

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura Livello Expert

Freccia Rossa, Scudo Nero

di Michael S. Dobson

Traduzione: Stefano Mattioli



Freccia Rossa, Scudo Nero

Introduzione	2	Regolamento di Guerra Ridotto	40
Svolgere l'Avventura	2	Come Funziona	40
L'Invasione di Akesoli	3	Determinare gli Esiti del Combattimento	40
Il Diagramma di Flusso d'Inseguimento	3	Applicare gli Esiti del Combattimento	42
L'Invasione ha Inizio	5	Assedi	43
Il Tromento di Akesoli	5	Regole Opzionale del Regolamento di Guerra	43
Radunare il Popolo	8	Regole di Scenario	44
La Repubblica di Darokin Vuole Te!	9	Mappa di Gioco	44
Lascaire Akesoli	9	Pezzi del Gioco	44
La Repubblica si Prepara per la Guerra	9	Tempo del Gioco	44
Missione Plenipotenziaria	10	Ordine di Gioco	44
Evitare la Missione	11	Movimento	44
Missione Diplomatiche	12	Condurre il Combattimento	45
Condurre la Diplomazia	12	Provviste	46
I Regni del Continente	13	Combinare le Regole del Regolamento di Guerra con il	
Incontri Speciali	29	BATTLESYSTEM™	46
La Guerra del Maestro	31	Ordine di Battaglia	46
L'Andamento della Guerra	31	Mostri e Malvagi	48
Prepararsi alla Resa dei Conti	31	Dettaglio delle Unità	52
Contro la Legione del Destino!	33	Ruolino delle Unità	56
La Città di Sayr Ulan	34		
Conseguenza della Grande Guerra	39		

Crediti

Editing: Edward G. Sollers
Grafica Copertina: Jeff Easley
Cartografia: Dennis Kauth
Tipografia: Kim N. Lindau
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.

Il Maestro dei Nomadi del Deserto, il cui nome viene pronunciato solo sussurrando, è tornato dalla morte per condurre le tribù nomadi del Deserto del Sind alla vittoria e al saccheggio!

Svolgere l'Avventura

Freccia Rossa, Scudo Nero è un'avventura unica per il sistema di gioco DUNGEONS & DRAGONS®, nel quale i giocatori svolgono missioni diplomatiche e eserciti contro i Nomadi del Deserto e il loro malvagio condottiero, il Maestro. Diversamente da molte avventure di D&D®, *Freccia Rossa, Scudo Nero* usa due differenti sistemi di combattimento di massa: il Regolamento di Guerra delle regole del D&D® Set Companion (ristampate in parte qui) e il BATTLESYSTEM™ Supplemento per Combattimento Fantasy, i quali sono necessari per la conduzione del gioco.

L'avventura si svolge su tre differenti livelli: gioco di ruolo individuale, gioco tattico di combattimento di massa BATTLESYSTEM™, e strategia di combattimento del Regolamento di Guerra. La mappa e i segnalini in questa avventura sono usati per il Regolamento di Guerra, ma possono essere usati nelle future campagne per aggiungere nuova vita al mondo campagna D&D®.

Questa avventura è pensata come seguito dell'avventura X4, *Il Maestro dei Nomadi del Deserto* e X5, *Il Tempio della Morte*. Sebbene sia desiderabile che i personaggi abbiano già svolto queste avventure, ciò non è indispensabile. Se l'hanno fatto, già conosceranno Il Maestro, Hosadus, un chierico malvagio e potente. Se no, lo conosceranno molto presto!

Puoi posizionare quest'avventura nel tuo mondo campagna invece di usare Il Continente del D&D® Set Expert. Il retro della grande mappa è stampata con esagoni. Puoi disegnare il tuo mondo campagna su questa mappa (una scala di 1 esagono =

40 km ti permetterà di usare le regole del movimento del Regolamento di Guerra in questa avventura) e preparare i segnalini di esercito per ognuno dei regni del tuo mondo. Per preparare i segnalini di esercito per i regni della tua campagna, avrai bisogno del D&D® Set Companion, che contiene le regole del Regolamento di Guerra che non sono ristampati qui. Devi definire l'allineamento e gli obiettivi di ogni regno nel tuo mondo campagna in modo da poter giocare le missioni diplomatiche. E devi creare un regno desertico dove vivono Il Maestro e i suoi seguaci.

NdT: Quest'avventura è piuttosto vecchia, pubblicata in un periodo precedente alla produzione dei *Gazetter* (Atlanti) e della *Wrath of Immortals* (L'Ira degli Immortali). Secondo i suggerimenti della comunità di Mystara sul sito Vault of Panidus, quest'avventura può essere posizionata negli anni 1.005-1.006 prima della WoI, apportando modifiche appropriate. Consiglio di visitare il sito <http://pandius.com> per maggiori informazioni; in particolare le pagine <http://pandius.com/warmod.html> e http://pandius.com/x10_more.html e <http://pandius.com/warclndr.html>.

Il Fantasy BATTLESYSTEM™ è stato stampato nel 1985 e contiene le regole per gestire i combattimenti di massa con miniature sia di D&D® che di AD&D®. Nel 1989 è uscita la revisione di questo supplemento, il BATTLESYSTEM™ Regole per Miniature. Sebbene questa revisione porti dei notevoli miglioramenti in fatto di semplicità e meccanismi di

gioco, esso non fa più alcun riferimento al gioco D&D®. Quindi se si volesse usare la revisione di questo supplemento si deve tener conto che le statistiche fornite in questa avventura sono specifiche per la versione del 1985.

Durante la traduzione ho scelto di modificare alcuni nomi di oggetti e persone per migliorare alcune vecchie traduzioni, o per aggiornare informazioni che ormai non sono più valide. Queste sono le modifiche:

- Nell'ATL4, *Il Regno di Ierendi*, si fa riferimento al nome "Cuoreforte" (Strongheart) e all'oggetto magico "Cuore di Pietra" (Heartstone), qui menzionate nel capitolo Missioni Diplomatiche. Il primo è stato tradotto in "Fortec cuore," per un motivo puramente stilistico; il secondo è stato tradotto in "Pietra del Cuore", perché la vecchia traduzione non ha granché senso.

- Il Maestro un seguace dell'immortale Bozdogan, quindi è più logico che l'oggetto attraverso il quale egli ricerchi l'immortalità sia donato da Bozdogan e non da Thanatos; quindi la *Gemma- Amina di Thanatos* (*Soulgem of Thanatos*), è stata cambiata in *Gemma- Anima di Bozdogan*.

- Secondo l'ATL2, *Gli Emirati di Ylaruam*, sono un insieme di emirati, ognuno governato da un Emiro, ma il capo della nazione è il Sultano, diretto discendente di Suleiman Al-Kalim. Quindi l'Emiro Ali-Ben Faisal del testo originale è stato sostituito dal Sultano Mohammed Al-Kalim, attuale Sultano di Ylaruam nel periodo di ambientazione di questa avventura.

Personaggi Giocanti

Questa avventura è progettata per un gruppo di 4-8 personaggi dal 10° al 14° livello di esperienza, e le classi di personaggio dovrebbero essere ben distribuite. Il gruppo sarà favorito se comprenderà un mago di almeno 12° livello, e almeno un personaggio con Carisma di 15 o più. Ogni personaggio dovrebbe avere due o tre oggetti magici adatti al proprio livello.

L'avventura fornisce una transizione per i personaggi di livello Expert nel D&D® Set Companion, che riguarda i personaggi di livello 15°-25°.

Abbreviazioni

Oltre alle abbreviazioni elencate nelle regole D&D® Set Base, in questa avventura sono usate le seguenti abbreviazioni:

IA	= Indice di Attacco
CdB	= Coefficiente di Base
VB	= Valore di Battaglia
DL	= Disciplina
AS	= Attacchi Speciali
DS	= Difese Speciali
d%	= Tiro dado percentuale
N. Min	= Numero di miniature
DV/Min	= Dado-Vita per miniatura
SS	= Scassinare
ST	= Scoprire Trappole
RT	= Rimuovere Trappole
SV	= Svuotare Tasche
MS	= Muoversi Silenziosamente
SP	= Scalare Pareti
NO	= Nascondersi nelle Ombre
SR	= Sentire Rumori

Quest'avventura comincia nella città di Akesoli, un importante porto mercantile e città commerciale sulle rive del Lago Amsorak. Akesoli è il fulcro di tutti i commerci con i misteriosi territori dell'ovest, inclusi Hule, la Costa Selvaggia (vedi X9, *La Costa Selvaggia*), e altri luoghi a ovest e a sud. Gli avventurieri non sono degli sconosciuti qui; molti passano per Akesoli dopo le avventure nell'ovest (vedi X6, *Quagmire*). Akesoli è una delle più importanti città di Darokin, brulicante di ogni tipo di affare.

Il Diagramma di Flusso di Inseguimento

La città di Akesoli (e di fatto tutte le città e i paesi visitati in questa avventura) usano uno speciale tecnica per la mappa chiamato Diagramma di Flusso di Inseguimento. Puoi usare il Diagramma di Flusso di Inseguimento per rappresentare un'intera città senza dover costruire una mappa dettagliata apposta.

Il Diagramma di Flusso di Inseguimento è fatto di cerchi che contengono le tipiche intersezioni delle strade con edifici e negozi e cerchi che indicano eventi di Pericolo. Un Pericolo è un ostacolo o un evento che influisce sul gioco. I cerchi sono collegati da frecce. Vicino a ogni freccia è stampato un numero; questi numeri rappresentano la distanza in metri che separa i cerchi. Le lettere che disporrai all'interno di ognuno dei 25 cerchi rappresentano un edificio, un punto notevole, o un evento; possono variare da città a città.

Quando definisci una città devi numerare dieci di questi cerchi; essi fungeranno da punti di partenza. Ogni volta che inizia un inseguimento, o i personaggi stanno solamente camminando per le strade, tira 1d10. Inizia dal cerchio che

corrisponde al numero del dado.

La **Tabella 1** elenca alcune delle costruzioni che si possono trovare in ogni cerchio. Se i personaggi vogliono individuare una costruzione che non hai ancora definito, prima decidi se questa costruzione esiste, poi scegli tu il cerchio dove questa si trova, oppure determinarne a caso la locazione in qualche maniera. Per raggiungerla, i personaggi possono chiedere la direzione ai passanti, cercare dei cartelli, entrare in un negozio e chiedere, oppure esplorare finché non trovano ciò che cercano. Una volta che i PG hanno individuato qualcosa, questo diventa fisso; fai una nota sulla Tabella dei Luoghi così, ogni volta che i personaggi ritornano in quel luogo potranno ritrovarla ancora.

Solo i negozi e le costruzioni chiave sono elencate nella **Tabella 1**. Le residenze sono ovunque; le strade sono piene di gente durante il giorno. Di notte, le strade sono pattugliate da gruppi di 4-8 guardie, e pochi cittadini sono fuori. Se i personaggi attaccano le guardie, attraggono l'attenzione dell'intero vicinato. Se necessario, gli abitanti aiutano a rintracciare i PG nell'inseguimento.

Alcuni cerchi hanno la parola "PERICOLO" all'interno, e un risultato "PERICOLO" viene dato anche per alcune lettere nella **Tabella 1**. Quando i personaggi arrivano in un Cerchio Pericolo, tira per un incontro sulla **Tabella 2** o sulla **Tabella 4**, fornite in questa sezione, a seconda della situazione, come indicato di seguito.

(n.d.t.: Il precedente capitolo è stato modificato in alcuni punti perché la versione originale descriveva le procedure in maniera poco comprensibile.)



L'Invasione di Akesoli

Tabella 1
LUOGHI DI AKESOLI

- | | |
|----|--|
| A. | Locanda, Negozio Generico, Straccivendolo, Stalla |
| B. | Sarto, Fabbriante di frecce, Prestadenaro, Armaiolo |
| C. | Agente (milizia), Esattore delle Tasse, Negozio Generico |
| D. | Palazzo del Sindaco, Uffici Governativi |
| E. | Fabbricate d'archi, Alchimista, Muratore, Carpentiere |
| F. | Droghiere, Tagliapietre, Barbiere, Fiorista |
| G. | Profumiere, Tintore, Gioielliere, Tempio, Fabbro |
| H. | Conciatore, Negozio Alimentari, Stalla, Macellaio |
| I. | Locanda, Stalla, Vinaio, Orafo, Scriba |
| J. | Candelaio, Armaiolo, Tempio, Fabbrica di Legname |
| K. | PERICOLO, Residenza, Taverna, Mercato |
| L. | Taverna, Tempio, Campanaio, Salone di Bellezza |
| M. | PERICOLO, Residenza, Macellaio, Stalla |
| N. | Fabbricante d'armi, Caseificio, Soffiatore di Vetro, Gioielliere |
| P. | Macellaio, Erborista, Fornaio, Cappellaio |
| Q. | Moli, Carpentiere navale, Fornitore navale, Magazzino |
| R. | PERICOLO, Bazar all'aperto, Spettacolo di Pupazzi |
| S. | Mercato all'aperto, Bazar, Taverna |
| T. | Locanda, Stalla, Negozio di Magia, Prestadenaro |
| U. | Lavoratore in cuoio, Alchimista, Ceramista |
| V. | Fabbricante di Vestiti, Velaio, Candelaio |
| W. | Strumenti Musicali, Scriba, Illuminante |
| X. | Mercato del Pesce, Vineria, Tessitore, Sarto |
| Y. | Fabbro, Stalle, Taverna |
| Z. | Porte della Città, Esattore delle Tasse, Prestadenaro |

Pericoli

Quando i PG arrivano in un Cerchio Pericolo quando stanno semplicemente esplorando la città e non sono coinvolti in un inseguimento, tira 1d4 e applica i risultati alla tabella seguente.

Tabella 2
PERICOLI: VITA QUOTIDIANA

- Un ladro di 8° livello tenta di svuotare le tasche a qualcuno del gruppo. Se il tentativo ha successo, al vittima perde un oggetto di valore, ma non se ne accorge immediatamente. Aspetta finché la vittima cerca di pagare qualcosa, per esempio, e digli che non ha denaro. Se il tentativo viene scoperto, il ladro cerca di scappare. Se il ladro viene catturato e portato dalla polizia, gli uffici locali pagheranno una ricompensa di 100 mo.
- Qualcuno, da una finestra al piano, svuota senza prestare attenzione in una grondaia alcuni secchi d'immondizia. Nel movimento un grande cesto di rifiuti cade dalla finestra al secondo piano su uno dei PG, sporcandolo dalla testa ai piedi. Il colpevole sparisce velocemente dalla vista.
- Un carro carico di polli in gabbia viene trainato lungo la strada, e all'improvviso si capovolge. Scappano circa 400 polli, svolazzando e gracchiando forte. I paesani escono fuori dalle case per afferrare i polli (cena gratis!), i cani abbaiano furiosamente, ovunque è pieno di piume. I PG sono al centro di questo caos.
- Un cane randagio (CA 7; DV 2+2, pf 10; MV 54 (18) m; N°

ATT 1 morso; F 2d6; TS G1; ML 8; AL N; PX 25) morde la caviglia di uno dei PG. C'è il 10% di probabilità che sia rabico. I sintomi della rabbia compaiono dopo 4 ore, e consistono in febbre alta e delirio. Se non curata, la malattia uccide in 48 ore. Un incantesimo *cura malattie* cura la rabbia, ma la vittima resta debole (Forza e Costituzione metà del normale) per 24 ore. Dopo questo periodo tutte le caratteristiche tornano normali.

Situazioni di Inseguimento

Se i PG stanno scappando oppure inseguendo qualcuno, ritorna al Diagramma di Flusso di Inseguimento. La distanza tra ognuno dei cerchi viene data in metri. Usa la velocità di incontro (metri per round) per i PG e i loro avversari. La velocità di corsa è 3 volte la velocità d'incontro.

Primo, determina in quale direzione si sta dirigendo l'inseguimento. Calcola la differenza in velocità tra i due gruppi.

In ogni round dell'inseguimento, prima trova quanto distante va il gruppo che conduce. Poi usa la differenza in velocità fra i gruppi per vedere se l'inseguitore guadagna o perde terreno nell'inseguimento. Se l'inseguitore raggiunge l'inseguito, svolgi un combattimento di mischia.

Ogni volta che il gruppo inseguito raggiunge un cerchio che ha dei bivi, il gruppo che fugge sfugge agli inseguitori se la distanza fra il cerchio di destinazione e i cerchio precedente è minore della distanza fra i due gruppi.

Il gruppo che fugge può cercare di infiltrarsi in una costruzione o cercare eludere gli inseguitori in altro modo. La probabilità di base è del 5% + 5% per ogni 3 metri di distanza tra chi fugge e chi insegue. Tira il dado in segreto. Se il tiro fallisce, l'inseguitore vede il gruppo che fugge infiltrarsi nella costruzione.

Giorno di Mercato in Akesoli

La calda e polverosa Akesoli è un immenso agglomerato pulsante di varia umanità. Venditori disposti ad ogni angolo delle strade strette e contorte gridano i loro richiami sperando di accattivarsi l'attenzione dei passanti.

L'odore della vita cittadina è soffocante: sa di lezzo di sudore di uomini e animali misto al profumo di spezie esotiche provenienti da ogni angolo del mondo, a cui si aggiunge l'acre sentore del sangue di bestie macellate e il dolce profumo del pane appena sfornato. Poco più lontano, il forte odore del mercato del pesce conduce inevitabilmente verso il molo che si affaccia sul lago Amsorak.

Gli screzi che avete avuto con la morte e le cicatrici che portate sembra vi abbiano dato un'aura di mistero e potere...la gente che si fa strada spingendo fra la folla rumorosa si scosta educatamente lasciandovi passare. Davanti a voi si apre un passaggio fra la folla mentre passate, e si chiude dietro di voi come la folla si scontra di nuovo. I venditori vi offrono assaggi omaggio delle loro merci e vi pregano di accettare degli affari incredibili della loro mercanzia.

Questo è un tipico giorno di affari in Akesoli-caldo, affollato, e sempre spinto al massimo possibile. Molte aree della città sono

simili. I PG possono andare in giro come vogliono, controllando la città. Ogni persona che incontrano è troppo occupata per parlare con loro. Se i PG vogliono cibo, da bere o solo pace e quiete, dovranno cercarsi una locanda.

La Ressa della Locanda

Diverse locande sono mostrate nella Tabella 1. Ogni volta che i personaggi sono attivamente in cerca di una locanda, o semplicemente in cerca di quei servizi che una locanda può fornire, trovano la Locanda della Porta Accanto. Non importa in quale cerchio del Diagramma di Flusso di Inseguimento la locanda sia situata.

La locanda vi concede accoglienza e sollievo dal calore e dal clamore. Il locandiere, Zeb, un uomo corpulento dai baffi spessi, vi dà un caloroso benvenuto, come anche la cameriera. Tracy, una donzella molto attraente e amichevole che fa il servizio al tavolo Guardandovi attorno, scorgete i regolari clienti del locale e velocemente ne scoprite i nomi e le abitudini ascoltando le conversazioni in sottofondo-Dugald, un uomo calvo e con barba con un'incredibile tolleranza al bere; Geoffrey, un carpentiere sudato; Harald, un apprendista mago; e Jon, uno scriba fin troppo loquace.

La locanda esiste come luogo per cominciare l'avventura e raccoglie tutti i personaggi assieme. E' anche il luogo dove i PG possono scoprire dove si trovano le cose in città o possono sentire le dicerie riguardo i Nomadi del Deserto. I PG possono venire a conoscenza che i nomadi hanno comprato più cavalli e metallo ultimamente e contrattano meno del solito, i viaggiatori provenienti dal Deserto del Sind raccontano del peggior tempo atmosferico da anni, con tempeste di sabbia particolarmente violente, i nomadi sono diventati più arroganti e offensivi quando si commercia, e qualcuno teme degli attacchi da parte dei nomadi, ma l'opinione generale è che i nomadi non siano un serio pericolo-si scontrano troppo spesso fra loro per essere una reale minaccia per gli altri.

I PG arrivano in Akesoli diversi giorni prima dell'invasione dei Nomadi del Deserto. Dovrebbero avere ampia opportunità di comprare equipaggiamento o provviste di cui mancano, e se necessario riposare e recuperare le forze dalle precedenti avventure. Una volta che i PG sono completamente equipaggiati e ristorati, e hanno esplorato la città secondo i loro desideri, l'avventura comincia.

L'Invasione ha Inizio

Corsa fra la Folla della Locanda

Questo evento ha luogo una mattina mentre i personaggi stanno facendo colazione alla Locanda della Porta Accanto.

La porta della cucina si apre violentemente con fracasso. Zeb il locandiere e Tracy la cameriera entrano portando un vassoio fumante carico della calda colazione-mucchi di uova strapazzate, fette di pancetta, pagnotte di pane caldo, e boccali di caffè forte. La gente comincia ad afferrare il cibo appena depongono il vassoio sul tavolo.

"Non affannatevi," dice Tracy, la mora cameriera, con la sua voce musicale, "Ce n'è per tutti di là in cucina quando

questo è finito!"

Tu e i tuoi compagni vi tuffate allegramente in una lunga e piacevole colazione. E' un bel cambiamento dalla rude vita avventurosa. E quando non riuscite più a ingoiare nemmeno un piccolo boccone, vi rilassate con i superbi sigari di Zeb. Si preannuncia un giorno di sole e di ozio...

In lontananza, il baccano e il ruggito della città di Akesoli sembra diventare più forte. Sembra che un gran numero di persone stiano urlando nelle strade. E' difficile capire le parole, ma sembra che ci stia succedendo qualcosa di grosso.

E' l'inizio dell'invasione! Se i PG non escono immediatamente in strada, Geoffrey, il carpentiere, irrompe nell'uscio, gocce di sudore sul viso, annaspando in cerca di respiro. "E'... un attacco! I... nomadi... stanno invadendo Akesoli!"

Quando i PG escono in strada la prima volta, si trovano a confronto con una visione incredibile.

Il sole si è stranamente affievolito e arrossato. Come uscite in strada, vi accoglie una visione incredibile! Sopra le vostre teste un turbinante acquitrino, come una piscina aerea, è apparsa dal nulla e copre la città. Proiettando una sinistra cappa rossastra su ogni cosa.

