua segreta alleanza con Thyatis e la presenza della principessa siano state scoperte. Confidando nella sorpresa, ordina immediatamente di fare rotta verso l'altra flotta per superare lo schieramento, sperando di disorganizzarlo e scomparire al di là nella nebbia notturna. Fuggire non è un beneficio, così Norlan decide di dirigersi verso Farend.

Norlan può essere catturato solo se tutta la sua flotta si arrende. Altrimenti, le sue navi hanno l'80% di probabilità di scomparire nella nebbia. Se questo intento fallisce, la flotta del gruppo può inseguirla. La caccia dura 1d6 ore. Durante la caccia, il gruppo ha il 10% di probabilità di raggiungere e ingaggiare le navi rimanenti.

Se Norlan non è catturato alla fine della caccia, fugge con le restanti navi della flotta a Farend. Il prossimo incontri dovrebbe essere l'incontro 5, **Scontro a Farend**. La nebbia si dissipa la mattina seguente.

Flotta Mercantile di Norlan

Classe delle Truppe: Buona Classe della Flotta: Buona
VB medio: 111 Velocità Media: 45 m/r

10 Vascelli a vela piccoli: 60 Punti Scafo ognuno, Artiglieria

Punti Scafo totali: 600

Fanti di marina: 250 (500 DV)

Marinai: 100

Uomini nella flotta: 350

Fanti di marina: 50% arco lungo, CA 4, guerrieri 2° livello.

Truppe: Caotiche.

Carico della nave: legno di valore, spezie, grano, 30 cavalli da guerra ed equipaggiamento per cavalleria pesante.

Valore del carico: 12.000 mo

Capitolo 1: Nel Maelstrom

Comandante: Barone Norlan; ufficiali a bordo, guerrieri di 4° livello.

Norlan, Barone di Qeodhar, Kjavik di Norzee: G15; AMC.

In 13, Sg 10, Ca 12.

Norlan è un guerriero coraggioso, tuttavia, i molti anni di lealtà con Almathia gli hanno insegnato a nascondere i suoi veri intenti e i veri sentimenti. Agirà con codardia se ciò gli procura vantaggio, ma reagirà violentemente se Mariella, il suo amore segreto, si trovasse in pericolo.

Mariella, ovvero Hyldeborg, Principessa di Almathia:

CA 9; UC; pf 3; AM C.

In 13, Sg 10, Ca 12.

Non ha tesori personali a bordo, eccetto un medaglione che prova la sua identità

Mariella è un personaggio attraente ma ribelle e altezzosa. Non rivela la sua vera identità a meno che non sia in gioco la vita del barone o a meno che non venga trattata come una persona di rango sociale inferiore.

Se il barone è catturato, cade ai piedi dei personaggi implorando pietà, spiegando che “un amore cieco e senza speranza gli ha fatto commettere questo atto di tradimento!”

Se il gruppo menziona l'ultimatum, Norlan capisce immediatamente che il gruppo non è in cerca della principessa. In questo caso, non rivelerà l'identità di Mariella e negherà con veemenza qualsiasi coinvolgimento con la nebbia velenosa e l'ultimatum. Norlan dichiara di essere stato incastrato da un qualche erede geloso in Farend. Dopo aver riguadagnato al suo dignità, chiede di essere rilasciato in quanto il gruppo non ha ragione di trattenerlo.

Se il barone viene giustiziato o imprigionato, svolgi l'incontro 4, **Il Messaggero**.

Se Mariella e Norlan vengono rilasciati e viene mostrata pietà per i loro uomini, il conflitto è evitato. Norlan evita qualsiasi altra pubblicità. La flotta del gruppo può fare rotta per il Norwold. Il prossimo incontro dovrebbe essere l'incontro 6. La Porta dell'Oblio.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il prossimo incontro è l'incontro 4, Alphaks ottiene 3 punti.

Se il prossimo incontro è l'incontro 5, Vanya ottiene 5 punti.

Se il prossimo incontro è l'incontro 6, Koryis ottiene 8 punti.

3. Burrasca Improvvisa

Da lontano, a sudest, scivola sull'oceano una massa di basse nuvole nere minacciose. Gli uomini si precipitano a chiudere i boccaporti e ad assicurare l'equipaggiamento. Gli stendardi sbattono violentemente al vento mentre la nave si scuote al gonfiarsi delle onde.

Sospettando che la flotta del gruppo stia abortendo la missione, Alphaks crea una tempesta nel tentativo di spingere la flotta a nordest direttamente verso Farend.

Tratta le intemperie come “Burrasca o Tempesta (Manuale delle Regole Expert, pagina 43-44). Se la flotta del gruppo veleggia davanti alla tempesta oppure cerca di evaderla.

Se il gruppo decide di evitare la tempesta, un incantesimo *controllare il tempo atmosferico* o *desiderio* gli permettono ad una flotta di fuggire dai forti venti senza ulteriori danni. Se la flotta non è divisa in squadroni separati, allora, ogni incantesimo libera approssimativamente $\frac{1}{4}$ delle navi. Le altre hanno la sola opzione di passare attraverso la tempesta. Trattala come spiegato prima.

Il gruppo può navigare in testa alla burrasca (o con la tempesta) per raggiungere la propria destinazione più in fretta. Le navi normali lo possono fare senza problemi, ma le galee devono usare le vele. Le galee (1-20%) possono venir distrutte nella tempesta e considerate irrecuperabili. La tempesta infuria fino a che le flotte non raggiungono Qeodhar. Tutti gli uomini a bordo sono da considerare “Molto Stanchi” riguardo il Regolamento di Guerra Navale, ma la flotta di muove verso Qeodhar al triplo della normale velocità. La flotta finisce a 60 km al largo della costa sudovest di Qeodhar.

Se tutte le navi del gruppo evadono la tempesta, svolgi l'incontro 2, **Incontro col Barone**. Per le navi che raggiungono Qeodhar, svolgi l'incontro 5, **Scontro a Farend**. Le altre navi navigheranno verso Farend senza altri incontri. La flotta a Qeodhar può ritirarsi fino all'arrivo delle altre proprie unità.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il prossimo incontro è l'incontro 2, Koryis ottiene 2 punti.

Se il prossimo incontro è l'incontro 5, Alphaks ottiene 3 punti e Vanya ottiene 5 punti.

Se le flotte vengono separate, registra i punteggi come sopra, aggiungendo altri 3 punti ad Alphaks.

4. Il Messaggero

Una figura scura si materializza davanti alla prua della vostra nave. IL viso è nascosto da un cappuccio. Una voce bassa romba, “Avete sfidato i miei araldi e ora il fato delle nazioni è ancor più a rischio. Avrete un passeggero molto speciale del quale non dovrete mai fare menzione, perché causerebbe la distruzione della vostra gente. Per ora, non c'è altro che io possa fare per evitare il vostro fato imminente. Quando il mare e il cielo si tingono di porpora, attenti al Maglio della Tempesta.”

Poco dopo queste ultime parole, l'ombra scompare e due fanti di marina suonano l'allarme dalla poppa della nave.

La figura è un'immagine di Koryis. Ha appena avvisato il gruppo della loro discesa nel maelstrom (vedi incontro 6).

Mentre l'incontro si svolge, Mariella (e il Barone, se ancora vivo) scompaiono dai loro alloggi. Sono stati presi da Koryis per nascondere il coinvolgimento del Norwold nell'affare. Tutti i ricordi di questo incidente vengono cancellate dalla loro memoria. Se vivo, il Barone viene riportato a Farend e Mariella alla corte imperiale.

Svolgi come prossimo l'incontro 6, **La Bocca dell'Oblio**. Koryis ottiene 5 punti. Se il barone è morto, Alphaks ottiene 2 punti.

5. Scontro a Farend

Quando la nave dei PG raggiunge Qeodhar, 5 grandi galee lasciano il porto nell'esagono contenente Farend. Sono parte delle difese della città. La strategia è di ingaggiare una delle flotte dei PG prima che possa sbarcare sulla spiaggia. Se l'incontro 2 è già stato svolto, allora la nave mercantile di Norlan fuggita in precedenza dalla battaglia si unisce alle galee.

Gli altri esagono costieri di Qeodhar non sono difesi. Se il gruppo decide di attaccare un altro esagono piuttosto che Farend, possono sbarcare liberamente e manovrare a terra.

Il lato meridionale di Qeodhar (4 esagono) beneficia di un raro microclima permesso dalla prossimità di alte montagne, una corrente oceanica calda proveniente da est e la profusione di sorgenti di acqua calda. Il lato settentrionale di Qeodhar è afflitto da un clima quasi permanentemente polare.

La città non è fortificata. Una milizia di 1.000 uomini (Classe delle Truppe, Modesta, guerrieri di 2° livello, VB 75) difende la città, senza contare le galee. Vedi l'incontro 2 per maggiori informazioni su Norlan.

Attaccare Obiettivi Terrestri

Qualsiasi flotta che non vince un attacco iniziale contro un obiettivo terrestre deve ritirarsi, le truppe sopravvissute restano a bordo. Lo sconfitto non può recuperare le truppe perdute durante uno sbarco fallito, a meno che l'obiettivo non venga catturato più tardi. Quando un attacco iniziale contro un obiettivo terrestre ha successo, le truppe possono manovrare normalmente sull'isola. Se non ci sono difensori nell'esagono scelto dagli attaccanti, lo sbarco ha successo automaticamente.

Flotta di Norlan

5 Galee Grandi: 110 Punti Scafo ognuna, Artiglieria e Rostro

Classe delle Truppe: Buona Classe della Flotta: Buona

VB medio: 120

Velocità Media: 36 m/r

Totale PS: 550

Marinai: 950 (1.900 DV)

Marinai: 50% archi lunghi, CA 4, guerrieri 2° livello. Ogni nave trasporta 190 marinai, 180 dei quali sono rematori, gli altri 10 fungono da marinai. Sono tutti in grado di combattere.

Truppe: Caotico.

Comandante: Barone Norlan; ufficiali a bordo, guerrieri di 4° livello.

Se Norlan è stato giustiziato o catturato, svolgi l'incontro 4, **Il Messaggero**. Se il gruppo fallisce nell'invasione dell'isola o se Norlan viene rilasciato e si mostra pietà per i suoi uomini, svolgi l'incontro 6, **La Bocca dell'Oblio**.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il prossimo incontro è l'incontro 4, Vanya ottiene 3 punti.

Se Norlan viene rilasciato, Koryis ottiene 6 punti.

Se l'invasione fallisce, Alphaks ottiene 3 punti.

6. La Bocca dell'Oblio

Lentamente, la flotta arriva a fermarsi completamente e comincia a andare all'indietro. L'equipaggio si sta affannando intorno alla nave e il tamburo dei rematori accelera il ritmo.

Il cielo si tinge di porpora e un ruggito terrificante irrompe dietro di voi. Con orrore vi rendete conto che i vostri vascelli vengono trascinati verso un enorme vortice. L'equipaggio issa tutte le vele e i rematori si danno da fare al massimo. Alla fine, le navi riescono a vincere le colossali correnti. Ma all'improvviso il vortice si espande e si muove verso le navi!

Già alcuni vascelli incominciano a scendere in circolo al gigantesco maelstrom. In un istante, l'intera flotta è catturata nel turbine di acqua verde scuro. C'è una gran confusione a bordo. Nonostante il rombo stordente e la fredda oscurità del profondo del mare, compare una visione sul fondo del maelstrom... un'apertura... notte, stelle e forse una fuga. Ma in quel momento di terrore, la vostra mente ottusa rifiuta quest'insana visione e l'incoscienza alla fine prevale.

Non permettere al gruppo altre alternative quando svolgi questo incontro. Spedisci i personaggi e le loro unità giù dentro il maelstrom allo stesso tempo.

Vanya ha aperto un enorme cancello che comunica con un'altra parte della galassia. Riserva un fato più glorioso per i suoi campioni in un lontano mondo in attesa di essere conquistato. Il maelstrom termina questa sezione. Vai al Capitolo 2. Nessuno degli Immortali ottiene punti in questo incontro.

Conseguenze

Se Koryis ha il maggior punteggio in questa sezione cura 50-100% delle perdite di fanti di marina e marinai. Gli uomini vengono ritrovati attaccati ai detriti, alla deriva vicino alle navi dei PG, nell'altro mondo. Non ricordano quanto successo.

Se è Vanya ad ottenere il maggior punteggio, ad un personaggio coraggioso nel gruppo, preferibilmente un guerriero di allineamento Neutrale, viene data una verga della vittoria. Mentre il PG è incosciente all'interno del maelstrom, gli appare in sogno la visione di una splendida donna guerriera dicendo, "Mi hai servito bene, mio eroe! Prendi questa ricompensa e per promuovere la mia potenza, dona i suoi poteri nel nome di Vanya!" Al risveglio, il personaggio realizza di avere la verga solidamente allacciata alla sua cintura.

Se Alphaks ottiene il punteggio maggiore, il gruppo non ottiene niente e gli altri due Immortali riducono il loro punteggio di 5 punti ognuno.

In caso di un pareggio, non accade nulla. Salva il totale finale di ogni immortale; verranno usati alla fine dell'avventura per determinare l'Immortale che ricompensa il gruppo e forse aprirà una via per l'Immortalità.

Capitolo 2: Volo Verso I Regni Stellari

Preparazione dell'Incontro

Usa la Mappa 6 del DM per questo capitolo. Il gruppo ha appena attraversato il maelstrom di Vanya in quest'area della galassia. Quando il gruppo termina l'incontro 1, La Tempesta di Ghiaccio, la flotta sembra fluttuare nel cielo, scuro e punteggiato di stelle. Non c'è mare da navigare, nemmeno terra di sotto. Di fatto, stanno fluttuando nello spazio fra i pianeti, ma l'atmosfera è respirabile.

Il gruppo è entrato nell'antico impero che gli alphetiani abbandonarono. Molti secoli fa, gli alphetiani governavano un pianeta in quest'area. Tuttavia, erano divisi in due fazioni affiliate a due specifiche scuole di magia. Una era basata sull'Elemento dell'Aria e l'altra, governata dal Campione Alphaks, venerava l'Elementale del Fuoco. Tempo fa i seguaci dell'Aria aprirono un cancello per riempire quest'area di spazio con aria. Ora è racchiusa in una enorme bolla di aria respirabile.

Umiliato, Alphaks iniziò una guerra contro i seguaci dell'Aria. La scuola del Fuoco e dell'Aria intrapresero una guerra sanguinosa che devastò il loro intero mondo. Quasi al punto di essere distrutti dai seguaci del fuoco di Alphaks, la scuola dell'Aria fuggirono dal pianeta in fretta prima di rilasciare la loro ultima arma, un incantesimo di incredibile potere che disintegrò il pianeta. Si pensò che Alphaks fosse morto, ma sopravvisse e andando in esilio in un'altra regione perfino più distante. Giurando di ottenere un giorno la propria vendetta, tradì la sua normale inclinazione rivolgendosi alla Sfera della Morte. Riguardo gli alphetiani sopravvissuti, alcuni di loro colonizzarono piccoli mondi nell'area e i seguaci dell'Aria si insediarono in un quieto e remoto mondo circondato con un'atmosfera d'aria. Il mondo dei PG è dove gli alphetiani costruirono il loro grande impero di magia. I più potenti segreti arcani sono perduti, la Alphetia rimane un regno temibile per gli standard umani.

Il gruppo deve esplorare questa parte del cielo per cercare la strada di casa. Nel processo, scopriranno informazioni sui tre Immortali e gli obiettivi di Alphaks. Gioca i vari incontri nel ordine fornito o come spiegato al termine di ogni incontro. Controlla per gli incontri casuali 1 volta al giorno oppure quando ti sembra più appropriato. Un incontro avviene con un risultato di 1-6 su 1d10. Usa la seconda colonna della Tabella degli Incontri Casuali.

Obiettivo degli Immortali

Ogni volta che un temporale raggiunge il punteggio di 15 punti (o un multiplo di 15), questi può intervenire durante l'avventura del gruppo. Sono elencati diversi tipi di intervento alla fine di questa sezione. Svolgi gli interventi quando ti sembra più appropriato.

Koryis: può aiutare il gruppo durante questa avventura se evitano la violenza e la distruzione (vedi interventi). Altrimenti ignora i PG.

Vanya: si aspetta che il gruppo provi il suo coraggio ad ogni opportunità. Se questo è il caso, potrebbe aiutare i personaggi in modi differenti (vedi gli interventi).

Alphaks: è preoccupato della presenza del gruppo nel suo ex impero. Desidera solo la loro più rapida e più violenta distruzione. Si oppone al piano di Vanya di svelare le origini di Alphetia (e la sua) al gruppo (vedi interventi).

Proprietà di Questo Mondo

Non c'è una particolare gravità nel vuoto, eccetto quella generata dalle grandi masse. Qualsiasi corpo non vivente di almeno 20.000 mo di peso genera attrazione. Qualsiasi cosa che non sia soggetta a gravità fluttua nel vuoto buio, andando alla deriva nella direzione dei venti solari.

Per Esempio: I passeggeri su una nave sono attratti dal ponte. Qualcuno che salti dalla cima di un albero si schianterà sul ponte di sotto. Una nave che perde tutti i suoi Punti Scafo a causa dei danni collassa a causa della sua stessa gravità (si possono recuperare i relitti). Queste navi sono attratta da corpi celesti più grandi, come pianeti o asteroidi, a meno che usino un qualche tipo di propulsione (remi speciali o magici, creature trainanti, vele che catturano i venti solari, magia). Le creature di tagli umana non possono "nuotare" lontano dalla gravità di un altro oggetto grande.

Le navi che non sono adatte a questo ambiente non possono prendere o perdere quota di propria volontà, eccetto come risultato di un'attrazione. Tale adattamento comprende grandi ali o stabilizzatori orizzontali simili. Una creatura che traina può facilmente aiutare a far cambiare l'altitudine di una nave (roc, draghi). Dalle travi di legno e dalle vele si possono facilmente ottenere delle ali artificiali. Un forte vento o una creatura trainante permettono alle navi di allontanarsi dalla superficie di un mondo e dalla sua attrazione.

Se il gruppo manovra a meno di 3.000 metri da un corpo celeste, la nave comincia a essere attratta andando verso la sua superficie. La magia, i forti venti o creature sono sufficienti per manovrare in modo da evitare una catastrofe. Se una flotta non adatta discende a 1.500 metri di altitudine, allora la rotta non può essere invertita e si schianterà sulla superficie in 2d4 turni. Qualsiasi creatura con meno di 6 DV o livelli muore automaticamente nella catastrofe e tutte le navi vengono distrutte. Le creature più potenti devono superare un tiro-salvezza contro Soffio del Drago con penalità -5 per non morire. I sopravvissuti rimangono con 1d10 punti-ferita.

S ei giocatori non scoprono come controllare la rotta delle loro navi, troveranno vari metodi nell'incontro 2, **Isola Paradiso**.

Descrizione degli Incontri

1. Tempesta di Ghiaccio

Quando riprendete conoscenza, il suono di una tempesta rimpiazza l'inumano ruggito del maelstrom. Le navi stanno ancora vorticando, tuttavia, una violenta tempesta di ghiaccio, neve e nevischio impedisce a chiunque di fare qualsiasi cosa che non sia trovarsi un riparo.

Tutta l'acqua risucchiata attraverso il maelstrom si è ghiacciata nella fredda aria del vuoto. Ha creato una tempesta di ghiaccio sull'intera flotta. Fai tirare ai giocatori un tiro-salvezza contro Incantesimi per ognuna delle loro navi. Le navi eseguono i tiro-salvezza come un guerriero di livello pari alla media dei passeggeri. Per ogni tiro-salvezza fallito, le navi subiscono il 30% di perdite a causa della tempesta. Altrimenti, le perdite sono del 10%.

La tempesta dura per 20 minuti prima di dissiparsi. Solo allora ai passeggeri realizzano di essere entrati in un altro mondo.

La luce è svanita. Così la confusione dell'oceano. Solo terrificante vuoto silenzioso rimane ad incombe sulle navi. Nell'oscurità, alcune stelle brillano lontane, ognuna di un colore differente e luminosa come una luna piena del vostro mondo. L'aria è fredda e un qualche vento strano si agita fra i resti lacerati delle vele rimaste.

Tutte le navi hanno le vele strappate dalla tempesta e le galee sono incapaci di muoversi con i remi normali. La flotta va alla deriva con il vento ed è bloccata sul posto dell'incontro 2, **Isola Paradiso**.

2. Isola Paradiso

Sulla traiettoria della flotta alla deriva, viene avvistata una grande piattaforma circolare, fluttuare immobile. Stranamente, una sfera di luce brillante circonda l'intera piattaforma. Sembra essere un'isola ricoperta da una fitta foresta e circondata da diversi chilometri di mare. Al bordo esterno della piattaforma, sembra che le onde si infrangano contro una barriera invisibile.