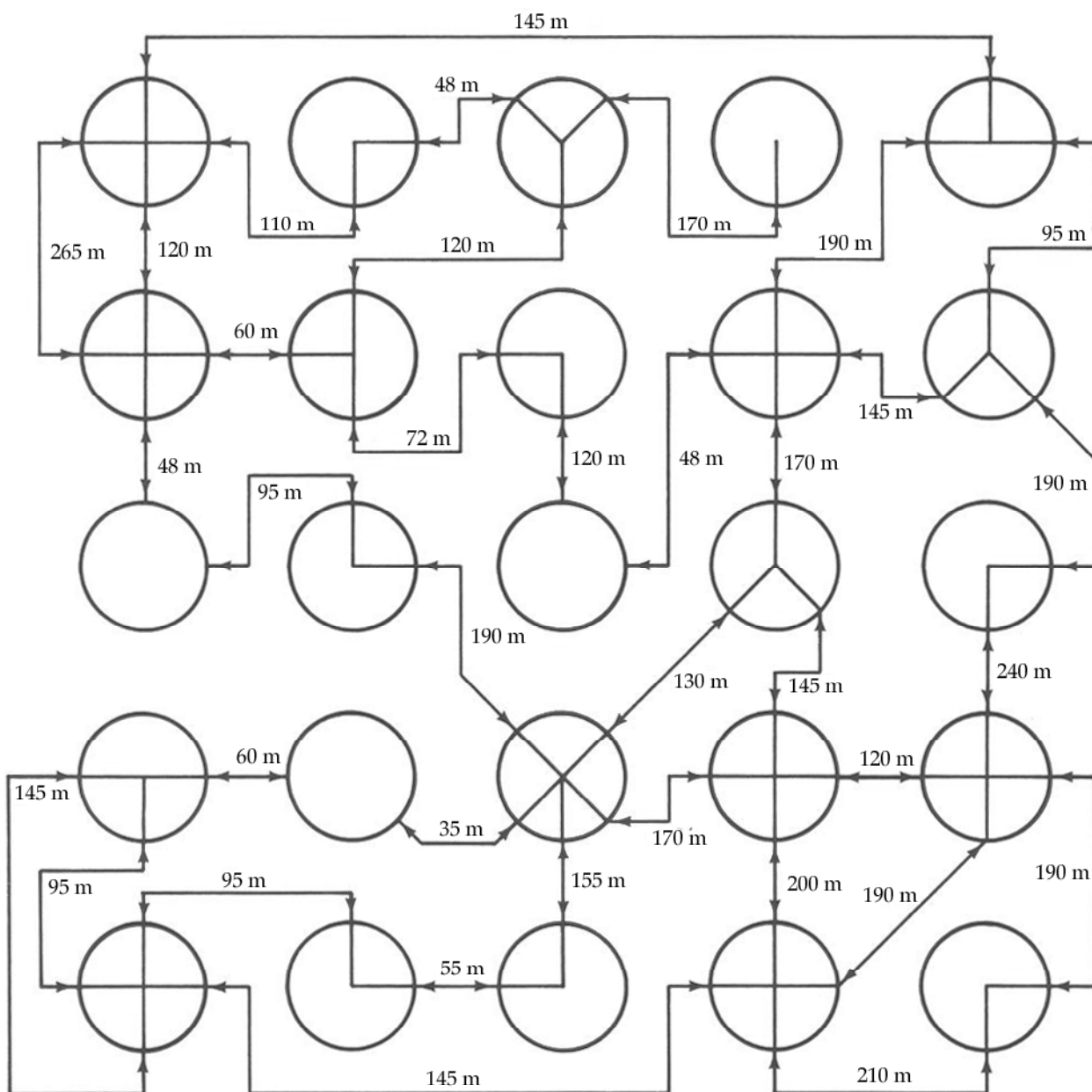
Questa è una tempesta di sabbia magica, una strana creazione dei misteriosi poteri del Maestro. Si trova ad un'altezza di 9 metri e si estende per 210 metri. Se i PG cercano di volare all'interno della nube, vengono colpiti da forti venti e da sabbia pungente (3 pf per round automatici, non è possibile lanciare incantesimi o usare armi da lancio, se ciò che permette di volare richiede concentrazione si deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi o si perdono 3d4 metri di altitudine) finché non demordono o raggiungono la cima della tempesta. Al di sopra della tempesta li attende una nuova minaccia-le navi volanti del Maestro.

Quattro navi volanti pattugliano la nube. Le navi volanti assomigliano alle navi lunghe che solcano i mari, complete di remi. Quando i comandanti delle navi volanti scorgono i PG, attaccano, rimanendo sempre al di sopra della tempesta a meno che non siano distrutti. Le navi volanti hanno MV 36 quadretti (1 quadretto = 2,5 cm), e possono cambiare direzione fino a 180° per round. Le navi volanti possono viaggiare a tutte e tre le altitudini di gioco (vedi il gioco BATTLESYSTEM™ paragrafo [15.1]) e possono atterrare sulla sabbia del deserto. Il fuoco dei proiettili eseguito dalle navi non ha penalità. I dadi-vita di una nave volante equivalgono alla somma dei dadi-vita dei suoi occupanti più 30 DV per la nave stessa. Una Ferita alla nave volante significa che solo metà degli arcieri a bordo possono continuare a fare fuoco. Una nave volante distrutta (2 Ferite o 1 Uccisione) si schianta in fiamme. Se la nave volante atterra sopra delle creature, queste creature subiscono 10 DV di danni per individuo. Le navi volanti non trasportano bombe.

Il Tormento di Akesoli

Una divisione regolare dell'esercito dei Nomadi del Deserto, coadiuvate da alcune truppe speciali della forza privata del Maestro, la Legione del Destino, ha invaso Akesoli. Puoi predisporre la mappa di guerra in questo momento, piazzando un segnalino di divisione dei Nomadi del Deserto sull'esagono

Mappa1: Diagramma di Flusso Generico di Inseguimento



di Akesoli, ma non è necessario farlo fino al prossimo capitolo, nel quale i PG diventano coinvolti direttamente nelle forze in campo di Darokin i suoi alleati. Come indicato nella sezione "Dettaglio delle Unità", le forze dei Nomadi del Deserto ottengono due turni liberi prima che le forze di Darokin siano in grado di organizzarsi a sufficienza per muoversi. I Nomadi del Deserto devono invadere Akesoli nel Turno 1.

Le forze dei Nomadi del Deserto sono sfrenate e senza restrizioni per le strade di Akesoli, terrorizzando i paesani, saccheggiando i negozi e le case, causando strage e distruzione ovunque vadano. Come i PG incontrano piccoli gruppi di razziatori dei Nomadi, possono fuggire o combattere. Indifferentemente dalla loro scelta, altri Nomadi continuano ad arrivare a in base alla tabella seguente. Ogni 10 round di mischia dopo l'inizio dell'invasione, tira 1d6 e consulta la tabella che segue.

Tabella 3
INCONTRI CON I NOMADI

1. Nessun incontro.
 2. Cavalleria di 10 goblin su lupi neri.
Goblin: CA 6; DV 1-1; pf 3 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada o 2 arco corto; F 1d8 spada o 1d6 frecce; TS UC; ML 7; AL C; PX 5.
Lupo nero: CA 6; DV 4+1; pf 20 ognuno; MV 36 (12) m**; N° ATT. 1 morso; F 2d4; TS G2; ML 8; AL N; PX 125
 3. Cavalleria di 10 umani su cavalli da guerra.
Umano: CA 6; DV 1; pf 4 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada o 2 arco corto; F 1d8 spada o 1d6 frecce; TS G1; ML 7; AL C; PX 10.
Cavallo da Guerra: CA 7; DV 3; 15 ognuno; 36 (12) m**; N° ATT. 1 zoccolo; F 1d6/1d6; TS G2; ML 9; AL N; PX 125.
 4. Fanteria di 10 bugbear.
Bugbear: CA 5; DV 3+1; pf 12 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 lancia; F 1d6; TS G3; ML 9; AL C; PX 75.
 5. 2 Giganti delle Colline (50%) o 2 Troll (50%).
Gigante delle Colline: CA 4; DV 8; pf 32, 30; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 clava; F 2d8; TS G8; ML 8; AL C; PX 650.
Troll: CA 4; DV 6+3; pf 27; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; TS G6; ML 10 (8); AL C; PX 650.
 6. Nessun incontro.
- ** Quando ci si muove in una città affollata, le montature si muovono a metà della loro normale velocità.

Tutti gli incontri sono cumulativi, il che significa che le forze che si oppongono ai PG cresce durante questa sezione. Le reazioni di tutti i Nomadi del Deserto invasori è immediatamente ostile. Se i PG si camuffano come paesani, o usano l'invisibilità magica, allora dovrebbero essere in grado di evitare il combattimento (a discrezione del DM in base alle circostanze); altrimenti gli invasori sono particolarmente inclini ad attaccare chiunque sembri un guerriero armato o un lanciatore di incantesimi: essi inseguiranno i PG se questi lasciano l'area.

I Segreti di Akesoli

Se i PG si dirigono verso una locazione specifica, come le porte della città o i moli, controlla la **Tabella 1** per determinare la

locazione, o determina casualmente la locazione se non è presente nella tabella. Se i PG conoscono la zona nel quale si svolge l'inseguimento, digli ad ogni intersezione quale direzione dovrebbero prendere. Se non sono sicuri di come poter trovare il luogo dove sono diretti, permettilgli ad ognuno di fare una prova di Intelligenza ad ogni intersezione. Se la prova è superata, digli la direzione migliore da prendere per raggiungere la loro destinazione.

Se i PG o i PNG entrano in un cerchio PERICOLO durante l'inseguimento, tira 1d6 e consulta la **Tabella 4**. I PG potrebbero essere in grado di evitare qualche pericolo usando la magia.

Tabella 4
PERICOLI: INSEGUIMENTO!

1. Rivolta! Migliaia di cittadini in preda al panico e di truppe invasori sono stati imbrigliati in una enorme e caotica mischia. I cavalli non possono penetrare la mischia; le persone a piedi si muovono a 3 m per round. C'è il 25% di probabilità per round che gli inseguitori perdano di vista il gruppo di PG.
2. Fuoco! Gli invasori hanno dato fuoco ad un numero di negozi e case, e le fiamme si stanno velocemente diventando incontrollabili. Il fumo e le fiamme occasionali causano 1d4 punti-ferita per round a chiunque si trovi in quel cerchio. C'è il 50% di probabilità che i PG seminino i loro inseguitori.
3. Invasori! Tira tre volte sulla tabella 3 e applica i risultati immediatamente. Gli invasori compaiono di fronte al gruppo, impedendo loro di proseguire.
4. Blocco Stradale! I paesani hanno bloccato la strada con carri, carrozze, pezzi di legno e mobilia. Le persone a piedi o a cavallo non possono passare oltre e devono ritornare dal punto dove sono venuti.
5. Juggernaut! Un juggernaut di legno (vedi la sezione "Mostri e Malvagi") sta caricando giù per la strada direttamente contro i PG, i rifugiati gridano cercando di togliersi di mezzo. Juggernaut di Legno: CA 6; DV 25**; pf 15; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 frantumazione; F 10d8; TS S; ML 12; AL N; PX 6.500.
6. Soldati! Tira due volte sulla **Tabella 3**.

Il Piano degli Invasori

La divisione dei Nomadi del Deserto è distribuita in tutta la città in accordo con uno schema di attacco. Usa i dati della Divisione Standard dei Nomadi del Deserto nel capitolo "Dettaglio delle Unità" per determinare in cosa consiste ogni compagnia.

1. Porte della Città: Le porte della città sono sorvegliate da una compagnia di fanteria bugbear e una compagnia di giganti delle colline guerriglieri. Se i PG fuggono attraverso le porte della città, si ritroveranno parte di una carovana di rifugiati. Possono dirigersi verso Akorros passando attorno al lago, andare a sud e a est per Darokin, andare a nord e a est per Corunglain, o andare da qualche altra parte. I loro compagni di viaggio gli suggeriranno di dirigersi verso una della maggiori città di Darokin, dove si può fare qualcosa per questa minaccia.

L'Invasione di Akesoli

2. Strade di Akesoli: Due compagnie di cavalleria goblin/lupi neri e una compagnia di regolare cavalleria umana spazzano le strade. Appaiono come descritti nella Tabella degli Incontri Casuali.

3. Moli: Una compagnia di cavalleria umana ha attaccato l'area dei moli, cercando di bruciare quante più navi possibili. I moli sono affollati di cittadini in cerca di salire sulle varie navi nel porto di Akesoli. I PG possono farsi largo fra la folla e salire sull'ultima nave in partenza dalla città condannata, ma la cavalleria cercherà di ostruire qualsiasi tentativo di fuga in questo modo. Se i PG salgono a bordo della nave, li porterà nella città di Akorros, dall'altro lato del lago Amsorak.

4. Quartier Generale: Il quartier generale è proprio appena fuori delle porte della città, occupata dal Comandante di Divisione e dal Vicecomandante di Divisione, 2 giganti delle rocce, 2 juggernauti e tutte le forze rimaste. I nomadi hanno disposto temporaneamente una staccionata dove tenere prigionieri i cittadini. Se i PG vengono catturati, vengono tenuti lì dentro. Il recinto è un'area quadrata di lato 30 metri circondata da un semplice steccato grezzo e sorvegliata da 160 bugbear. All'interno del recinto ci sono 500 umani. Siccome la sicurezza lascia a desiderare, qualsiasi ragionevole tentativo di fuga avrà successo. Se i contadini vengono radunati in una banda unita per attaccare le guardie, i giganti delle colline e i troll rimanenti attaccano finché non viene spezzato il morale dei contadini. Se i PG vengono catturati una seconda volta, vengono condannati a morte dai Nomadi. Pemetti 24 ore di tempo dalla sentenza di morte prima dell'esecuzione, in modo che i PG abbiano qualche possibilità di fuggire.

Radunare Il Popolo

I PG possono cercare di radunare i cittadini in una forza difensiva per resistere all'invasione. Ogni membro del gruppo è in grado di radunare 10xCarisma cittadini, per ogni livello. Agiscono come degli Irregolari nelle regole di BATTLESYSTEM™. Se i PG scelgono questa opzione, e formano una forza di combattimento, si unisce a loro una compagnia di Sentinelle Cittadine (Unità Regolare, 200 guerrieri di 1° livello armati di spade). E' difficile per i personaggi sconfiggere la forza

d'invasione, ma non impossibile, in quanto le singole unità della divisione dei Nomadi sono sparse in tutta Akesoli.

Se i PG sconfiggono la Divisione dei Nomadi, vengono festeggiati come grandi eroi dai contadini, gloria che avranno sicuramente guadagnato. Comunque, altre divisioni dell'esercito dei Nomadi attaccheranno finché Akesoli non sarà sconfitta. I personaggi possono muovere i segnalini dell'esercito di Darokin verso Akesoli come rinforzo durante il turno strategico del gioco, se desiderano. Se i PG rimangono in Akesoli, possono comandare le divisioni in una serie di battaglie di BATTLESYSTEM™. Il generale Winter e Laran (menzionati nel prossimo capitolo) arriveranno con la prima divisione di Darokin di rinforzo, e ai PG verrà offerta la missione che continua con questa avventura.



In questa parte dell'avventura, i personaggi hanno l'opportunità di assumere un ruolo di spicco in una coalizione che si sforza di distruggere Il Maestro del Nomadi del Deserto.

Lasciare Akesoli

Inizia questa sezione con l'incontro che corrisponde al metodo scelto dai PG per lasciare Akesoli.

Fuggire per Mare

I moli sono affollati di uomini, donne e bambini urlanti, che si disperano per accaparrarsi un posto sulle navi da carico in attesa nel porto. Il rumore di combattimenti e distruzione sono ovunque mentre i Nomadi del Deserto prendono il controllo della ex libera città di Akesoli.

Ovunque assistete a scene di tragedie umane-una donna che sporge il proprio bambino in modo che abbia un posto sicuro sulla nave; un uomo anziano accoccolato contro un magazzino, abbandonando le proprie possibilità di fuga.

Qui c'è la possibilità per te di dare sfogo alle tue abilità di raccontastorie. Enfatizza il panico e la miseria causata dal cruento attacco delle forze del Maestro. Se i PG intraprendono azioni specifiche per gestire la situazione (riunire la donna con il bambino, aiutare qualche anziano a salire a bordo, o usare in qualche modo le loro abilità e poteri per salvare i cittadini di Akesoli), vengono notati dall'ufficiale di una nave, che gli offrirà un posto sulla sua nave. Dirà ai PG che le loro abilità saranno utili per difendere la nave e i passeggeri. Se i PG acconsentono, leggi quanto segue.

Mentre la nave affollata salpa per le placide acque del Lago Amsorak, potete vedere il fumo sollevarsi dalla città in fiamme e conquistata. La malvagia tempesta di sabbi anche ha preannunciato l'attacco si trova ancora sopra Akesoli. Migliaia di persone sono ora senza casa, e almeno altre migliaia sono prigionieri degli strani invasori dal Deserto del Sind.

Il capitano della nave vi dice, "Non avrei mai creduto che attaccassero, e no ho mai immaginato che fossero così organizzati; quei nomadi non si sono trasformati in un esercito disciplinato tutto da soli! Passerà molto tempo prima che chiunque di noi possa ritornare a casa propria."

Se i PG si sono comportati eroicamente durante la fuga, dagli 500 PX ognuno.

Fuggire via Terra

Se i PG fuggono da Akesoli attraverso le porte della città, dovranno prima sconfiggere l'opposizione che troveranno qui. Riguarda le informazioni dei precedenti capitoli sul cancello e il posto di guardia. L'opposizione che incontreranno qui dipenderà dalle loro preparazioni. A meno che non vengano uccisi. I PG diventeranno dei fuggiaschi. Se non viaggiano verso nessun'altra città di Darokin, guarda la sezione "Evitare la Missione," più avanti in questo capitolo.

Dietro di voi, una grande e crescente nuvola di fumo segna ciò che una volta era la libera città di Akesoli. Potete vedere centinaia di persone che fuggono dalla città-un'anziana signora si sforza di spingere un carrello carico dei suoi averi, una donna grida perché è stata separata dal suo marito e dal bambino.

Se i PG si uniscono agli altri fuggiaschi e cercano di alleviare la loro miseria, conferiscigli 500 PX ognuno. Possono organizzare una banda di 100 rifugiati, se lo desiderano.

Se i tuoi giocatori non sono avvezzi alle Regole BATTLE SYSTEM™ fai suggerire a un PNG che i PG organizzino e guidino i rifugiati. I rifugiati verranno attaccati da un gruppo di 20-80 fra umani e goblin a cavallo. Usa le Regole BATTLESYSTEM™ per risolvere questo attacco. Questo attacco darà ai giocatori la possibilità di impratichirsi con le regole BATTLESYSTEM™.

Gli Eroi di Akesoli

I vostri sforzi in Akesoli vi hanno resi eroi pubblici, e le celebrazioni vanno ancora avanti. Con le lettere di presentazione del Maggiore in vostro possesso, lasciate la città, ricordando le parole del Maggiore, "Che le fiamme che hanno preso la nostra città accendano la fiamma del castigo nei nostri cuori! Il nostro odio non sarà estinto finché questa malvagità non cesserà di esistere! Ricordate Akesoli!"

La Repubblica si Prepara per la Guerra

Nel normale corso degli eventi, i PG finiscono ad Akorros, Darokin o Corunglain. Il viaggio richiede una settimana. Per gli scopi dell'avventura, tutte e tre le città sono identiche

Entrare in Città

Uno strillone su un piedistallo di legno sta gridando mentre entrate nella piazza. "Udite le ultime notizie dell'invasione! Akesoli è caduta in mano ai barbari del deserto! Tutta Darokin minacciata! Il Gran Consiglio istituisce la leva militare! Tutti i maschi di almeno 13 anni devono fare rapporto all'ufficio di leva locale! Le bande di reclutamento operano in tutte le maggiori città! Retribuzioni in contanti per soldati veterani e ufficiali candidati! Il Gran Consiglio annuncia la vittoria delle libere forze di Darokin!"

Le strade sono piene di rifugiati, molti di loro vi riconoscono. Le locande sono sovraffollate oltre le capacità di accoglienza normali; perfino le stalle vengono affittate. Molta gente è accampata sulle strade, custodendo i propri insignificanti averi in un carrello o stretti fra le braccia.

A causa della situazione dei rifugiati, le locande costano 10 volte il normale riguardo vitto e alloggio. Poster di reclutamento sono dappertutto. ("Il Gran Consiglio ti Vuole nella Legione!" "Arruolati nella Legione e Distruggi i Barbari del Deserto!" "Morte agli Invasori! La Legione ha Bisogno di Uomini!")

Tratta questa città come se fosse Akesoli in modo da usare il Diagramma di Inseguimento. Usa la **Tabella 1** e la **Tabella 2** per permettere ai PG di esplorare la città.

Arruolarsi nella Legione di Darokin

Nelle diverse zone della città (determina a caso usando il Diagramma) ci son uffici di reclutamento. Essi consistono in due tavoli nel mezzo di una strada, con lunghe file di cittadini in cerca di arruolarsi e diventare possibilmente ufficiale (per una paga di 500 mo). Quando i PG raggiungono la testa della fila, l'ufficiale e di reclutamento li riconosce come eroi ben noti (se hanno preso parte alle avventure X4 e X5). Perfino se i PG non sono nativi di quest'area, l'ufficiale riconosce lo stile di avventurieri professionisti. Chiederanno ai PG di accomodarsi all'interno della casa dietro ai tavoli e di parlare con l'ufficiale che troveranno. L'ufficiale all'interno gli farà delle domande riguardo le loro precedenti avventure e poi gli parlerà della missione speciale ("Missione Plenipotenziaria" più avanti). Se i PG acconsentono, vengono arruolati come ufficiali. Se i PG mostrano la lettera di presentazione, andate direttamente a "Missione Plenipotenziaria."

Bande di Reclutamento

I PG incontreranno una banda di reclutamento in giro per la città, per arruolare forzatamente gli uomini nell'esercito. Controlla se avviene un incontro con una banda di reclutamento ogni volta che i PG entrano in un nuovo cerchio del Diagramma di Flusso; la probabilità è di 1 su 6. Una banda di reclutamento consiste in 20 guerrieri di 5° livello (CA 4; DV 5; pf 25 ognuno; N° ATT: 1 spada; F 1d8; TS G5; ML 9; AM L; PX 150). Stanno scortando 6d6 prigionieri (arruolati) in catene, ma sono sempre contenti di aggiungere nuove persone. Sfidaranno qualsiasi uomo abile che incontrano ad arruolarsi volontariamente.

Se i PG sono stati già stati arruolati, avranno le garanzie che li indicano come ufficiali nella Legione di Darokin, e la banda di reclutamento non li importunerà più.

Se i PG si offrono volontari, la banda di reclutamento li scorta al più vicino ufficio di reclutamento, portandoli alla all'inizio della coda, e li osserverà arruolarsi. Il reclutatore li individuerà come avventurieri capaci e li solleciterà ad accettare la "Missione Plenipotenziaria."

Se i PG non si offrono volontari, la banda di reclutamento li attacca e cerca di catturare i PG. Se i PG fuggono, svolgi l'incontro come una fuga usando il Diagramma di Flusso d'Inseguimento. Siccome la banda di reclutamento sta scortando dei prigionieri, il loro movimento è metà del normale (movimento di 18 m (9 m)). Se i PG combattono, svolgi l'incontro come una normale mischia. Ogni turno (10 minuti), c'è 1 probabilità su 4 che un'altra banda di reclutamento, attirata dal rumore, arrivi e si unisca alla battaglia per catturare i PG.

I PG possono decidere di evitare il reclutamento, non arruolarsi ed evitare la guerra in un colpo solo. Le porte della città sono sempre sorvegliate da una banda di reclutamento e un'aggiunta di 40-160 guerrieri di 1° livello (CA 6; DV 1; pf 5 ognuno; MV 36 m (12 m); N° ATT: 1 spada; F 1d8; TS G1; ML 8; AM L; PX 10) che fermano chiunque sembri una persona abile ad essere arruolata. I PG possono camuffarsi per sgusciare

fuori dalla città, o possono cercare di fuggire cercando di scavalcare il muro oppure levitando sopra di esso, ecc. Delle varie città che possono raggiungere, solo Akorros ha i moli.

Se i PG restano coinvolti in un combattimento mentre cercano di lasciare la città, fai in modo che qualcuno li riconosca e gli suggerisca che potrebbe interessargli una missione speciale (vedi "Missione Plenipotenziaria"). Se i PG scappano senza provocare un combattimento, fai in modo che qualcuno li riconosca lo stesso, e che gli suggerisca che parlare con un ufficiale di Darokin riguardo una missione speciale potrebbe essere interessante.

Missione Plenipotenziaria

Nel quartier generale del distretto militare locale i PG verranno a conoscenza di una misteriosa missione speciale di Darokin.

Venite scortati per un lungo corridoio verso una doppia porta. Due guardie armate di picca sono a guardia, e scattano sull'attenti mentre vi avvicinate. "Queste sono le persone che il generale Winter voleva vedere," dice il militare che vi scorta. Le guardie aprono le porte in modo che possiate passare.

La feritoia di una alta finestra proietta un fino raggio di luce nella stanza. Grandi candele di sego che colano cera forniscono alla stanza una luce tremolante e fioca. Appena i vostri occhi si abituano, vedete un uomo brizzolato grosso come un orso che porta le mostrine di un generale dell'Esercito della Repubblica di Darokin seduto ad una scrivania. I suoi occhi d'acciaio vi esaminano mentre camminate attraverso il pavimento di pietra verso le sedie di legno davanti alla scrivania.

"Sono loro?" chiede il generale, rivolgendosi ad un uomo in tunica in piedi dietro di lui. L'uomo in tunica scosta il cappuccio dal viso e pone su di voi i suoi calmi occhi azzurri. "Sì, credo lo siano," dice. L'uomo in tunica parla con un accento glantriano.

"Sono Laran, assistente del Principe Jherek di Glantri," dice l'uomo in tunica. "Sono qui per dirvi del ruolo che avete in questi grandi e terribili eventi."

Il generale Winter invita il gruppo a sedersi. "Siete qui su sollecito dei glantriani," dice senza preliminari. "Hanno previsto questa invasione da diversi mesi, e i loro stregoni hanno trovato un solo modo per sconfiggere gli invasori-voi."

Laran continua, "Il Maestro ha stretto un legame con poteri che non sono di questo mondo. Abbiamo appreso che ah intrapreso il pericoloso sentiero verso l'immortalità. L'equilibrio è delicato. Glantri non è stata in grado di intervenire direttamente per paura di disturbare questo equilibrio. I nostri veggenti e divinatori hanno pronunciato i loro incantesimi, in cerca di coloro che potevano scontrarsi con lui. Il fato ha scelto voi."

Se i PG hanno precedentemente completato le avventure X4 e X5, Laran dirà che i loro precedenti successi li identifica come i veri avversari del Maestro. Se i PG non hanno svolto le avventure X4 e X5, scegli un'avventura dalla tua campagna come il segno che i glantriani stanno cercando.

“Gli emissari del Maestro stanno viaggiando per le corti del continente per negoziare con i vari reami. Stanno dicendo ai regnanti vicini che le sue ambizioni territoriali sono solo verso Darokin, e che una volta che avrà conquistato Darokin lascerà in pace per sempre i regni vicini. E, sebbene gli altri reami siano sospettosi, se ne stanno fuori dalla guerra, sperando che Il Maestro si fermi a Darokin risparmiando gli altri territori. Nessuno vuole la guerra. Naturalmente, noi sappiamo che Il Maestro non ha onore. Le sue promesse sono senza valore, ma è arduo convincere gli altri di questo...gli altri che non posseggono il nostro potere e la nostra vegggenza:”

“La nostra magia ci dice che un gruppo di impavidi avventurieri potrebbe essere in grado di disturbare i tentativi degli emissari del Maestro, e portare le nazioni in una battaglia per la libertà. E c'è un'apotezia riguardo alla stessa banda di eroi, aiutati dai volontari di Darokin e i suoi alleati, potranno sconfiggere Il Maestro in combattimento aperto. Non sappiamo come questo possa essere portato a termine, ma la nostra magia ci dice che è così.”

Il generale Winter si sporge in avanti. “Il succo è questo. Abbiamo bisogno di voi,” grugnisce. “Lo farete?”

Se i PG accettano, la Repubblica di Darokin nominerà ognuno di loro Ambasciatori Plenipotenziari e Straordinari della Repubblica, con pieni poteri di firmare trattati, condurre negoziati e rappresentare la Repubblica per tutta la durata della guerra, e darà ad ognuno di loro il rango di Colonnello dell'Esercito di Darokin. Un'unità delle truppe di Darokin sarà a loro disposizione (vedi la lista delle unità dei PG) per la durata. Il generale Winter pone l'accento sul fatto che la Repubblica sta facendo questo passo inusuale solo sotto la forte raccomandazione dei glantriani. Lui stesso è sospettoso, e preferirebbe condurre la guerra in modo normale. Laran e il generale Winter risponderanno a tutte le domande a cui sono in grado, e forniranno una ragionevole assistenza alle richieste ragionevoli dei PG.

Se i PG accettano la missione senza chiedere ricompense, la Repubblica gli offrirà automaticamente 50.000 mo a testa e renderanno il loro rango militare permanente al termine della guerra. Inoltre otterranno un bonus di 10% ai PX per essersi arruolati senza chiedere ricompensa.

Se chiedono una ricompensa, la Repubblica comincia con un'offerta di 20.000 mo a testa, e negozierà fino ad un massimo di 60.000 mo. I PG non otterranno il bonus di 10% all'esperienza in questo caso.

Laran suggerisce che i PG dovrebbero cominciare la loro missione viaggiando alla volta di Galntri.

Evitare la Missione

Se ai personaggi viene offerta la missione diplomatica e la rifiutano, Laran sarà profondamente rattristato e il generale Winter sarà contento. Suggerirà che i codardi lascino la Repubblica e che non tornino mai più. Ai PG sarà permesso di lasciare la città senza ostruzioni, e potranno andarsene dove vorranno.

Se questo accade, sistema il campo di battaglia, e svolgi la guerra settimana per settimana mentre i PG svolgono altre avventure o continuano la loro vita come desiderano. Siccome

i PG non lavorano per convertire gli alleati alla causa di Darokin (vedi il prossimo capitolo per i dettagli), La Legione di Darokin non riceve i rinforzi in tempo. Il Maestro avrà facilmente modo di conquistare Darokin, continuando il suo regno di terrore.

Il Maestro teme soltanto una cosa: avventurieri di alto livello che possano sconfiggerlo (anch'egli è a conoscenza della profezia glantriana). Così, in ogni

paese che conquista usa i suoi poteri per trovare e uccidere tutti i personaggi di 5° livello o più. Lo fa inviando assassini (guerrieri, esperti di magia, chierici caotici e ladri). Ogni qualvolta i PG mostreranno i loro poteri, porteranno grandi tesori in città o in qualche altro modo mostreranno il proprio livello, saranno seguiti dai guai. La fanatica dittatura del Maestro instaurata in tutti i paesi conquistati renderà ai PG la vita difficile. Potrebbero finire uccisi, potrebbero decidere di fuggire dalle terre mostrate nel Manuale delle Regole Expert di D&D®, o potrebbero decidere di sconfiggere Il Maestro. Per tornare nell'avventura, dovranno visitare Città di Glantri, dove incontreranno di nuovo Laran.

La guerra diventa una parte permanente del background della tua campagna. I PG possono migrare nel Norwold (vedi il D&D® Set Companion e l'avventura CM1, La Prova dei Signori della Guerra), viaggiare nella Costa Selvaggia o in altri territori civilizzati, o andare a sud nelle Isole del Terrore. Thyati chiude i confini all'immigrazione; Ierendi e le Gilde di Minrothad scoraggiano allo stesso modo i nuovi cittadini (a meno che non siano propensi a pagare un gran quantitativo di denaro).

Se i PG decidono di andare contro Il Maestro senza aiuto, avranno tempi difficili. Svolgi la guerra settimana per settimana mentre i PG viaggino verso Sayr Ulan o verso il campo della Legione del Destino. Usa le informazioni riguardo l'accampamento del Maestro e le sue forze per preparare la situazione quando i PG cercheranno di distruggere la minaccia de Il Maestro.





In questo capitolo, i PG si imbarcano in una grande ricerca per trovare alleati per l'assediate Repubblica di Darokin nella Seconda Guerra Nomade. Mentre i PG viaggiano di corte in corte dei vari paesi del mondo del gioco D&D® Expert, la guerra continua con furia. La guerra si svolge sulla mappa strategica.

Sta ai giocatori scegliere la quantità di paesi del mondo da visitare. Sebbene i PG siano capaci di far pender ei paesi dalla loro parte, ogni nazione ha i suoi obiettivi, e alcuni diventeranno alleati e altri nemici sia che i PG li visitino oppure no.

A seguire delle sezioni che descrivono i singoli territori c'è una serie di eventi e di incontri che puoi piazzare come desideri. Questi incontri sono opzionali eccetto gli incontri che conducono alla scoperta della *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*. Naturalmente, devi sentirti libero di aggiungere altri incontri, eventi o avventure parallele come desideri.

Condurre la Diplomazia

Quando la guerra comincia, solo i Nomadi del Deserto e la Repubblica di Darokin sono coinvolte nel conflitto. Tutti gli altri paesi sono neutrali, sebbene molti abbiano simpatia per una o per l'altra fazione. Durante il corso della guerra, alcuni

paesi entreranno a fianco del Nomadi, alcuni altri a fianco di Darokin, alcuni altri rimarranno neutrali.

Come DM, dovrai prender la decisione finale su come ogni nazione parteciperà alla guerra. Puoi usare il sistema seguente per quantificare le circostanze che possono influire sul destino dei territori, ma puoi ignorare i risultati per stabilire l'equilibrio del gioco o per rendere l'avventura più eccitante per i giocatori.

A ogni regno è stato assegnato un Fattore Alleanza. I paesi con un alto Fattore Alleanza sono più simpatizzanti con Darokin, quelli con un basso Fattore Alleanza sono più simpatizzanti con i Nomadi. Il Fattore Alleanza può essere modificato in relazione agli eventi o alle circostanze, come invasione, diplomazia, alleanze dei vicini, ecc. Alcuni paesi hanno un dei fattori unici che possono alterare il Fattore Alleanza; questi fattori sono elencati nel testo dove avvengono. Tutti i paesi sono soggetti ai modificatori del Fattore Alleanza della **Tabella 5**.

Tabella 5

MODIFICATORI DI ALLEANZA

+1	I PG visitano la nazione per condurre negoziati diplomatici.
+1 a +3	I PG sono persuasivi e effettivamente diplomatici (a giudizio del DM, ma possono includere arringhe persuasive, offerte di aiuto militare, ecc.
-1 a -3	I PG sono offensivi, iniziano un combattimento, o rubano durante la visita.
+5	I Nomadi del Deserto (o i loro alleati) hanno invaso il paese.
-5	Darokin o i suoi alleati hanno invaso il paese.
+2	Se i PG hanno svolto avventure in quella nazione e guadagnato buona reputazione (salvato una principessa, sconfitto mostri, ecc.).
-2	Se i PG hanno svolto avventure in quella nazione e guadagnato cattiva reputazione (furto, risse da bar, ucciso civili, ecc.).

I paesi con un attuale Fattore Alleanza di 4 o meno diventano alleati dei Nomadi del Deserto; i paesi con un attuale Fattore Alleanza di 11 o più diventano alleati di Darokin. Tutti gli altri sono neutrali. L'attuale Fattore Alleanza di un paese può cambiare nel corso dell'avventura. Nota che i paesi possono cambiare da alleati a neutrali, e in alcuni casi estremi potrebbero perfino passare da una fazione all'altra. E' possibile che un paese si allei con i Nomadi prima che i giocatori se ne rendano conto.

Se i tuoi giocatori vogliono sapere come vengono fatte le alleanze, digli che ogni paese ha un suo proprio Fattore Alleanza, che può essere cambiato in base alle loro azioni o dalle vittorie dell'esercito dei Nomadi. Non dire ai giocatori l'attuale Fattore Alleanza dei vari paesi o il numero che deve essere acquisito perché si sviluppino un'alleanza.

Influenzare Sovrani Mediante Magia

I PG possono cercare di influenzare gli eventi usando uno *charme* su un re, o l'*ESP* per leggere la mente dei politici, o usare altre magie come sostituto della diplomazia. Ricorda, comunque che le civiltà del mondo di D&D® hanno vissuto con la magia per lungo tempo. Se un semplice *charme* funzionasse su un re, i maghi avrebbero preso il controllo assoluto del mondo da un bel pezzo. I sovrani prendono sempre precauzioni per proteggersi da questo tipo di magia. Il metodo di protezione varia di paese in paese, una speciale corona, o un oggetto d'ufficio potrebbe fornire una totale immunità contro incantesimi che bloccano, lo *charme* e l'*ESP*, oppure potrebbero funzionare come un *amuleto di protezione contro la magia*.

Se i PG provano un qualsiasi tipo di incantesimi tranne che un desiderio attentamente formulato, semplicemente ditegli che questo non funziona. Non spiegare perché; lascia che capiscano da soli il perché non funziona. L'inganno dei PG verrà sicuramente individuato. In questo caso applica il modificatore di -2 per "cattiva reputazione;" inoltre, il sovrano offeso rifiuterà altri negoziati con i PG.

Reclutare Unità

Quando un paese stabilisce l'alleanza con Darokin o con i Nomadi, le sue forze diventano disponibili per la guerra. Inoltre, alcuni paesi forniscono "Unità Alleate" che i PG possono comandare personalmente. La copertina interna elenca gli eserciti disponibili per ogni paese.

I PG possono ottenere Unità Alleate perfino se falliscono di ottenere un'alleanza. Se un paese con un'Unità Alleata non si allea con Darokin, ma ha un Fattore Alleanza di 10, c'è il 50% di probabilità che fornisca ai PG l'Unità Alleata.

Se i PG viaggiano con un'unità, dovranno usare il loro fattore di movimento. Le nazioni che non si alleano con Darokin non permetteranno il passaggio di unità entro 3 esagoni da una capitale. Le nazioni alleate con i Nomadi tratteranno le unità come una forza nemica, e si considereranno loro stessi invasi dalle unità che varcano i loro confini.

Se i PG decidono di non viaggiare con le loro unità, permettili di stabilire una città come punto di incontro dove si possano ricongiungere con esse quando i PG avranno terminato la loro attività diplomatica.

I Regni del Continente

Per tentare la diplomazia, i PG devono viaggiare nella capitale di quel paese. Muovi il segnalino del Gruppo dei Personaggi sulla mappa di gioco durante la normale sequenza del turno di battaglia.

Usa il Diagramma di Flusso di Inseguimento per gestire i movimenti e le attività all'interno della città che i PG visitano. Nella Locazione D, sostituite "Palazzo del Sindaco" con "Palazzo Reale" (o altra residenza, come appropriato). Se la città non confina con un fiume, o un oceano, cambia la Locazione Q in "Magazzini, Tessitori, Scriba, Presta Denaro," e nella Locazione V cambia "Velai" con "Mobilificio."

I Principati di Glantri

Glantri è una magocrazia; i principi e le principesse che governano lo stato sono tutti maghi di alto livello. Vivono in Città di Glantri per gran parte del tempo, sebbene ogni sovrano abbia un castello nascosto in qualche area remota e selvaggia. In verità, i sovrani sono più concentrati a ricercare la magia che a governare. Molte decisioni sono lasciate a un rappresentante e ai vari consigli degli anziani locali. I principi e le principesse non si fidano l'uno degli altri e vivono in uno stato di tregua instabile. Di fronte all'invasione, comunque, sono veloci a riunirsi.

Tre principi glantriani servono nel Consiglio, che si riunisce per gestire le situazioni al di là dei poteri rappresentanti e degli anziani. Quando i PG arrivano, il Consiglio consiste nel Principe Jherek (Giudice Supremo del Consiglio), Prinz Jaggar e la Principessa Carlotina. Laran, il rappresentante del Principe Jherek, è il segretario del Consiglio. Tutti e tre i membri del consiglio sono maghi di alto livello con un alto punteggio di Intelligenza e Carisma. I tre rappresentano le varie attitudini dei sovrani di Glantri. (**n.d.t.:** la versione del Consiglio qui presentata è una versione semplificata di quello descritto nell'ATL 3, *I Principati di Glantri*; sei libero di seguire le indicazioni fornite qui per uno svolgimento semplice

dell'avventura, oppure puoi creare una situazione nuova basandoti appunto sulle informazioni dell'ATL 3.)

Il Principe Jherek ha il viso allungato, il naso aquilino e occhi penetranti. E' già un simpatizzante della causa di Darokin e vorrebbe che Glantri prendesse un ruolo più attivo nella guerra. E' convinto che Il Maestro sia una minaccia che deve essere fermata immediatamente. Le sue ricerche magiche hanno prodotto la profezia per il quale gli avventurieri sarebbero la miglior speranza di sconfiggere la minaccia rappresentata dal Maestro.

Prinz Jaggar è un uomo dai capelli corti, il viso pulito e spigoloso con dei baffi corti e squadriati. E' un uomo severo e dogmatico che crede che i maghi siano le sole persone che meritano rispetto. Quindi è convinto che Il Maestro (un misero chierico) non sia una minaccia diretta per Glantri. Jaggar si degnerà di parlare a qualsiasi PG mago o elfo, ma non agli altri. Vuole che Glantri rimanga neutrale ed è incurante del destino di Darokin.

La Principessa Carlolina sembra una giovane donna, dai modi civettuoli, e senza cervello, ma è intelligente, saggia e potente. Sebbene sia simpatizzante della causa di Darokin, crede che la neutralità sia la miglior condotta di Glantri. Come Jaggar, crede che i maghi di Glantri siano in grado di gestire qualsiasi minaccia.

Laran, che si è presentato precedentemente, segue la guida del suo principe su qualsiasi argomento.

Quando i PG arrivano, prepara la situazione e introduci il Consiglio. Di' ai PG che devono cercare di persuadere il Consiglio a votare a favore della guerra contro Il Maestro. I PG possono influenzare il voto aiutando Jherek a convincere gli altri che la profezia di Jherek è valida, oppure giocando sulla comprensione di Carlolina per le vittime del Maestro, o svolgendo una missione per il Consiglio (se i PG sono persuasivi, il Consiglio acconsentirà che la ricerca avvenga dopo la fine della guerra). Ogni missione vale da 1 a 3 punti nel Fattore Alleanza ognuna, in base alla difficoltà.

I PG potranno anche cercare una sessione privata con il Principe Jherek. Jherek può essere una grossa fonte di informazioni e di aiuto per i PG. Non può dire esattamente ai PG come possano sconfiggere Il Maestro (rivelare queste informazioni potrebbe invalidare la profezia-i PG devono scoprire il segreto per conto loro), ma può metterli sull'avviso riguardo le relazioni con gli altri paesi, o su qualsiasi altro argomento che tu, il DM, ritenga necessario comunicare ai giocatori. Il Principe Jherek e Laran sono due opportunità per il DM di passare informazioni ai giocatori, o per rimetterli sul cammino quando sono troppo confusi.

Indifferente dal fatto che Glantri si allei con Darokin oppure no, il Principe Jherek assegna una Unità Alleata di Glantri ai PG per la durata della guerra. Raccomanda con pressione di chiedere agli altri paesi che visiteranno una esercito da comandare per i PG. Questo, dice, è parte della profezia-perché solo una forza fatta di soldati da molti paesi può fronteggiare i Nomadi sul campo di battaglia.

Fattore Alleanza di Glantri: Il Fattore Alleanza iniziale di Glantri è 7. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 6

MODIFICATORI DI ALLEANZA DI GLANTRI

+1	Se Alfheim si allea con Darokin.
-1	Se Alfheim è neutrale.
-2	Se Alfheim si allea con i Nomadi.
+1	Per ogni paese che i Nomadi hanno conquistato (eccetto Darokin).
+2	Se Darokin è stata conquistata dai Nomadi.
+1 a +3	Per ogni ricerca che i PG promettono di intraprendere.

I Clan di Atruaghin

Queste pianure erbose, foreste e regioni collinose sono abitate da pastori, cacciatori, e pescatori che vivono in piccoli villaggi. La loro "capitale" non è una vera e propria città, ma un'area di incontro dove, una volta l'anno i clan si riuniscono per un grande festival.

I Clan di Atruaghin ignorano, per quanto sia possibile, gli eventi del mondo esterno. Adorano le loro divinità, mantengono i loro costumi e sono sospettosi con gli stranieri. Tutti i villaggi dichiarano di discendere dal loro antico eroe Atruaghin. Se minacciati dalla guerra, si uniscono temporaneamente son un capo nominato per elezione.

Piazza i segnalini di Atruaghin a caso sulla mappa nell'area di Atruaghin. Per cercare di ottenere l'alleanza dei clan, i PG devono viaggiare da un clan ad un segnalino ad un altro, spendendo tempo prezioso nel processo.

Ogni clan è guidato da un Capo, un guerriero in pensione, spesso cieco, zoppicante o ferito. Pensa ad un capo indiano che ha speso la sua vita combattendo per la sua tribù nelle grandi pianure del selvaggio west americano. Lo sciamano del clan (un chierico di 6°-8° livello) ha anche lui potere negli affari del clan. Questi condottieri, sebbene non istruiti nei modi della civiltà, sono intelligenti e saggi. Si aspettano di essere trattati con rispetto, e si aspettano che i PG seguano i costumi del clan mentre saranno presenti. Usa i costumi indiani come guida per gestire le relazioni con i Clan di Atruaghin (n.d.t: oppure usa il GAZ 14, *I Clan di Atruaghin* per maggiori informazioni).

Il capo clan chiederà ai PG di provare il loro valore scegliendo un guerriero fra loro e sfidando il campione del clan in un combattimento singolo. Se un guerriero accetta, i due combatteranno senza usare la magia eccetto armatura e armi. Il combattimento continuerà finché uno dei due campioni non si arrende o viene ucciso (il campione del clan si arrenderà automaticamente se ridotto a 8 punti-ferita o meno). Se un qualsiasi altro PG interferisce, i PG perdono il combattimento (la gente del clan non interferisce).