La prime galee a raggiungere le onde si renderanno conto che è possibile navigare con sicurezza sul mare e rimorchiare gli altri vascelli nella direzione dell'isola. La piattaforma ha un suo proprio cielo blu che oscura il resto del vuoto. L'aria dell'isola è più calda e l'odore della foresta predominante.

Centinaia di nativi con indosso perizomi, vesti, penne e fiori multicolori corrono sulla spiaggia, facendo segni alla flotta. Indigeni muscolosi spingono dozzine di canoe con le ali nell'acqua e già gli uomini pagano verso le navi, mantenendo strani remi ricoperti di penne al di sopra dell'acqua. Ragazzi e ragazze si tuffano nell'acqua blu e nuotano dietro le canoe.

Grandi ceste di frutta e collane si fiori multicolori riempiono le canoe. Nessuno degli indigeni sembra portare armi, almeno visibilmente.

Gli indigeni che danno il benvenuto all'armata sono amichevoli e pacifici. Ci sono 1.500 di loro sull'isola. Gettano fiori e ghirlande in direzione delle navi, offrendo ceste di frutta (zzonga).

Sebbene gli indigeni siano amichevoli e non abbiano intenzioni ostili, rappresentano un pericolo per l'equipaggio. Sono mangiatori di zzonga. Lo zzonga, un grande frutto simile alla fragola, li priva dell'ambizione di fare qualsiasi cosa che sia più impegnativa di un festeggiamento. Dopo aver mangiato gli zzonga, una persona dimentica tutto quel che riguarda gli amici e diventa appagato nel passare il resto dei propri giorni vivendo una vita spensierata e mangiare zzonga.

Mangiatore di zzonga: CA 9; DV ½; pf 2; N° ATT. nessuno; F nessuna; MV 27 (9) m; TS UC; ML 6; AM variabile.

Nonostante gli eventuali contrordini, 5d20 di equipaggio se ne andranno di nascosto dalle navi per godersi i piaceri dell'isola. Non ritorneranno. Dopo qualche indagine, i PG

realizzeranno cosa gli è accaduto. I PG che mangino la pianta devono superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -6 per non subire gli stessi effetti.

Se i personaggi danno immediato permesso di sbarco, diventano intossicati il 63-90% (1d10+60) dei marinai e fanti di marina. Il gruppo deve allora ordinare al resto dell'equipaggio di ritornare alle navi e preparare squadre di salvataggio per riportare le vittime a bordo. Tutte le vittime dovranno essere legate o imprigionate in qualche modo. Altrimenti cercheranno di tornare sull'isola. I gruppi di salvataggio saranno in grado di recuperare la percentuale di perdite seguente: tira 1d6; 1 = 50%, 2-4 = 75%, 5-6 = 100%. Aggiungi 5% al risultato, per ogni PG cosciente nei gruppi di salvataggio. Le vittime rimanenti si nascondono nella foresta e non si riesce a trovarle. Se la percentuale è maggiore del 100%, vengono presi prigionieri degli indigeni.

L'intossicazione dura 1d4 giorni se si priva le vittime dei frutti di zzonga. Tuttavia, perfino se i PG cercano in tutti i vascelli, un qualche carico nascosto di zzonga rimarrà a bordo. Occasionalmente durante il corso dell'avventura, una nave o due potrebbe cominciare ad andare alla deriva senza rispondere agli ordini, con il loro equipaggio intossicato dall'infame pianta. A bordo potrebbero crescere qualche membro indisciplinato dell'equipaggio che si metta a contrabbandare i frutti durante il corso dell'avventura.

Osservando le canoe degli indigeni, il gruppo può capire come modificare le proprie navi per rendere facilmente controllabili nel vuoto. I lunghi remi delle loro canoe terminano con grandi foglie simili a piumaggi vegetali e le vele sono fatte di un materiale robusto simile ad una ragnatela. Le foglie crescono sugli alberi nella giungla locale e le ragnatele sono create da colonie di piccoli ragni inoffensivi. Il gruppo scoprirà queste informazioni se esplorano il territorio. Sono necessari per equipaggiare la flotta in modo che possa lasciare l'isola.

Se viene esplorato il resto dell'isola, il gruppo troverà grandi statue su un lato di una collina spoglia, rappresentanti alti uomini sottili con indosso una veste o un'armatura. Sugli anelli o sugli scudi sono proposti dei disegni, rappresentano diverse antiche famiglie alphetiane.

Quando i sopravvissuti dell'antica Alphetia fuggirono, si fermarono per un breve periodo su quest'isola e lasciarono le statue come testimonianza del loro passaggio e come punto cospicuo di navigazione. Gli indigeni dell'isola sono i discendenti dei prigionieri alphetiani abbandonati sull'isola prima di andarsene.

I personaggi non ottengono altre informazioni sull'isola in quanto gli occupanti vivono in uno stato di oblio e sono disinteressati a tutto ciò che succede loro attorno. Quando la flotta se ne va, i venti soffiano nella direzione dell'incontro 3, L'Isola del Ciclope.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo attacca gli indigeni, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo perde più del 30% dei propri uomini, Alphaks ottiene 5 punti.

Se nessuna delle sue sopra è applicabile, Koryis ottiene 5 punti.

3. L'Isola del Ciclope

Un'enorme roccia appare sulla vostra strada, circondata da una sfera di luce. Sembra un asteroide asciutto e roccioso, con vegetazione in diverse valli sulla cima. Una moltitudine di pietre frastagliate circondano la roccia, lasciando una breccia stretta 60 metri verso una piccola cala.

La flotta può avvicinare la roccia in sicurezza solo volando tra la serie di pietre frastagliate che fluttuano vicino alla roccia. Muovendosi a metà velocità, 1d6 delle navi subiscono 1d10 PS di danno prima di raggiungere la cala. Triplica il numero di navi danneggiate se si muovono a velocità normale. Possono stare qui fino a 20 navi, mentre il resto della flotta deve ancorarsi alle rocce immobili fra le più grandi, a 240 metri oltre l'anello esterno. Partendo dalla cala dell'isola si può raggiungere una piattaforma rocciosa sulla cima.

Prima di sbarcare, gli ufficiali a bordo ricordano ai PG del rischio di inviare truppe regolari in avanscoperta in territori sconosciuti. La forza del gruppo sarebbe più adatta per questo tipo di azione se si vogliono evitare disastrose conseguenze come quelle accadute sull'Isola Paradiso. Se forzati comunque ad andare, i fanti di marina mostreranno un visibile malumore. Nessuno di loro farà ritorno. Se il gruppo decide di andare, li seguiranno una scorta di 20 uomini.

Dopo qualche ora di ricerca, il gruppo trova l'imboccatura di un'enorme caverna. Leggi quanto segue ai giocatori:

La caverna contiene un letto enorme, coperto di fango e paglia. Ogni cosa nella caverna ha proporzioni gigantesche; forchette e coltelli sono grandi quanto un braccio, un baule grosso come una scialuppa. Al alto opposto della caverna c'è un recinto per il bestiame di legno, vuoto. Mentre osservate l'area, un gregge di enormi pecore entra nella caverna, ognuna di esse più alte di un uomo normale. Dietro di loro, potete sentire u respirare affannoso farsi sempre più vicino.

Il baule contiene milioni di monete di rame con la faccia di Alphaks e le parole "Alphatia Sopra di Tutto – Imperatore Alphaks I."

La caverna appartiene ad un beholder gigante. Pochi momenti dopo l'ingresso del gruppo nella caverna la creatura arriva con il grande gregge di pecore. Entra e usa il suo potere di *telecinesi* per spostare una lastra di pietra monumentale davanti all'uscita. La pietra pesa 5 tonnellate ed è spessa 3 metri.

La creatura è un beholder gargantua alto 3 m. Il raggio d'azione di tutti i suoi poteri magici sono moltiplicati per 5. Il beholder può sollevare fino a 50.000 mo di peso con la sua *telecinesi* e causare 2d6 Punti Scafo di danno con il peduncolo col potere *disintegrazione*. Per il resto, i suoi poteri sono gli stessi. Le pecore sono inoffensive, ma sono ti taglia gargantua. Il gruppo ha pochi posti dove nascondersi, così la creatura li scoprirà in breve tempo. Se è presente una scorta di fanti di marina, la creatura solleva un soldato e lo mangia seduta stante.

La creatura poi attacca il resto del gruppo, cercando di spingere ognuno di loro in una fossa profonda 6 metri. La sua *telecinesi* può sollevare 2d6 personaggi per round per poi lasciarli cadere nella fossa. Una volta che tutti i personaggi

saranno intrappolati, il beholder copre la fossa con una grande pietra. Ogni giorno, all'alba, il beholder apre la fossa e prende 1d4 uomini, scegliendo prima fra i fanti di marina o i PNG, per colazione. Il beholder se ne va per il resto del giorno. Se il gruppo trova un modo per uscire, saranno in grado di tornare alle loro navi. Altrimenti, il gruppo può attaccare il beholder ogni volta che apre la fossa. Se la creatura sente di star perdendo il combattimento, cercherà di fuggire, rimuovendo la pietra dell'ingresso.

Se il gruppo non ha ucciso la creatura, verrà sulla piattaforma con altri 3 beholder giganti e attaccheranno le navi quando il gruppo comincia a navigare lungo la cala. Non inseguiranno il gruppo oltre l'anello di rocce.

Beholder gigante (4): CA -4/-3/-2; DV 88 (7)*; pf 400 (corpo)/160 (occhio centrale)/96 (ogni peduncolo); N° ATT. 1 morso + 4 effetti magici; F 8d8 + speciale; MV 18 (6) m; AS raggio anti-magia 90 m, 10 peduncoli: 1. *charme* (180 m), 2. *charme mostri* (180 m), 3. *sonno* (360 m), 4. *telecinesi* (180 m, 50.000 mo), 5. *carne in pietra** (180 m), 6. *disintegrazione* (90 m 2d6 pf), 7. *terrore** (180 m), 8. *lentezza** (360 m), 9. *infliggi ferrite gravi** (90 m), 10. *morte* (360 m); TS M36; ML 12; AM C; THAC0 1; PX 136.500 ognuno.

Se il gruppo fugge, un beholder lancia un incantesimo *infliggi maledizione* contro la flotta, richiamando su di loro l'odio del suo creatore, Alphaks. I personaggi dovrebbero udire il contenuto della maledizione e il nome "Alphaks."

Se tutte le navi del gruppo nella cala vengono distrutte, i beholder se ne vanno, ignorando qualsiasi sopravvissuto. Il grosso della flotta farà allora arrivare delle scialuppe per recuperarli. Quando la flotta fa vela, i venti soffiano nel sito dell'incontro 4a, Il Custode dei Venti Celesti.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo attacca e sconfigge il primo, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo fugge senza perdere navi, Koryis ottiene 5 punti.

Se il gruppo perde navi nella cala ed i beholder non sono stati sconfitti, Alphaks ottiene 5 punti.

4a. Il Custode dei Venti Celesti

Sulla vostra rotta giace una grande nuvola d'argento a bloccarvi la strada, alta e larga centinaia di chilometri. Sulla cima della nuvola si trova una grande torre luminosa.

La nuvola d'argento è la terra del Custode dei Venti Celesti. E' una creatura immortale legale la cui sola funzione è di controllare i venti di questa parte del cielo. E' immune a qualsiasi attacco fisico o magico da parte del gruppo.

I personaggi non hanno problemi a raggiungere la nuvola, ancorando i loro vascelli nei pressi e a mettere piede sull'argento turbinoso. La consistenza della nuvola è soffice, ma è possibile camminare sulla superficie.

Quando il gruppo raggiunge la base della torre, leggi quanto segue ai giocatori.



Capitolo 2: Volo Verso i Regni Stellari

Un portone di bronzo alla base della torre si apre e ne esce un uomo in una lunga veste bianca. Dopo averci studiato per alcuni momenti, solleva una mano e dice, "Benvenuti nel mio regno, nobili viaggiatori. Sono Re Leosus, il signore di queste nuvole. Avete navigato per molti giorni e avete visto molti luoghi. Onorate la mia dimora e riposatvi sul mio mondo finché i venti saranno favorevoli per la vostra destinazione."

Il custode, Re Leosus, dà il benvenuto con cortesia agli uomini del gruppo sulla sua nuvola. Offre cibo e riparo per quanto il gruppo desidera rimanere. Re Leosus ha il potere di dare forma alle nuvole formando grandi caverne, letti e tavoli. Fa amicizia col gruppo e cerca di aiutarlo. Possiede alcune informazioni che rivelerà se il gruppo fa domande specifiche.

1. Sa che un grande impero governava in quest'area tempo fa, ma da allora, si è autodistrutto.

2. Ricorda che Alphaks fu il loro imperatore e che la sua gente lo tradì. Era terribilmente malvagio. Leosus non sa nulla riguardo i beholder. Non esistevano ai tempi dell'impero alphantiano.

3. Appartiene alla Sfera dell'Aria e Koryis è il suo padrone. Koryis è attualmente coinvolto in qualche disputa con altri immortali riguardo al fato di un altro mondo. Se i personaggi descrivono "Il Messaggero" (vedi l'incontro 4 del Capitolo 1), egli rivelerà che si tratta di una delle forme umane di Koryis.

4. C'è un luogo nel vuoto che ha l'abilità di spedire i viaggiatori perduti nel loro mondo natale. Sembra come una densa nebbia.

Se il gruppo chiede la direzione per raggiungere la nebbia, Leosus gli darà una grande borsa di cuoio. Contiene tutti i venti che impedirebbero al gruppo di tornare a casa. Quindi, il vento che ora soffia è quello che finalmente spingerà la flotta verso questo posto lontano. Leosus spiega che si trovano in una regione distante, molto distante dalla loro casa. Sono stati intrappolati qui per volere dei nemici di Koryis. Leosus non sa altro.

Se Re Leosus viene attaccato, scompare, come anche la sua torre, ritornando solo quando il gruppo se ne sarà andato.

Lungo la via, il gruppo può fermarsi in varie terre per fare rifornimento. Leggi l'incontro 4b e svolgi l'incontro 5 come incontro successivo, La Gentile Gigantessa.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo evita la nuvola, Alphaks ottiene 5 punti.

Se il gruppo ottiene la borsa dei venti, Koryis ottiene 5 punti.

Vanya non ottiene punti in questo incontro.

4b. Ritorno dal Custode dei Venti

Ogni volta che la borsa dei venti viene aperta, il che potrebbe accadere per intervento di Alphaks o a causa di un membro dell'equipaggio sotto l'influenza degli zsong, tutti i venti sbagliati fuggiranno e soffieranno contro la flotta riportandola a questo incontro. Dopo aver capito la causa dell'apertura forzata della borsa, Re Leosus si rende conto che il gruppo è nei guai contro potenti immortali. Non desiderando di esserne coinvolto, rifiuta di fare altro per i personaggi e gli chiede di andarsene dalla nuvola subito. Re Leosus scompare con la sua torre e le nuvole si dissipano lentamente.

Da questo momento in poi, i venti spingeranno la flotta verso ogni incontro che i personaggi hanno evitato. Se nessuno è stato saltato, la flotta viene spinta all'incontro 10, Il Grande Mare nel Cielo.

5. La Gigantessa Gentile

Diverse centinaia di metri più avanti, una grande nuvola piatta fluttua nel cielo. Seduta su di essa, con le gambe penzolanti nel vuoto sottostante, c'è una gigantessa, con le mani fa cenni alle navi del gruppo. Se il gruppo si avvicina, chiede aiuto.

La creatura è una femmina di gigante delle nuvole. Lei e suo fratello sono molto più grandi del normale fra la loro razza, così trattati come mostri gargantua.

La gigantessa indossa un anello anti individuazione (mind barrier) che la protegge dal controllo di Alphaks (vedi il prossimo incontro). La gigantessa è una creatura dolce e piacevole che non desidera fare male al gruppo. Si chiama Kenatha. Stava dormendo lungo le sponde della sua nuvola quando al nuvola si spezzò e andò alla deriva. Quando si svegliò, si ritrovò sola e perduta lontano da casa. Prega il gruppo di trainarla fino a casa. Suo padre è il Re di Nuvolandia e li ricompenserà di certo per averla riportata a casa. Si offre di soffiare sulle vele per arrivare a Nuvolandia. Una volta lì, inviterà il gruppo a sbarcare per conoscere suo padre. Se il gruppo rifiuta, ne rimane delusa, ma non impedisce al gruppo di andarsene. Il prossimo incontro diventa l'incontro 7.

Se il gruppo accetta, andranno tutti al palazzo del Re all'interno della nuvola. Il prossimo incontro sarà l'incontro 6.

Kenatha, gigantessa delle nuvole gargantua: CA 4; DV 104*; pf 468; N° ATT. 1 arma; F 24d6; MV 72 (24) m; AS scagliare massi (gittata 72/156/240, pf 12d6); sorpreso 1 su 1d6; TS G36; ML 11; AM N; THAC0 2.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo abbandona la gigantessa sulla sua nuvola, Alphaks ottiene 5 punti.

Se il gruppo traina la gigantessa fino a Nuvolandia e poi decide di andarsene subito, Koryis ottiene 5 punti.

Se il gruppo decide di seguire la gigantessa fino al palazzo del padre, Vanya ottiene 5 punti.

6. Il Palazzo dei Giganti delle Nuvole

Diverse centinaia di metri da dove sono ormeggiate le navi, seguite Kenatha mentre sale un'enorme scalinata che conduce giù all'interno della nuvola. Voci tonanti echeggiano nei corridoi di sotto, cantando e ridendo forte.

Poco dopo, entrate in una grande sala dove una dozzina di compagni di Kenatha stanno festeggiando. Cammina direttamente verso uno al centro di un lungo tavolo che indossa una corona. Questi solleva la mano chiedendo silenzio. Kenatha presenta il gruppo.

Il re prende immediatamente un'enorme forchetta per infilzare il personaggio all'apparenza più grasso, i giganti si gettano sul gruppo, reclamando la loro parte di dolce, mentre Kenatha invano cerca di fermarli.

I giganti in questo incontro sono giganti delle nuvole gargantua. Non ascoltano Kenatha, la loro fame per carne fresca sovrasta la loro cordialità. La loro improvvisa reazione è causata da Alphaks che sta cercando di vendicare i suoi figli beholder. Kenatha non ne è influenzata a causa del suo *anello di barriera mentale*. Il gruppo deve combattere per trovare una via d'uscita oppure sconfiggere i giganti, con l'aiuto di Kenatha. Un incantesimo *dissolvi magie* libera un gigante che ignora il gruppo ma difende immediatamente Kenatha dagli altri giganti.

Se il gruppo è sconfitto, i personaggi catturati vengono mangiati. Gli altri giganti raggiungono le navi nel momento in cui la flotta cerca di evadere. Ogni gigante ha una dozzina di enormi arpioni che scagliano contro le navi. Ogni colpo a segno infligge 2d20 Punti Scafo di danno e uccide 1d20 uomini comuni a bordo. Mentre si allontanano dalla distanza utile per la gittata, le navi possono usare la loro artiglieria contro i giganti.

Se il gruppo vince, Kenatha si scusa per le cattive maniere dei suoi simili. Afferra una manciata di tesori dalla tasca di suo padre e li dà al gruppo. Contiene 10.000 mp, una *spada* +5, una *bacchetta del rifiuto*, un *bastone delle ferite e malattie* e un grande *tappeto volante*. Scoterà poi il gruppo fino alla loro nave e gli augurerà buon viaggio. Il prossimo incontro sarà l'incontro 7, L'Isola dei Tacchini.

Poco dopo essersene andati, verrà notato che le provviste di cibo a bordo sono drasticamente diminuite, qualcuna di esse a causa di negligenza da parte dell'incurante equipaggio intossicato dallo zongolatore.

Re dei giganti delle nuvole gargantua: CA 4; DV 104*; pf 676; N° ATT. 1 arma; F 24d6; MV 72 (24) m; AS scagliare massi (gittata 72/156/240, pf 12d6); sorpreso 1 su 1d6; TS G36; ML 11; AM N; THAC0 2; PX 46.000.

Gigante delle nuvole gargantua (11): CA 4; DV 104*; pf 468; N° ATT. 1 arma; F 24d6; MV 72 (24) m; AS scagliare massi (gittata 72/156/240, pf 12d6) sorpreso 1 su 1d6; TS G36; ML 11; AM N; THAC0 2; PX 46.000 ognuno.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo sconfigge i giganti, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo fugge, abbandonando personaggi, Alphaks ottiene 5 punti.

Koryis non ottiene punti in questo incontro.

6. L'Isola dei Tacchini

Vedete la forma familiare di un'isola nel cielo lungo la vostra rotta. E' molto piccola, forse 16 km di diametro al massimo. Il mare che circonda l'isola si estende per 80 km oltre le spiagge.

L'isola è simile a Isola Paradiso. E' abitata da una potente maga, Kersy, che *trasforma* le persone in animali, in particolare tacchini.

Se i personaggi esplorano l'isola, non dovrebbero trovare subito la caverna, tuttavia diventa ovvio che ovunque sull'isola

ci sono molti tacchini. In assenza dei PG e nonostante gli eventuali ordini impartiti di rimanere a bordo, diversi ufficiali sbarcheranno con il proprio equipaggio. Per evitare agitazione a bordo, organizzano gruppi per raccogliere il cibo necessario, legno per le riparazioni e acqua potabile. Molti (5d20) non torneranno indietro. I PG verranno informati delle assenze al loro ritorno.

Il gruppo può creare una squadra di salvataggio e dargli il compito di trovare gli uomini dispersi. Se Koryis ha punti sufficienti (15 o più), potrebbe intervenire ora (vedi gli interventi alla fine di questo capitolo), quando il gruppo attraversa la foresta vicino alla caverna. A circa un'ora dalla spiaggia dovrebbero scoprire la caverna di Kersy.

All'ingresso della caverna, seduta su una roccia, via dà il benvenuto una giovane donna incredibilmente bella. Si alza in piedi e vi fa cenno di seguirla all'interno.

La giovane donna è Kersy, un temporale in forma mortale. E' di allineamento Neutrale e vicina alla Sfera della Terra. Sebbene la sua forma mortale sia una maga di 30° livello, possiede poteri speciali che usa quando incontra creature umane o umanoidi nel suo dominio.

Che al seguano oppure no, i visitatori devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi a -10 per non subire gli effetti del suo *charme*. E' necessario un secondo tiro-salvezza in quanto Kersy usa il suo sguardo con il potere di *metamorfosi* verso altre creature. Il suo *sguardo* può influenzare un qualsiasi numero di creature che la guardano. Se i giocatori dicono che il loro personaggio non guarda Kersy, il personaggio corrispondente non ne è influenzato. Le vittime sono solitamente trasformate in tacchini, tuttavia potrebbe scegliere un'altra forma. Durante l'avventura, Kersy può usare qualsiasi incantesimo descritto nelle regole (1 per round).

Se qualcuno minaccia Kersy con un'arma, si arrende promettendo di non far del male a chiunque di trovi con i PG. Ripristinerà i personaggi alla loro forma originale e offrirà ospitalità al gruppo. Dirà che i membri mancanti dell'equipaggio stanno vagando nella foresta in forma di tacchini e che li riporterà alla loro forma umana appena il gruppo riesce a recuperarli, se gli viene chiesto.

Nel frattempo, il resto dell'equipaggio sta cacciando i tacchini per rifornire la nave di cibo. In assenza dei PG, hanno cominciato un grande banchetto. Per ogni ora che i PG sono via, 1d10 dell'equipaggio disperso diventerà il piatto principale del banchetto. Le truppe possono riempire la nave con provviste aggiuntive di tacchini o frutta, riparare i danni e riposarsi.

Ai PG viene permesso di restare nella caverna di Kersy per quanto tempo desiderano. E' un luogo piccolo ma confortevole.

Kersy, maga di 30° livello: CA 9; DV ; pf 60; N° ATT. 1 *sguardo* o incantesimi; F *charme* + *metamorfosi* o incantesimi; MV 36 (12) m; TS M30; ML 7; AM N; THAC0 9.

Fr 9, In 18, Sg 17, Ds 14, Co 14, Ca 19.

Se il gruppo rimane per dare il tempo agli equipaggi di riposare, Kersy gli suggerisce di navigare verso l'Oltretomba, dove

Capitolo 2: Volo Verso i Regni Stellari

dovrebbero incontrare l'anima dell'antico Monaco Theyraz (o di un PG deceduto in passato). L'anima, che indossa una lunga veste rossa con cappuccio, racconta al gruppo quali pericoli li aspettano prima che possano tornare a casa. Kersy dice ai personaggi di fare quanto segue per raggiungere il Santuario della Morte (incontri 8a-8d):

"Scavate un piccolo solco e riempitelo con libagioni di latte, miele e grano. Porta un giovane ariete e una piccola pecora nera all'altare. Impedisci agli altri spiriti dall'avere parte dell'offerta, finché non arriva lo spirito appropriato."

C'è il 50% che la flotta possa avere i due animali. Se nessuno è disponibile, Kersy si offre di crearli, sorridendo gentilmente a due fanti di marina che sono nei paraggi.

Il gruppo può attendere altri 1d10 giorni, nell'attesa che possa soffiare un vento favorevole per entrare nel cancello dell'Oltretomba. Se il gruppo rivela la propria ammissione alle truppe e ai loro ufficiali, gli uomini si rifiutano di andare. Dichiareranno di poter aspettare per un mese il ritorno del gruppo all'isola di Kersy. Poi faranno vela verso le nebbie indicate da Re Leosus. Tuttavia, una piccola nave con pochi uomini acconsente ad andare nell'Oltretomba con i personaggi.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo distrugge Kersy, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo fa amicizia con Kersy, Koryis ottiene 5 punti.

Se il gruppo perde 40 uomini o più su quest'isola, Alphaks ottiene 1 punto.

Se il gruppo se ne va prima che Kersy possa far menzione del viaggio verso l'Oltretomba, il prossimo incontro sarà l'incontro 11, La Voce della Morte.

8a-d. Viaggio nell'Oltretomba

8a. Il Cannello Nero

Lontano lungo la vostra strada, c'è uno strano punto nero, così nero che nella notte sembra uno squarcio nel cielo. Piccole scariche elettriche blu circondano la breccia. Mentre vi avvicinate, il vento si alza, più freddo, portando piccole pietre e sabbia nell'oscurità.

Il cancello non è direttamente connesso alla Sfera dell'Entropia, ma ad un piano intermedio. Il gruppo può entrare ed uscire da questo cancello in sicurezza.

8b. Il Custode dell'Oltretomba

Lentamente, mentre vi spingete all'interno di questo mondo d'oscurità, sotto la chiglia della vostra nave appare un mare nero. Circa 90 metri davanti alla vostra nave compare un'altra nave, una nera nave lunga con le sue vele serrate ed i remi immobili.

Il Custode dell'Oltretomba, un demone ruggente (vedi Nuovi Mostri), comanda questa nave lunga e un equipaggio di 80 ombre. La nave lunga rimane immobile se il gruppo fa vela nella sua direzione. Se così è, il demone esclama quanto segue:

"Sono il Custode dell'Oltretomba. Abbandonate la vostra nave, perché da qui in poi, solo questo nero vascello può navigare verso la vostra destinazione."

Il demone ha avuto istruzioni di intrappolare il gruppo in questo piano. Il demone mente. Cerca di convincere i PG ad ordinare alla loro nave di tornare oltre il cancello. Se ciò accade, traghettate i PG per 1 mr verso il Santuario della Morte e poi li lascia bloccati.

Se il gruppo tenta di evitare il contatto con la nave lunga, il demone cerca immediatamente di intercettarli. Frustando le ombre a fare in fretta, la nave lunga guadagna terreno e abborda la nave dei PG scagliandosi all'attacco. Il demone può usare i suoi poteri simili a lentezza per rallentare l'equipaggio e darà ultimatum ai PG durante la mischia. La sua nave è magica e può muoversi a 60 metri per round in questo piano. Ha CA 2 e 200 PS.

Se il gruppo distrugge il demone, le ombre scompaiono nell'oscurità e non ritornano. I personaggi possono allora navigare con la nave lunga verso la destinazione desiderata e ritornare sani e salvi al cancello. Se il gruppo usa la nave lunga oltre il cancello, si muove solo a 27 metri per round (velocità a vela).

Demone ruggente**: CA -5; DV 16 (9*); pf 96; PP 180; N° ATT. 1 spada/1 frusta a +3; F 1d10+3/1-2+3 o speciale; MV 18 (6) m, Vo 45 (15) m; AS *parlare con qualsiasi creatura non vivente* (1 PP); *controllare i non morti* come non morto da 32 DV (1 PP/DV); *infravisione* 36 m; *entrare/uscire dal piano astrale/etereo* 1v/g (9 PP); *rigenerazione* 1 ph/h (1 PP/pf); immune a lettura del pensiero, malattia, invecchiamento, raggio della morte e risucchio di energia; *teletrasporto senza errori*; DS colpito solo da armi magiche +2 o più, subisce solo il danno minimo possibile; RM 80% entro 1,5 m; TS M16; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 11.750.

8c. Il Santuario della Morte

Emergendo dalle profonde acque nere, compare una piccola isola di terra nera. Non è più grande di 27 m in diametro. Nel mezzo sta un altare davanti ad una fossa scavata nella terra. I fianchi della fossa sono ricoperti da una nera melma scintillante ed oleosa. Dei gambi trasudano fuori dal bordo esterno della fossa e strisciano di nuovo all'interno, rilasciando una puzza nauseante di morte e decomposizione.

Se il gruppo arriva con il demone, saranno sbarcati sull'isola e la nave lunga se ne andrà via, a meno che il gruppo non attacchi e distrugga il demone.

La fossa si apre direttamente sulla Sfera dell'Entropia, il che spiega perché la fossa non è allagata. Chiunque tocchi la melma nella fossa perde 1 livello d'esperienza. Coloro che entrano la Sfera dell'Entropia vengono considerati morti.

Se il gruppo fa quanto descritto da Kersy, diverse creature non morte appaiono dalla fossa. Tutte loro cercano di bere dal solco a meno che il gruppo non le tenga a bada con le loro spade. Le creature non attaccano il gruppo, ma invece cercano

di oltrepassare il gruppo per raggiungere il sangue colato nel solco a causa del sacrificio. Ogni punto-ferita inferto fa in modo che un non morto si tenga lontano per altri 2 round. Una creatura impiega 12 round per consumare il contenuto del solco. Se il numero di round più il numero di non morti è di 6 o più (6 non morti durante 1 round oppure 1 non morto durante 6 round, ecc.), il sacrificio è rovinato e lo spirito desiderato non appare.

Lo spirito desiderato arriva dopo 3d4 round durante il quale 1d8 altre creature emergono dalla fossa. I chierici hanno le normali probabilità di scacciarli, tuttavia, nessun non morto può essere distrutto in questo modo. I non morti scacciati ritornano semplicemente nella fossa. Determina ogni creatura che appare dalla tabella di seguito.

Tabella 2	
NON MORTI DELLA FOSSA	
1d20	Creatura Apparsa
1	Spettro
2-3	Presenza
4-10	Necrospettro
11-13	Fantasma (Apparizione)
14-17	Anima persa (Sudario)
18-20	Spirito (Revenant)

L'anima dei personaggi di cui si aspetta l'arrivo apparirà come un sudario Legale, con indosso una lunga veste rossa con cappuccio. Beve immediatamente il latte ed il miele. Rivelerà quanto segue ai personaggi.

"Ascoltatemi ora, cari amici, in quanto il vostro cammino è difficile e molte forze si oppongono alla vostra impresa.

"Alphaks è diventato un immortale dopo aver tradito la sua filosofia primaria. È colui che desidera la distruzione della razza umana nel vostro mondo. È colui che cova vendetta contro la sua razza. Attenti alla sua collera, perché avete attirato su di voi il suo odio eterno offendendo suo figlio, l'occhio gigante.

"Se sopravviverete al suo desiderio di uccidervi, potrete tornare nel Norwold, da soli e su una nave straniera. Non fate del male alle pecore di Vanya sull'isola di Tharl. La sua vendetta sarà tremenda come quella di Alphaks."

Il sudario poi torna nella fossa. Se un chierico usa sul sudario un incantesimo *resurrezione integrale* o uno equivalente, la forma non morta viene distrutta e i resti della forma mortale precedente appaiono sulla nuda terra. Il cadavere può essere fatto risorgere normalmente. Se il sudario non è uno dei PG, usa le statistiche seguenti come PNG.

Theyraz, mistico di 14° livello: CA -4; DV 14**** N° ATT. 4 fra pugno/piede; F 5d6x4; MV 36 (12) m; AS abilità da mistico; TS G14; ML 10; AM L; THAC0 XX.
Fr 14, In 14, Sg 15, Ds 17, Co 16, Ca 13.

Quando la conversazione finisce, la presenza di uomini viventi sull'isola attiverà gelosia e odio fra i ranghi dei non morti. I personaggi devono fuggire, altrimenti verranno attaccati da

1d4+4 non morti, scelti casualmente. Non seguono il gruppo oltre 90 metri dalla fossa. Gli altri strisciano verso il solco per prendersi la loro parte di latte e miele.

Se il gruppo è bloccato qui, devono fuggire oppure combattere orde di non morti che fuoriescono dalla fossa. Il gruppo può fuggire usando il *tappeto volante* (se lo hanno ottenuto nell'incontro 6) o mediante incantesimi come *volare*, *teletrasporto* o *cancello*. L'acqua che circonda l'isola è velenosa al tocco (tiro-salvezza contro Veleno a -5 per non morire). Altrimenti, o Vanya o Koryis potrebbero intervenire, se hanno un intervento ancora rimasto da poter mettere in atto (vedi pagina 21). Possono fornire trasporto (come una *barca subacquea* -vedi regole Companion; tuttavia non sarà in grado di immergersi in questo piano).

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo distrugge o neutralizza il demone, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo fa amicizia con Kersy, Koryis ottiene 5 punti.

Se il gruppo non ha modo di lasciare il Santuario della Morte, Alphaks ottiene 5 punti.

Se il gruppo è in grado di andarsene con propri mezzi e viene fatto *risorgere* il corpo del sudario Legale, Koryis ottiene 5 punti.

Il tempo scorre più lentamente nell'oltretomba, confrontato col primo piano materiale. Da quando il gruppo ha lasciato l'isola di Kersy, sono passati 6 mesi. Se c'erano navi che attendevano al cancello o sull'isola di Kersy, ora se ne sono andate. Svolgi l'incontro 8d.

8d. Ritorno all'Isola di Kersy

Quando il gruppo ritorna, i venti soffiando verso l'isola di Kersy. I PG scoprono che la flotta se n'è andata. Kersy è sorpresa e felice di vedere i personaggi. Rivelerà che il gruppo è stato via 6 mesi e nessuno si aspettava più il loro ritorno.

Offrirà di nuovo al sua ospitalità, per quanto tempo il gruppo vorrà. Durante questo tempo, il gruppo può costruire una zattera o una piccola imbarcazione a vela se la loro nave è stata distrutta. Come il tempo passa, Kersy li avvisa dei pericoli che giacciono sul loro cammino.

"Primo, dovrete navigare il grande mare piatto che giace fra qui e i tre piccoli regni. Evitare il mare non è consigliato perché si affronterebbero le rocce vaganti. Esistono in gran parte dello spazio respirabile di questo cielo. La loro velocità è incredibile e uccidono qualsiasi cosa colpiscano.

"C'è solo un'area che può essere attraversata per raggiungere l'altro lato. La regione è infestata da mostri. Il loro canto è mortale e nessuno dovrebbe ascoltare le loro voci.

"Oltre, in uno stretto pericoloso, sono in agguato due orridi mostri. Uno si trova sott'acqua. Tenetevi lontani dal suo gorgo. L'altro si nasconde su una montagna e attacca sempre di sorpresa. Nessuno è mai stato in grado di vedere uno di essi, quindi non posso aiutarvi di più.

"Forse la gente dei tre regni può aiutarvi a trovare ciò che cercate."

Capitolo 2: Volo Verso i Regni Stellari

Svoli l'incontro 9 come prossimo incontro, Il Grande Mare nel Cielo. I giocatori possono scegliere la loro rotta.

9. Il Grande Mare nel Cielo

Al di là dello spazio davanti a voi si estende una titanica spirale orizzontale di acqua, diffondendo diverse bracci curvi sul suo bordo esterno. Il centro forma un grande mare piatto che sembra navigabile. Come al solito, il centro del mare è circondato da una cupola di luce e calore, come se fossero mondi separati.

Diverse miglia al di sopra e al di sotto della grande spirale, come anche a entrambe i lati, si estende una regione senza fine piena di gruppi di rozze pietre vaganti agitate ed in collisione fra loro.

Se il gruppo sceglie di navigare sul mare, non avranno problemi a raggiungere le acque e a navigare verso il centro della spirale. Se il gruppo tenta di veleggiare nello spazio vuoto fra la spirale piatta e le pietre, la corrente della spirale trascina le navi verso il grande mare. Nessuna magia o vento sarà in grado di impedire che ciò accada.

Se il gruppo tenta di passare "sotto" la spirale, la nave colpisce al superficie liquida rovesciata e vi affonda attraverso per riapparire a galleggiare dall'altro lato. I personaggi che si aggrappano alla nave sopravvivono facilmente, tuttavia gli altri devono essere in grado di nuotare per poter seguire la nave. I personaggi in armatura pesante rimangono fra le due superfici e annegano se non vengono recuperati. Quando il gruppo starà navigando sulla superficie superiore della grande spirale, svolgi l'incontro 11.

Se il gruppo sceglie di attraversare le pietre distruttive, svolgi l'incontro 10.

Gli Immortali non ottengono punti durante questo incontro.

10. Le Rocce Vaganti

Una moltitudine di rocce frastagliate fluttuano nel cielo scuro, riempiendo il vuoto senza apparente soluzione di continuità. Occasionalmente, una sferica pietra fiammeggiante si scaglia nel mezzo delle altre, scontrandosi con un'altra roccia e distruggendola. Migliaia di piccole schegge come rasoi rimbalzano in tutte le direzioni, come mortali pugnali.

Questa regione del vuoto è piena di asteroidi e piccole meteoriti. Se il gruppo decide di passarci attraverso, non avranno difficoltà ad evitare gli asteroidi immobili. Tuttavia, una volta ogni ora, è probabile che una meteorite colpisca la nave (tiro per colpire come guerriero di 1° livello, normale CA della nave) o, se manca, ha il 10% di colpire un asteroide nelle vicinanze.

La nave subisce 5d6 PS di danno (da impatto e fuoco) ogni volta che un meteorite la colpisce. Vedi le regole sul fuoco su Attacchi Speciali, pagina 26 del Manuale di Giocatore Master. Tutti i danni alla nave sono trattati come Punti Scafo.

Se i meteorite colpisce un asteroide, la nave subisce 5 PS di danno e tutti i passeggeri, sia che siano all'interno della nave o sul ponte devono superare un tiro-salvezza contro Incantesimi

con penalità -5. Se il tiro-salvezza fallisce, la vittima subisce 5d10 punti-ferita. Se ha successo, il danno è dimezzato. Le schegge penetrano lo scafo come se fosse carta.

Il viaggio attraverso le pietre vaganti dura 2d4 giorni. Se il gruppo attraversa con successo l'area, svolgi l'incontro 15. Se la nave viene distrutta, il gruppo vaga alla deriva raggiungendo di nuovo l'Isola di Kersy, subendo eventualmente ulteriori danni a causa delle schegge.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se la nave del gruppo è distrutta, Alphaks ottiene 5 punti.

Se il gruppo attraversa con successo le rocce vaganti, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo sceglie alla fine sceglie l'altra via, Koryis ottiene 5 punti.

11. La Voce della Morte

Questo incontro avviene in uno dei due esagono con il numero 11 sulla Mappa della Grande Spirale

Il vento è scemato lentamente per un giorno intero. La superficie del mare è ora liscia come olio. Il calore e il silenzio diventano più oppressivi ogni ora che passa.

Avete osservato una strana corrente e delle bolle che scoppiettano dalla superficie vetrosa dell'acqua. Le poche bolle diventano una moltitudine quando l'intero male attorno alla nave comincia a gorgogliare come se fosse in ebollizione.

Se i personaggi ascoltano, odono delle strane note e delle voci ogni volta che una bolla scoppia. Le bolle e le bovi sono create da streghe marine (vedi *Set Master*). Le canzoni delle streghe raggiungono la loro massima intensità quando il mare ribolle letteralmente. Alcuni personaggi odono la voce del proprio Re o Koryis se lo hanno già incontrato, avvertendoli che il mare è un'illusione e che il solo modo di tornare a casa è quello di tuffarsi nel mare. Alcuni dell'equipaggio intossicati dagli zonga potrebbero stapparsi le orecchie per ascoltare le canzoni, segnando il proprio destino e facendo andare alla deriva la propria nave.