Campione del Clan di Atruaghin: CA 2; pf 80; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *scure* +3; F 1d6+5/1d6+5 (compreso il bonus di forza +2); TS G13; ML Speciale; AL L; PX 1.200.

Un PG che sconfigga un campione di Atruaghin diventa membro onorario del clan e sarà sempre trattato con rispetto e grande ospitalità in tutti i clan di Atruaghin.

Fattore Alleanza di Atruaghin: Il Fattore Alleanza iniziale di qualsiasi Clan di Atruaghin è 7. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 6

MODIFICATORI DI ALLEANZA DI ATRUAGHIN

+2	Il campione dei PG ottiene la vittoria*.
-2	Il campione dei PG perde o il PG bara*.
-2	I PG rifiutano la sfida.
* Si applica ad ogni clan visitato.	

Se una delle due fazioni invadono il territorio di Atruaghin, tutti i clan si uniscono immediatamente e si alleano con l'altra fazione.

Ogni clan portato ad allearsi con Darokin vale un +1 quando si cerca di far alleare gli altri clan, e vice versa.

Le Cinque Contee

Questa è la terra degli halfling. Gli halfling sono gente modesta e sedentaria, a cui piace la pace e la quiete e l'ordine in tutte le cose. L'area è governata da un consiglio di cinque sceriffi; ognuno controlla una contea.

Le Cinque Contee sono stati a lungo alleati di Darokin. I due paesi condividono una tradizione democratica, e hanno molti interessi in comune. Gli halfling temono i Nomadi e credono che se Darokin dovesse cadere, loro sarebbero i successivi.

I cinque sceriffi (capi clan) formano il Consiglio degli Sceriffi. I loro nomi sono Fosco, Saradas, Meliot, Holfast e Madoc. Sono tutti halfling di 8° livello. Quattro volte l'anno, gli sceriffi si incontrano in una grande festa e decidono la politica su larga scala delle contee per votazione.

La pace delle Cinque Contee è stata rotta recentemente da una serie di terrificanti incidenti. Creature fantasma sono apparse nei villaggi delle Contee ogni notte durante le ultime poche settimane. Il loro tocco risucchia la forza vitale dalle loro vittime. Alcune vittime sono scomparse, e sono tornate come non morti per infestare i vicini. Il Consiglio prega l'aiuto dei PG.

Questa notte, allo scoccare della mezzanotte, le strane creature spettrali appariranno nella capitale halfling. Se i PG non sono stati ancora allerta e in guardia, li sveglieranno i suoni ultraterreni e le grida delle vittime halfling. Se investigano, i PG vedranno le figure trasparenti di uomini ed halfling, inseguire le loro vittime impazzite dal terrore per le strade buie.

Le creature spettrali sono spettri inviati dal Maestro per terrorizzare gli halfling fino alla sottomissione. Originariamente solo pochi spettri erano stati inviati nelle Cinque Contee, ma hanno ucciso un numero tale di halfling che sono stati, a loro volta, trasformati in spettri. Ci sono 12 spettri, 4 erano una volta umani e 8 erano halfling.

Spettro (12): CA 2; DV 6**; pf 25 ognuno; MV 45 (15) m, Vo 90 (30) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d8 + doppio risucchio di energia; TS G6; ML 11; AL C; PX 725 ognuno.

Una volta che metà degli spettri saranno distrutti, il resto prendono il volo e si dirigono nel loro covo. A causa del loro movimento aereo, è difficile per i PG inseguirli. Se gli spettri guadagnano 300 m o più di vantaggio rispetto ai PG, vengono persi di vista, a meno che i PG no usino la magia per rintracciarli.

Se i PG non li inseguono, o se gli spettri riescono a fuggire, gli spettri ritornano la notte successiva, e ogni notte finché i PG non troveranno il loro covo.

Il covo degli spettri sono le rovine di un tempio dimenticato e sconsacrato a circa 16 km dalla capitale halfling, in una foresta nodosa. Il tempio è una costruzione in stile greco, consiste in un grande (30 m x 30 m) stanza. Delle colonne sul davanti della costruzione fiancheggiano una doppia porta di ferro lavorata finemente con simboli cabalistici. Durante il giorno, gli spettri sono dormienti, ma se attaccati si sveglieranno e combatteranno senza penalità. Di notte 1d10 spettri stanno fluttuando nelle vicinanze della costruzione, rendendo impossibile avvicinarsi senza essere visti con metodi normali.

All'interno del tempio ci sono 30 spettri, 6 umani e il resto halfling. Gli spettri combatteranno per proteggere il tempio, ma non inseguiranno i PG. Un attacco frontale sarà ovviamente un suicidio, ma se saranno attenti e scaltri, potranno farcela. Le tattiche con una buona probabilità di successo comprendono attaccare durante il giorno per ottenere la sorpresa, l'uso attivo di incantesimi ed oggetti magici per ridurre l'opposizione, incursione "mordi e fuggi" per uccidere pochi spettri e poi ritirarsi, ecc.

Il tempio contiene il tesoro seguente: 30.000 ma, 60.000 mo, 20 gemme del valore totale di 18.000 mo, una spada +1, +3 contro i non morti, una pergamena con l'incantesimo *ristorazione* (questo incantesimo clericale di 7° livello fa recuperare un intero livello di energia (esperienza) a qualsiasi vittima che ha perso un livello a causa di un risucchio di energia), una pergamena di *protezione dai non morti*, una *bacchetta di individuazione del magico*, una *borsa conservante*, uno *specchio imprigionante* (è vuoto) e uno *scarabeo protettore*. Ricorda, non rivelare con facilità ai giocatori cos'hanno trovato, è meglio che i personaggi scoprano le proprietà degli oggetti trovati per conto loro.

Una delle gemme del tesoro irradia una forte magia. E' un pezzo di cristallo lavorato in modo complesso a forma di impugnatura di pugnale. Nessun metodo in possesso dei PG, tranne un *desiderio* è in grado di rivelare qualcosa sull'oggetto. Un incantesimo *desiderio* rivela che è un pezzo del misterioso *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*. L'impugnatura di cristallo vale da sola 50.000 mo.

Fattore Alleanza delle Cinque Contee: Il Fattore Alleanza iniziale delle Cinque Contee è 8. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

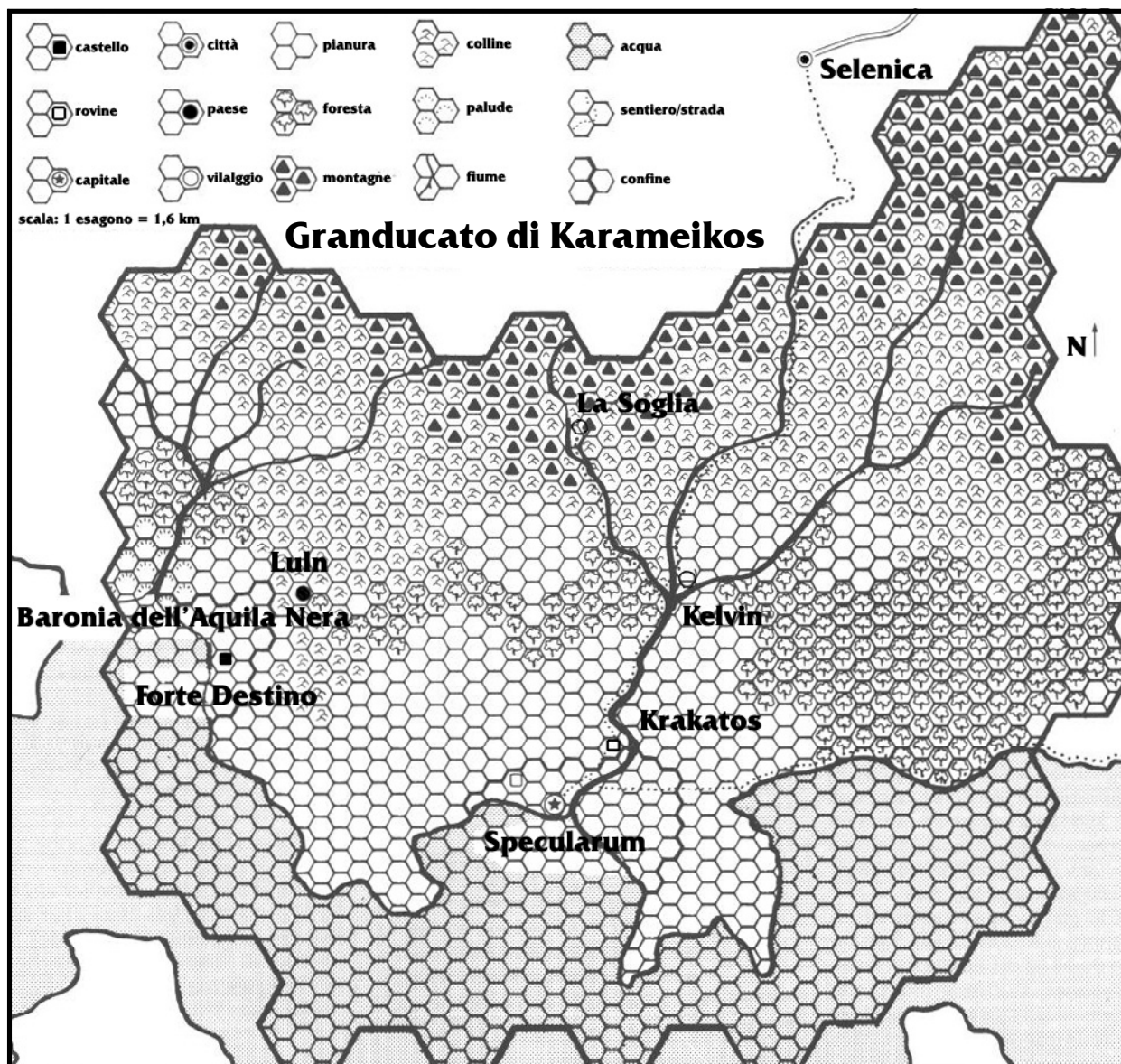
Tabella 6

MODIFICATORI DI ALLEANZA DELLE CINQUE CONTEE

+3	I PG debellano la minaccia degli spettri.
+1	Se Glantri si è alleata con Darokin.
+1	Se Karameikos si è alleata con Darokin.

Granducato di Karameikos

Il granducato è una terra selvaggia e senza insediamenti reclamata dal Duca Stefano Karameikos Terzo. In realtà, poco di Karameikos è sotto il controllo del duca. Grandi aree sono ancora infestate da mostri e umanoidi ostili. I due più grandi aree di insediamento sono la costa vicino alla città di Specularum e la Baronia dell'Aquila nera sul Golfo di Halag. Le navi salpano



da Specularum giornalmente diretti a Ierendi o alle Gilde di Minrothad; le navi corrono anche giornalmente fra Città di Ierendi e Città di Minrothad. I PG possono viaggiare fra questi porti al loro normale fattore movimento del Regolamento di Guerra.

Sebbene il Duca Stefano ha avuto relazioni amichevoli con la Repubblica di Darokin, i suoi problemi di politica interna hanno un maggior peso delle considerazioni di politica estera. Il Barone Ludwig "Aquila Nera" von Hendriks, signore della Baronia dell'Aquila Nera, è un uomo estremamente crudele e impopolare il cui scopo è di conquistare l'interno granducato e schiavizzare la sua popolazione. Sebbene la Baronia dell'Aquila Nera sia tecnicamente sotto il dominio del Duca, il Barone governa la sua terra senza interferenze. La città principale della baronia, Forte Destino è un luogo proibito con sotterranei che si dice siano pieni di coloro che hanno reso scontento il Barone.

La rivalità fra il Duca e il Barone è di lunga durata. Gli agenti del Maestro sono stati segretamente in contatto con il Barone,

e gli ha promesso di aiutarlo a rovesciare il Duca e prendere il controllo di Karamaikos, se in cambio si alleerà con Il Maestro. Il Barone fu molto contento di acconsentire, vedendo una possibilità di distruggere finalmente l'odiato cugino.

Se i PG sono originari del Granducato di Karamaikos (come fornito nelle *D&D® Manuale delle Regole Expert*), allora dovrebbero essere consci della situazione politica e militare nel granducato, eccetto per la recente alleanza segreta tra il Barone e Il Maestro. I PG da Karamaikos dovrebbero sapere tutte le informazioni concernenti il granducato nel *Manuale delle Regole Expert*. Le loro precedenti imprese potrebbero perfino includere le avventure del *D&D® Set Base*, nel quale confrontarono il malvagio mago Bargle, come anche l'avventura B1: *Le Caverne del Caos*, B2: *La Rocca sulle Terre di Confine*, B3: *Il Palazzo della Principessa d'Argento*, B6: *La Società Velata* (contenente molte informazioni sulla città di Specularum, o *BSOLO: L'Oro di Lathan*. Le ultime due avventure potrebbero

aver portato i personaggi a contatto con il Duca Stefano o il Barone Ludwig. Se è così, dovresti modellare gli incontri in questa sezione basandoti su quanto accaduto in precedenza. E' possibile, per esempio, che i PG abbiano ottenuto una cattiva reputazione nei confronti del Duca, e potrebbero avere nemici potenti-perfino il Duca. Se è così, è ora tempo che il passato dei PG li raggiunga; Le loro precedenti abitudini li condurranno ad un grande ostacolo!

Quando i PG arrivano a Specularum, verranno trattati con il rispetto dovuto al loro rango di Ambasciatori Straordinari e Plenipotenziari della Repubblica di Darokin. Ci vorranno due giorni per ottenere un'udienza con il Duca, perché il Barone Ludwig e i suoi nuovi "amici," gli Ambasciatori Nomadi, hanno anche loro chiesto udienza. Il Duca ha deciso di sentire entrambe le parti in un grande consiglio. La Camera delle Udienze è una grande sala. Il Duca, con indosso vestiti costosi e una corona, siede su un trono sul fondo della sala. Due guardie con alabarda fiancheggiano la porta. Il Duca può chiamare altre 20 guardie nel caso si verificano problemi; le guardie arrivano in 6 round.

Guardia del Duca: CA 5; G2; pf 12 ognuno; MV 27 (9) m; N° ATT. 1 alabarda; F 1d10; TS G2; ML 10; AL L; PX 20 ognuno.

Come DM, devi interpretare i ruoli del Duca, del Barone e degli emissari del Maestro.

Il Duca è un uomo burbero ma onesto ora nei suoi 50. Il pesante fardello dei problemi del suo regno l'hanno invecchiato, ma è chiaro che una volta sia stato un grande guerriero.

Duca Stefano Karameikos III: CA 6 (*anello di protezione +1 e Destrezza*); G15; pf 80; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *spadone a 2 mani +3, individuazione del male*; F 1d10+5; TS G15; ML 12; AL L; PX 1.500.

For 16, Int 13; Sag 15, Des 16, Cos 14, Car 17.

Il Barone un uomo viscido e ripugnante che veste interamente di nero; perfino la sua armatura è nera. Il suo ghigno arrogante mostra chiaro come sia difficile fidarsi. E' l'archetipo del cattivo, che offre alle sue vittime dell'ottimo brandy poco prima di gettarli nel pozzo degli alligatori. Se pungolato, von Hendricks tende a alzare la voce e arrabbiarsi all'improvviso, e poi, improvvisamente ritorna ai suoi modi untuosi.

Barone Ludwig "Aquila Nera" von Hendriks: CA 1 (*corazza di piastre +2*); G12; pf 72; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *spada +2, charme*; F 1d8+4; TS G12; ML 10; AL C; PX 1.200.

For 17, Int 15; Sag 9, Des 14, Cos 16, Car 14.

Gli emissari del Maestro indossano tunica e cappuccio, e i loro visi sono nascosti dall'ombra del bordo. Sono quieti e minacciosi, ma le loro parole sono pacifiche. Non combatteranno e né useranno la magia all'interno del palazzo del Duca, eccetto che per difendersi. Con leggero sibilo nella voce, promettono eterna pace e amicizia e spiegano che Darokin è il solo territorio che vogliono reclamare. Accennano appena al fatto che se il Duca non dovesse allearsi con Il Maestro, lui e la sua agente ne saranno rammaricati.

Emissari del Maestro (2): CA 9; M8; pf 20; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *pugnale+2, avvelenato*; F 1d4+2; TS contro Veleno o morire; TS M8; ML 9; AL C; PX 1.200.

For 13, Int 16; Sag 12, Des 14, Cos 13, Car 9.

Incantesimi: *charme, protezione dal male, lettura del magico, individuazione del male; ESP, scassinare, chiaroveggenza, protezione dai proiettili normali; confusione, maledizione.*

Il veleno in ogni pugnale è sufficiente per una sola vittima.

Il Duca chiede ai PG di presentare le loro argomentazioni per l'alleanza con Darokin, poi permette al Barone e agli Emissari di presentare le loro. Svolgi questo incontro con il gioco di ruolo prendendo le parti del Barone e degli Emissari. Il Duca ascolta in modo neutrale alle argomentazioni delle due fazioni. Poi, interpreta il Duca, annunciando la sua decisione. Considera il Fattore Alleanza di Karameikos attuale, quanto bene i PG presentano le loro argomentazioni, la inimicizia di lunga data tra il Barone e il Duca, e la reputazione (se esiste) dei PG ottenuta in precedenza in Karameikos. Se il Fattore Alleanza attuale non indica un'alleanza con Darokin, il Duca annuncia la sua neutralità nella Guerra dei Nomadi. Il Duca non si alleerà mai con i Nomadi. Se il Duca Stefano resta neutrale, il Barone e gli Emissari se ne andranno educatamente, e ritorneranno per complottare in seguito. Se si dichiarano in favore di Darokin, il Barone minaccerà di distruggere il Duca in uno scatto d'ira. In ogni caso, una volta che il Barone e gli Emissari se ne saranno andati, il Duca si rivolge ai PG e dice:

"E' come temevo: mio cugino ha unito le forze con un nemico potente, vedendo la possibilità di ottenere il trono. Venite gentiluomini, abbiamo molto da discutere. Karameikos sta per essere trascinato in una guerra civile, e do il benvenuto a tutti gli alleati che posso ottenere."

Il Duca dice ai PG di non potersi fidare dei suoi generali perché non sa quali di loro sono caduti sotto le way del Barone Aquila Nera. Perfino che il Duca ha già deciso di allearsi con Darokin, non potrà fornire forza militare mentre c'è una forte minaccia interna; chiede ai PG di condurre una campagna contro il Barone mentre egli mobilita il resto dell'esercito. Se è neutrale, si offre di allearsi a Darokin se i PG lo aiuteranno a sconfiggere il Barone.

Se i PG accettano la missione, vengono posti in comando della 6a e 7a Milizia (tutto ciò che il Duca può mobilitare con così poco preavviso) è la truppa d'élite personale del Duca, La Guardia Elfica (480 elfi di 2° livello che indossano corazza di maglia e impugnano spade, capaci di lanciare *dardo incantato* x2). Il Duca impiega una settimana per mobilitare queste forze. Se i PG sono accompagnati dalle loro forze personali, esse possono contribuire agli sforzi della guerra. Comunque, se subiscono perdite, dovrai segnarti queste perdite e detrarle dalla forza della truppa più tardi nell'avventura.

Il Barone comanda la 13a Milizia (ha fatto in modo di piazzare dei generali a lui fedeli) e inoltre ha la 21a e la 22a Divisione dei Nomadi del Deserto (piazza questi segnalini nell'esagono di Forte Destino sulla mappa di guerra), i quali sono state inviate via mare per supportarlo. In aggiunta, il Barone è accompagnato dal suo Stregone di Corte personale,

Bargle l'Infame (familiare a tutti coloro che hanno svolto la prima avventura del D&D® Set Base.

Bargle l'Infame: CA 0; M15; pf 30; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale+2, +3 contro incantatori; F 1d4+2 o +3; TS M15; ML 12; AL C; PX 3.200.

For 9, Int 18; Sag 9, Des 17, Cos 10, Car 15.

Incantesimi:

Primo Livello: *charme, dardo incantato (x2), scudo magnetico, sonno.*

Secondo Livello: *creazione spettrale, individuazione dell'invisibile, invisibilità, levitazione.*

Terzo Livello: *dissolvi magie, palla di fuoco (x2), protezione dai proiettili normali.*

Quarto Livello: *metamorfosi, muro di fuoco, tempesta/muro di ghiaccio, terreno illusorio.*

Quinto Livello: *evocazione degli elementali, muro di pietra, nube mortale.*

Sesto Livello: *barriera anti magia, disintegrazione.*

Settimo Livello: *parola incapacitante**

(* vedi, l'appendice per la descrizione di questo incantesimo del Set Companion).

Oggetti Magici:

Bracciali di difesa CA 2, pugnale +2, +3 contro incantatori, pergamena di protezione dalla magia, anello rigenerazione, tamburi del panico.

Usa la mappa dettagliata del Granducato di Karameikos per questo capitolo della Guerra Civile. Comincia con le forze del Duca nella città di Specularum e le forze del Barone a Forte Destino. Quando manovri le forze, ogni unità può muoversi di 6 esagoni al giorno sulla mappa dettagliata. Ogni volta che due unità arrivano entro 2 esagoni l'una dall'altra, sono entrate in contatto visivo, e possono entrare in combattimento. Solo a scopo di questo ingaggio, più di una unità può occupare lo stesso esagono.

Immagina che le forze entrino in combattimento in un campo di battaglia relativamente primo di ostacoli. Se ci sono degli elementi nell'esagono, come un fiume, disponi le forze ai lati opposti delle sponde e piazza un ponte o un guado in modo che le unità si possano combattere. Crea un ruolino per il gioco BATTLESYSTEM™ per tutte le forze in campo, e prepara ogni esercito usando i segnalini o delle miniature.

Se il Barone viene catturato o ucciso, la milizia di Karameikos sotto il suo comando si arrende. La divisione dei Nomadi si ritirano verso Forte Destino e cercano di fuggire via mare. Registra tutte le perdite subite da entrambe le forze. Se il Barone e le sue forze sconfiggono l'esercito del Duca, egli perde la Guerra Civile. Il Barone farà tutto quanto in suo potere per catturare e uccidere i PG. Quando le sue forze entrano nella città di Specularum, il Duca viene catturato e imprigionato, e il Barone allea immediatamente Karameikos con i Nomadi.

Se i PG non aiutano il Duca, svolgi la Guerra Civile sulla mappa strategica usando il Regolamento di Guerra. I PG comandano le forze del Duca. La 6a Milizia riceve un bonus di +30 al VB grazie alla presenza della Guardia Elfica. Se il Duca perde la guerra, la Guardia Elfica si scioglie e ritorna al suo paese, così il beneficio viene perso. La 13a milizia riceve un bonus di +10 al VB grazie alla presenza del Barone e di Bargle. Il bonus si perde se il Barone viene sconfitto.