Qualsiasi personaggio che si scopra le orecchie in quel momento si tuffa nel mare e viene trascinato giù dalle streghe (senza tiro-salvezza). La vittima è totalmente incosciente e incapace di combattere o pronunciare incantesimi. Le creature divorano le vittime a meno che non vengano recuperati. I PG con le orecchie tappate possono attaccare le streghe marine se trovano un modo per respirare sott'acqua. Le vittime sono libere dopo che tutte le streghe saranno uccise o neutralizzate.

Ci sono 20 streghe marine 15 metri al di sotto della nave. Attaccano chiunque stia nuotando, tuttavia, non inseguono la nave oltre 90 metri da questo punto. A 75 metri di profondità c'è il loro covo, un vecchio relitto di nave contenente 50.000 mo, una massa di vari scheletri ed equipaggiamento arrugginito. Le creature usano enormi conchiglie per creare le bolle e per amplificare il loro canto. Le conchiglie non sono magiche.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo distrugge tutte le streghe, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo naviga oltre le streghe, ignorando le loro canzoni, Koryis ottiene 5 punti.

Se il gruppo perde qualcuno dei propri membri e sono incapaci di farli risorgere (li abbandonano o perdono il loro chierico), Alphaks ottiene 5 punti.

Svolgi come prossimo incontro l'incontro 12. Vortice e Fauci di Pietra.

12. Vortice e Fauci di Pietra

Vicino al centro della spirale di mare, due coste formano uno stretto largo 800 metri.

Dirupi verticali a picco dominano il mare per quanto la vista possa raggiungere. Sul lato ovest dello stretto, un grande vortice, probabilmente a segnare il centro della spirale, risucchia le ruggenti acque blu in una scura apertura. Uno stretto passaggio, non più largo di 30 metri, esiste fra la base del dirupo est e il bordo del vortice dove la corrente è più debole.

Se il gruppo tenta di atterrare da qualche altra parte per scalare le scogliere, scopriranno che il territorio è un desolato e asciutto deserto roccioso. Da entrambi i lati dello stretto, il deserto si estende fino al bordo esterno della spirale dove si frantuma in pietre grezze. Là, diventano rocce vaganti alla deriva nel cielo.

La temperatura nel deserto è di 38° C e non c'è acqua in superficie. Ogni 10 turni nel deserto, alcuni gas esplosivi fuoriescono da sotto le rocce, creando un'esplosione a contatto con l'aria. Ogni esplosione è equivalente a una *palla di fuoco* da 10d6 e ha il 50% di probabilità di colpire il gruppo. Al gruppo dovrebbe essere permesso di trovare qualche relitto per costruire una zattera.

L'intero mare sul quale il gruppo sta navigando fu creato tempo fa dagli alphetiani quando aprirono vortici dal Piano Elementale dell'Acqua. Il deserto è tutto ciò che rimane del mondo di Alphaks. I suoi rivali lo distrussero e lasciarono questa enorme spirale di acqua e rocce. Da allora, creature dell'altro piano invertirono questo il vortice e chiusero tutti gli altri. Le acque sgorgano di nuovo nel piano da dove provennero. A questa velocità, comunque ci vorranno diversi secoli prima che tutto il mare compaia completamente. Chiunque venga risucchiato nel vortice entra nel Piano Elementale dell'Acqua (incontro 13). Questo è uno dei "mostri" del quale ha parlato Kersy in precedenza.

L'altro mostro si nasconde in una caverna sopra lo stretto passaggio nella collina orientale. All'inizio la creatura sembra come enormi colonne di pietra intagliata nella scogliera. Può sorprendere le navi in navigazione al di sotto al suo primo attacco. È capace di lanciare l'incantesimo *illusione* 1 volta al giorno per distrarre le sue vittime. Durante questo incontro, l'illusione è quella di un grande drago con molte teste che vola verso la flotta dalla scogliera occidentale.

La creatura è una idra gigante (trattala come gargantua). Ha solo sei teste; tuttavia, ogni testa ha 128 punti-ferita. Una testa infligge 4d10 punti-ferita a un PG o PNG o afferra 1d6 uomini normali dal ponte della nave. Il solo modo di uccidere

la creatura è di tagliare tutte le teste. Mentre i PG passano, due delle teste mordono la prua e la poppa della nave e le altre 4 attaccano i passeggeri. Quando il gruppo avrà liberato la nave dalla presa delle 2 teste, ci vorranno altri 2 ulteriori round per uscire dal raggio d'azione delle teste.

L'idra gigante ha un tesoro contenente 10.000 mp e una *spada bastarda* +2, +5 contro demoni. Ha incise sulla lama delle rune che dicono, "la forza di Vanya protegga i Conquistatori."

La spada, di allineamento Neutrale, è intelligente e può parlare il Comune, l'Elfico e qualsiasi linguaggio di creature elementali dell'acqua e dei Giganti delle Tempeste. Ha i poteri di *lettura del magico*, *individuazione dell'invisibile* e *individuare creature* della Sfera della Morte; si *teletrasporta* da Vanya se il suo portatore è distrutto o ucciso.

La spada conosce la natura di Vanya e i suoi scopi ma li rivela solo se il gruppo ottiene più di 15 punti per l'Immortale Vanya in questo capitolo. Non rivela altro, tuttavia tende a dirigere il suo proprietario verso Alphaks, quindi verso le Nebbie Magiche, una regione sul lato opposto di questo mondo (vedi Capitolo 3) e la montagna di Alphaks.

Idra a 6 teste gargantua: CA 5; DV 96; pf 768; N° ATT. 6 morsi; F 4d10x6; MV 72 (24) m; TS G36; ML 11; AM C; THAC0 2; PX 21.250.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo fallisce nell'attraversare lo stretto e/o chiude il cancello per il Piano dell'Acqua, Alphaks ottiene 5 punti.

Se il gruppo attraversa lo stretto con successo senza perdere nessun membro dell'equipaggio o senza distruggere l'idra gigante, Koryis ottiene 5 punti.

Se il gruppo distrugge l'idra, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo attraversa lo stretto, sia via terra che via nave, vai all'incontro 14. Nel momento in cui la flotta del gruppo attraversa lo stretto, le provviste di cibo a bordo dovrebbero essere ridotte severamente. Se il gruppo fallisce nell'attraversare lo stretto, entrerà nel Piano Elementale dell'Acqua. Svolgi allora l'incontro 13.

13. Il Piano dell'Acqua

Siccome il gruppo è entrato attraverso un vortice, sono ora fatti di acqua. Non hanno bisogno di apparati o mezzi per respirare per sopravvivere in questa dimensione. I PG non possono tornare indietro nel vortice a causa delle forti correnti.

Per ogni round in cui il gruppo rimane in questo piano, il gruppo ha il 10% di probabilità di incontrare 3d10 elementali dell'acqua. Lentamente circondano il gruppo per 1 turno, osservandoli con i loro occhi grigi prima di decidere di parlare. Se il gruppo li attacca, non avranno possibilità di tornare nello stretto se non mediante un incantesimo *desiderio* o mediante la *barca subacquea* (se gli è stata fornita in precedenza da un Immortale).

Vanya, strettamente legata al Piano dell'Acqua, ha inviato queste creature per aiutare il gruppo a ritornare nello stretto e attraversarlo in sicurezza.

Le creature sono capaci di invertire il vortice per un limitato periodo di tempo.

Capitolo 2: Volo Verso i Regni Stellari

Durante la conversazione con il gruppo, le creature possono rivelare di essere seguaci di Vanya. Dicono che sia un potente temporale della Sfera del Tempo e patrono dei Conquistatori. Attualmente è impegnata nel gestire una possibile guerra in un altro mondo, tuttavia, gli ha ordinato di aiutare il gruppo. Se il gruppo mostra la *verga della vittoria* (vedi il Capitolo 1), le creature diranno che Vanya ne possedeva una tempo fa.

Elementale dell'acqua* (3d10): CA -2; DV 16; pf 72; N° ATT. 1 o speciale; F 3d8; MV 54 (18) m; DS colpito solo da armi magiche; TS G16; ML 10; AM N; THAC0 7; PX 2.300.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo attacca le creature, Alphaks ottiene 5 punti.

Se il gruppo scopre la natura di Vanya, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo lascia i piani con i propri mezzi, Koryis ottiene 5 punti.

14. Il Gregge di Vanya

Il viaggio in quest'area dovrebbe richiedere sufficientemente tempo in modo che il gruppo si trovi senza provviste di cibo. Le correnti marine in quest'area della spirale sono notevoli e i temporali comuni. Tuttavia, nonostante le acque agitate, il gruppo dovrebbe raggiungere questo incontro senza eccessive perdite o danni alla flotta. Nel frattempo, Alphaks rovina ogni tentativo di usare la magia per creare cibo (eccetto gli zsonga) in forma di contaminazione, parassiti, zsonga o funghi. Il Caotico Temporale sta cercando di far morire di fame il gruppo in modo che attacchi le pecore di Vanya. Quando arrivano al sito dell'incontro, leggi quanto segue:

Dopo una lunga e difficile navigazione contro correnti avverse, raggiungete una piccola isola vicino all'altra estremità della spirale marina. È parzialmente coperta da una foresta di querce. Fra la spiaggia e gli alberi si estende una ampia area collinare, coperta di erba verde. Dozzine di pecore brucano pacificamente davanti agli alberi.

Se ci sono ancora membri dell'equipaggio, si rifiutano di levare l'ancora prima di aver immagazzinato provviste di cibo sufficienti nella nave o sulla zattera. Aspetteranno finché i PG se ne vanno ad esplorare la foresta o a pescare da qualche altra parte per attaccare gli animali e fare banchetto.

Svolgi l'incontro 15.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se le pecore vengono danneggiate e/o l'equipaggio si ribella contro il gruppo, Alphaks ottiene 5 punti.

Se le pecore non vengono danneggiate e il gruppo evita l'ammutinamento, Koryis ottiene 5 punti.

Vanya non ottiene punti in questo incontro.

15. Tempesta Immortale

Svolgi questo incontro appena il gruppo lascia l'isola.

Il cielo diventa nero e le vela sbattono al vento violentemente. Ground swells rock il vascello, mentre all'orizzonte appaiono enormi onde ruggenti. La tempesta cresce più violenta ogni secondo fin a che un'orrenda onda manda il vascello in pezzi.

La tempesta è provocata o da Vanya le cui pecore sono state danneggiate, oppure da Alphaks perché il gruppo ha attraversato il grande mare a spirale.

Il gruppo non può controllare la tempesta perché è stata provocata da un'immortale. Come vendetta, l'immortale distrugge le navi del gruppo e annega l'equipaggio rimasto. Il gruppo può sopravvivere afferrandosi ai detriti o agli alberi spezzati.

Per alcuni giorni, vanno alla deriva nel vuoto, lasciando alla fine il grande mare a spirale. Svolgi l'incontro 16.

L'immortale responsabile per la tempesta ottiene automaticamente 5 punti in questo incontro. Se Vanya è stata irritata per la morte delle sue pecore o se ha ottenuto 20 punti o meno in questo capitolo, si ritorce contro il gruppo. D'ora in poi, i suoi interventi sono mirati alla distruzione degli avventurieri, finché il gruppo non proverà di essere valevole svolgendo alcuni atti gloriosi, spigati nel Capitolo 3.

16. L'Avamposto Delthano

Dopo la violenta tempesta ha distrutto la vostra ultima speranza di ritornare a casa, i venti ruggenti del vuoto vi scagliano vicino a una piccola piattaforma. Sembra una costruzione fatta dall'uomo, con una torre d'osservazione di pietra. Una bandiera sconosciuta sbatte in cima alla torre. Uditte debolmente il suono di un corno quando una piccola ma robusta scialuppa appare appena dietro la torre, sfidando i venti selvaggi per venire in vostro soccorso. Sette uomini siedono all'interno, uno sul retro, che tiene il timone.

Gli uomini sono parte della guarnigione di Delthan. La loro missione è di fare la guardia a questa parte del cielo e salvare i sopravvissuti provenienti dal grande mare a spirale. Ci sono 20 uomini, tutti di guerrieri Legali di 5° livello, più un Luogotenente. Il suo nome è Yorrick ed è un guerriero di 20° livello, un paladino incaricato dai suoi superiori per tenere la torre.

Yorrick, guerriero di 20° livello: CA -2; G20; pf 150; N° ATT. 1 spada o speciale; F 1d8+5 o incantesimi; MV 27 (9) m; TS G20; ML 11; AM L; THAC0 7.

Fr 18, In 12, Sg 15, Ds 13, Co 16, Ca 17.

Oggetti Magici: *spada bastarda +2, talismano del viaggio elementale, armature di piastre +3 dell'eternità.*

Incantesimi:

Primo livello: *luce* (x2)

Secondo livello: *benedizione, parlare con gli animali*

Terso livello: *incantesimo del colpire*

Quando i soccorritori portano il gruppo alla torre, Yorrick offre cibo e riposo ai sopravvissuti. La torre è costruita semplicemente, con un piccolo molo dietro la torre, una sala



principale al livello della torre e un dormitorio al livello intermedio. Ogni 3 mesi, diversi vascelli delthani si fermano alla torre per cambiare la guarnigione, prendere notizie e portare nuove provviste. Maggiori informazioni riguardo i delthani, i belthani e i Gammariani nel Capitolo 3.

I delthani sono preoccupati riguardo una grande flotta passata oltre la loro torre alcuni giorni fa. Hanno inviato un messaggero per allertare il proprio re. Pensavo che una flotta gammariana sia sul punto di attaccare Delthar. Se così fosse, comincerebbe di sicuro una nuova guerra. La descrizione di queste navi corrisponde alla descrizione della flotta del gruppo. Se Yorrick scopre che il gruppo ha qualcosa a che fare con quella flotta, ordina immediatamente il suo arresto, con l'accusa di spionaggio. Qualsiasi resistenza provocherà un combattimento fino alla morte con la guarnigione delthana.

Se il gruppo chiede riguardo Delthar, Yorrick replica dicendo che è il loro regno. Indica approssimativamente la direzione ma avvisa dell'esistenza di altri due regni, Belthar e Gammar. Fra di loro esiste una fragile tregua e le frizioni sono comuni. Alcune regole gli impediscono di fornire maggiori dettagli agli

stranieri. Comunque, Yorrick consiglia al gruppo di usare una delle sue piccole navi se vogliono andarsene.

Gli verrà garantito riparo al porto di Delthar se mostrano la bandiera di pace. Una volta lì potranno incontrare le autorità cittadine e spiegare il loro problema. Se il gruppo non ha nulla da nascondere, è probabile che l'aiuto verrà concesso, Yorrick dà al gruppo un permesso scritto per navigare i cieli delthani.

Punti Vittoria per gli Immortali

Se il gruppo decide di attendere la successiva nave delthana, Alphaks ottiene 5 punti.

Se il gruppo attacca e assedia la torre, Vanya ottiene 5 punti.

Se il gruppo ringrazia Yorrick e fa vela immediatamente, Koryis ottiene 5 punti.

Se il gruppo attende la successiva nave delthana, vai alla sezione Conseguenze di questo capitolo. Il prossimo incontro si svolgerà nel capitolo successivo.

Se il gruppo parte immediatamente dalla torre, svolgi l'incontro 17.

16. L'Avamposto Delthano

Le figure di vele appaiono all'orizzonte, dirette verso di voi, a piena velocità. Dozzine di navi, da imbarcazioni a vela a galee e navi lunghe, si dispongono in un'ampia formazioni di combattimento.

Le navi appartengono all'armata del gruppo. Come precauzione, assumono formazione di combattimento quando vedono il vascello del gruppo. Quando si avvicinano a sufficienza per riconoscere il gruppo, gli danno il bentornati nell'armata.

Quando la flotta lasciò l'isola di Kersy, Koryis intervenne e aprì un passaggio attraverso le rocce vaganti. Koryis poté agire in tal modo perché Alphaks era occupato con i personaggi nella Sfera della Morte.

Dopo aver attraversato le rocce vaganti, con l'aiuto di Vanya, Koryis bloccò la flotta in una stasi temporale. A parte qualche vago sogno, nessuno degli uomini realizza esattamente cosa accadde. Il gruppo è ora davanti alla rotta delle navi. La flotta recupera i PG lungo il tragitto verso i Regni Stellari (vedi Capitolo 3).

Nella sua fretta di cercare la regione delle nebbie descritta da Re Leosus, il comandante temporaneo della flotta ignorò i segnali della torre. Che lui sappia, la flotta non ha incontrato nessun'altro. A meno che i PG non stiano attaccando la flotta, Koryis ottiene 5 punti.

Capitolo 2: Volo Verso i Regni Stellari

Interventi degli Immortali

Ogni volta che un immortale raggiunge 15 punti (o un multiplo di 15) all'interno di una sezione, quell'immortale può intervenire per aiutare il gruppo o causargli problemi. Tali interventi possono essere svolti in un momento scelto dal DM, quanto il momento sembra più appropriato.

Koryis: Koryis interviene di solito per aiutare il gruppo, curandoli, facendo *risorgere integralmente* un personaggio perduto o riparando la loro nave. Uno dei possibili interventi di Koryis avviene prima che il gruppo incontri Kersy per la prima volta (vedi incontro 7). Se ciò avviene, leggi quanto segue ai giocatori:

Un uomo luminoso e di bell'aspetto si materializza sulla vostra via e dice, "Benvenuti, figli miei. Come predetti, non siete sfuggiti al vostro fato. Tuttavia, devo avvisarvi di nuovo dei pericoli e delle ricompense che vi attendono al di là di questa foresta. Guardate ai bordi del sentiero e cogliete i fiori blu. Mangiate le loro radici vi proteggeranno dai poteri della maga. Forzatela giurare fedeltà e diventerà vostra alleata."

L'apparizione svanisce e la forza vitale della foresta si risveglia, come se vi risvegliaste da un sogno.

Se il gruppo obbedisce all'avviso, nessuno dei poteri di Kersy può avere effetto su di loro.

Koryis può anche intervenire se il gruppo è bloccato al Santuario della Morte (vedi incontro 8c). In quel caso, leggi quanto segue ai giocatori:

Un ponte di luce bianca avanza dalle rive in direzione del cancello. Le creature non morte si coprono i voti ritirandosi immediatamente nella fossa. All'improvviso tuona una voce, "Abbandonate l'anticamera di Alphaks. Il vostro sentiero è arrivato troppo vicino al suo voco. Seguite il ponte e siate di nuovo liberi nel cielo."

Vanya: Interviene normalmente per aiutare il gruppo. Tieni da parte un intervento finché il gruppo non raggiunge il Santuario della Morte. Se sono bloccati, leggi l'incontro precedente ai giocatori.

Altrimenti, l'intervento più comune è quello di aumentare di 1 punto una caratteristica del personaggio più impavido. Di solito sceglie le caratteristiche preferendone quest'ordine: Forza, Carisma, Destrezza o Costituzione. Non aumenta mai nessuna caratteristica oltre il punteggio 18.

Se Vanya ti rivolge contro il gruppo (le sue pecore sono state danneggiate o se il punteggio è meno di 25 in questo capitolo), gli interventi futuri durante il Capitolo 3 si opporranno al gruppo. Se, di nuovo, il gruppo darà prova con le sue azioni di essere valevole della sua protezione, sarà compiaciuta e li perdonerà.

Alphaks: Alphaks si oppone sempre al gruppo. Siccome l'avventura va contro i suoi scopi, le probabilità che Alphaks possa intervenire sono inferiori rispetto agli altri due immortali.

Alphaks deve intervenire almeno una volta prima che il gruppo raggiunga il grande mare a spirale. Se a quel momento

Alphaks non ha ancora 15 punti, interviene in ogni caso, ma perde tutti i punti ottenuti in questo capitolo, fino all'incontro 9.

Il primo intervento di Alphaks contro il gruppo è quello di lacerare la borsa dei venti (vedi incontro 4a). Lo provocherà *teletrasportando* un ritornato vicino alla borsa. Ciò accade quando il gruppo meno si aspetta questo incontro. Lacererà poi la borsa e attacca il gruppo quando tutti i venti contrari infurieranno contro le loro navi. La tempesta spingerà il gruppo e qualsiasi nave che lo accompagni indietro all'incontro 3b.

In alternativa, Alphaks interviene con varie maledizioni come:

- Tutto il gruppo ha una penalità di -5 a tutti i tiri-salvezza fino al termine dell'avventura.
- Tutti i comandanti della flotta sono trattati come se avessero Carisma 5. Questo influenza solo le reazioni delle truppe e dei marinai della flotta. Gli ordini possono non essere eseguiti, possono avvenire diserzioni, ammutinamenti o confusione a bordo. Ciò ha effetto fino alla distruzione di Alphaks.
- Tutto il cibo a bordo marcisce un'ora dopo che viene creato o immagazzinato nelle navi. Tutti i tentativi magici di creare cibo falliscono immediatamente

Queste maledizioni non possono essere scacciate, se non da Alphaks stesso o da un altro Temporale.