Fattore Alleanza delle Cinque Contee: Il Fattore Alleanza iniziale delle Cinque Contee è 8. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 7	
MODIFICATORI DI ALLEANZA DI KARAMEIKOS	
+1	Il Duca Stefano sconfigge il Barone senza l'aiuto dei PG.
+1	I Nomadi conquistano Darokin.
+1	I Nomadi conquistano le Cinque Contee.

Karameikos si allea automaticamente con Darokin se i PG aiutano il Duca con la Guerra Civile di Karameikos.

Karameikos si allea automaticamente con i Nomadi se il Barone von Hendricks vince la Guerra Civile di Karameikos.

Regno di Ierendi

Ierendi è un paese benestante, e cerca di evitare coinvolgimenti negli affari politici e militari del continente. Il suo benessere proviene dal commercio e dalla sponsorizzazione dei gruppi di avventurieri. I PG possono viaggiare facilmente tra il continente e Ierendi alla velocità di movimento del Regolamento di Guerra.

Gli usi di Ierendi sono di dare il titolo di Re e Regina al più grande avventuriero del Regno; comunque, sono senza reali poteri e servono solo come figure rappresentative. L'attuale governo è tenuto da alcune famiglie aristocratiche (che compongono l'oligarchia di Ierendi). Ierendi ricompensa gli avventurieri di successo con i titoli nobiliari e altri onori.

Visto che i PG sono avventurieri conosciuti, vengono ricevuti in Ierendi con grande onore. I preposti per l'accoglienza spargono ghirlande sulla passerella davanti a loro, e vengono inviate carrozze d'oro per portarli al Palazzo Reale.

Il Palazzo Reale di Ierendi è un edificio magnifico fatto interamente di corallo splendente, gli spigoli dorati e adornato con alcune delle più belle sculture, vetrate dipinte e altri pezzi d'arte che il benessere di Ierendi può permettersi.

Gli attuali monarchi di Ierendi sono l'anziano Re Fortecuore™ e la Regina Mercion™, la cui ricerca per la favolosa *Pietra del Cuore* è leggendaria. La loro corte è composta da altri famosi avventurieri, i loro compagni di molti anni di avventure, compreso il nano Corno d'Alce™, il mago Ringleron™, l'elfo Peralay™ e l'halfling Figgen™, i quali sono tutti in pensione. Questi personaggi si basano sull' *Action Toy Figures* di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® prodotto dalla LJN Toys Ltd., e il *Fantasy Adventure Figures* di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® ufficiale prodotto dalla TSR, Inc. Sono stati sviluppati nell'*XL1: La Ricerca della Pietra del Cuore* e nell'*AC1: Locanda del Drago Ombroso*. Non viene fornita nessuna caratteristica per questi personaggi qui, perché non sono coinvolti in nessuna delle azioni. Fai riferimento all'*XL1* e all'*AC1* per maggiori dettagli. Se decidi di usarli in quest'avventura o in future avventure in Ierendi, hanno tutti raggiunto il livello Companion e si sono ritirati dalle avventure nel momento in cui il Re Fortecuore e la Regina Marcion sono ascesi al trono.

I PG possono ottenere facilmente un'udienza con Re Fortecuore e la sua corte. Il Re è orgoglioso della sua conoscenza

delle imprese dei grandi avventurieri, e mentre i PG vengono presentati, farà osservazioni riguardo le imprese di ognuno. Sfortunatamente, questo gli ricorda le sue stesse avventure, dei quali può parlarne in definitiva. Anche se i PG cominceranno a parlare della guerra nel nord del continente, il Re Fortecuore li interromperà per parlare dei suoi giorni di gloria come avventuriero, "Diamine, riuscivo a fregare tre chierici malvagi in un sol giorno, e non ero nemmeno sudato!" si vanta, e poi si lancia in una lunga, noiosa storia inutile. La Regina Mercion non è di aiuto; è concentrata sul suo lavoro a maglia e solleva la testa ogni tanto per dire, "Certo, caro," mentre il re la tira per le lunghe. I loro compagni sono anche essi vanitosi e prolissi, e parlare a loro non fa che aggravare la situazione. Per gestire la situazione dovresti rendere la vanità del Re Fortecuore tediosa ed esagerata più che puoi.

Quella sera stessa ci sarà un banchetto formale indetto dal Re, al quale tutti gli avventurieri (compresi i PG) avranno la possibilità di vantarsi.

La mattina seguente, Il Tribunale, l'effettivo organo governativo dell'isola, richiede un incontro privato con i PG. Lord Meikros, Karibus e Seilus formano attualmente il Tribunale. Sono uomini anziani con la barba che non mostrano la loro autorità in pubblico. Lord Seilus saluta i PG cordialmente, poi passa subito agli affari.

"Abbiamo osservato il progresso della guerra con preoccupazione, e siamo solidali con i nostri vicini e la loro condizione. Un'alleanza, comunque, non è così semplice. Ierendi deve prima avere prova del valore dei suoi alleati."

"In una delle isole periferiche," dice Lord Meikors, "un roc ha stabilito il suo nido. Questa orrida creatura è una minaccia per il trasporto navale, perché predilige le tele e il sartame per costruire il suo nido. Inviammo soldati per distruggere il nido ed impaurire il volatile, ma il roc scese in picchiata e si portò via il comandante, e tutti i soldati fuggirono. Non sappiamo se il comandante sia vivo o morto. Ma devo sapere la verità, perché egli è mio figlio Midge. Trovatelo, o portatemi i suoi resti per un funerale adeguato, e noi tutti supporteremo la vostra causa."

Il Nido del Roc

Il Tribunale fornisce una nave per portarvi fino all'Isola del Roc, una piccola rupe che si protende fuori dal mare. Nella nebbia, potranno vedere il cono di un antico vulcano dormiente. Dalla sua cima proviene un strillo acuto-il richiamo del roc!

Il roc gigante, più grande di un elefante, esce fuori dalle nebbie che circondano il vulcano e si getta in picchiata contro la nave. L'equipaggio entra in panico e si getta in mare; urla e grida riempiono l'aria.

Roc gigante: CA 0; DV 36; pf 160; MV 18 (6) m, Vo 144 (48) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2d6/2d6/8d6; TS G36; ML 10 (12 nel covo); AL L; PX 6.250.

I PG hanno 4 round per agire prima che il roc attacchi. Se i PG provocano più di 30 pf al roc, strilla e si ritira, dirigendosi verso il nido. Se i PG inseguono il roc, nessuno dei marinai sbarcherà

sull'isola. Se necessario, il capitano della nave porterà a riva i personaggi su una barca.

L'isola è rocciosa, piccola e spoglia. Il vulcano dormiente è la sola caratteristica di interesse. La vegetazione è scarsa. Una nebbia vaporosa limita la vista a 12 metri. Il vulcano è facile da scalare; ci vogliono circa 2 ore per raggiungere la cima, a meno che venga usato il trasporto magico. C'è il 25% di probabilità ogni mezz'ora che accada una cosa delle seguenti:

1. Il roc esce dalla nebbia e scende in picchiata per attaccare. Se subisce 40 pf, fugge. Vedi le regole per la picchiata nel Manuale delle Regole Expert di D&D®, pag. 45, sul danno e l'afferrare gli avversari. Il roc volerà verso il suo nido con qualsiasi vittima che riesca a catturare.
2. Tre salamandre del fuoco (CA 2; DV 8; pf 40, 36, 32; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d4/1d4/1d8; TS G8; AL N; PX 1.200) che vivono all'interno del vulcano sono infuriate dall'avvicinarsi dei PG. Le salamandre emergono da un crepaccio e attaccano chiunque stia scalando il vulcano.
3. Il gruppo individua una piccola caverna. Se i PG investigano, saranno attaccati da 6 rhagodesse (CA 5; DV 4+2; pf 24, 20, 18, 18, 16, 14; MV 45 (15) m; N° ATT. 1 zampa/1 morso; F 0 + succhio/2d8; TS G2; ML 9; AL N; PX 125) che hanno un nido all'interno della caverna. All'interno della caverna c'è il cadavere di un sprovveduto avventuriero. Sul corpo ci sono un *anello dell'invisibilità*, una spada, un pugnale e una borsa con 400 mo.
4. Il fianco del vulcano diventa ripido qui, e gli scalatori devono usare le corde e i chiodi per scalare i successivi 60 metri. Ogni 15 metri, ogni PG devono superare una prova di Destrezza. Il fallimento significa scivolare dentro il vulcano. Se il PG non è assicurato con una corda, cade (danno massimo 20d6). Se il PG è assicurato, scivola per 3 metri e subisce 1d4 di punti-ferita per l'escoriazioni dovute alla dura roccia. I ladri possono usare la loro abilità di Scalare Pareti, eseguite una prova ogni 15 metri, con i risultati identici nel caso di fallimento.

Se i PG volano sulla cima del vulcano, il roc li vede a li attacca a meno che i PG siano invisibili.

Quando i PG raggiungono il bordo del vulcano, vedono il nido del roc apparire fra le nebbie. Il roc si trova qui con la sua covata.

Roc piccolo (4): CA 4; DV 6; pf 25 ognuno; MV 18 (6) m, Vo 144 (48) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d4+1/1d4+1/2d6; TS G6; ML 8; AL L; PX 275 ognuno.

Il roc gigante ha i sensi acuti. A meno che il gruppo non stia usando metodi eccezionali o magici per nascondersi, il roc li vede e li attacca con ferocia per proteggere la covata. I roc piccoli danno un aiuto nella battaglia.

La battaglia è appena iniziata quando udite il leggero gemere di una voce lontano nella nebbia. Mentre il combattimento continua, la voce invisibile diventa più forte e più pietosa.

Se i PG cercano da dove proviene la voce, troveranno 7 uomini bastonati e impauriti a un centinaio di metri che sono stati

catturati dal roc. Sei sono marinai presi dalle varie imbarcazioni; il sesto è Midge, il figlio di Meikros. Tutti sono deboli e non in condizioni di combattere, cominciano a gridare per attirare l'attenzione dei personaggi. Il nido contiene 4.000 mo, gemme e pezzi di gioielleria per un valore totale di 7.000 mo, e una *bacchetta dell'individuazione della magia*.

Se i PG ritornano con i prigionieri, il Re Fortecuore indice una giornata di festeggiamenti. Il Tribunale assicura che in tutta Ierendi verranno diffuse le eroiche gesta; l'amicizia con Darokin e i suoi alleati sono sulla bocca di tutti nella capitale. Alla fine di una lunga giornata di discorsi, i PG vengono condotti ad un altro banchetto, dove Re Fortecuore dà a ogni personaggio un'arma cerimoniale ingioiellata appropriata per la classe. Ogni arma vale 500 mo.

Fattore Alleanza di Ierendi: Il Fattore Alleanza iniziale di Ierendi è 6. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 8	
MODIFICATORI DI ALLEANZA DI IERENDI	
+1	Per ognuno di questi paesi che si allea con Darokin: le Gilde di Minrothad, Karameikos, le Cinque Contee.
-1	Per ognuno di questi paesi che si allea con i Nomadi: le Gilde di Minrothad, Karameikos, le Cinque Contee.
+3	Salvare il figlio di Lord Meikros.

Le Gilde di Minrothad

L'isola di Minrothad è divisa in molte piccola baronie. Le baronie formano le gilde commerciali, ognuna con il suo pezzo di terreno. Il governo è svolto dai capi delle varie gilde commerciali. Le dispute e i dissensi politici nel governo sono spesso brutali. Città di Minrothad è un territorio neutrale dove le gilde possono incontrarsi e commerciare.

Minrothad è uno stretto alleato di Thyatis, ma voci recenti suggeriscono che non sia proprio così (vedi X7: *Le Zattere da Guerra di Kron*). C'è del vero in questo. L'alleanza con Thyatis è vista come una necessità pratica, perché l'enorme impero di Thyatis potrebbe facilmente schiacciare le gilde. Minrothad si assicura con attenzione che le sue politiche siano per Thyatis accettabili e nel miglior interesse del loro più grande vicino.

I PG possono organizzare un incontro con i Consiglio delle Gilde per discutere una potenziale alleanza. Il Consiglio è composto da 40 fra i più potenti capi gilda e baroni. E' dilaniato da accese discussioni, scambi di insulti e una generale sregolatezza. Quando i PG cominciano a parlare della minaccia del Maestro, un barone grasso e dalla voce profonda interrompe accusando diversi colleghi di essere dei traditori tirapietisti del Maestro in cerca di indebolire le difese di Minrothad. Questo è sufficiente perché l'intero Consiglio litighi, mentre i membri si accusano l'un l'altro la responsabilità di ogni disastro degli ultimi dieci anni. I PG vengono dimenticati nel fragore.

Se i PG hanno avuto modo in precedenza a che fare con Minrothad, o se chiedono in giro riguardo al Consiglio, scopriranno che il solo modo per far funzionare le cose qui è la corruzione. Sia capi delle gilde rivali che i meschini baroni

mercanti accettano volentieri mazzette, sempre che l'ammontare sia di almeno 5.000 mo. Qualsiasi offerta più bassa sarà interpretata come un insulto. Se i PG avvicinano i capi delle gilde e i baroni senza corrompere, i governanti di Minrothad suggeriranno che i loro favori non sono gratis.

Siccome i PG si trovano a Minrothad, puoi cogliere l'occasione per svolgere l'avventura X7: *Le Zattere da Guerra di Kron* o la X8: *Tamburi sulle Montagne di Fuoco*, entrambe perché cominciano nelle Gilde di Minrothad. I PG possono impressionare il Consiglio completando con successo queste avventure.

Fattore Alleanza di Minrothad: Il Fattore Alleanza iniziale di Minrothad è 6. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 9	
MODIFICATORI DI ALLEANZA DI MINROTHAD	
+1	Per ogni 5 membri del Consiglio corrotti dai PG.
+2	Se i PG completano l'avventura X7.
+2	Se i PG completano l'avventura X8.

L'Impero di Thyatis

La città di Thyatis, capitale dell'impero. È una vecchia e vasta città costruita accanto al grande canale che separa la penisola meridionale dal continente, rendendo la città un centro di commercio fra i più grandi. Oltre alla penisola di Thyatis, l'impero controlla diverse grandi isole a sud della costa del continente. La cultura di Thyatis è simile a quella dello storico Impero Bizantino.

L'Impero di Thyatis è un'autocrazia. L'imperatore detiene l'assoluto potere, ma le sue decisioni devono favorire i nobili desiderosi di potere a causa della minaccia di sabotaggio violento contro le leggi troppo sfavorevoli.

Thincol il Coraggioso è l'attuale Imperatore di Thyatis. E' un guerriero di 36° livello conosciuto in molte occasioni per la sua crudeltà e mancanza di pietà. Possiede, ad ogni modo, un'affilata mende militare. Come molti imperatori precedenti, Thincol usa l'inganno, la diversione e la corruzione come armi da usare contro un nemico quando possibile.

Come emissari di una repubblica "minore" (per quel che riguarda Thyatis), i PG vengono fatti aspettare in lista di attesa per 1 settimana (un intero turno di battaglia) nella città di Thyatis prima di poter essere ricevuti dall'Imperatore Thincol. Potranno corrompere degli ufficiali minori con un minimo di 5.000 mo in modo da ricevere udienza immediata con l'imperatore.

L'Imperatore Thincol è un uomo furbo e bravo a contrattare. Quando giocate di ruolo i negoziati con questo personaggio, interpreta l'imperatore come un uomo severo e astuto che si aspetta che tutte le cose vadano a suo modo. Ha una parlata schietta e diretta.

Se i PG falliscono nel tentativo di formare un'alleanza con Thyatis, l'imperatore terrà in ballo i Nomadi del Deserto fino a che una fazione o l'altra non sarà quasi sconfitta, a questo punto egli si unirà alla parte vincente per guadagnare alcuni territori. E' preoccupato riguardo gli Emirati di Ylaruam a nord, presume siano una fonte di pericolo.

Come dettagliato nel CM1: *La Prova dei Signori della Guerra* (il primo modulo di avventure D&D® di livello Companion, che può essere svolta immediatamente dopo questa), Thyatis è in lotta con l'antico Impero di Alpathia per il potere sulla regione del Norwold recentemente in via di insediamento. Le continue lotte con Alpathia occupano gran parte delle risorse militari di Thyatis.

Se hai intenzione di svolgere l'avventura CM1: *La Prova dei Signori della Guerra* dopo il completamento di questa avventura, l'Imperatore Thincol offre i suggerimenti seguenti:

"Avete bisogno di aiuto, eh? E io ho bisogno di alleati...amici, possiamo dire...che siano simpatizzino per me e non per Alpathia. I nostri amici a oriente stanno reclamando il Norwold, i nuovi territori al nord. Hanno perfino messo un re fantoccio, Ericall, a governare. Non ho mai acconsentito a questo, e voglio vendetta.

"Presto, Re Ericall offrirà domini a coloro che accetteranno il suo governo. Se vi aiuterò nella causa, dovrete andare nel Norwold dopo la fine della guerra e reclamare un dominio. Prendete informazioni per mio conto, e quando l'inevitabile guerra scoppierà, combattete al mio fianco.

"Questo è il prezzo per la mia cooperazione."

Se i GP accettano questa offerta, quando svolgerete il CM1, gli agenti dell'Imperatore Thincol richiederanno periodicamente informazioni e, nella battaglia finale di quell'avventura, l'imperatore si aspetterà che i PG si schierino al fianco di Thyatis. Se lo fanno, diventeranno nemici permanenti di Alpathia. Se faranno il doppio gioco con Thincol, l'imperatore non perdonerà e no dimenticherà. Thyatis invierà assassini, scorrerie o perfino un esercito contro i PG. Questo può diventare il centro di molte eccitanti battaglie nella tua campagna.

Fattore Alleanza di Thyatis: Il Fattore Alleanza iniziale di Thyatis è 5. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 10	
MODIFICATORI DI ALLEANZA DI THYATIS	
+3	Se Ylaruam si è alleato con i Nomadi.
-3	Se Ylaruam si è alleato con Darokin.

Se intendi svolgere il CM1, Thyatis si allea automaticamente con Darokin se i PG acconsentono a diventare agenti dell'Imperatore Thincol nel Norwold.

Gli Emirati di Ylaruam

Ylaruam si trova nella grande oasi nel deserto di Alasiya. E' al centro delle strade carovaniere che si incrociano da nord a sud e da est a ovest, ed è controllato dall Sultano di Ylaruam e la sua famiglia. La cultura è simile a quella del deserto arabo o delle città stato dell'Asia Centrale di Palmira, Damasco e Samarcanda. Per il fatto che la gente e la cultura di Ylaruam sono così simili a quelle dei Nomadi del Deserto, c'è una comprensione di base tra le due nazioni, diversamente dalla solita ostilità degli Ylari nei confronti degli stranieri.

L'attuale Sultano di Ylaruam è Mohammed Al-Kalim, un uomo grasso e piuttosto stupido il quale credo che coloro che vivono nel torrido deserto siano più forti e nobili di coloro che vivono nelle comode terre civilizzate senza nerbo. Il Sultano Mohammed Al-Kalimparteggia con fervore per Il Maestro ed è pronto a combattere contro gli infedeli, ma non ha un reale senso del costo del conflitto. Vede solo l possibilità di gloria e l'opportunità di entrare nella storia degli Ylari come Sultano Mohammed Al-Kalimil Grande. (Se Ylaruam perde la guerra, sarà in realtà ricordato come Sultano Mohammed Al-Kalim lo Stolto.)

Un altro membro della corte, il Gran Visir Osman Ben Ayloob, preferirebbe tenere Ylaruam neutrale. Dopo che le varie fazioni si saranno battute l'un l'altra in una lunga guerra, forse Ylaruam sarà in grado di ottenere dei territori aggiuntivi. Comunque, se la vittoria dei Nomadi sembrerà certa, perfino il Gran Visir sarà favorevole all'ingresso nel conflitto.

Gli Ambasciatori Nomadi sono alla corte del Sultano quando i PG arrivano. Un'alleanza con Ylaruam è cruciale per i piani del Maestro. Necessita di eserciti aggiuntivi per dividere i paesi orientali e isolare Darokin. I suoi emissari non si fermeranno di fronte a nulla per tenere il Sultano dalla propria parte, e per screditare gli ambasciatori di Darokin.

Il Sultano permette agli ambasciatori del Maestro di presenziare qualsiasi udienza concessa ai PG. Gli ambasciatori ridicolizzano i PG e le loro proposte.

"Mostra a questi cani pigri la giustizia, grande Sultano! E' risaputo da tutti che il vizio di Darokin ha provocato l'ira del Maestro. Le sconfitte di questa disgraziata repubblica sono una giusta punizione. La stella della vittoria splende sul Maestro e i suoi invincibili alleati. Coloro che si uniscono a lui possono crogiolarsi nella luce della sua gloria. L'oscurità della notte porrà la mano sui suoi nemici."

Il giorno in cui i PG arrivano a Ylaruam, il Sultano indice un banchetto in loro onore. Gli ambasciatori del Maestro hanno preparato per loro una sorpresa. Hanno corrotto segretamente il cuoco del Sultano e far aggiungere un veleno leggero nel cibo dei PG. Durante il pasto, ogni personaggio deve superare un tiro-salvezza contro Veleno per evitare la nausea. Se un PG resta nauseato e vomita durante il banchetto, il Sultano sarà contrariato da tale insulto alla sua ospitalità, e gli ambasciatori nomdai non perderanno l'occasione per esere particolarmente sprezzanti verso i PG. Il veleno non ha altri effetti.

Visitatori nella Notte

Dopo il banchetto viene data u'opulenta camera da letto dove passare la notte. Lenzuola di seta ricoprono i letti e tappeti inestimabili sono sparsi sul pavimento. Mentre si avvicina il momento di dormire, rimuginare riguardo il facile successo degli ambasciatori nomadi.

A meno che i giocatori non dicano esplicitamente di prendere precauzioni per la notte, assumete che quando i PG vanno a letto, nessuno dei PG indossa armatura, e le loro armi e gli oggetti magici (a meno che normalmente indossati) non sono immediatamente a portata di mano.

A mezzanotte, 3 Nomadi usando degli *anelli dell'invisibilità* tentano di entrare nella stanza in silenzio.

Ladro (3): CA 2 (*bracciali di difesa* CA 2); L13; pf 31, 28, 26; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *pugnale* +2 avvelenato; F 1d4+2 + veleno (TS contro Veleno o morire); TS L13; ML 9; AL C; PX 1.300 ognuno.
SS 94%, RT 81%, ST 95%, MS 86%, SP 99%, NO 74%, SR 81%.

Ogni ladro ha un *anello dell'invisibilità* e una pergamena con l'incantesimo *scassinare*. Il veleno del pugnale di ogni ladro è sufficiente per avvelenare una sola vittima.

I ladri cercano di entrare mentre invisibili, usando le loro abilità e gli incantesimi per aprire le porte in silenzio. Hanno due compiti: di infilare il medaglione reale d'ufficio del Sultano nei vestiti riposti di uno dei PG (scegli casualmente), e poi rubare qualsiasi pezzo del *Pugnale di Cristallo di Cymorakk* che i PG possano aver recuperato.

Se tutti i PG stanno dormendo, si potrebbero svegliare se un odei ladri fallisce il tiro di Muoversi Silenziosamente; ogni PG può fare un tiro-salvezza contro Paralisi per cercare di svegliarsi. Qualsiasi PG che si svegli può risvegliare gli altri automaticamente; i PG sono considerati sorpresi.

Se i PG sono all'erta, o se i PG si svegliano quando i ladri si intrufolano nella tenda, i ladri usano il loro invisibilità per ottenere l'attacco di sorpresa. Quando vengono scoperti, si rivolgono ai PG sibilando quanto segue:

"Dov'è il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*? Consegnatecelo, o morirete come cani pagani!"

Quando ciò accade, i PG non ancora svegli si svegliano istantaneamente.

A questo punto, potrebbero non sapere dell'esistenza del *Pugnale di Cristallo*, ma non sono in grado di convincere i ladri di questo fatto. Possono contrattare con i ladri, o attaccare. Ogni ladro ha un dente con del veleno; se stanno per essere catturati, cercheranno di uccidersi mordendo il dente e rilasciando il veleno, per poi morire.

I ladri non sono propensi a fornire informazioni ai PG, ma sanno quanto segue:

1. Lo scopo del furto del medaglione era di mettere il medaglione in modo da suggerire che i PG l'avessero rubato, questo li avrebbe screditati agli occhi del Sultano.
2. Il furto è stato pianificato da un agente del Maestro in Ylaruam. L'agente li ha contattati; non ne conoscono il nome e non sanno dove vive.
3. Il *Pugnale di Cristallo* è pericoloso per Il Maestro, ma non sanno come e perché.
4. I pezzi del *Pugnale di Cristallo* sono sparsi fra i tesori delle terre civilizzate. L'impugnatura di cristallo si trova nelle Cinque Contee e la lama si trova in Alfheim. La locazione del terzo pezzo, la *Gemma dell'Anima* è sconosciuta. Non sanno come assemblare i pezzi.

Se i PG possono provare al Sultano che il furto è stato commissionato dai Nomadi, gli Ambasciatori Nomadi vengono espulsi da Ylaruam e ne viene negato il ritorno, pena la morte.

I ladri non sono propensi a fornire informazioni ai PG, ma sanno quanto segue:

Fattore Alleanza di Ylaruam: Il Fattore Alleanza iniziale di Ylaruam è 5. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 11 MODIFICATORI DI ALLEANZA DI YLARUAM	
-1	Per ognuno dei seguenti paesi alleati con Darokin: Thyatis, Soderfjord, Alfheim, Karamaikos.
-1	Per ogni città conquistata dai Nomadi.
-1	Per ogni PG preso dalla nausea al banchetto del Sultano.
-3	Se i Nomadi riescono a incolpare i PG del furto del Medaglione.
+3	Se i PG provano che i Nomadi sono responsabili del furto.

Regno di Vestland, Regno di Ostland, Jarlati di Soderfjord

Ognuno di questi stati nord orientali è composto da molti piccoli "reami" che sono tenuti esilmente uniti da un regnante. Nel Vestland e nell'Ostland, i regnanti sono chiamati "re"; in Soderfjord sono chiamati "jarl" (pronunciato "yarl"). Sebbene questi tre paesi sono descritti in una sola sessione, i PG devono visitare ognuno separatamente per ottenere l'alleanza di ognuno.

La gente di questi regni dà valore all'individualismo, alla forza fisica e all'abilità in combattimento sopra ogni cosa. Vivono di pesca e saccheggiando occasionalmente i villaggi delle coste vicine. Oltre ad essere feroci guerrieri, questa gente sono esploratori senza eguali, raggiungendo luoghi lontani e in ogni direzione con le loro navi lunghe di legno. La loro cultura assomiglia a quella vichinga.

Per questi tre incontri sono forniti due incontri speciali. Possono essere usati in qualsiasi ordine si desideri. Il successo di ogni incontro aggiunge 1 al Fattore Alleanza per quel paese, in aggiunta a tutti gli altri modificatori forniti. Per la terza corte, puoi far presentare il caso dai PG, o puoi usare uno degli incontri nella sezione seguente di questo capitolo.

La Prova di Combattimento

Quando i PG arrivano alla corte del re (o jarl), gli Ambasciatori Nomadi sono già lì. I PG presentano il loro caso, poi i Nomadi (il DM) presenta il loro. Gli Emissari del Maestro indossano dei burnus. Parlano in tono pacato ma minaccioso, e c'è un leggero sibilo nelle loro voci. Promettono l'eterna amicizia del Maestro a coloro che si alleano e suggeriscono che gli dei del deserto distruggeranno completamente coloro che resisteranno alla divina missione del Maestro.

Dopo aver ascoltato le due parti, il re (o jarl), il cui nome è Gustav, prenderà la sua decisione. Gustav è un uomo irsuto, e anziano, su di lui i segni di anni di dure campagne. Crede che il miglior modo di scoprire la verità sia secondo l'antica tradizione della Prova di Combattimento. Invita i PG a scegliere uno fra loro, e i nomadi a scegliere uno fra essi, per confrontarsi in un combattimento all'ultimo sangue. Se i GP acconsentono, il re

chiede ai Nomadi di scegliere il loro campione e di specificare se desiderano utilizzare la magia nel combattimento.

I Nomadi scelgono Al-Aharazed l'Arcano, un potente mago, come loro campione.

Al-Aharazed l'Arcano (mago di 14° livello): CA 2; M14; pf 25; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *pugnale*+2; F 1d4+2 o +3; TS M14; ML 12; AL C; PX 3.200.

For 9, Int 18; Sag 9, Des 17, Cos 10, Car 15.

Incantesimi:

Primo Livello: *charme, dardo incantato (x2), scudo magnetico.*

Secondo Livello: *creazione spettrale, invisibilità, levitazione, ragnatela.*

Terzo Livello: *dissolvi magie, palla di fuoco, fulmine magico, protezione dai proiettili normali.*

Quarto Livello: *confusione, metamorfosi, porta dimensionale, tempesta/muro di ghiaccio.*

Quinto Livello: *evocazione degli elementali, giara magica, nube mortale.*

Sesto Livello: *barriera anti magia, incantesimo della morte.*

Oggetti Magici:

Bracciali di difesa CA 2, bastone della stregoneria.

L'arena di combattimento è un grande campo aperto al di fuori del castello. Ogni partecipante può lanciare quanti incantesimi vuole su sé stesso prima della battaglia. Al-Aharazed userà tutti gli incantesimi difensivi e protettivi su sé stesso. Per cominciare, Al-Aharazed prova *incantesimo della morte*. Se fallisce, continua usando gli incantesimi di alto livello e potenzialmente fatali. Se è vicino ad essere ucciso, usa la *creazione spettrale* su sé stesso e poi usa *invisibilità* per fuggire dal campo. Fuggendo perde la prova.

Quando uno dei due combattenti muore o fugge, la battaglia è finita. Tutti gli averi magici del perdente vanno al vincitore. Gli amici del perdente possono prendere il corpo, e resuscitarlo se desiderano.

Se i Nomadi perdono protesteranno immediatamente verso il re, dichiarando che il loro avversario ha barato. A meno che i PG in effetti abbiano barato (un altro PG ha interferito nella lotta, per esempio), e i Nomadi possono provarlo, questo comportamento disonorevole ha come risultato l'esilio dei Nomadi dal regno. Se i PG hanno barato, è ciò può essere provato, i PG vengono esiliati in disgrazie e pena la morte se dovessero ritornare di nuovo nel paese. Il divieto continua perfino dopo il termine di quest'avventura. Inoltre, il Fattore Alleanza del regno scende a 2.

Gara di Bevute

Il re (o jarl) di questo paese di chiama Olaf. E' un uomo barbuto grasso e allegro, con una risata profonda ed esplosiva. Quando i PG arrivano, Olaf sta dando un enorme banchetto. La sala è piena di lunghe tavolate di legno, ognuna occupata da guerrieri che ridono e bevono. Cameriere che portano enormi vassoi di cinghiale arrosto si fanno strada fra la folla. I cani si aggirano sul pavimento sporco, ringhiando e masticando ossa e avanzi. Enormi brocche di idromele vengono svuotate più velocemente di quanto le cameriere riescano a riempirle.

E' difficile per i PG parlare di questioni serie con Re Olaf in questo momento, perché egli infila un pezzo di cinghiale e un

idromele fra le mani dei PG appena entrano nella grande sala. "Mangiate, bevete, e divertitevi!" rimbomba. Se i PG persistono, possono riuscire a dirgli perché sono qui. Olaf ride fragorosamente e dice, "Alla mia corte non posso esaudire i desideri di nessun uomo se prima non dà prova di sé stesso. Harald! Fatti avanti!" Un uomo grande e grosso con una lunga barba cespugliosa si fa avanti.

"Se riuscite a far crollare sbronzo Harald," dice Re Olaf, "allora avrete dato prova di valere la nostra amicizia."

Questo gara di bevute dovrebbe essere risolta con i dadi, non con il gioco di ruolo. Puoi aggiungere quanta più ambientazione vuoi nelle procedure che seguono secondo le tradizioni nordiche. Ricorda il tentativo di Thor di prosciugare il corno di idromele dei giganti, e storie simili della mitologia.

Il personaggio con la Costituzione più alta dovrebbe rappresentare i PG in questa contesa, aggiungi 3 se il personaggio è stato interpretato in precedenza come un gran bevitore, e aggiungi altri 2 punti se il personaggio è stato precedentemente definito grasso. Harald ha una Costituzione modificata di 19.

Un personaggio può bere fino a 1 terzo della sua Costituzione modificata in boccali di idromele senza effetti. Con il boccale successivo, diventa Leggermente Intossicato. Per ogni boccale successivo, ogni personaggio deve eseguire una prova di Costituzione. Se la prova fallisce, il personaggio diventa Moderatamente Intossicato, e il punteggio di Costituzione modificata scende di 4 punti. Tieni conto di ogni boccale. Con il prossimo fallimento, il personaggio diventa Molto Intossicato e la Costituzione modificata scende di altri 4 punti. Con il fallimento successivo, il personaggio perde i sensi. Il primo personaggio che sviene perde la gara. Ci vogliono due ore per riprendersi da ogni stato di intossicazione.

Il personaggio che vince la garasà molto rispettato a questa corte. Un personaggio che si mostra valoroso ma perde comunque la contesa sarà il bersaglio di scherzi verbali, ma sarà comunque rispettato per gli sforzi. Non accettare la sfida è un atto di codardia, e i PG non saranno considerati degni di rispetto e attenzione.

Fattore Alleanza di Soderfjord, Ostland e Vestland:

Ognuno di questi paesi parte con un Fattore Alleanza di 7. Per ognuno di questi paesi che si allea con Darokin, il Fattore Alleanza degli altri sale di 2 punti. Se i PG hanno salvato il Duca nell'avventura X3: *La Maledizione di Xanathon*, il Fattore Alleanza del Regno di Vestland aumenta di 2 punti, e i PG sono ben conosciuti e favoreggiati nel Regno di Vestland.

I Khanati dell'Ethengar

Gli ethengariani sono allevatori nomadi di cavalli, vacche e capre. Sono divisi in piccoli clan familiari. I clan di solito si scontrano gli uni con gli altri, ma un capo potente (khan) emerge occasionalmente per unire la gente dell'intero Ethengar in una forte "nazione." Comunque, dopo la morte del khan, c'è raramente un erede forte a sufficienza per tenere assieme l'Ethengar. La nazione allora si sfalda e i clan tornano a scontrarsi gli uni con gli altri. La cultura è simile a quella dei cavalieri delle steppe dell'Asia centrale (Unni, Mongoli, Magiari e Turchi).

I nomadi dell'Ethengar sono più favorevoli ai Nomadi del Deserto che ai civilizzati snob senza nerbo di Darokin. I Nomadi,

cercano di sfruttare questa attitudine, e stanno supportando Chanai, un grande guerriero che cerca di diventare Khan di tutto l'Ethengar

Chanai: CA 3 (corazza di maglia + Des); F14; pf 80; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *spada bastarda* +2; F 1d6+6 o 1d8+6 (bonus For); TS F14; ML 10; AL L; PX 1.600.
For 18, Int 12; Sag 13, Des 16, Cos 18, Car 17.

Chanai sta inviando messaggi per invitare l'Ethengar a unirsi a lui per espandere le regole dell'Ethengar in tutto il continente. E' attualmente accampato nella "capitale" (attualmente un agglomerato di tende sporche) con una guardia personale di 240 guerrieri dell'Ethengar di 3° livello. E' sempre accompagnato dai suoi Nomadi "consiglieri."

Nomade "Consigliere" (3): CA 6; C8; pf 24; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *mazza* 1; F 1d6+1; TS C8; ML 8; AL L; PX 1.200 ognuno.

For 12, Int 14; Sag 16, Des 12, Cos 14, Car 15.

Incantesimi:

Primo Livello: *incantesimo del terrore, individuazione del male, protezione dal male.*

Secondo Livello: *blocca persone, individuazione dell'allineamento, maledizione.*

Terzo Livello: *parlare con i morti, tenebre persistenti.*

Quarto Livello: *dissolvi magie.*

Chanai è un uomo carismatico ma temerario. Se i PG si avvicinano a lui proponendo un'alleanza con Darokin, sputa per terra e comincia a inveire contro di loro riguardo a quanto disgustose siano le terre civilizzate, mentre si gratta. I suoi consiglieri Nomadi sono sempre al suo fianco, e suggeriscono che egli esili, imprigioni o uccida gli emissari di Darokin. Questo spinge Chanai un po' troppo oltre, fino a sfidare qualsiasi dei guerrieri fra i PG in un combattimento per determinare quanto rispetto debbano ricevere le richieste dei PG.

Dovessero i PG rifiutare, Chanai ordina di andarsene dalla sua presenza in quanto codardi, poi ordinerà alle sue guardie di dargli al caccia e di ucciderli come animali. I PG dovranno combattere tutte le 240 guardie o fuggire verso i confini.

Un Duello Reale

Se i PG acconsentono ai suoi termini, Chanai ordina alle sue guardie di formare un ampio quadrato, e combatterà qualsiasi PG sia scelto fra il gruppo. Non si può usare la magia eccetto per le armi, che possono avere dei normali "+", altrimenti si perderà il duello e additati come bari. Il combattimento è all'ultimo sangue.

Se Chanai vince, egli permette ai PG di portare via il corpo del compagno morto, ma terrà l'arma del PG campione come trofeo.

Se Chanai sta per perdere, uno dei chierici Nomadi lancerà un blocco persone sul suo avversario per concedere a Chanai un colpo libero. Se l'incantesimo ha successo, e i PG accusano i Nomadi di aver barato, Chanai comprende la verità. Profondamente vergognato, Chanai ordina ai Nomadi di andarsene dal villaggio, e tratterà i PG regalmente da ora in poi.

Se Chanai muore in battaglia, le guardie del corpo diventano estremamente silenziose. La guardia di grado più alto dirà ai PG che devono andarsene, benché onorevolmente, cosicché possano seppellire Chanai. Se i PG resuscitano Chanai, ci sarà gioia e un grande banchetto.

Fattore Alleanza di Ethengar: Il Fattore Alleanza iniziale di Ethengar è 5. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 12

MODIFICATORI DI ALLEANZA DI ETHENGAR

-1	Per ognuno dei seguenti paesi alleati con Darokin: Soderfjord, Ostland, Vestland.
-1	Se Ylaruam si è alleato con i Nomadi.
-2	Se i PG rifiutano la sfida.
-1	Se il campione dei PG uccide Chanai.
-3	Se i PG barano durante la sfida.
+5	Se i PG resuscitano Chanai.
+3	Se i Nomadi barano durante la sfida.
+1	Se il campione dei PG muore coraggiosamente.
+2	Se i Nomadi invadono i Clan di Atruaghin.

Casa di Roccia

Casa di Roccia è la patria dei nani. Si snoda fra la catena montuosa degli Altan Tepe. I nani hanno costruito e mantenuto attraverso le montagne per le carovane. Chiedono un pedaggio a chiunque vi passi.

Il re dei nani è il Gran Re Sotto la Montagna, il suo nome è Everast. Re Everast è un bisbetico dal cuore tenero. Interrompe e si lamenta continuamente quando gli viene chiesto di fare qualcosa (sebbene di frequente finisca per acconsentire), è propenso a concentrarsi su una questione di minor importanza e di tornarci continuamente, non importa ciò che i personaggi dicono, e gesticola molto quando parla.

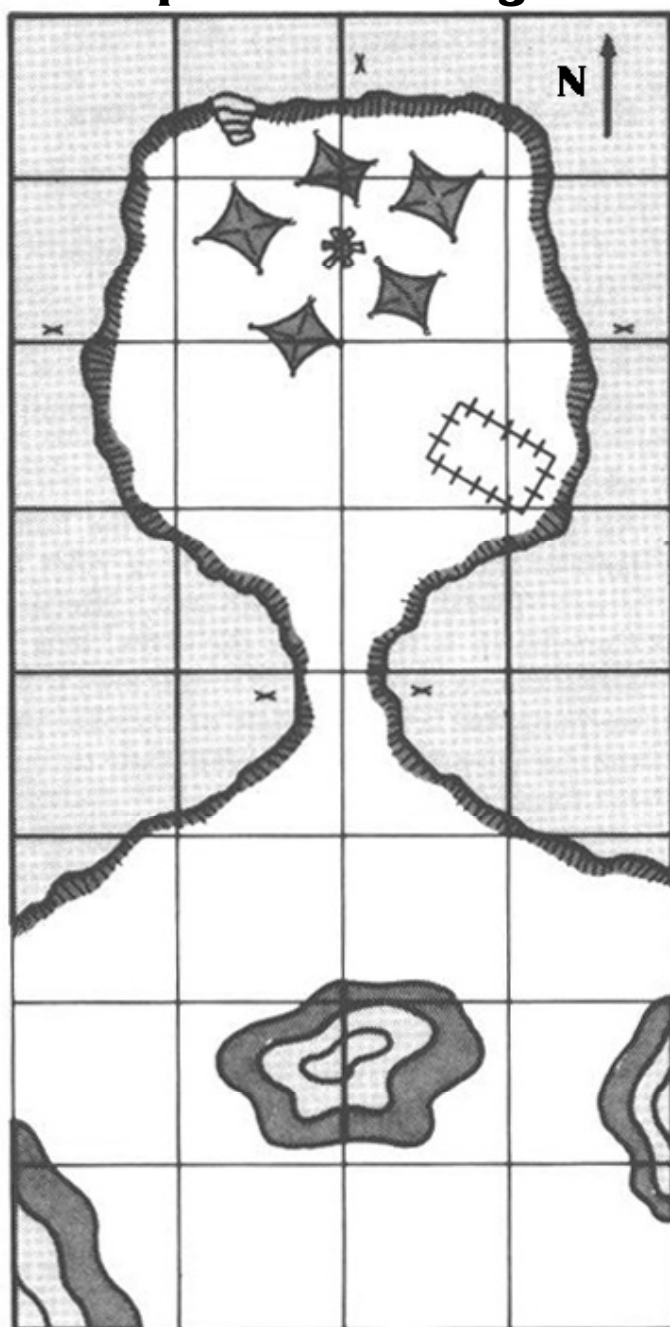
A causa dei passi che collegano Darokin e le terre dell'ovest e del sud con i tre regni del nord, Casa di Roccia è stata da tempo amica di Darokin. Molte carovane passano attraverso le montagne, e molti nani hanno lasciato Casa di Roccia per avventurarsi nelle ampie terre al di là. (Se uno qualsiasi dei PG è nativo di Casa di Roccia, aggiungi 1 punto al Fattore Alleanza per ogni nano con tali requisiti nel gruppo. I nani che non hanno ancora definito una terra natia si assume che provengano dall'insediamento nanesco dei Monti Cruth che formano il confine nord con Karameikos.)

I PG possono ottenere un'udienza con Re Everast molto rapidamente. I nani colgono l'opportunità di mostrare le meraviglie della loro città.

I nani vi offrono orgogliosamente una gita guidata per la capitale, un'enorme città nanasca che si fa strada fra le caverne sotto la catena montuosa. La capitale è lunga almeno 80 km. Ci sono corridoi infiniti, quartieri cittadini pieni di nani indaffarati, strani congegni meccanici come da nessun'altra parte, e fucine dove centinaia di nani ingegneri creano impressionanti armature e armi.

Il Maestro si è già messo al lavoro qui. Dopo aver assicurato i PG della sua amicizia, Re Everast dice:

Accampamento dei Giganti del Ghiaccio



Scenario delle regole BATTLESYSTEM™ su una mappa di 4 x 8 quadrati, scala 1 quadrato = 12 metri
La scarpata è alta 15 m e scivolosa.
Ogni linea di livello è di 3 m

Legenda

	fuoco da campo		scarpata
	scalini di pietra		tenda
	linee di livello		recinto dei lupi
	sentinella (1 segnalino)		

La Guerra Contro i Giganti

Questa battaglia usa le regole BATTLESYSTEM™. Re Everast offre ai PG il comando delle forze nanesche. Se i PG sono accompagnati dalle loro truppe personali, possono usarle in questa battaglia. Comunque, qualsiasi perdita subiscano le forze dei PG che non sono recuperabili nel caso [16.1] sono perdute per sempre, e non possono essere rimpiazzate.

Re Everast dà al gruppo il comando temporaneo di un massimo di 4 unità di fanteria nanesca. Per ogni 2 unità dei PG offre una unità nanesca in meno.

Unità Nanesca (4): Fanteria Regolare; CA 4; N° Min 12; DV/Min 20; Rapporto 10:1; N2; MV 18 (6) m; T M; TS N2; IA 18; ML 14; DL 15; N° ATT. 1 lancia o martello da guerra; F 1d6; gittata lancia 6 m (+1), 12 m, 18 m (-1); AL L.

Gli esploratori nani conoscono l'ubicazione dell'accampamento dei giganti del freddo e i loro servizi segreti conoscono il numero e la posizione. Comunque, sanno che saranno necessari il talento e le abilità di chi sa lanciare incantesimi degli avventurieri per condurre le truppe alla vittoria. I giganti sono accampati in un canyon chiuso circondato da una scarpata di 15 metri, con sentinelle poste nei punti chiave, rendendo la sorpresa praticamente impossibile. I giganti sono organizzati come segue:

Unità Regolare di Giganti (2): Fanteria Regolare; CA 4; N° Min 12; DV/Min 24; Rapporto 2:1; MV 36 (12) m; T G; TS F10; IA 20; ML 16; DL 14; N° ATT. 1 spadone a 2 mani o macigno; F 1d10 spada o 4d6 macigno; gittata macigno 18 m (+1), 39 m, 60 m (-1); AL C.