Ritornato: CA -4; DV 10*; pf 50; N° ATT. 1 tocco; F perdita di 1 senso; MV 54 (18) m; TS G10; ML 11; AM C; THAC0 7; PX 1.150.

Conseguenze

Se Koryis ottiene il punteggio maggiore in questo capitolo, tutte le maledizioni imposte da Alphaks sui personaggi vengono rimosse.

Se è Vanya ad ottenere il maggior punteggio, possono accadere due cose. Se è ancora amichevole, instillerà uno spirito di eroismo nelle truppe. Tutta la flotta e le truppe incrementano il loro Valore di Battaglia di 20 punti. Se al contrario è stata irritata dalle azioni del gruppo, ridurrà invece il Valore di Battaglia di 20 punti. Questo rimane vero fino alla distruzione di Alphaks.

Se sfortunatamente è Alphaks ad avere il punteggio più alto, una pestilenza incurabile decima del 50% le truppe, i marinai, i rematori e i fanti di marina che ancora esistono nella flotta.

In caso di pareggio, non accade nulla. Somma i due punteggi ottenuti da ogni Temporale in questi due capitoli e registra il risultato da usare alla fine dell'avventura. I risultati aiuteranno a determinare quale Temporale diventa il dominante alla fine.

Capitolo 3: Per la Gloria dei Signori della Guerra

Preparazione dell'Incontro

Lo scopo dei PG in questo capitolo è di raggiungere le Nebbie Magiche sul lato opposto. L'attraversamento della loro flotta provocherà reazioni in tutta la regione. I PG devono allearsi o sconfiggere le varie potenze in questa regione per raggiungere le Nebbie.

Tre regni quasi emisferici occupano questa parte del cielo. Quando il gruppo arriva, è in essere una fragile tregua, tuttavia, qualsiasi evento inaspettato può causare un conflitto. Questi piccoli regni sono sopravvissuti alle loro molte guerre a causa della lunghezza di un eventuale assedio e della riluttanza della Gilda dei Mercanti a essere coinvolta.

L'arrivo dell'armata del gruppo provoca una reazione significativa. Lascia che i giocatori gestiscano tutte le unità dalla loro parte, comprendendo i nuovi alleati, senza permettergli di abusare del privilegio (le città capitali non inviano le loro guarnigioni in guerra).

Quando ci si muove nei Regni Stellari, usa la Mappa 2A. La Mappa 2B dovrebbe essere usata per visualizzare la posizione del gruppo se cambiano altitudine. Tutti e tre i regni e la Gilda dei Mercanti sono approssimativamente sullo stesso livello, così i giocatori possono ignorare il movimento tridimensionale se lo trovano troppo complicato. Usa la Mappa 3 del DM quando il gruppo raggiunge uno dei Regni Stellari.

Dopo che i PG avranno raggiunto il loro scopo, Le Nebbie Magiche, leggi la sezione Conseguenza alla fine del capitolo. Allearsi o conquistare i regni può essere fonte di nuove truppe per il prossimo capitolo, Di Nuovo nel Maelstrom.

Delthar

Questo regno occupa un'enorme isola simile all'Isola Paradiso. Gran parte del paese è ricoperto da ricchi terreni coltivati con diversi villaggi posizionati in punti chiave. La loro economia si basa sull'agricoltura. È sufficiente per sostenere la popolazione e per commerciare alcuni prodotti con gli altri regni. La popolazione, chiamata Fladanderi, raggiunge i 50.000 individui; il 30% è localizzato nella città capitale o nelle sue vicinanze.

Un potente consiglio ecclesiastico e un re governano Delthar. L'ordine religioso è Legale e supporta la causa dei paladini. La terra è attualmente sotto il controllo di Re Korwald, Uno dei più fulgidi esempi di come dovrebbe essere un cavaliere. Se qualcosa accadesse al re, la chiesa prenderebbe il controllo, finché un cavaliere dell'ordine che risultasse adatto non diventa re (non c'è discendenza reale).

Re Korwald, paladino di 33° livello: CA -5/-10; G33; pf 110; N° ATT. 1 spada bastarda o speciale; F 1d6+2 o incantesimi; MV 27 (9) m; TS G33; ML 11; AM L; THAC0 2.

Fr 17, In 13, Sg 16, Ds 12, Co 14, Ca 16.

Oggetti Magici: armature di piastre +4, scudo +2, spade bastarda +5 della difesa. Altri oggetti sono a discrezione del DM.

Una guardia del corpo di paladini protegge il Re Korwald in tutti i momenti.

Guardia del corpo reali, guerriero del 10° livello (10):

CA -4; G10; pf 70; N° ATT. 1 spadone a 2 mani o arco lungo; F 1d10+2 o 1d6; MV 27 (9) m; TS G10; ML 12; AM L; THAC0 13.

Forze di Delthar

Il santo regno ha dozzine di piccole torri fluttuanti nel cielo (vedi incontro 16, nel precedente capitolo). Delthar è la città capitale del regno santo. È ben fortificata e difesa dalla seguente guarnigione:

Unità: Guardia di Delthar VB: 165

Comandante: Re Korwald

Posizione: entro 3 esagoni da Delthar

N° di soldati: 3.250 (4.550 DV con le montature)

Tipo: 650 arcieri, 200 artiglieri, 1.100 spadaccini/armi lunghe, 650 cavalieri, 650 chierici adepti.

Se il territorio viene invaso, una parte della popolazione può essere usata per difendere il territorio:

Unità: Milizia Ecclesiastica VB: 74

Comandante: Sir Haarlow, guerriero di 18° livello

Posizione: qualsiasi esagono in Delthar

N° di soldati: 4.000 (4.800 DV)

Tipo: 3.200 contadini con armi grezze, 800 chierici adepti.

Il porto della città di Delthar tiene una flotta da guerra. Difende la città, intercetta le forze invasori o porta invasione altre terre.

Unità: Flotta da Guerra di Delthana

Valore di Battaglia: 184 Velocità media: 37 m/r

Classe della Flotta: Eccell.te Classe delle Truppe: Eccell.te

3 Galee grandi: 120 PS ognuna, Artiglieria, Rostro

8 Galee piccole: 100 PS ognuna, Artiglieria, Rostro

6 Portavolanti*: 180 PS ognuna

3 Trasporto truppe: 150 PS ognuna

Punti Scafo totali: 2.930

Fanti di marina: 910 (2.120 DV, comprese le montature)

Marinai: 320 Rematori: 1.020

Uomini nella flotta: 2.250 (300 ippogrifi)

Fanti di marina: 30% arco lungo, CA 4, guerrieri 1° livello.

Tutti i fanti di marina sulle galee piccole sono chierici di 2° livello. Il VB a terra è 192.

Portaerei: ognuna trasporta 50 fanti di marina a cavallo di ippogrifi, compresi nelle unità globali di fanti di marina in questa flotta.

Comandante: il comandante ha un Fattore Leadership di 78 e si è addestrato 3 settimane con i suoi uomini. Tutti i soldati sono Legali.

(*) Le portavolanti sono uguali a grandi Trasporto Truppe, con grandi piattaforme a prua e a poppa per permettere alla cavalleria volante di prendere il volo facilmente. Tuttavia, quel tipo di nave si muove solo a 27 metri per round, invece che 36.

Se il gruppo arriva a Delthar senza la propria flotta, il riparo al porto fortificato è garantito. Quando l'armata del gruppo scopre la presenza di un regno potente, si fermerà per parlamentare.

Capitolo 3: Per la Gloria dei Signori della Guerra

Per ragioni politiche, le autorità di Delthar rifiutano il loro passaggio nel territorio del cielo delthano e chiede la loro ritirata. Se il gruppo non ritorna alla propria flotta, il comandante sostituto ordina all'armata di attaccare la flotta di Delthar cercando di navigare oltre il regno. Da questo momento, il re offre una ricompensa per la cattura dei PG, ora considerati nemici. Devono fuggire segretamente da Delthar e ricongiungersi alla propria flotta il più presto possibile.

Se il gruppo ritorna alla loro flotta, riprende il comando e potrà scegliere il successivo corso delle azioni. Il gruppo può attaccare Delthar o evitarlo, nel qual caso navigheranno verso uno degli altri territori. Per attaccare Delthar, la flotta del gruppo deve prima navigare verso il suo mare a causa della forza di gravità. Almeno uno dei tre territori deve essere attraversato per raggiungere l'area della nebbia, i regni si estendono fino al limite dell'aria respirabile.

Se la flotta dei PG è stata completamente distrutta prima di questo capitolo, il gruppo può ottenere la comprensione del re dicendo di essere nel corso di una impresa contro Alphaks. Il re gli offrirà allora una nave cosicché il gruppo possa perseguire la loro avventura. Con una singola nave, il gruppo può raggiungere le Nebbie Magiche direttamente (vedi al fine di questo capitolo) senza intervento da parte di Gmmar o Belthar.

Blethar e Gammar si alleano immediatamente contro Delthar. I rapporti di spie che riferiscono di una grossa flotta non identificata è ancorata vicino Delthar fanno in modo che le due nazioni credano che il regno religioso stia progettando un'invasione. Se la flotta del gruppo naviga oltre Delthar, Belthar e Gammar. Solo dopo questo (l'alleanza tra Belthar e Gammar) Delthar permetterà all'armata di attraversare il proprio spazio aereo.

Belthar

Belthar occupa la superficie superiore di una scheggia di pianeta. Da lontano, sembra essere un lungo cono di roccia, con una superficie emisferica, opposta all'estremità a punta. Alte montagne e numerose vallate verdi coprono il territorio. I fiumi raggiungono il bordo di questo mondo e cascano giù nel vuoto, diversi chilometri più in basso. Vaste masse di nubi si formano e lentamente tornano nel cielo sopra Belthar.

Molti villaggi sono posti in cima a ripidi pendii, sui fianchi delle montagne. L'economia si basa sulle miniere e le risorse sotterranee. Una gran quantità viene esportata nelle altre nazioni. L'agricoltura è appena sufficiente a sostenere la popolazione e Belthar a volte si appoggia al cibo importato da Delthar e Gammar. La popolazione raggiunge i 150.000 individui e i 15.000 nani.

Belthar è una repubblica che rappresenta molte attività (militare, religione, magia, ecc.). La loro società è basata su concetti Neutrali di vita e non supporta normalmente una filosofia in particolare se non la propria libertà. Belthar è rappresentata da un Segretario Generale della Repubblica, Lord Rawn-Driz.

S.G.R Lord Rawn-Driz, ladro di 28° livello: CA 3; L28; pf 65; N° ATT. 1 spada; F 1d6+4; MV 36 (12) m; TS L28; ML 9; AM N; THAC0 7.

Fr 12, In 15, Sg 12, Ds 17, Co 15, Ca 10.

Oggetti Magici: *anello di protezione +3, spada +3 del mascheramento, amuleto anti sfera di cristallo ed ESP.* Altri oggetti sono a discrezione del DM.

Rawn-Driz è segretamente il maestro della Gilda dei Ladri di Belthar. Fino a 500 ladri di vario livello nel paese lavorano ai suoi ordini.

Forze di Belthar

Belthar è la città capitale della repubblica. Gran parte della città è seppellita all'interno della montagna, al centro di Belthar. La sola parte che rimane visibile è un gruppo di 50 alte torri sul fianco della montagna. Almeno 8.000 persone vivono al di sotto. La città ha la seguente guarnigione:

Unità: Guardia Repubblicana di Belthar VB: 97

Comandante: Lord Rawn-Driz

Posizione: entro 5 esagoni da Belthar

N° di soldati: 3.800 (3.800 DV)

Tipo: 250 arcieri, 300 artiglieri, 2.000 spadaccini, 1.300 nani.

Se le catene montuose vengono invase, la popolazione locale può essere radunata per difendere il loro territorio:

Unità: Milizia Repubblicana di Belthar VB: 74

Comandante: Lord Brifnlz, nano di 12° livello

Posizione: qualsiasi esagono in Belthar

N° di soldati: 8.000 (8.000 DV)

Tipo: 6.200 contadini con armi grezze, 1.800 nani con asce e balestre.

Una caverna segreta contiene la flotta da guerra belthana. Viene usata allo stesso modo di quella delthana.

Unità: Flotta da Guerra di Belthana

Valore di Battaglia: 172 Velocità media: 90 m/r

Classe della Flotta: Buona Classe delle Truppe: Buona

30 Galee grandi: 90 PS ognuna, Artiglieria

Punti Scafo totali: 2.700

Marinai: 2.100 (2.370 DV, compresi i draghi*)

Uomini nella flotta: 2.100, 30 draghi blu

Marinai: 20% arco lungo, CA 6, guerrieri 1° livello. Il VB a terra è 137.

Galee: ognuna è trainata da un piccolo drago blu. Le truppe possono agire come rematori con i loro remi magici se i draghi sono morti. I draghi possono usare il loro soffio come arma.

Comandante: il comandante ha un Fattore Leadership di 65 e si è addestrato 2 settimane con i suoi uomini. Tutti i soldati sono Neutrali.

(*) La tattica dei draghi è quella di atterrare su un vascello nemico e permettere alle truppe amiche di eseguire un arrembaggio. Sono parte della flotta come i soldati (fanti di marina).

Eventi

Se il gruppo sconfigge la flotta da guerra belthana una volta, le autorità della repubblica acconsente a parlamentare. Se il gruppo acconsente a firmare un trattato di pace separato e di

non attaccarli ulteriormente, allora Belthar rompe la coalizione con Gammar. La flotta del gruppo può allora andarsene. Altrimenti, i belthani cercano vendetta con l'aiuto dei gammariani. Presto il gruppo si renderà conto che il resto dell'area belthana è impassabile senza una completa conoscenza del gruppo di asteroidi. Il solo modo di ottenere la cooperazione belthana è di invaderli.

Solo i navigatori belthani conoscono i pochi canali per attraversare gli asteroidi in sicurezza, ma questo è un segreto di Stato. Se il gruppo invade la loro capitale, Belthar si arrende e fornisce la mappa di navigazione. La Gilda dei ladri allora organizza un movimento di guerriglia finché il gruppo non se ne va oppure viene distrutto. Le truppe del gruppo perdono 1d20 uomini per giorno contro 1d6 uomini delle Gilda dei Ladri.

Gammar

Gammar è un piccolo pianeta sferico, di non più di 130 km in diametro, con una varietà di tipi di terreno. L'economia è ben costituita, vendendo beni agricoli, minerari e artigianato e arte. Una popolazione di 30.000 individui prospera in questo paese. Una dozzina di piccole isole sono sparse all'interno dello spazio aere gammariano.

Gammar è una magocrazia autoritaria devota al Caos. Un potente mago assistito da alcuni maghi inferiori controlla il paese. L'attuale mago al governo, Sua Radiosità Halzunthram, sta progettando la distruzione di Delthar con lo scopo di esercitare un controllo politico più ferreo all'interno dei Regni Stellari. Tuttavia, il suo governo è tormentato da frizioni interne e rivalità fra le scuole di magia.

Sua Radiosità Halzunthram, mago di 35° livello: CA 3; M35; pf 70; N° ATT. 1 pugnale; F 1d4+2; MV 36 (12) m; TS M35; ML 8; AM C; THAC0 7.

Fr 11, In 18, Sg 16, Ds 12, Co 12, Ca 17.

Oggetti Magici: anello di protezione +5, pugnale +2 risucchiante, amuleto anti sfera di cristallo ed ESP, bastone dell'elementale del fuoco. Altri oggetti sono a discrezione del DM.

Forze Gammariane

Per raggiungere Gammar, gli invasori devono navigare su un qualsiasi mare del pianeta e raggiungere la costa. Gammar, la città capitale, può essere raggiunta risalendo il fiume Shain. Gammar è fortificata e vi vivono normalmente 10.000 persone all'interno delle sue mura, compresa la seguente guarnigione:

Unità: Falange d'Élite Gammariana VB: 207

Comandante: Sua Radiosità Halzunthram

Posizione: entro 5 esagoni da Gammar

N° di soldati: 2.000 (7.200 DV con le montature)

Tipo: 400 arcieri a cavallo, 100 artiglieri, 500 spadaccini, 1.000 maghi (tutte i soldati sono di 3° livello).

Se il territorio viene attaccato, le unità seguenti possono essere radunate contro gli invasori:

Unità: Orda Gammariana

VB: 100

Comandante: Lord Yrnsteph, mago di 20° livello

Posizione: qualsiasi esagono in Gammar

N° di soldati: 2.000 (2.200 DV)

Tipo: 1.900 contadini con armi grezze, 100 maghi di 3° livello.

Flotta Gammariana: Formazione da Battaglia Branco di Squali

Valore di Battaglia: 273

Velocità media: 36 m/r

Classe della Flotta: Élite

Classe delle Truppe: Élite

5 Navifase(*): 50 PS ognuna

(Ognuna equipaggiata con una sfera di cristallo per essere in grado di navigare mentre fuori fase.)

Punti Scafo totali: 250

Equipaggio: 30 (175 DV)

Equipaggio: guerrieri di 5° livello, CA8; combattono come soldati normali se abbordati. Il VB a terra è di 207.

Navifase: a meno che la nave non sia distrutta, l'equipaggio non subisce mai perdite (quelle extra). Gli Squali dei Cieli ingaggiati in un combattimento del Regolamento Navale subiscono il triplo dei Punti Scafo.

Comandante: il comandante ha un Fattore Leadership di 55 e si è addestrato 5 settimane con i suoi uomini.

(*) Vedi la sezione **Nuovi Mostri** per informazioni sugli Squali dei Cieli. Gammar possiede 3 squadroni branco di squali.

Eventi

Se il gruppo sconfigge Gammar, Belthar (se ancora libero) invia la sua flotta per intercettare il gruppo. Attaccano quando il gruppo si dirige verso le Nebbie Magiche. Le unità di Gammar non si arrendono mai e combattono fino all'ultimo uomo.

Gammar normalmente non fa uso dei suoi squali dei cieli in un confronto aperto. Tali navi sono progettate per lo spionaggio o contro forze vulnerabili. Il terzo branco di squali non è mai disponibile per una grossa battaglia (Regolamento Navale) perché si trova negli altri Regni Stellari. Le altre due rimangono vicino al pianeta a sua difesa e come sistema di allertamento rapido. Gli squali dei cieli possono volare al di sopra della terra senza restrizioni. Intervengono solo se la città capitale è minacciata. Solo allora si ingaggeranno in un incontro navale.

La Gilda dei Mercanti

La Gilda dei Mercanti è una grande città racchiusa in una fortezza, in cima ad una piccola roccia. È il porto commerciale principale dove gran parte degli affari della gilda vengono gestiti. La città è incredibilmente benestante. La Gilda dei ladri di Belthar ha un'importante ramo della città. La popolazione è attorno ai 15.000 individui.

Una gilda di mercanti controlla Kabarkhand, assieme a gran parte del commercio fra i tre regni. I proprietari di questo luogo sono fino a 50 famiglie e creano tutte le leggi.

Capitolo 3: Per la Gloria dei Signori della Guerra

Forze della Gilda

Sebbene sia fortificata, la città è scarsamente difesa.

Unità: Sentinella di Kabarkhand VB: 97
Comandante: Principe Mercante Mohamed Abdulaziz
Zhwat-El-Sh'razz XIV, uomo comune
Posizione: mura cittadine
N° di soldati: 1.500 (1.500 DV)
Tipo: 1.300 arcieri/spadaccini, 200 artiglieri.

Gilda Mercantile
Valore di Battaglia: 153 Velocità media: 42 m/r
Classe della Flotta: Eccell.te Classe delle Truppe: Élite
36 Battelli a vela piccoli: 60 PS ognuno
12 Battelli a vela grandi: 160 PS ognuno, Artiglieria
Punti Scafo totali: 840
Marinai: 600
Fanti di marina: 240 (480 DV)
Uomini nella flotta: 840
Fanti di marina: 50% arco lungo, CA 4, guerrieri di 2° livello.
Il VB a terra è 176.
Carico delle navi: 5 fanti di marina per nave più 500-3.000 (1d6x500) mo di mercanzia sui vascelli piccoli. Quelli grandi trasportano fino a 1.500-9.000 (3d6x500) mo in beni.
Comandante: il comandante ha un Fattore Leadership di 50 ed ha il massimo addestramento con i suoi uomini. I soldati sono per la maggioranza Neutrali.

Eventi

Per sua difesa, la gilda si appoggia ai suoi trattati di mutua assistenza con gli altri tre regni. Se Kabarkhand è attaccato da uno dei regni, gli altri due sono obbligati a intervenire in soccorso. Se l'attaccante è uno straniero, tutti e tre i regni devono unirsi contro l'invasore e sconfiggerlo. Se due dei regni si alleano contro l'altro, il potere di voto è in favore della coalizione, il che significa che è possibile chiedere alla gilda di trasportare i propri soldati. In cambio di questi diritti, la gilda può commerciare liberamente e trasportare qualsiasi mercanzia fra i tre regni.