Unità Schermaglia di Giganti (2): Schermaglia; CA 4; N° Min 8; DV/Min 24; Rapporto 2:1; MV 36 (12) m; T G; TS F10; IA 20; ML 15; DL 13; N° ATT. 1 spadone a 2 mani o macigno; F 1d10 spada o 4d6 macigno; gittata macigno 18 m (+1), 39 m, 60 m (-1); AL C.

Non vogliamo lasciare i nostri amici darokiniani alla mercé dei Nomadi barbari, ma abbiamo problemi per nostro conto, lasciatemelo dire! Sono quei fastidiosi giganti del freddo: assaltano le carovane che attraversano i passi sulle montagne. Con questa frequenza, perderemo tutti i nostri affari. Abbiamo inviato gruppi agguerriti contro di loro, ma quei giganti hanno spazzato via qualsiasi cosa siamo riusciti a inviargli contro. Ora, se un gruppo di coraggiosi avventurieri, armati fino ai denti, con le ultime informazioni che abbiamo carpito, dovessero andare contro di loro... Ne saremmo molto grati, ve lo dico. Molto grati. Capite, no, cosa vi sto dicendo?"

Unità Lupi Neri (1): Assalto; CA 6; N° Min 24; DV/Min 24; Rapporto 5:1; MV 45 (15) m; T M; TS F2; IA 20; ML 12; DL 11; N° ATT. 1 morso; F 2d4; AL N.

I PG e le loro ununità arrivano da sud. A meno che l'intera unità sia invisibile, le sentinelle dei giganti li individuano. Le sentinelle suonano l'allarme, poi scagliano macigni contro le unità che avanzano. I giganti all'interno dell'accampamento rilasciano i lupi neri, poi li seguono in combattimento (conferendo ai lupi un bonus al Morale di +2 per il caso [4.2]). Se il Morale dei giganti e/o dei lupi neri fallisce, si muoveranno all'interno del canyon e scaglieranno macigni per evitare che gli eserciti entrino. Se i giganti all'interno del canyon vanno in rotta, fuggono mediante la scala di roccia e si disperdono fra le montagne. Se tutti i giganti entrano in rotta, i lupi entrano anche loro in rotta automaticamente, seguendo i loro padroni.

Le tende sono cosparse di rifiuti, ossa masticate (alcune probabilmente umanoidi) e carcasse in decomposizione. Tra i rifiuti c'è il bottino che i giganti hanno razziato dalle carovane di passaggio nei Monti Altan Tepe, che comprende quanto segue: 125.000 mr, 34.000 ma, 16.500 me, 40.000 mo, 10.000 mp, 600 gemme (valore medio 500 mo), 100 pezzi di gioielleria (valore medio 1.110 mo), un *anello del controllo degli umani*, una *bacchetta del freddo* con 20 cariche, una *giara dell'efreeti*, uno *scarabeo protettore*, una scatola d'osso con un pergamena clericale con gli incantesimi *parlare con i morti*, *cura ferite gravi*, *dissolvi magie*, *comunicazione con gli dei* e *resurrezione*, e una seconda pergamena contenente una lettera in un linguaggio sconosciuto a tutti i PG. Se viene usato un incantesimo *lettura dei linguaggi*, si può leggere quanto segue:

Alrethus, Primo Servo del Maestro, comanda:

"Il Maestro apprezza i tuoi successi nel disturbare le rotte settentrionali, e quindi contribuendo all'isolamento di Darokin. Continua a colpire tutto ciò che aiuta i nostri nemici, e consegneremo tutti i nani nelle tue mani.

"Soprattutto, stai attento a coloro che cercano il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*, o a chi ne possiede i pezzi. Quest'arma deve essere trovata a tutti i costi e inviata a noi nel modo più sicuro possibile. Chiunque abbia conoscenza di questo dispositivo deve essere completamente e irrevocabilmente distrutto. Uno dei pezzi sappiamo si trova in Alfheim, ma è ben custodito. Un altro è fra gli halfling, ma i nostri agenti sono già al lavoro lì. Non si sa dove si trovi il terzo pezzo. Trovalo, e sarai ampiamente ricompensato.

"Alrethus, voce del Maestro, ha parlato."

Quando i PG condurranno le loro forze vittoriose di nuovo a Casa di Roccia, Re Everast sarà effusivo nei suoi ringraziamenti, e dirà ai personaggi che gli conferirà il 10% del tesoro recuperato come compenso per il ritrovamento. Il Resto appartiene ai nani. Se i PG protestano, Re Everast gli concederà grugnendo gli oggetti magici ritrovati, lamentandosi continuamente di essere troppo generoso per il suo stesso bene.

Fattore Alleanza di Casa di Roccia: Il Fattore Alleanza iniziale di Casa di Roccia è 7. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 13

MODIFICATORI DI ALLEANZA DI CASA DI ROCCIA

+1	Se i PG nani sono nativi di Casa di Roccia.
+1	Se i PG riportano la nota di Alrethus.
-1	Se Alfheim si allea con Darokin.

Casa di Roccia diventa automaticamente alleata di Darokin se i PG sconfiggono i giganti.

Alfheim

Come implica il nome, Alfheim è la patria degli elfi. Il re elfico regna la grande foresta di Canolbarth. Per il fatto che Canolbarth è accudita dagli elfi, è più lussureggiante di quanto lo sarebbe una normale foresta in quest'area. La Repubblica di Darokin paga gli elfi affinché proteggano le carovane sulla strada per Selenica.

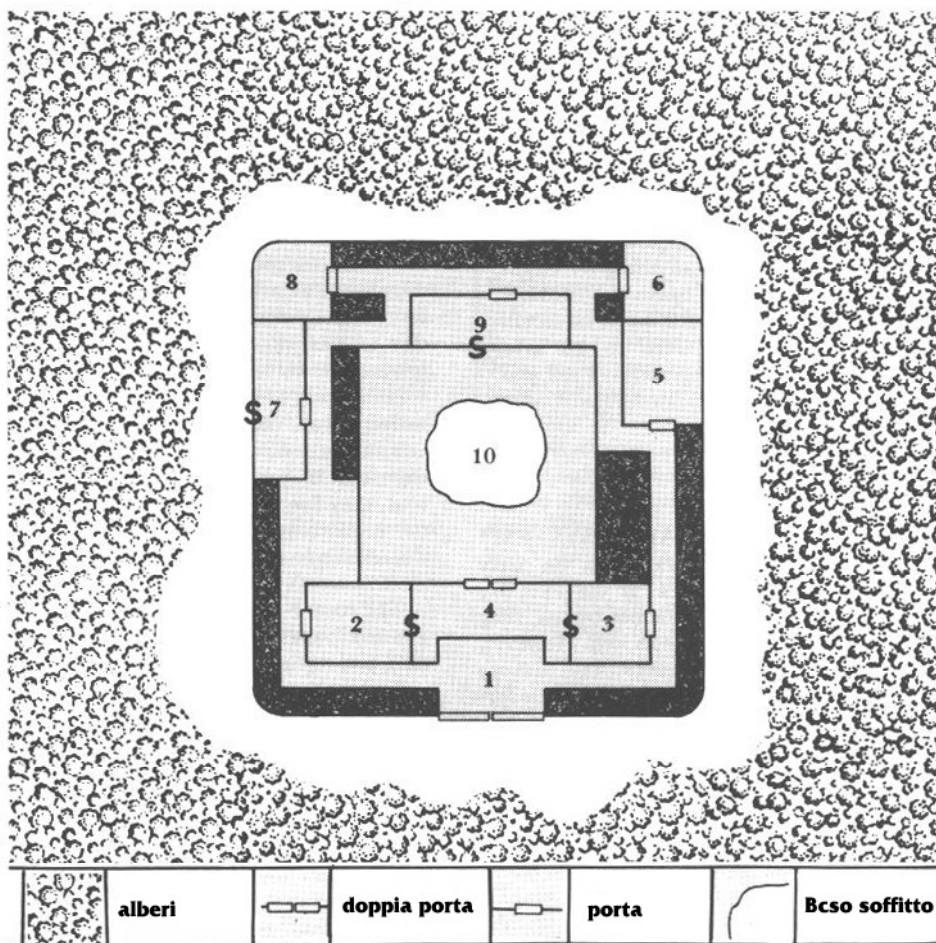
Quando i PG passano per la Foresta di Canolbarth, vengono immediatamente intercettati da un gruppo di 10 elfi di 3° livello armati di arco lungo. Qualsiasi elfo nel gruppo, o qualsiasi PG con abilità di percezione particolari, percepiscono la presenza di altri 30 elfi appostati nella foresta attorno a loro, tutti con gli archi pronti e puntati sul gruppo. Gli elfi sono estremamente gentili, e domandano le motivazioni della presenza del gruppo. Una volta che i PG si sono identificati, gli elfi li scorteranno nella città-albero nel cuore della foresta, dove il re elfico tiene la sua corte.

La città del re elfico è incredibilmente strana e meravigliosa. Per gran parte nascosta, la città sembra un'aperta foresta. Fra gli alberi alti e maestosi si intrecciano come una ragnatela dei ponti sospesi. Le costruzioni elfiche sembrano non usare mai linee rette; le case sono formate dal legno naturale, con la forma innata del legno riflessa nell'arredamento delle case. Quando entrate, trovate stanze spaziose e luminose, dove vi circondano solo cose naturali.

Una di queste stanze, più magnificente e più bella delle altre, è la corte del re elfico. Re Doriath di Alfheim è un elfo alto e snello. Sembra un giovanotto sulla ventina tranne che per gli occhi, i quali sono profondamente saggi, come se avesse visto l'intera storia di questo mondo. Re Doriath si trova di fronte ad una difficile situazione. Gli elfi sono restii a restare coinvolti in una guerra fra gli umani. La neutralità è una strada tentatrice, ma la lunga relazione fra Alfheim e Darokin è anch'essa importante. L'onore significa molto per gli elfi. Inoltre, gli elfi sono a conoscenza della vera natura del Maestro. Sebbene non possano rivelare ciò al gruppo, sanno che deve essere fermato.

Re Doriath dice, con grazia dignitosa, "L'onore, così sembra, richiede la nostra alleanza con voi, ma chiede anche che gli elfi rischino molto in questo conflitto. Quindi, vi faremo questa richiesta: che voi rischiate le vostre vite per noi. C'è un grande drago nella foresta. Ha dissacrato il terreno sepolcrale di Re Alevor e ne ha fatto il suo covo. Portateci la sua testa così che potremo consacrare di nuovo il tomba, e potremo considerare di venire in vostro aiuto."

Covo del Grande Drago



Per il fatto che la Tomba di Re Alevar si trova in una parte della foresta molto fitta, i PG non potranno portare le loro truppe. Gli elfi trasporteranno il gruppo alla tomba in una *nave di luce elfica*, una nave lunga volante descritta nel D&D® Set Companion.

La Tomba di Re Alevar

La tomba è un enorme collina sepolcrale circondata da alberi ben fitti. La collinetta ha le pareti di terra e la pendenza sale verso un cono in cima. Il drago ha ricavato un buco sulla cima per ricavare un covo al di sopra delle camere funerarie al centro della collinetta.

1. Anticamera: Una coppia di enormi porte di ferro scolpite in maniera intricata con scene della vita del leggendario Re Alevar, pendono dai cardini arrugginiti. Le porte possono essere aperte con una Forza combinata di 26. All'interno, c'è un'anticamera 9 m x 12 m. Murales sbiaditi fiancheggiano le pareti. Dei corridoi si snodano dall'anticamera a destra e a sinistra.

2. Cripta della Regina Cerin: Al centro della stanza si trova un sarcofago di pietra. Se i PG aprono il sarcofago, saranno colpiti

da una *maledizione*. Ogni PG che fallisce il tiro-salvezza contro Incantesimi perde il 50% della sua Destrezza e della sua Forza. Questa perdita è permanente fino a ch n on verrà usato un incantesimo *scaccia maledizioni*. All'interno del sarcofago c'è uno scheletro normale avvolto in ricchi abiti funerari. Ci sono scrigni di pietra che una volta contenevano i tesori seppelliti insieme alla Regina Cerin, ma sono aperti e vuoti.

3. Cripta di Alecerin: Il Principe Alecerin, figlio di Alevar e Cerin, morto tragicamente nel tentativo di salvare una principessa elfica da una banda di orchetti. Il suo sarcofago è protetto in modo simile a quello della Regina Cerin. Lo scheletro di Alecerin è all'interno del sarcofago. Anche gli scrigni di pietra di questa stanza sono aperti e vuoti.

4. Anticamera Interna: Questa stanza conduce alla camera funeraria di Re Alevar. Le porte che conducono alla camera funeraria sono custodite da 2 golem d'ambra scolpiti in forma di leone.

Golem d'ambra* (2): CA 6; DV 10*; pf 60 ognuno; MV 45 (18) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 2d6/2d6/

2d10; TS F5; ML 12; AL N; PX 1.600 ognuno.

I golem d'ambra attaccano chiunque cerchi di entrare la camera funeraria attraverso le porte che custodiscono (non attaccano il drago perché è entrato dalla cima della collinetta). C'è il 50% di probabilità che il rumore del combattimento qui sveglieranno il drago nella stanza 10.

5. Camera dell'Altare: Questa stanza contiene un altare di pietra. I riti recitati in questa stanza e nella stanza 10 consacrano la collinetta. Sull'altare è posto un calice dorato. Il calice irradia magia se viene usato un incantesimo *individuazione del magico*. Se viene pronunciata la parola d'ordine (incisa sulla coppa), la coppa si riempie istantaneamente di un vino eccellente.

La stanza contiene ora 3 presenze (i precedenti tombaroli caduti vittime di una delle *maledizioni* che una volta faceva da guardia alla tomba). Rimangono nell'ombra e ritardano l'attacco finché i PG non saranno indaffarati con il calice.

Presenza* (3): CA 3; DV 4*; pf 24, 22, 20; MV 36 (12) m, Vo 72 (24) m; N° ATT. 1 tocco; F 1d6 + risucchio di energia; TS F4; ML 11; AL C; PX 175 ognuno.

6. Camera Incompleta: Questa camera, mai usata, contiene solo blocchi di pietra sparsi, attrezzi arrugginiti e altri materiali da costruzione.

7. Camera Buia: Un singolo sarcofago si trova al centro di questa stanza. Appartiene ad un vampiro. Il tesoro del vampiro consiste in 6.000 mo, una *cintura della forza del gigante*, un *elmo per la lettura delle lingue e del magico*, una *bacchetta dell'individuazione di porte segrete*, una *pozione di resistenza al fuoco* e una pergamena con l'incantesimo *giara magica e passa pareti*. Il tesoro è nascosto in un comparto segreto all'interno del sarcofago.

Il vampiro all'interno di questa stanza è in forma gassosa. Rimane in forma gassosa per gran parte del tempo, impaurito dal drago. Come risultato, i punti-ferita sono inferiori al normale. Il vampiro non darà fastidio ai PG se essi intendono confrontarsi col drago. Una volta indeboliti, il vampiro attacca. Il vampiro permetterà ai PG di trovare il suo tesoro, ma attaccherà se cercano di portarlo via dalla collinetta.

Vampiro* (3): CA 2; DV 9**; pf 60, attualmente 32; MV 36 (12) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 1 tocco o speciale; F 1d10 + doppio risucchio di energia o speciale; TS F9; ML 11; AL C; PX 2.300.

8 e 9. Camera Sepolcrale: Tutte e due questa stanza contengono sarcofaghi, ma non sono mai state usate. Il vampiro usa questi sarcofaghi come bare di riserva. La porta segreta nella stanza 9 conduce al covo del drago.

10. Cripta Reale: Questa è la camera sepolcrale di Re Alevar, ora dissacrata e occupata da Balefire, un grande drago rosso. Balefire sta dormendo su una pila di oro e gemme al centro di questa vasta stanza. Ogni round ch ei PG si trovano nella collinetta, c'è il 10% di probabilità cumulativa per round che il drago si svegli. Si sveglia automaticamente quando attaccato.

Questo è un drago grande, non un normale drago descritto nelle regole D&D® Set Base, e come tale è più potente dei draghi che il gruppo hanno fronteggiato fin'ora (sebbene non potente come un drago enorme). I dettagli sulle forme di attacco specifiche e sui poteri di un drago grande sono contenuti nel D&D® Set Companion. Se no l'avete, usa le normali forme di attacco per il drago descritte del Set Base.

Il morso del drago causa 4d8+4 punti-ferita, gli artigli causano 1d10+1 punti-ferita ognuno. Il soffio del drago causa un numero di punti-ferita pari agli attuali punti-ferita del drago. Nonostante il fatto che il drago non è in grado di parlare e né di pronunciare incantesimi, Balefire dovrebbe essere un degno avversario, possibilmente mortale per il gruppo. Riguarda tutte le regole relative ai draghi nelle regole del Set Base (e Companion), per svolgere l'incontro con il massimo impatto.

Balefire, grande drago rosso: CA -3; DV 15***; pf 65; MV 36 (12) m, Vo 90 (30) m; N° ATT. fino a 6, soffio (cono 40x9 m); F speciale; TS F30; ML 10; AL C; PX 4.200.

Il tesoro del drago è enorme: 60.000 mr, 50.000 ma, 40.000 mo, 10.000 mp, 350 gemme (valore medio 500 mo), 200 pezzi di gioielleria (valore medio 750 mo), una *pozione di rimpicciolimento*,

del veleno, una pergamena di *protezione contro i non morti*, una *spada +1*, 1 *desiderio*, un *anello respingi incantesimi* e un *bastone del potere*. Questo gruzzolo è stato il letto di Balefire. Al di sotto della pila di monete e gioielli c'è un sarcofago di pietra con il coperchio distrutto. Lo scheletro di Re Alevar vi giace all'interno. Il re indossa una *corazza di maglia +5* e una *spada bastarda +5* è al suo fianco. Incastonato sul suo petto c'è una lama di cristallo che irradia magia. Esso è, naturalmente, la lama del *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*, uno dei tre pezzo necessari per il funzionamento del manufatto.

Subito dopo l'uccisione del drago, gli elfi arrivano nella loro nave di luce per trasportare i GP di nuovo alla corte di Re Doriath. Altri elfi si occuperanno di riportare il tesoro in città e riconsacrare la tomba di Re Alevar. Molto del tesoro appartiene di diritto al Regno Alfheim, ma il Re conferirà una ricompensa al gruppo del 25% di tutto il tesoro, più tutti gli oggetti magici eccetto per l'armatura e la spada di Re Alevar.

Fattore Alleanza di Alfheim: Il Fattore Alleanza iniziale di Alfheim è 7. I fattori speciali seguenti si applicano cumulativamente ai Modificatori di Alleanza forniti in precedenza.

Tabella 14	
MODIFICATORI DI ALLEANZA DI ALFHEIM	
-1	Se Casa di Roccia di allea con Darokin.
+2	Se Glantri si allea con Darokin.

Alfheim formerà automaticamente un'alleanza con Darokin se i PG sconfiggono il drago.

Gli incontri seguenti possono essere posizionati in qualsiasi momento dell'avventura tu desideri (entro i limiti dell'incontro), o perfino possono essere omessi interamente, eccetto l'incontro 1: la Ricerca della Gemma-Amina, che conduce al ritrovamento del terzo pezzo del *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*.

1. La Ricerca della Gemma-Amina

La notte successiva a quella in cui i personaggi avranno recuperato la lama e l'impugnatura del *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*, Laran, il misterioso aiutante in tunica del Principe Jherek di Glantri, appare all'improvviso in una nuvola di fumo (una versione melodrammatica dell'incantesimo teletrasporto) per parlare con i PG.

"Congratulazioni, amici miei. Avete fatto bene davvero. Le alleanze che avete stabilito sta ostacolando la furiosa campagna di conquista del Maestro, ma il corso della guerra è ancora a nostro sfavore. Le truppe del Maestro continuano a fuoriuscire dal Deserto del Sind, bruciando e saccheggiando tutto ciò che incontrano.

"I maghi e i saggi della mia patria stanno lavorando assieme per dare aiuto e consigli in questa crisi. E' difficile predire gli eventi futuri che coinvolgono gli uomini di grande potere e influenza soprannaturale, così tutte le informazioni che sono state raccolte sono velate dalle ombre. Il Maestro ha alleati potenti e segreti, e il suo obiettivo finale ci è ancora nascosto.

"Le due parti del *Pugnale di Cristallo di Cymorakk* che avete recuperato potrebbero essere vitali, perché il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk* è ora il solo oggetto che può uccidere Il Maestro. La terza parte, conosciuta come la *Gemma-Amina della Luce*, dà al *Pugnale* poteri speciali. Senza la *Gemma-Amina*, il *Pugnale* è inutile, ma la *Gemma-Amina* è finita nelle mani degli agenti del Maestro e in questo momento sta per essere portata al suo cospetto. Dovrete riuscire a sconfiggere gli agenti del Maestro e recuperare la *Gemma-Amina*, o tutto il resto sarà inutile!

"Qui è dove si trovano ora."

Posizione il segnalino con l'etichetta "Agenti del Maestro" sulla mappa strategica 5 esagoni a ovest dell'attuale posizione dei PG. Gli agenti del Maestro hanno MV 6 e si stanno dirigendo a tutta velocità verso Sayr Ulan. Se incontrano una qualsiasi divisione dell'Esercito dei Nomadi del Deserto, possono entrare nello stesso esagono della divisione; allora la divisione si muoverà anch'essa verso Sayr Ulan.

Se il gruppo li raggiunge lungo la strada, i PG possono scegliere di attaccare di giorno oppure di notte. Durante il giorno, gli Agenti del Maestro staranno cavalcando lungo la strada. Di notte, saranno accampati, ma il 50% delle truppe che li accompagnano saranno svegli, allerta e in guardia. Al resto dell'accampamento ci vuol e10 round dopo l'inizio dei combattimenti o dopo l'allarme per essere operativo. Se gli agenti del Maestro si sono uniti ad una divisione dell'Esercito dei Nomadi del Deserto, i PG possono scegliere di attaccare di notte, quando la divisione è accampata, o di far avvicinare una qualche forza amica entro la distanza di ingaggio per svolgere una battaglia con il BATTLESYSTEM™ durante il giorno.

Gli agenti del Maestro sono composti da quanto segue:

Comandante: CA 0 (corazza di maglia e scudo +2); C14; pf 34; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 mazza +1, +3 vs. incantatori; F 1d6+1 o +3; TS C14; ML 10; AL C; PX 2.800.

E' armato con una *pozione del controllo degli umani*, una *pergamena di protezione dalla magia* e un *bastone della vecchiaia*. Porta con sé un borsello con 1.000 mp e porta sempre addosso la *Gemma-Amina di Luce*.