Alla flotta del gruppo viene sempre negato l'accesso al porto. Per il resto, la Gilda dei Mercanti ignora l'armata, fin tanto che essa non attacca la sua capitale o le sue navi. La gilda è al corrente delle Nebbie Magiche e qualche volta le usa per commerciare con altri mondi. Questo è un segreto di Stato.

Pirati del Cielo

Almeno una volta nel gioco, i pirati attaccheranno una delle flotte del gruppo. Operano fra gli asteroidi nello spazio aereo delthano. I pirati hanno un covo equivalente a Kabarkhand (in apparenza e militarmente), ma si chiama Tortuga. Si dice che contenga centinaia di monete d'oro. Solo i pirati conoscono dove sia. Se il gruppo decide di attaccarlo, devono interrogare i prigionieri per ottenerne la posizione. Hanno solo l'1% di probabilità ogni 10 prigionieri di trovare un navigatore. Il navigatore non rivela volontariamente il segreto, tuttavia, non dovrebbe essere impossibile per i giocatori ottenere quest'informazione.

Il covo dei pirati dovrebbe contenere 2d6x100.000 mo e un trattato firmato fra loro e Gammar riguardo la possibilità di attaccare Belthar. Se il gruppo riesce a portare il trattato a Belthar e offre il proprio aiuto per gestire la minaccia, Belthar e la Gilda dei Mercanti dovrebbe rivoltarsi contro Gammar e allearsi con il gruppo.

Flotta Pirata

Valore di Battaglia: 71 Velocità media: 45 m/r
Classe della Flotta: Mediocre Classe delle Truppe: Mediocre
50 Battelli a vela piccoli: 80 PS ognuno, Artiglieria
Punti Scafo totali: 4.000
Pirati: 1.500 (1.500 DV)
Pirati: 1 DV, CA 7. Il VB a terra è 53.
Carico delle navi: 30 pirati, ognuno può essere usato come marinaio o guerriero, più 1d6x200 mo di tesoro.
Comandante: il comandante ha un Fattore Leadership di 40 ed ha un addestramento scarso con i suoi uomini. I soldati sono per la maggioranza Caotici.

Le Nebbie Magiche

Quest'area si trova al lato opposto del grande mare a spirale, vicino al limite dell'aria respirabile dei Regni Stellari. Sembra come nubi di polvere stellare. Il cancello viene attivato col pensiero dei personaggi o dei comandanti in carica della flotta. Quando le navi raggiungono l'altro lato della nebbia, si trovano invece nell'are che avevano pensato o desiderato. Nel caso del gruppo, l'effetto magico è distorto dagli immortali che osservano l'armata. Quando il gruppo naviga attraverso la nebbia, appaiono nel Mare Alphetiano, nel loro mondo di origine, vicino al Vulcano di Alphaks.

Conseguenze

Punti Vittoria per gli Immortali

Per ogni regno con cui i personaggi si alleano, Koryis ottiene 20 punti.

Per ogni regno che il gruppo invade con successo, Vanya ottiene 20 punti.

Per ogni regno che il gruppo effettivamente distrugge (l'esercito locale ridotto di almeno 80%), Alphaks ottiene 20 punti.

Se Koryis vince questo capitolo, il 50% delle perdite dell'armata dei PG e degli alleati, comprese le navi vengono riportate in vita. Mentre la flotta si trova nella Nebbia Magica, le navi distrutte e il loro equipaggio, appare prima come fantasmi, poi si materializza totalmente. Nessuno dei membri di questi equipaggi ricorda quanto accaduto.

Se Vanya vince questo capitolo, gli alleati o la popolazione conquistata tratta i PG come eroi e chiede che essi diventino i governatori del proprio territorio.

Se Alphaks vince, ottiene altri 20 punti.

In caso di parità, non accade nulla. Aggiungi i punteggi di questo capitolo ai punteggi precedenti degli immortali e registra il risultato per un uso futuro.

I tre regni e la gilda sono i soli sopravvissuti dell'antica guerra contro Alphaks. Gammar è la discendente della fazione opposta all'imperatore malvagio. La storia della sanguinosa

guerra contro Alphaks appare ancora chiara nelle registrazioni e nelle leggende. Se il gruppo la invade, gli verrà data una fiasca contenente un po' del sangue secco di Alphaks. Entro 3 metri dalla fiasca, Alphaks ha solo il 30% di resistenza Anti-Magia. I pirati discendono dalla fazione di Alphaks. Sin dalla grande guerra, hanno vissuto negli asteroidi, attaccando gli altri regni con incursioni occasionali.

Se il gruppo si allea con uno dei regni e ne rimuove con successo la minaccia, acconsentono a inviare metà della loro flotta (originale) assieme al gruppo. Faranno così solo se lo scopo è distruggere Alphaks.

Se il gruppo occupa effettivamente un regno (o la Gilda dei Mercanti), possono comandare alla flotta perdente di seguirli in una spedizione contro Alphaks.

Se il gruppo sconfigge la flotta dei pirati almeno una volta, la Gilda acconsente a inviare un terzo della loro flotta assieme alla spedizione del gruppo.



Capitolo 4: Di Nuovo nel Maelstrom

Preparazione dell'Incontro

Questo capitolo è diviso in tre sezioni. La prima parte coinvolge il conflitto navale fra l'armata del gruppo e la flotta non morta di Alphaks. Appena il gruppo di attraversa la Nebbia Magica nei Regni Stellari, la flotta di Alphaks esce dalla sua montagna per intercettare il gruppo. Indipendentemente dal fatto che il gruppo sia sconfitto durante la battaglia, i PG possono esplorare la montagna di Alphaks. Leggi il testo nel riquadro della sezione A e svolgi la battaglia. Usala Mappa 4 del DM per questo incontro

Tre regni quasi emisferici occupano questa parte del cielo. Quando il gruppo arriva, è in essere una fragile tregua, tuttavia, qualsiasi evento inaspettato può causare un conflitto. Questi piccoli regni sono sopravvissuti alle loro molte guerre a causa della lunghezza di un eventuale assedio e della riluttanza della Gilda dei Mercanti a essere coinvolta.

Il seconda parte coinvolge l'esplorazione della montagna di Alphaks, il dungeon al di sotto, la sua distruzione e il ritorno a casa del gruppo.

In fine, l'Epilogo determina quale Immortale vince, assieme alla ricompensa o vergogna del gruppo. A causa del coinvolgimento diretto di Alphaks in questo capitolo, né Koryis né Vanya possono intervenire direttamente

Descrizione degli Incontro

A. La Battaglia Finale?

Lentamente, la polvere stellare si schiarisce e sentite il rumore familiare del mare al di sotto della nave. I freschi venti salati sono tornati, riempiendo l'aria. Il sole rosso è sopra l'orizzonte, parzialmente nascosto da una grande montagna conica. Dal suo cratere, turbinata una ampia nuvola di fumo grigio, allungandosi lentamente verso est. Il maleodorante ma pericolosamente familiare odore ricorda il veleno che incombe sul Norwold.

All'improvviso, segnali di attenzione provengono dalla montagna. Silenziosamente, nere navi tagliano le onde, formando una linea di battaglia. L'allarme è già suonato e l'equipaggio manovra la propria artiglieria.

Sapendo che il gruppo ha attraversato le nebbie tornando sul mare alphasiano, Alphaks ha evocato la flotta dall'oltretomba. E' una unità terribile, fatta di migliaia di creature non morte a bordo di corazzate, grandi galee coperte da metallo nero. La loro missione è di distruggere l'armata del gruppo, ad ogni costo.

All'inizio dell'incontro, il vento soffia da est a forza normale. Le flotte del gruppo cominciano l'incontro entro 3 esagoni dall'area A, le corazzate, entro 3 esagoni dall'area B. Una flotta in formazione di battaglia occupa un esagono intero. Il combattimento avviene quando due flotte occupano lo stesso esagono.

Ai fini del movimento, ogni round di battaglia è uguale a 15 minuti. Dividi la velocità media per round per 12, arrotondato per difetto. Il risultato indica i numeri di esagoni che la flotta può muovere in 1 round di battaglia. Quando due flotte sono ingaggiate in combattimento, tira segretamente 3d4; il risultato

indica la lunghezza del combattimento in round di battaglia. Risolvi i combattimenti normalmente in accordo con il Regolamento Navale; le unità in fuga o ritirata non possono attaccare altre flotte per il resto della giornata.

Fai in modo che i PG svolgano la loro parte nella battaglia, come abbordare una nave o affondare una corazzata durante lo scontro o una manovra ben eseguita. La nave che i PG scelgono per attaccare dovrebbe contenere il comandante della flotta. Se i PG compiono eroiche imprese, il VB delle loro flotte o i modificatori nel Regolamento Navale dovrebbero essere modificati in accordo. Lascia che i PG liberino tutto il loro potere o perdano la battaglia da eroi.

Unità: Le Corazzate della Morte

Valore di Battaglia: 214 Velocità media: 54 m/r
Classe della Flotta: Élite Classe delle Truppe: Élite
120Corazzate*: 200 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
Punti Scafo totali: 24.000
Non morti: 12.000 (21.480 DV)
Non morti per nave: 50 scheletri, 20 zombi, 15 ghoul, 7 spettri, 5 presenze, 3 necrospettri. Il VB a terra è di 156.
Comandante: lich, Fattore Leadership:60. Se la flotta si divide per affrontare il numero di flotte nemiche, le unità extra sono comandate da uno spirito druji, con un Fattore Leadership di 45. Il fattore addestramento non cambia.
(*) Corazzate: Tratta le corazzate come Galee Grandi, tranne per il fatto di avere 180-220 Punti Scafo, velocità di 54 m/r e CA 2.

Le corazzate sono navi magiche che non sono normalmente disponibili nel mondo umano. Sono state evocate dalla Sfera della Morte. Gli scafi sono ricoperti da piastre di metallo nero (CA 2) e incantate per permettere il galleggiamento su superfici liquide. Le corazzate sono anche capaci di manovrare in altre dimensioni o in altri mondi come quelli descritti nel precedente capitolo. È il loro potere magico che gli permette di navigare a 54 metri per round.

Strategia dei Non Morti

Gli ordini sono di intercettare e ingaggiare i vascelli nemici. Tutte le flotte non morte conoscono la presenza delle barriere coralline che circondano la montagna e cercano di intrappolare gli avversari all'interno. Ogni nave che attraversa un esagono di barriera corallina ha il 60% di probabilità di arenarsi. Le navi arenate rimangono immobili fino a che trainate e riparate in maniera appropriata. Le flotte non morte possono attaccare tali navi con un bonus al VB di +20. Permetti una probabilità (tirando usando il punteggio di Intelligenza o del 95% se un giocatore indica che il suo personaggio sta osservando il mare) al gruppo di individuare le barriere coralline.

La stanchezza, la rotta e la nebbia velenosa non influenzano i non morti. Se la flotta del gruppo si ritira o tenta di fuggire, le corazzate inseguono fino alla distruzione di una delle due flotte. I non morti non prendono prigionieri, non si impadroniscono dei vascelli nemici e non recuperano nessuna delle loro perdite di navi o creature. Le flotte umane combattono nella nebbia velenosa combattono con una penalità al VB di -20. Le navi arenate lì per più di un giorno vengono distrutte.

Se uno squadrone di corazzate viene sconfitto, tratta tutti i non morti a bordo di navi catturate o relitti come distrutti. Le navi catturate possono essere usate come descritte nel Regolamento Navale, con un numero di rematori normale. Gli squadroni sconfitti si ritirano nel porto sotterraneo per rimpiazzare le proprie perdite in creature (vedi area 6) il che richiede 2d4 ore e poi tornano a combattere.

Considerando la forza superiore delle orde non morte, c'è poca possibilità per l'armata del gruppo di sopravvivere. Tuttavia, più danno i PG e le loro flotte infliggono alle corazzate, più PX il gruppo dovrebbe guadagnare. In ogni caso, permetti al gruppo di sopravvivere nascondendosi fra i relitti o i detriti galleggianti, finché non vengono portati sulle rive della montagna di Alphaks dalle onde. Alla fine della battaglia, le corazzate tornano dietro la montagna dove il gruppo non può vederle (vedi area 2 nella sezione B).

Se il gruppo riesce a distruggere la flotta dei non morti, allora può liberamente approdare sulle sponde della montagna. Se i giocatori decidono di ritornare invece nel Norwold, ricordagli che la nebbia sta soffiando in quella direzione e che deve essere neutralizzata. Se ciò non è abbastanza per convincerli, Alphaks fa in modo che la nebbia soffi verso le flotte dei PG, lasciandogli solo la scelta di rifugiare le loro navi e l'equipaggio dietro l'isola, vicino all'area 2. Il viso di Koryis potrebbe anche apparire fra le nuvole dicendo ai PG che se continueranno per quella direzione, i loro uomini periranno nella nebbia e tutte le speranze per il Norwold andranno perdute.

B. La Montagna della Morte

1. La Montagna di Alphaks

Questa montagna rocciosa e asciutta è senza vegetazione. Uno stretto sentiero lascia le rive circondando la base del cratere. Non c'è attività visibile.

Usa la Mappa 5 del DM per questo incontro. Gli incontri casuali possono avvenire in qualsiasi posto sulla superficie della montagna. Studiando le tracce è possibile individuare il piccolo sentiero verso l'area 4. All'interno del sotterraneo, gli incontri casuali possono solo avvenire nell'area 4, 6 e 9. Gli incontri casuali avvengono 1 volta al giorno con su risultato di 1-2 su 1d6.

2. Il Cannello Segreto

Una stretta cengia corre lungo il livello dell'acqua, dove una ampio passaggio segreto connette con il porto sotterraneo dei non morti. Il grande portale appare come un dirupo roccioso, tuttavia, la pietra è fredda in quel punto. Può essere aperto solo con un incantesimo *scassinare* o applicando una Forza di almeno 70 punti.

Quando il cancello viene aperto, leggi quanto segue ai giocatori:

Un buona porzione delle porte rimane al di sotto della superficie dell'acqua. Un orribile odore di decomposizione esce dal passaggio della caverna estendendosi al di là, nell'oscurità. La volta è così alta da permettere il passaggio di una grande nave.

Apprendo il cancello segreto c'è la probabilità dell'80% di allertare il suo guardiano, una testuggine dragona (vedi area 7). In quel caso il gruppo non ha possibilità di sorprenderlo quando entra nell'area.

3. Il Cratere

Avete raggiunto il bordo della montagna e ora davanti a voi si estende un tetro cratere. Da una nera apertura sul fondo, grandi volute di fumo maleodorante fuoriesce nel cielo, oscurando la vostra visuale.

I fumi sono gli stessi che stanno avvelenando il Norwold. Il gruppo lo scopre immediatamente. Per rogni ora nel quale i membri del gruppo restano nei fumi, ognuno perde 1 punto di Costituzione (recuperabile dopo 1 giorno di riposo o con un incantesimo *neutralizza veleno*).

Se il gruppo scala o vola in questa nera apertura, raggiungono l'area 9, La Bocca della Morte. Altrimenti, permetti al gruppo di trovare l'ingresso.

4. L'Ingresso

Un ingresso rozzamente rotondo si apre su una grande scalinata che discende nell'oscurità. Sopra l'apertura c'è un teschio di dimensioni umane scolpito nella pietra della montagna. I suoi occhi brillano di rosso e tenui fumi fluiscano dalla sua bocca.

La testa è una trappola che può essere disattivata con un incantesimo *dissolvi magie*. Altrimenti, una palla di fuoco da 10d6 scoppia nell'ingresso, ogni 2 round, fintanto che una creatura vivente rimane a meno di 9 metri dall'ingresso. Al di là dell'ingresso ci sono le scale che conducono giù verso l'area 5.

Se non dissolta magicamente, gli occhi del teschio permettono ad Alphaks di osservare il passaggio, in qualsiasi momento del giorno. Se Alphaks ha perso la battaglia, sarà consapevole della presenza del gruppo su quest'isola. Altrimenti, non sta guardando. Può lanciare qualsiasi incantesimo, 1 per round, direttamente dall'area 11, contro chiunque si avvicini.

5. L'Ossario

Le scale terminano bruscamente al centro di una grande sala quadrata, 12 metri distante da un'uscita sul lato ovest. Il pavimento è una massa strisciante di arti, teste e altro materiale carnoso o osseo in decomposizione vagamente di sembianze umane. Il puzzo terribile quasi impedisce a chiunque di respirare. Orrore innominabili già si arrampicano fuori, allungando gli arti e artigliando nella vostra direzione.

La fossa contiene 640 zombi, 128 ghouls, 6 presenze e 1 necrospettro, tutti stipati sul pavimento della stanza. Attaccano chiunque tenti di attraversare la stanza. Il necrospettro e le presenze attaccano solo i personaggi in grado di volare sopra gli zombi.

Capitolo 4: Di Nuovo nel Maelstrom

Ogni area di 3 metri di lato che un personaggio attraversa, 10 zombi e 2 ghouls tentano di accalcarvi. A meno che non combattano, i personaggi non possono muoversi per più di 3 metri per round. Inoltre, solo un personaggio alla volta può entrare in una zona di 3 metri a causa della folla strisciante di non morti. Gli zombi e i ghouls non inseguono le creature viventi oltre la porta segreta che conduce all'area 6, tuttavia, le presenze e i necrospettri lo faranno. In questa stanza nessun tentativo di scacciare i non morti funzionerà.

Un piccolo passaggio segreto sulla parete est conduce nell'area 9a. Si apre spingendo.

Zombi (640): CA 8; DV 2; pf 9 ognuno; N° ATT. 1 artiglio; F 1d8; MV 27 (9) m; DS immunità da non morto, al sonno e *charme*; PD perde sempre iniziativa; TS G2; ML 12; AM C; THAC0 18; PX 20 ognuno.

Ghoul (128): CA 6; DV 2*; pf 9 ognuno; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d3 + speciale; MV 27 (9) m; AS paralisi (2d4 turni); DS immunità da non morto, al sonno e *charme*; TS G2; ML 12; AM C; THAC0 18; PX 25 ognuno.

Presenza* (6): CA 3; DV 4*; pf 18 ognuno; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; MV 36 (12) m, Vo 72 (54) m; AS risucchio di energia; DS immunità da non morto, alla paralisi, al sonno e *charme*, alle armi normali, le armi d'argento fanno metà danni; TS G4; ML 11; AM C; THAC0 16; PX 175 ognuno.

Necrospettro*: CA 2; DV 6*; pf 36; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + risucchio di energia; MV 45 (15) m, Vo 90 (30) m; AS risucchio di energia (2 livelli); DS immunità da non morto, alla paralisi, al sonno e *charme*, colpito solo da armi magiche; TS G6; ML 11; AM C; THAC0 14; PX 725.

6. Il Porto Sotterraneo

Un'enorme caverna si estende a ovest della vostra posizione, fin dove arriva la vostra visuale nella semioscurità. Sembra essere un'enorme porto, con navi di metallo, moli di pietra e acque piatte e scure. Una passerella larga 6 metri circonda la caverna, salendo verso una grande apertura sul lato est. Sfere di una debole luce blu pendono dalla volta al di sopra dell'acqua.

Le sfere sono incantesimi *luce perenne*. Quest'area è la base delle corazzate. Se il gruppo ha distrutto la flotta non morta, qui ci saranno solo 1d4 corazzate. Altrimenti, tutte le corazzate sopravvissute alla battaglia navale sono ormeggiate ai moli. I non morti ritornano nel vortice nell'area 9 dopo ogni battaglia.

Se Alphaks è a conoscenza della presenza del gruppo, verranno attaccati da due apparizioni. Una rimane nascosta nella nave più vicina fino a che il gruppo non penserà di dover affrontare una sola delle creature. Una porta segreta nell'angolo nordest connette all'area 9a.

Apparizione* (2): CA 0; DV 10***; pf 45 ognuno; N° ATT. 2 artigli; F 1d6+2/1d6+2; MV 54 (18) m; AS paura nel raggio di 36 m (tiro-salvezza contro Incantesimi), nebbia trasparente che induce *trance* (alta 3 m e raggio 6 m, 12 round, tiro-salvezza contro Incantesimi); DS forma eterea, resistenza allo scacciare (tiro-salvezza contro Incantesimi). Immune allo *charme*, al freddo e alle armi non magiche; TS M10; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 3.000 ognuno.

6a. Barca a Remi

Questa semplice scialuppa è essere usata per controllare gli scafi delle corazzate dopo il combattimento. Il gruppo può usarla per esplorare il passaggio verso l'area 7.

6. La Galleria Superiore

Il passaggio sale sopra il canale verso l'area 7, offrendo una panoramica sul porto. Diverse feritoie sono presenti sul muro est, permettendo l'osservazione il canale nell'area 7, La Falsa Isola.

6c. Il Meccanismo

Una grossa manovella fuoriesce dal muro. Viene usata per aprire o chiudere la saracinesca nell'area 7, La Falsa Isola. Il sollevamento delle saracinesche allertano la testuggine dragona, se non è già stata distrutta prima. Nuota nel porto e cerca di sorprendere il gruppo. Se qualcuno presta attenzione all'incresparsi dell'acqua, noterà la testuggine dragona.

7. La Falsa Isola

Quest'enorme caverna è riempita dall'acqua calma e scura. Il centro è occupato da due piccoli isolotti. Un'enorme saracinesca blocca il passaggio sul lato opposto di questa caverna.

I due isolotti sono la testa e la schiena di una testuggine dragona. Attacca immediatamente coloro che salgono su di essa o che maneggino con le saracinesche o il pannello segreto (area 8). Il meccanismo per aprire le saracinesche si trova nell'area 6c.

Un pannello segreto largo 3,6 metri si pare sull'area 8, sul lato nord di questa caverna. L'acqua vicino al portale è bassa e i PG possono aggrapparsi ai binari sotto il livello dell'acqua, per spingere aprendo così il portale. Ci vuole una Forza combinata di 70 o più per aprirlo. Se il gruppo esamina i binari, vedono anche una spessa catena e un carrello simile a quelli usati per tirare le navi in secca sui moli.

Il passaggio a est della caverna conduce all'area 2, Il Cancelli Segreto.

Testuggine dragona: CA -2; DV 30*; pf 240; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d8/1d8/10d6; MV 9 (3) m, Nu 27 (9) m; AS soffio (15x12 m, come i draghi); TS G15; ML 10; AM C; THAC0 10; PX 9.000.

8. La Banchina Asciutta

Il pavimento di quest'area quasi rettangolare è leggermente inclinato. Il lato sud è mezzo coperto dall'acqua. La stanza contiene nient'altro che un paio di binari e una spessa catena metallica che si estende dalla parete nord fino alla parete opposta, sotto il livello dell'acqua.

I binari si estendono nell'area 7, attraverso una piccola apertura al di sotto del pannello segreto. Può essere aperto spingendo con una Forza combinata di 50.

I binari sono usati per trasportare le corazzate dentro e fuori dal vortice nell'area 9. Il carrello nell'area 7 viene tirato lungo i binari dalle catene dal meccanismo posto nell'area 9a. Il pannello segreto dell'area 9 può essere aperto come quello sud, tuttavia, i personaggi che spingono devono superare una prova di Destrezza per evitare di cadere nel vortice quando il pannello si apre.

9. La Bocca della Morte

Questo sembra il fondo del cratere della montagna. La bocca del vulcano non è altro che un'apertura nell'oblio. Non c'è lava, ma un'aura di aria fredda con densi fumo che fuoriescono.

L'apertura ha un diametro di oltre 60 metri e le pareti sono rivestite da una melma nera strisciante con disgustosi peduncoli e tentacoli. Ci sono tre strette cenge sui lati ovest, nord ed est. Non ci sono altre uscite.

A causa dei fumi, al vista è limitata a 15 metri. L'apertura è un vortice verso la Sfera della Morte. Chiunque entri questo mondo è considerato perduto per il resto dell'avventura. Toccare il melmoso ectoplasma color ebano provoca la perdita di 1 livello d'esperienza per round. La melma è in grado di creare 1d6 peduncoli per round (ognuno dura 1d4 round). Attaccano (come creature da 10 DV) qualsiasi carne vivente entro 3 metri dal buco, oppure entro 6 metri dall'apertura. Quando colpiscono un personaggio, egli deve superare una prova di Forza per evitare di essere trascinato 1d20x30 cm giù, nell'ectoplasma. Un personaggio attaccato alla melma, cercando di risalire sulla cengia, viene trascinato 4,5 metri per round sempre più in basso fino a che non ci riesce, viene salvato oppure completamente risucchiato dell'energia vitale.

Il vortice non può essere chiuso a meno che il gruppo non mitighi il manufatto nell'area 11, la Clessidra del Tempo.

Cengia 9a.

Il meccanismo che apre i due portali segreti dall'area 7 e che controlla i binari della banchina asciutta si trova su questa cengia. Quando i portali sono aperti e la testuggine dragona non è stata distrutta, essa risale i binari e usa il suo soffio per attaccare il gruppo. Poi si ritira nell'area 7.

Cengia 9b.

Un passaggio segreto nella parete nord connette con l'area 10, Il Corridoio della Morte. Sia apre con la semplice pressione.

Il corridoio al di là è sferzato da un forte vento magico permanente. Qualsiasi personaggio catturato davanti

all'ingresso deve superare una prova di Forza per non essere spinto contro la melma, per 2d20x30 cm giù nel vortice. Seguendo il personaggio più pesante nel gruppo e afferrandosi ad una corda permette al gruppo di raggiungere l'altra estremità in sicurezza.

10. Il Corridoio della Morte

Vi trovate su una stretta cengia, a circa 4,5 metri al di sopra della spessa nebbia, all'inizio di un grande corridoio simile ad un tubo. Tre metri davanti a voi, a levitare a mezz'aria c'è una brillante lastra quadrata di un materiale non identificabile. Al di là, la nebbia sale in circolari volute, bloccando qualsiasi visuale.

Qualsiasi magia usata ha solo l'1% per livello del lanciatore di probabilità di funzionare all'interno di quest'area. Questo non comprende gli oggetti magici.

Ci sono sette di questi quadrati a fluttuare nella nebbia. Per saltare su ognuno di loro e raggiungere l'altro lato del passaggio, ogni personaggio deve superare una prova di Destrezza. Il fallimento significa che il personaggio cade nella fossa al di sotto. È pieno di ectoplasma proveniente dal vortice. Chiunque cada nella fossa e fallisca la prova di Forza, viene risucchiato nel condotto connesso con il vortice nell'area 9. Il round successivo, alla vittima è permessa una seconda prova di Forza alla fine dell'altra estremità del condotto per strisciare indietro nell'area 9° o 9b. Salire su richiede un altro round.

Solo 1 personaggio alla volta può salire su un quadrato. Il quadrato levita per 1 round quando qualcuno vi è sopra, poi comincia a affondare. Il quadrato raggiunge il fondo della fossa dopo 3 round. I quadrati non occupati tornano alla loro posizione originale.

All'altra estremità del passaggio c'è un enorme mano di pietra che fuoriesce dal muro, con un nero punto rotondo sul palmo. Irradia un incantesimo *silenzio* permanente che comprende l'ultimo quadrato fluttuante. Solo i personaggi che stanno sulla mano vedono il punto. Coloro che la osservano per più di 1 round "svengono" apparentemente (nessun tiro-salvezza) e vengono inviati nell'area 11 in forma astrale. Informa segretamente i giocatori coinvolti di quando è successo. Coloro che montano sul punto vengono *teletrasportati* con tutto l'equipaggiamento nell'area 11. Il *teletrasporto* funziona in un solo verso.

11. La Clessidra del Tempo

Leggi quanto segue ai giocatori i cui personaggi sono in forma astrale.

Vedete il resto del gruppo in piedi su una mano simile, ma rivolti invece contro il muro della stanza. Sul lato opposto di trova una clessidra alta 3 metri la cui sabbia bianca fluisce giù e diventando nera sul fondo. Due grandi finestre ai lati della stanza offrono la vista del mare 900 metri più in basso.

Al centro della stanza c'è un uomo anziano che vi sorride: "Benvenuti, mortali! In fine, siete arrivati al termine del vostro epico viaggio. Avete servito bene i miei scopi. Ora è il momento della vostra ricompensa, finalmente!"

Capitolo 4: Di Nuovo nel Maelstrom

I personaggi in forma astrale appaiono come piccole sfere di luce che levitano nella stanza. Possono comunicare solo mentalmente fra loro. Gli altri personaggi sono inconsapevoli della loro vera natura. Il DM dovrebbe stare attento a non tradire l'identità delle sfere. I personaggi in forma astrale possono attaccare e lanciare incantesimi contro Alphaks normalmente, in quanto gli attacchi sono portati dal Piano Astrale. Per il resto sono totalmente immateriali.

In origine, Vanya diede la clessidra ad Alphaks. È un potente manufatto in grado di tenere il grande vortice aperto. Solo Vanya può distruggerla. Se il gruppo fa in modo che la sabbia fluisca da nero a bianco (capovolgendo la clessidra o facendo levitare la sabbia verso l'alto), il vortice si inverte e l'isola stessa si autodistrugge 20 round da questo momento. La stanza quindi trema e comincia a crollare. I personaggi possono andarsene mediante gli specchi magici (le illusioni delle finestre) sulle pareti laterali nel mare vicino la montagna (vedi incontro 12). Ci vogliono 50 punti di Forza o una potente magia per spostare al clessidra.

L'uomo nella stanza è la forma mortale di Alphaks, un demone ruggente in forma umana. Vedi la sezione **Nuovi Mostri** riguardo a questa creatura. Se il gruppo rifiuta di unirsi a lui per la causa del Caos, si trasforma in un demone ruggente e attacca il gruppo (in forma fisica e in forma astrale). Alphaks può lanciare qualsiasi incantesimo descritto nelle regole fino al limite dei suoi Poteri Mentali (vedi la sezione **Nuovi Mostri**). Per ogni round in cui la clessidra è invertita, Alphaks subisce 5 punti-ferita. Se è ridotto a $\frac{1}{4}$ dei suoi punti-ferita originali, si *teletrasporta* nella Sfera dell'Entropia. Alphaks subisce danno pieno dalla *spada sterminatrice di demoni* e la sua anti-magia è ridotta al 30% entro 9 metri dalla *Santa Fiasca* (il gruppo può aver ottenuto questi oggetti durante il corso dell'avventura).

Quando Alphaks sarà fuggito, i personaggi in forma astrale vengono ricacciati nei loro corpi rimasti nell'area 10. Possono ora *teletrasportarsi* nella stanza 11 in forma fisica.

Alphaks, forma di demone ruggente:** CA -5; DV 16 (9*); pf 96; PP 180; N° ATT. 1 spada/1 frusta a +3; F 1d10+3/1-2+3 o speciale; MV 18 (6) m, Vo 45 (15) m; AS qualsiasi incantesimo da mago (al 36° livello, costo in PP doppio), *parlare con qualsiasi creatura non vivente* (1 PP); *controllare i non morti* come non morto da 32 DV (1PP/DV); infravisione 36 m; entrare/uscire dal piano astrale/etereo 1v/g (9 PP); rigenerazione 1 ph/h (1 PP/pf), controllo dei non morti entro 160 km; DS immune a lettura del pensiero, malattia, invecchiamento, raggio della morte e risucchio di energia; *teletrasporto senza errori*, colpito solo da armi magiche +2 o più, subisce solo il danno minimo possibile; RM 80% entro 1,5 m; TS M16; ML 12; AM C; THAC0 7; PX 11.750.

Fr 18, In 20, Sg 15, Ds 17, Co 18, Ca 19/0.

Equipaggiamento: Alphaks può richiamare le sue due armi (7 PP); uno *spadone a 2 mani affettante* +5, +10 contro gli umani e una *frusta risucchiante* +5/+10 contro gli umani.

12. Di Nuovo nel Maelstrom

Una volta che il gruppo farà un passo attraverso uno degli specchi magici dell'area 11, leggi quanto segue:

Vi aggrappate ai detriti fluttuanti nel mare dopo l'ultima battaglia. Un tremendo terremoto scuote la montagna che comincia improvvisamente ad affondare nell'enorme maelstrom. Con orrore, vi accorgete che venite trascinati pure voi. All'improvviso, ogni cosa si ferma in un'abbagliante luce bianca. Il mare è calmo e la montagna non c'è più. Diverse migliaia di metri da dove vi trovate, una nave che porta i colori di Qeodhar si avvicina lentamente.

La clessidra distrugge l'isola (assieme a qualsiasi flotta sopravvissuta) e torna da Vanya. Per salvare il gruppo, li ha imprigionati in una breve piega temporale che li ha portati al momento in cui quest'avventura è cominciata, eccettuato il fatto che Alphaks è bandito da questo piano. Nessuno oltre al gruppo saprà mai quanto è accaduto, il Norwold è prospero come al solito e l'armata del gruppo (e le altre forze) sono al sicuro nei loro rispettivi porti, in quanto al spedizione non è mai avvenuta!

Per le stesse ragioni, il Barone Norlan non conosce ancora il gruppo e li lascia in un porto di loro scelta dopo averli salvati dai freddi mari meridionali. Il Barone Norlan è sulla rotta verso Alpathia per incontrare Mariella. Se il gruppo riesce a convincerlo (in un modo o nell'altro) di lasciare la principessa e ritornare a Farend, dovrebbero ottenere dei PX extra come bonus. Il piano di Alphaks verrà allora totalmente rovinato e il gruppo avrà terminato la sua epica missione.

Ciò completa la profezia dell'oltretomba riguardo al ritorno del gruppo a casa, da soli e su una nave straniera...

Epilogo

Se Alphaks fugge dalla sua montagna o è stato distrutto, Koryis ottiene 20 punti (e Alphaks perde automaticamente).

Se il gruppo distrugge l'armata non morta durante la battaglia navale, Vanya ottiene 20 punti.

Se Alphaks sconfigge il gruppo nel sotterraneo, egli ottiene 40 punti.

Aggiungi tutti i punteggi degli Immortali ottenuti in questa avventura per determinare chi ha il totale maggiore. Poi scegli l'epilogo corrispondente.

Koryis: Riporta alla vita tutti i personaggi deceduti e coloro caduti nella Sfera dell'Entropia e dona ai domini dei personaggi una prosperità senza precedenti (trattalo come in condizione Ideale per 10 anni, a meno che il personaggio non gestisca male il suo dominio). Ogni membro del gruppo ottiene 20.000 PX e, se lo desiderano, Koryis contatterà tutti i personaggi Legali nel gruppo e indicherà loro di poter cominciare la ricerca dell'Immortalità nella Sfera del Pensiero.

Vanya: Ogni personaggio ottiene 20.000 PX e gli viene garantito 1 punto di caratteristica. Qualsiasi livello perduto viene restaurato. Un messaggero potrebbe contattarli e fargli sapere che Vanya gli conferirà un'unità divina su cui possono contare durante qualsiasi guerra. L'unità è disponibile solo una volta per personaggio e contiene 50 draghi dalla catena Denti del Drago (Wyrksteeth) (VB = 503). Vanya può contattare i personaggi Neutrali nel gruppo e indicare loro di poter cominciare la ricerca dell'Immortalità nella Sfera del Tempo.

Alphaks: I personaggi sopravvissuti, se ce ne sono, ottengono solo i PX guadagnati durante l'avventura. Il Norwold è devastato e indebolito al punto tale che tutti i domini diventano rivoltosi. Prendendo vantaggio da questa debolezza, Thyatis invade il Norwold. Può essere creato un altro gruppo per affrontare Alphaks durante un'altra impresa, in un altro mondo, in un altro tempo.

Appendice: Nuovi Mostri

Demone Ruggente**

Classe dell'armatura:	-5
Dadi-Vita:	16*****
Alphaks	110 pf
Punti-Potere:	180
Movimento:	18 m (6 m)
Volando:	45 m (15 m)
Attacchi:	1 spada/1 frusta (a+3)
Ferite:	1d10+3/1-2+3 o speciale
N° di mostri:	1/(Unico)†
Trio-Salvezza:	M16/(M36) †
Anti-Magia:	80% entro 1,5 m
Morale:	12
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	11.750/(15.000) †

† Statistiche speciali di Alphaks.

Il demone ruggente, Alphaks, è una creatura della Sfera della Morte. Con l'ottenimento del rango di Temporale, Alphaks divenne questo tipo di demone oltre a mantenere le sue abilità da mago. Alphaks è solo uno dei molti nomi. Questo terrificante demone ha il corpo di un umano, sebbene grande (alto 3,6 metri in forma di demone). Delle corna affilate si protendono dai lati della fronte e dalla schiena di estendono enormi ali da pipistrello.

Poteri Mentali: Tutti i poteri speciali dei demoni sono creati mediante i Poteri Mentali. Ciò include la capacità di creare effetti simili ad incantesimi dalle abilità mentali. Si può creare solo un effetto per round, anche se il demone è attaccato fisicamente o si sta muovendo. I Poteri mentali richiedono l'uso di punti-potere (PP) che possono essere recuperati solo con il riposo (mai magicamente), fino a 1 punto per turno quando il demone dorme. Alphaks può usare qualsiasi effetto simile ad incantesimo (oltre che quei poteri specificatamente descritti per i demoni) come un mago del 36° livello, ma gli costa il doppio in PP (per esempio, una *palla di fuoco* costerebbe 6 PP invece che 3 PP). Il demone ha le seguenti abilità: *parlare con qualsiasi creatura vivente o non vivente* (1 PP); *controllare non morti* come un non morto da 32 DV† (1 PP/DV); *infravisione* 36 m; *entrare/uscire dal Piano Etereo ed Astrale* 1v/g (9 PP); *rigenerazione* 1 pf per ora (1PP/pf); *immune a tutte le letture della mente, alle malattie, all'invecchiamento, al raggio della morte e al risucchio di energia*; *teletrasporto senza errori* (entro il Piano Materiale Primario, 6 PP; o da e verso altri piani, 9 PP). (†) Alphaks può controllare i suoi non morti servitori entro 160 km di raggio.

Il demone non necessita di aria, acqua o cibo per sopravvivere in quanto creatura immortale. Solo le armi magiche con bonus +2 o migliore possono ferirlo. Ogni volta che si tira il dado per i danni contro di lui, il risultato è sempre il minore possibile. Per esempio, il danno di 2d4 è automaticamente limitato a 2 punti. L'acqua santa scagliata contro un demone lo fa infuriare fino al punto da caricare il colpevole.

Tratta le caratteristiche fisiche di Alphaks come Fr 18, In 20, Sg 15, Ds 17, Co 18, Ca 19/0. Ai mortali, il demone ruggente è sempre orribile, eccettuato quando decide di assumere una forma più attraente per gli umani. Qualsiasi attacco fisico dovrebbe riflettere la Forza del demone (+3 sul tiro per colpire

e per le ferite).

Alphaks è una creatura ragionevole che raramente attacca di sorpresa, preferendo permettere alla vittima una possibilità di resa (totale e incondizionata, naturalmente). Se la vittima non si arrende, Alphaks solitamente ruggisce per evocare le sue due armi speciali (7 PP), uno *spadone a 2 mani affettante* +5/+10 contro gli umani e una *frusta risucchiante* con gli stessi bonus. Entrambe le armi appaiono nelle mani del demone. Se il demone le lascia, svaniscono, ritornando nel piano del demone. Il demone può usare tutte e due le armi con una mano contemporaneamente.

Se Alphaks viene "ucciso," il suo corpo si dissolve e la sua anima Caotica ritorna nella Sfera della Morte. Il demone sopravvive se fugge nel suo piano, diverse settimane più tardi cacerà senza pietà il gruppo fino a che non saranno morti o legati alla sua volontà. Se ciò accade, Alphaks diventa un Celestiale.

Navefase ("Squalo dei Cieli")

Km al giorno:	112
Metri per round:	36
Punti Scafo:	40-60
CA:	8 (o n/a)
Equipaggio:	6 uomini
Rematori:	nessuno
Fanti di Marina:	nessuno
Abilità Speciali:	cambiare fase
Stiva:	10.000 mo
Artiglieria:	2 baliste
Rostro:	nessuno
Propulsione:	magia

La navefase ha approssimativamente la forma di uno squalo, con delle grandi pinne sul retro e al di sotto e un tubo piegato che si estende dalla cima. Misura mediamente 12-18 metri.

Il vascello è capace di cambiare fase uscendo dal Piano Materiale Primario, diventando quindi invisibile alle navi normali e immune ai normali contatti fisici. Lo scafo della nave è incantato *permanentemente* per tale effetto. Può rimanere fuori fase per 6 ore al giorno. Il flagello di queste navi è l'incantesimo *torci legno* che distrugge l'abilità di cambiare fase (tiro-salvezza contro Incantesimo come G10). Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato contro la nave quando è fuori fase distrugge tale capacità per 1 round.

Uno speciale incantesimo volare permanente sulla sua prua permette allo squalo dei cieli di manovrare nel cielo. Tre piastre metalliche con il potere di *levitazione* sono posizionate sotto la nave. Questo tipo di vascello è incapace di manovrare in un ambiente liquido (a meno che non fuori fase). Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato sulla prua farà andare alla deriva il vascello per 1 round. L'incantamento richiesto per tale vascello non è disponibile ai personaggi.

Per attaccare, lo squalo dei cieli deve tornare in fase col Piano Materiale Primario. Dei boccaporti circolari sul davanti permettono a due baliste pesanti di fare fuoco contro i vascelli nemici. Trattate come catapulte eccetto il fatto chela punta dei giavellotti è *incantata* per esplodere quando colpisce una superficie solida, infliggendo 5d6 PS di danno.

Il comandante dello squalo dei cielo siede in una piccola torretta equipaggiata con un lungo tubo stretto in grado di penetrare nel Piano Materiale Primario quando la nave è fuori fase. Il comandante lo usa per osservare potenziali vittime senza essere individuato. Alcuni comandanti possono lanciare l'incantesimo *invisibilità* sul tubo. Può essere reintro all'interno del vascello.

L'equipaggio è facilmente riconoscibile a causa delle loro giacche di cuoio, il cappello piatto e un forte accento gammariano. Cinque membri dell'equipaggio sono in carica della sicurezza di bordo, i pezzi d'artiglieria, il controllo della velocità della nave e la sua direzione. Per questo tipo di vascello, l'equipaggio standard è:

- 1 comandante, mago di 10° livello
- 5 membri (artiglieri, marinai, fanti di marina)

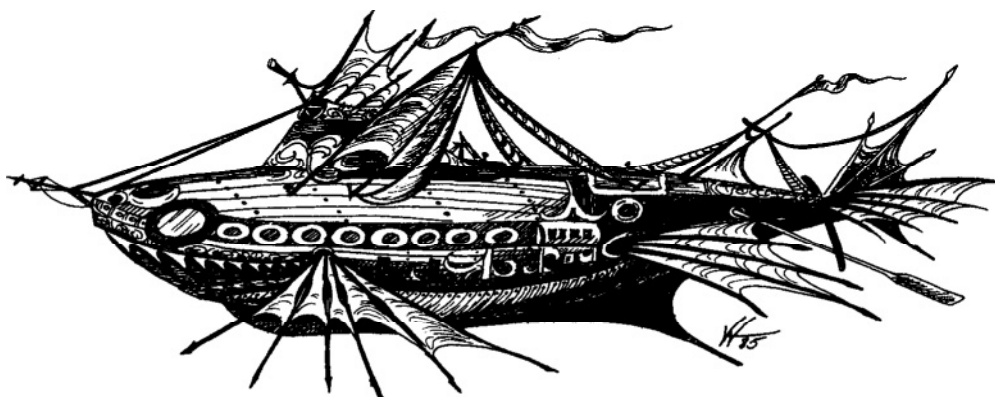
Possono essere ospitati sul retro della nave fino a 5 passeggeri extra o prigionieri, oltre le 10.000 mo di capacità di stiva.

Gamma ha 3 squadroni di 5 navefase, chiamati "branco di squali." La loro tattica tipica è quella di individuare il bersaglio con una *sfera di cristallo* e tendergli un'imboscata. Concentrano il loro fuoco su una nave per 1 o 2 round e poi cambiano di fase per ritirarsi, ignorando i risultati della battaglia. Ci vuole un intero round per cambiare di fase. In una grande battaglia, i branchi di squali non catturano mai navi o prigionieri. I comandanti di solito fanno esplodere il proprio squalo dei cieli danneggiato per evitare la cattura.

Occasionalmente, si può incontrare uno "squalo" solitario in missione di spionaggio. Capita che attacchino vascelli mercantili isolati.

Se un branco di squali fosse mai impiegato contro un'altra flotta in un combattimento del Regolamento Navale, gli squali dei cieli non possono infliggere più di 10 volte il valore dei propri Punti Scafo alla flotta perdente.

Anche se il branco di squali vince il combattimento, ci sono probabilità sono di venire totalmente distrutto come risultato del logoramento di un normale combattimento navale.



Appendice: Flotte Pregenerate

Unità Operativa Uno:

Unità: Squadrone da Combattimento di Ondamarina

Valore di Battaglia: 102 Velocità media: 38 m/r
Classe della Flotta: Buona Classe delle Truppe: Buona
3 Galee grandi: 120 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
5 Galee piccole: 80 PS ognuna, Rostro
10 Vascelli grandi: 150 PS ognuna
Punti Scafo totali: 2.380
Fanti di marina: 350 (700 DV)
Marinai: 200 Rematori: 1.020
Uomini nella flotta: 1.750
Fanti di marina: 20% arco lungo, CA 4, guerrieri 2° livello. Il VB a terra è 103, possono essere a cavallo (vedi Flotta 4).
Vascelli: trasportano provviste, equipaggiamento e 5 fanti di marina ognuno.
Comandante: se non è un PG, il comandante ha un Fattore Leadership di 45 e si è addestrato 5 settimane con i suoi uomini.

Unità Operativa Due:

Unità: Squadrone di Assalto Reale

Valore di Battaglia: 180 Velocità media: 40 m/r
Classe della Flotta: Eccellente Classe delle Truppe: Élite
1 Galee da guerra: 150 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
6 Galee grandi: 130 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
15 Galee piccole: 80 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
2 Trasporto truppe: 140 PS ognuno, Artiglieria
Punti Scafo totali: 2.410
Fanti di marina: 875 (1.750 DV)
Marinai: 340 Rematori: 2.080
Uomini nella flotta: 3.496
Fanti di marina: 20% arco lungo, CA 4, guerrieri 2° livello. Il VB a terra è 166.
Trasporto truppe: trasportano 200 elfi di 2° livello, 100% arco lungo, lanciatori di incantesimi, CA 4. Sono parte dell'unità dei fanti di marina.
Comandante: se non è un PG, il comandante ha un Fattore Leadership di 60 e si è addestrato 10 settimane con i suoi uomini.

Unità Operativa Tre:

Unità: Squadrone d'Invasione del Norwold

Valore di Battaglia: 106 Velocità media: 45 m/r
Classe della Flotta: Buona Classe delle Truppe: Buona
30 Navi lunghe: 70 PS ognuna
6 Galee grandi: 130 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
15 Galee piccole: 80 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
2 Trasporto truppe grandi: 140 PS ognuna, Artiglieria
Punti Scafo totali: 2.100
Lupi di mare: 2.250 (6.750 DV)
Uomini nella flotta: 2.250
Lupi di mare: possono essere usati indifferentemente come fanti di marina o rematori, CA 6, guerrieri barbari 3° livello. Il VB a terra è 96.
Comandante: se non è un PG, il comandante ha un Fattore Leadership di 65 e si è addestrato 1 settimana con i suoi uomini.

Unità Operativa Quattro:

Unità: Squadrone Supporto Flotta

Valore di Battaglia: 105 Velocità media: 45 m/r
Classe della Flotta: Buona Classe delle Truppe: Media
15 Galee piccole: 100 PS ognuna, Artiglieria, Rostro
30 Vascelli piccoli: 90 PS ognuna, Artiglieria
Punti Scafo totali: 4.200
Lupi di mare: 1.350 (1.350 DV)
Uomini nella flotta: 3.496
Fanti di marina: CA 4, guerrieri 1° livello. Il VB a terra è 77.
Ogni galea trasporta 70 lupi di mare, 60 come rematori, 10 come marinai. Sono tutti capaci di combattere.
Vascelli: trasportano provviste, armi, 300 cavalli da guerra leggeri e equipaggiamento per la cavalleria, 10 lupi di mare su ogni nave, 30.000 mo di fondi per comprare, assoldare, riparare, tasse portuali.
Comandante: se non è un PG, il comandante ha un Fattore Leadership di 45 e si è addestrato 5 settimane con i suoi uomini.

Appendice: Personaggi Pregenerati

Se i giocatori non hanno dei personaggi di alto livello, puoi usare i personaggi pregenerati. Incoraggiate i giocatori ad aggiungere personalità a queste descrizioni. Viene elencato solo il minimo di equipaggiamento e armatura per questi personaggi. Assicuratevi che ognuno abbia quanto segue:

- 500.000 mo in gemme, gioielli o monete
- 1d8+4 pozioni
- 1d3 anelli magici
- 1d4+1 oggetti magici vari
- 1d4 fedeli seguaci (se il giocatore li vuole)

Quando necessario, usa il dado per determinare quanti degli oggetti ha un personaggio. Un tiro sulla lista degli oggetti magici nelle regole D&D® Set Base, Expert o Companion dovrebbe poter determinare l'equipaggiamento magico extra.

Fergus il Giustiziere

Paladino di 28° livello, Legale

Forza	15	Destrezza	17
Intelligenza	7	Costituzione	14
Saggezza	13	Carisma	10

CA -5 punti-ferita 95

Armi: *spada* +3; *arco lungo* +2; 20 *frece* +1

Armatura: *armatura di piastre* +3; *scudo* +2

Equipaggiamento: *tappeto volante*

Incantesimi: 3/3/3/2

Fergus è un guerriero errante proveniente dal reame del Vestland. Ha viaggiato per gran parte delle terre civilizzate e ha accumulato una sostanziale fortuna. Ha stabilito la sua baronia durante la Grande Corsa alla Terra e giurato fedeltà alla chiesa di Geoffrey. Dopo che Geoffrey ha ricevuto un'urgente convocazione dal suo re, Fergus ha deciso di lasciare la sua baronia nelle mani del suo capace siniscalco ed unirsi a Geoffrey.

Geoffrey di Heldann

Chierico di 28° livello, Legale

Forza	10	Destrezza	11
Intelligenza	10	Costituzione	17
Saggezza	15	Carisma	9

CA -4 punti-ferita 85

Armi: *mazza* +3, +5 *contro i non morti*

Armatura: *armatura di piastre* +3; *scudo* +3

Equipaggiamento: *scarabeo protettore*

Incantesimi: 8/8/7/7/6/5

Geoffrey ha speso gran parte della sua carriera aiutando i poveri e gli ammalati nel suo nella sua terra natia, i Territori Heldannici. A causa della sua costante sfida alla malvagità crescente, lasciò la sua casa ancestrale per le nuove terre del Norwold. Ora è stato convocato da Re Ericall ad unirsi alla flotta da battaglia. Geoffrey è un uomo serio ed intenso. Un'incredibile tenacia nell'affrontare la battaglia, è capace di grande tenerezza e gentilezza in temi di pace. Passa molto del suo tempo in quiete meditazione con sé stesso.

Weston Longilineo

Ladro di 28° livello, Neutral

Forza	12	Destrezza	16
Intelligenza	7	Costituzione	9
Saggezza	16	Carisma	15

CA 0 punti-ferita 70

Armi: *spada* +3; 2 *pugnali* +2; *arco lungo* +2; 20 *frece* +1

Armatura: *armatura di cuoio* +3; *anello di protezione* +2

Equipaggiamento: *anello respiri incantesimi*

Weston longilineo è un avventuriero veterano. Ha visto molte città e terre dei mondi civilizzati. Ha l'abitudine di arrivare in una nuova area con la borsa piena e molte aspettative, solo per andarsene un mese o due dopo, poco più avanti di un paio di guardie della città e mercanti adirati. Non ha avuto molto successo nella gestione di un dominio, ma il suo borsello è ancora pieno e i locali non sono pronti ad impiccarlo, ancora.

Quillan Cresci-Olmo

Elfo di 10° livello, Legale

Forza	10	Destrezza	18
Intelligenza	13	Costituzione	11
Saggezza	12	Carisma	9

CA -8 punti-ferita 31

Armi: *spada* +2; *arco lungo* +3; 10 *frece* +2; 5 *frece* +5

Armatura: *corazza di maglia* +4; *scudo* +3; *anello di protezione* +2

Equipaggiamento: *stivali elfici* e *mantello elfico*

PX: 2.800.000

Incantesimi 5/4/3/2/1

Quillan, originario della foresta di Alfheim, venne nel Norwold in cerca di eccitazione e dei suoi cugini settentrionali. Ha portato a termine tutte le imprese che si è posto e si è ricavato una nicchia in una delle comunità elfiche del nord. È tornato nei territori umani di tanto in tanto e occasionalmente porta importanti messaggi al re del Norwold. Si tiene inoltre in contatto con i suoi amici e si è interessato specialmente nelle avanzate tecniche di combattimento che i suoi amici hanno sviluppato.

Appendici: Personaggi Pregenerati

Brogahn delle Steppe

Cavaliere di 28° livello, Legale

Forza	15	Destrezza	11
Intelligenza	9	Costituzione	16
Saggezza	15	Carisma	7

CA -4 punti-ferita 90

Armi: *martello da guerra* +3; *arco corto* +1; 10 *freccie* +2; *pugnale* +1

Armatura: *armatura di piastre* +4; *scudo* +2

Equipaggiamento: *anello della telecinesi*

Brogahn ha una figura imponente dalle spalle larghe, una viso quadrato e una spessa barba nera. Quando si accorse che il consiglio di guerra della sua terra d'origine, il Khanato di Ethengar cominciava a vederlo come una minaccia, Brogahn si diresse nel Norwold. Ha scoperto che ricavare una baronia dalla terra selvaggia è difficile, ma apprezza la sua relativa indipendenza. Ciò che l'ha portato alla corte di Re Ericall è curiosità piuttosto che lealtà.

Claransa la Veggente

Maga di 28° livello, Legale

Forza	13	Destrezza	11
Intelligenza	17	Costituzione	14
Saggezza	11	Carisma	11

CA 5 punti-ferita 50

Armi: 2 *pugnali* +4; *bastone della stregoneria*

Armatura: *anello di protezione* +3; *mantello deflettente*

Equipaggiamento: *anello accumulatore di incantesimi*

Incantesimi: 8/8/7/6/6/6/6/5/4

Claransa non ah perse tempo a costruirsi una biblioteca ed un laboratorio personale nel Norwold. Le sue responsabilità come mago ed amministratore l'hanno tenuta occupata sin dalla fondazione della sua nuova casa. Nonostante ciò, quando il re la convocò, partì subito. Tra l'altro, a Claransa manca la vita avventurosa, anche se lo nasconde.

Appendici: Tabelle degli Incontri

Tabella delle Statistiche dei Mostri

<u>Nome</u>	<u>CA</u>	<u>DV</u>	<u>pf</u>	<u>N°ATT.</u>	<u>F</u>	<u>MV</u>	<u>AL</u>	<u>THAC0</u>	<u>Manuale</u>	<u>AS</u>	<u>DS</u>
Apparizione*	0	10***	45	2	1d6+2/1d6+2	54 (18) m	C	10	Comp.	Si	Si
Beholder gargantua	-4, -3, -2	88(7*)	400	1	8d8	18 (6) m	C	1	Comp.	Si	Si
Capodoglio	6	36*	162	1	3d20	54 (18) m	N	2	Comp.	Si	No
Delfino	5	3*	14	1	2d4	54 (18) m	L	17	Comp.	No	No
Demone ruggente**	-5	16(9*)	96	2	Speciale	18 (6) m, Vo 45 (15) m	C	7	Nuovo Mostro	Si	Si
Drago bianco enorme	-1	15****	120	6	Speciale	45 (15) m, Vo 108 (36) m	N	8	Comp.	Si	No
Drago blu piccolo	0	9**	40	3	Speciale	27 (9) m, Vo 72 (24) m	N	11	Base	Si	No
Druji**	-4	14****	63	1(4)	Speciale	27 (9) m	C	8	Comp.	Si	Si
Elementale dell'acqua*	-2	16	72	1	3d8	54 (18) m	N	7	Expert	No	No
Ghoul	6	2*	9	3	1d3/1d3/1d3	27 (9) m	C	18	Base	Si	Si
Gigante delle nuvole gargantua	4	104*	468	1	24d6	72 (24) m	N	2	Ex./Co.	Si	No
Gigante delle rocce	0	36	162	3	3d6/3d6/8d6	144 (48) m	L	2	Expert	No	No
Idra gargantua	5	96	768	6	4d10 x6	72 (24) m	C	2	Ex./Co.	Si	No
Ippogrifo	5	3+1	15	3	1d6/1d6/1d10	54 (18) m, Vo 108 (36) m	N	16	Expert	No	No
Lich*	0	30	180	1	Speciale	27 (9) m	C	2	Master	Si	Si
Mangiatore di zonga	9	½	2	n/a	Nessuno	27 (9) m	Var.	-	-	No	No
Presenza*	3	4**	18	1	Speciale	Nu 45 (15) m 36 (12) m,	C	16	Expert	Si	Si
Ombra*	7	2+2*	11	1	1d4 + Speciale	27 (9) m	C	17	Base	Si	Si
Orca	6	6	27	1	12d10	72 (24) m	N	15	Comp.	No	No
Revenant**	-3	18****	81	3	2d4/2d4/1d4+2	36 (12) m	C	6	Comp.	Si	Si
Ritornato	-4	10*	75	1	Speciale	54 (18) m	C	10	Master	Si	No
Scheletro	7	1	5	1	1d6	27 (9) m	C	19	Base	No	Si
Spettro	5	3*	14	1	Speciale	27 (9) m, Vo 72 (24) m	C	17	Base	Si	No
Strega marina	4	8***	36	3	Speciale	36 (12) m,	C	12	Master	Si	No
Sudario**	-2	14****	63	2	Speciale	27 (9) m	Var.	8	Comp.	Si	Si
Termite d'acqua	5	4	18	1	1d6	54 (18) m	N	15	Expert	No	No
Testuggine dragona	-2	30*	240	3	1d8/1d8/10d6	9 (3) m, Nu 27 (9) m	C	2	Comp.	Si	No
Zombi	8	2	9	1	1d8	27 (9) m	C	18	Base	No	Si

(7*), (9*) indica 7 o 9 asterischi dopo i DV della creatura.

Appendici: Tabelle degli Incontri

Tabella degli Incontri Casuali

<u>Mare</u> <u>Alphatiano</u>	<u>Regni Stellari</u>		<u>Montagna</u> <u>di Alphaks</u>	<u>Incontri</u>
	<u>Emisfero Sud</u>	<u>Emisfero Nord</u>		
-	01-05	01-02	-	Aiuto da Immortale***
-	-	-	01-20	Apparizione (1-2)
01-15	06-15	03-10	-	Cambiamento atmosferico
16-20	16-20**	-	-	Capodoglio (1d6)
21-50	21-30**	-	-	Delfino (1d20)
51-55	31-45	11-15	-	Drago bianco (1-2)
-	46-55	16-45	-	Drago blu (1d6)
-	-	-	21-25	Druji (1)
56-65	56-60**	-	-	Elementale dell'acqua (2d4)
-	-	46-65	-	Flotta della gilda
-	-	66-80	-	Flotta pirata
-	61-65	81-55	-	Ippogrifo (1d12)
-	-	-	26-35	Necrospettro (1d6)
66-90	-	-	-	Orca (1d6)
-	-	-	36-65	Pattuglia ghouls (30)
-	-	-	66-75	Revenant (1d4)
-	66-70	86-90	-	Roc gigante (2d6)
-	71-90	91-00	-	Squalo dei cieli (1d4)
-	-	-	76-90	Sudario (1-2)
91-95	91-95**	-	-	Termiti d'acqua (2d4/nave)
96-00	96-00	-	91-00*	Testuggine dragona (1)

* entro 30 metri da qualsiasi baia

** nel Grande Mare a Spirale dei Reami Stellari

*** il gruppo ottiene qualche informazione o qualche indizio riguardo un punto oscuro.



Avventura Livello Master

Nel Maelstrom

di Bruce e Beatrice Heard

Traduzione: Stefano Mattioli

Alphatia, l'impero più antico, terra di arcani ed oscuri segreti. E' cresciuto per secoli e la sua potenza ora getta ombra sul calderone della civilizzazione. Alcuni dicono che gli alphetiani non sono di questo mondo, ma nessuno lo sa con certezza.

Al di là dello scopo dei mortali intrighi una il male trama, per ora ancora nell'oscurità. Una volta imperatore tradito dell'antica Alphatia, ora un'entità della Sfera dell'Entropia, egli cerca vendetta sul più grande degli imperi e sulla razza umana. I suoi piani portano una nebbia mortale in tutto il Norwold. Forse si estenderà fino alle nazioni meridionali.

La questione è grave, così tanto che i signori delle sfere devono ora mostrare la loro potenza. A loro giudizio, è ora che i mortali intervengano. L'uomo che difende la sua causa ottiene i favori divini.

Una grande armata è stata radunata e ora servono capaci comandanti. Mostra il tuo valore ed i portali eterni delle sfere potrebbero diventare per te accessibili.

Questa avventura è da utilizzare con le regole di Dungeons & Dragons® e non può essere giocata senza le scatole D&D® Set Base, Expert, Companion e Master prodotti dalla TSR, Inc.