Incantesimi:

Primo Livello: *incantesimo del terrore*, *individuazione del male*, *individuazione del magico*, *protezione dal male*, *tenebre magiche*

Secondo Livello: *benedizione*, *blocca persone*, *incantare i serpenti*, *resistenza al fuoco*, *silenzio (raggio 5 m)*

Terzo Livello: *incantesimo del colpire*, *individuazione degli oggetti*, *infliggi malattie*, *luce persistente*, *maledizione*

Quarto Livello: *cura ferite gravi*, *dissolvi magie*, *incantesimo creaveleni*, *metamorfosi de bastoni in serpenti*

Quinto Livello: *comunicazione con gli dei*, *dito della morte*, *sciame di insetti*

Sesto Livello: *parlare con i mostri*, *ritorno*

Emissari del Maestro (2): CA 6; M8; pf 20; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 *pugnale* +2; F 1d4 +2, TS contro Veleno per non morire; TS M8; ML 9; AL L; PX 1.200.

Incantesimi: *charme*, *protezione dal male*, *lettura del magico*, *individuazione del male*; ESP, *scassinare*, *chiaroveggenza*, *protezione dai proiettili normali*; *confusione*, *maledizione*.

Unità di Cavalleria: Cavalleria d'Elite; CA 6; N° MIN 12; DV/ min 30; Rapporto 10:1; G2 a cavallo; MV 36 (12) m; T M; TS F2; IA 19; ML 13 (+2 in comando per il VB del leader); DL 14 (16); N° ATT. 1 spade; F 1d8.

Se i PG sono accompagnati dalle proprie forze, svolgi questo incontro come un ingaggio nel gioco di BATTLESYSTEM™. Altrimenti, il gruppo deve cope con la cavalleria e pure con il Comandante e i suoi Emissari. E' possibile infiltrarsi e eliminare il Comandante senza disturbare le truppe, se il gruppo si dimostra sufficientemente astuto.

Se le sorti della battaglia vanno sufficientemente a scapito del Comandante, egli fuggirà dalla stanza portando con sé la *Gemma-Amina*.

Una volta recuperata la *Gemma-Amina*, si può assemblare il *Pugnale di Cymorakk*. Ai PG è sufficiente far toccare la lama con l'elsa e toccare l'alcova nell'elsa con la *Gemma-Amina*, e il *Pugnale di Cristallo* si forma in un tutt'uno.

Il *Pugnale* è ricavato da un enorme diamante. Splende di una leggera luce bianca e, ovviamente, irradia magia. Non ha bonus sui tiri per colpire, e non ci sono parole d'ordine, e non conferisce alcuna protezione a chi la impugna. Ha un allineamento fortemente buono. Se il *Pugnale* è toccato da qualsiasi malvagio, quella persona subisce immediatamente 5d20 punti-ferita.

Laran non è in grado di dare al gruppo alcuna informazione su come usare il *Pugnale* senza disturbare il delicato equilibrio fra i poteri immortali. I PG devono scoprire il segreto dell'operazione mediante prove ed errori.

2. Il Flagello della Guerra

Questo incontro ha luogo in qualsiasi momento in cui i PG attraversano un'area dove le forze del Maestro se ne sono andate via.

Il fumo nero si innalza dalle rovine delle baracche di un paese, e l'odore di morte è trasportato dal vento fino a voi. Le orde crudeli del deserto hanno razziato la campagna circostante per foraggio. Uditte un grido nelle vicinanze.

Alcuni sbandati dell'esercito dei Nomadi rimasti indietro stanno terrorizzando una famiglia di paesani, rifiutando di credere che la famiglia non stia raccogliendo cibo e tesori. La famiglia consiste in cinque umani di livello 0. Ci sono 20 soldati Nomadi.

Soldato nomade (20): CA 8; G1; pf 7; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada; F 1d8, TS G1; ML 7; AL C; PX 10 ognuno.

Quando i soldati Nomadi realizzano che il gruppo è ben armato e potente, prendono la famiglia in ostaggio, minacciando di ucciderli. I Nomadi sono principalmente dei codardi, e fuggiranno quando le sorti dell'incontro saranno chiaramente a loro sfavore.

Quando la famiglia viene liberata, saranno ostili invece che grati, credendo che il gruppo riprenderà da dove i Nomadi hanno smesso. Il padre dirà, con rabbia e asprezza, "Voi soldati siete tutti uguali. Bruciate, fate bottino e saccheggiate. Tornate da dove siete venuti, e lasciateci soli."

3. Profughi

Questo incontro può essere usato più volte.

Un grande gruppo di profughi, paesani inzaccherati che trasportano ciò che resta dei loro averi in piccoli carri, si stanno allontanando dall'inesorabile avanzata dell'esercito dei Nomadi. Non conoscono i dettagli della guerra, eccetto per le dicerie che il grosso di Darokin sia stato sconfitto.

Ci sono due tipi di gruppi di profughi, con il 50% di probabilità ognuno. Il primo tipo sono profughi normali. Ignorano il gruppo a meno che sfidati, e non combatteranno, nemmeno per autodifesa. Non hanno denaro.

Il secondo tipo si è trasformato in un gruppo di banditi, assaltando le campagne tanto ferocemente quando i soldati. Se il gruppo è accompagnato dalle truppe, agiscono esattamente come il primo tipo di profughi. Se il gruppo sta viaggiando senza scorta, i banditi circondano il gruppo e domandano un riscatto di 100 mo per persona per lasciarli passare illesi. Ci sono 100 banditi, tutti guerrieri di 1° livello. Se il gruppo combatte, tratta i banditi come una folla usando le regole BATTLESYSTEM™. Il morale dei banditi è 7. Se falliscono un controllo del morale, fuggono senza più tornare.

4. La Voce del Maestro

Questo incontro può avere luogo in qualsiasi corte.

Temendo il successo diplomatico del gruppo, Il Maestro ha inviato agenti per sbarazzarsi della potenziale minaccia.

Chiedi ai giocatori quali precauzioni (se lo fanno) stiano prendendo alle corti reali. Non permettere ai personaggi di

dormire in corazza di piastre o di prendere altre irragionevoli precauzioni. Comunque, due o tre personaggi che dormano nella stessa stanza con uno di loro messo di guardia a turno è perfettamente legittimo.

A mezzanotte, un gruppo di ladri del Maestro si intrufolano nelle stanze ei PG per cercare di ucciderli. Permetti un ladro per ogni PG e un seguace.

Ladro: CA 2 (bracciali difensivi CA 2); L8; pf 18 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. *pugnale* +2; F 1d4 +2, TS contro Veleno per non morire; TS L8; ML 9; AL C; SS 65%, RT 60%, ST 65%, MS 65%, SP 94%, NO 55%; SR 1-4; PX 800 ognuno.

5. Incontri Casuali

Gli incontri casuali possono avvenire in qualsiasi momento durante questa avventura. Puoi alterare la frequenza se vuoi, oppure ometterli completamente se il gruppo è seriamente indebolito. Svolgere gli incontri casuali in maniera appropriata può aggiungere sapore ed eccitazione al gioco.

Usa le tabelle di seguito per preparare gli incontri casuali. La Tabella 15a contiene una lista di tutti i tipi di terreno che il gruppo può incontrare nel corso di questa avventura. Vicino ad ogni tipo di terreno c'è una colonna con l'etichetta "Controllo." Questa mostra quanto spesso dovresti controllare per vedere se avviene un incontro casuale. Per esempio, "1/5 esagoni" significa che dovrai eseguire un controllo per un incontro casuale ogni 5 esagoni che il gruppo percorre sulla mappa strategica. Per eseguire un controllo tira 1d10. Se il risultato è di 1 o 2, avviene un incontro casuale.

Dopo, guarda la colonna indicata con "Raggio d'Azione." Tira il dado indicato, e aggiungi il modificatore (se c'è) dopo il dado. Poi guarda la Tabella 15b per cercare l'incontro casuale che ha lo stesso numero del risultato.

Tabella 15a		
CONTROLLO INCONTRI CASUALI		
Terreno	Controllo	Gamma
Pianura/		
Prateria	1/10 esagoni	1d6
Foreste	1/5 esagoni	1d8+3
Palude	1/2 esagoni	1d6+7
Colline	1/5 esagoni	1d4+13
Montagne	1/3 esagoni	1d6+14
Deserto	1/10 esagoni	1d4+20

Tabella 15b
RISULTATO INCONTRI CASUALI

N°	Nome	CA	DV	MV	N° ATT.	Danni	TS	ML	Tesori	AL	PX
1	1-4 Leoni	6	5	45 (15) m	2 artigli/1 morso	2-5/2-5/1-10	G3	9	U	N	175
2	1-12 Furetti giganti	5	1+1	45 (15) m	1 morso	1-8	G1	8	Nessuno	N	15
3	10-40 Folletti	3	1***	27 (9) m, Vo 54 (18) m	1 pugnale	1-4	E1	7	R + S	N	19
4	5-20 Bugbear	5	3+1	27 (9) m	1 spada	1-8+1	G3	9	(P+Q)B	C	75
5	1-8 Vipere	6	2*	27 (9) m	1 morso	1-4+veleno	G1	7	Nessuno	N	25
6	1-4 Draghi verdi	1	8**	27 (9) m, Vo 72 (24) m	2 artigli/1 morso	1-6/1-6/3-24	G8	9	H	C	1.750
7	1-4 Ciclopi	5	13*	27 (9) m	1 clava	3-30	G13	9	E+5.000 mo	C	2.300
8	3-18 Gnoll	6	1-1	27 (9) m	1 spada	1-8	G2	8	(P) D	C	20
9	4-24 Hobgoblin	6	1+1	27 (9) m	1 spada	1-8	G1	10	(Q) D	C	15
10	10-60 Orchetti	6	1	36 (12) m	1 spada	1-8	G1	8	(P) D	C	10
11	5-30 Api giganti	1	½*	45 (15) m	1 pungiglione	1-3+sepciale	G1	9	Speciale	N	6
12	6-36 Uomini lucertola	5	2+1	18 (6) m, Nu 36 (12) m	1 spada	1-8+1	G2	12	D	N	25
13	1-4 Draghi neri	2	7**	27 (9) m, Vo 72, 24 m	2 artigli/1 morso	2-5/2-5/2-20	G7	8	H	C	1.250
14	2-8 Giganti delle colline	4	8	36 (12) m	1 clava o 1 roccia	2-16 o 3-18	G8	8	E + 5.000 mo	C	650
15	2-12 Orchi	5	4+1	27 (9) m	1 clava	1-8+2	G4	10	(Sx10) Sx100+C	C	125
16	1-4 Orsi grizzly	8	5	36 (12) m	2 artigli/1 morso	1-8/1-8/1-10	G4	10	U	N	175
17	5-40 Gnomi	5	1	18 (6) m	1 spada	1-8	N1	10	(P) C	L	10
18	1-4 Draghi rossi	-1	10**	27 (9) m, Vo 72 (24) m	2 artigli/1 morso	1-8/1-8/4-32	G10	10	H	C	2.300
19	1-4 Draghi bianchi	3	6**	27 (9) m, Vo 72 (24) m	2 artigli/1 morso	1-4/1-4/2-16	G6	8	H	N	725
20	1-8 Troll	4	6+3*	36 (12) m	2 artigli/1 morso	1-6/1-6/1-10	G6	10	D	C	650
21	1-3 Giganti del fuoco	4	11+2*	36 (12) m	1 spada o 1 roccia	5-30 o 3-18	G11	9	E + 5.000 mo	C	1.900
22	2-12 Orchi	5	4+1	27 (9) m	1 clava	1-8+2	G4	10	(Sx10) Sx100+C	C	125
23	1-3 Sciami di insetti	7	4*	9 (3) m, Vo 18 (6) m	1 area d'effetto	Speciale	UC	11	Nessuno	N	125
24	1-4 Draghi blu	0	9**	27 (9) m, Vo 72 (24) m	2 artigli/1 morso	2-7/2-7/3-30	G9	9	H	N	2.300

In questo capitolo, i PG organizzano un esercito dando la caccia al Maestro, combattendo un'epica battaglia contro le Legioni del Destino, inoltrandosi nella città del deserto si Sayr Ulan in cerca del Maestro, e finalmente arrivando a faccia a faccia col Maestro in un combattimento climatico fino all'ultimo.

L'Andamento della Guerra

Mentre i PG visitano le varie nazioni del mondo di D&D®, la guerra infuria attorno a loro. Le forze dei Nomadi del Deserto, numericamente più forti nelle regioni occidentali, dovrebbero aver conquistato gran parte di Darokin e si sono infiltrati profondamente altrove. La possibilità che Ylaruam si unisca ai Nomadi dovrebbe far pendere le sorti della battaglia leggermente a sfavore delle forze di Darokin e i suoi belligeranti alleati.

Le varie nazioni amiche ai PG hanno contribuito con unità con il quale i PG possono formare un esercito. Ai PG verrà chiesto di designare una città dove le unità potranno riunirsi. Una volta che i PG avranno finito le loro missioni diplomatiche, possono viaggiare verso quella città per preparare il loro esercito alla guerra. Se la città dove le unità avrebbero dovuto incontrarsi fosse caduta al nemico, le unità si ritireranno automaticamente nella città più vicina.

Mentre i PG viaggiano nel territorio verso il punto di incontro, dite ai giocatori che come i loro personaggi si fermano la notte nelle varie locande, oppure incontrano i profughi e i viaggiatori lungo la strada, che sentono le dicerie di come le cose stiano andando male per le forze di Darokin. Se i PG passano attraverso una qualsiasi zona di guerra, o entro 5 esagoni da un'unità nemica, vedranno l'evidenza della guerra: case e fattorie bruciate, profughi che trainano carretti colmi dei

loro averi, soldati morti da cui spuntano frecce, pezzi di armatura, armi e qualsiasi altra cosa di valore, poiane che volano in circolo dove una battaglia ha avuto luogo... Usa la tua immaginazione per far capire ai giocatori la morte e la distruzione causata da questa guerra.

Piani di Guerra dei Nomadi

Mentre i PG stanno intraprendendo le missioni diplomatiche, la guerra continua. Le priorità seguenti stabiliscono i piani del Maestro per la conquista del continente.

1. Darokin deve essere il primo paese da conquistare. La repubblica verrà attaccata dal massimo numero di eserciti.
2. Stabilire un'alleanza con Ylaruam, e portare i loro eserciti in guerra, dividendo il continente.
3. Attaccare tutte le nazioni alleate possibilmente dai territori già occupati, permettendo i non coinvolti di rimanere neutrali.
4. Tenere Alfheim e Casa di Roccia fuori dalla guerra. Se entrano a fianco degli Alleati, conquistarli il più velocemente possibile.
5. Colpire i paesi isolati dove possibile, per prevenire il formarsi di un "blocco" alleato.

Prepararsi alla Resa dei Conti Organizzare l'Esercito Alleato

Quando i PG arrivano alla città di ritrovo, la trovano nel caos. Ogni giorno, dicerie arrivano in città raccontando della grande sconfitta militare (molte di queste dicerie possono essere false,

ma tendono a spargersi comunque). I profughi provenienti dalle aree colpite dalla guerra si stanno raccogliendo in città, come anche i soldati provenienti da un numero di eserciti (compreso quello dei PG). Carenza di cibo, sistemazioni, e provviste sono ramai all'ordine del giorno. I prezzi sono da 2 a 5 volte più alti del normale.

I comandanti di unità delle varie forze ora sotto il comando diretto dei PG stanno aspettando l'arrivo dei loro nuovi capi. I PG possono incontrarsi con i comandanti delle unità immediatamente per pianificare l'organizzazione. I giocatori dovrebbero preparare i singoli segnalini per il gioco BATTLESYSTEM™ per ogni unità e determinare la struttura di comando dell'armata. I giocatori possono scegliere qualsiasi incantesimo legale desiderino per le loro truppe che lanciano incantesimi.

I PG possono assumere personalmente il comando delle varie unità. Comunque, se stanno personalmente comandando le truppe in battaglia, scopriranno che non potranno svincolarsi per compiere qualche atto eroico e mantenere contemporaneamente il comando delle unità. Il miglior modo di evitare questo problema è quello di dare a ogni giocatore una o più unità da comandare, ma usare i PNG per comandare le unità invece dei PG. I PG dovrebbero avere il rango di Comandante di Divisione o di Armata, come Vice Comandante di Divisione (per svolgere un ruolo di azione nell'eventualità che qualcuno venga ucciso o incapacitato), o semplicemente come Eroi. Questo darà ai PG più libertà di azione: come DM, suggerisci questa soluzione ai giocatori se non ci pensano da soli.

Una Visita di Laran

La stessa notte in cui i PG arrivano nella città di raccolta, Laran, il misterioso aiuto del Principe Jherek di Glantri, appare all'improvviso in tunica avvolto da una nuvola di fumo (una versione melodrammatica dell'incantesimo *teletrasporto*) per parlare ai PG

All'improvviso, esplode il suono di un forte tuono, e una colonna di fumo si erge dal terreno: Quando si dissipa, vedete la forma di Laran di Glantri avvolta in una tunica pararsi di fronte a voi.

"Saluti; coraggiosi avventurieri," inizia Laran. "Vi porto notizie importanti per il corso della guerra."

I giocatori possono scegliere di fare domande o interrompere Laran mentre fornisce le informazioni seguenti. Improvvisa come necessario per comunicare le informazioni fornite nel riquadro di seguito.

"Avete avuto grande successo nella vostra impresa nel reclutare alleati, ma le sorti della guerra sono ancora a nostro sfavore. Le truppe del Maestro ancora si riversano nei nostri territori dalle distese del Deserto del Sind. Molte città sono cadute. Ora dovete inoltrarvi nel Deserto del Sind per confrontare e sconfiggere Il Maestro stesso. La via è dura e l'avversario potente, ma voi siete la nostra unica speranza.

"C'è di più comunque. Alcuni fra i più potenti maghi e saggi di Glantri sono entrati nella Torre della Dolorosa Saggezza per studiare i portenti e i segni del futuro, per

fornire aiuto e consiglio in questi tempi di crisi. E' difficile predire gli eventi futuri che coinvolgono uomini di grande potere, così, virtualmente, tutta la conoscenza acquisita è ancora coperta da ombre. Il Peggior, c'è un'informazione che non può essere rivelata senza causare danno alla vostra missione. Eppure questa informazione è cruciale per il successo di quest'impresa.

"Sebbene ci sia poco che posso dirvi, posso rivelarvi che Il Maestro ha alleati segreti e potenti, e che i motivi delle sue conquiste sono di gran lunga più orribili di quanto possiate supporre.

"Dalla Torre della Dolorosa Saggezza, vi porto un segreto di grande valore-il segreto del Pugnale di Cristallo di Cymorakk. Con i suoi misteriosi poteri potrete sconfiggere Il Maestro completamente. Dove usarlo nel modo giusto, comunque, o il suo potere è vano."

Se i PG hanno fallito nel recuperare i pezzi del *Pugnale di Cristallo* o li hanno perduti, Laran assembla l'arma, e la dà ai PG, poi continua dicendo

"Potrei esagerare, ma ascoltate attentamente e vi dirò come deve essere usata. Prima di tutto, non ..."

Proprio in questo momento, appare un raggio di dolorosa luce bianca colpendo solo Laran. Laran splende di Bianco per un secondo, grida e poi si dissolve in polvere (un incantesimo *disintegrazione*). Nessun incantesimo posseduto dai personaggi, incluso un *desiderio*, potrà riportare in vita Laran. Nessun incantesimo in possesso dei personaggi, come comunicazione con gli dei, rivelerà come usare il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*.

Il Pugnale di Cristallo di Cymorakk è stato ricavato da un enorme pugnale. Brilla di una soffice luce bianca, ed ovviamente irradia magia. Non ha bonus sul tiro per colpire, non ci sono parole d'ordine ovvie, e non conferisce protezione a chi lo usa. Ha un allineamento fortemente Buono. Se toccato da chiunque sia malvagio, questa persona subisce immediatamente 5d20 punti-ferita. Per i PG, l'arma è completamente un mistero.

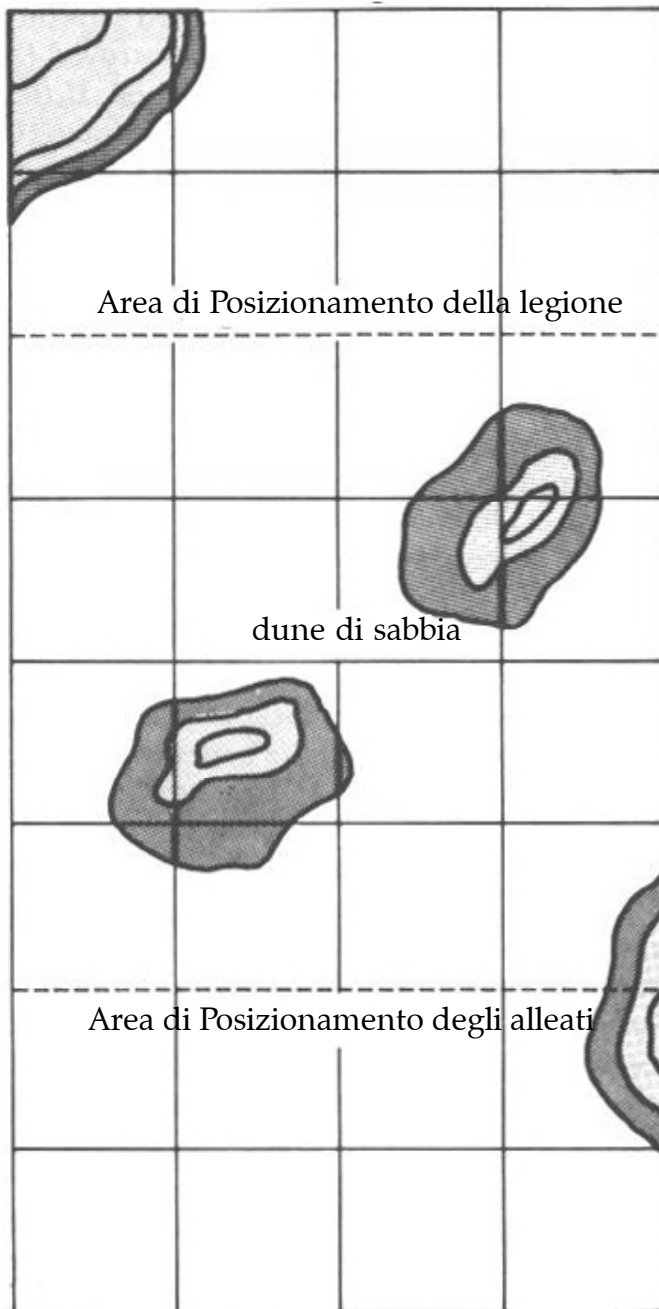
Tattiche della Legione del Destino

Mentre i giocatori preparano i ruolini per il gioco di BATTLESYSTEM™ e la struttura di comando del loro esercito, devi fare lo stesso per la Legione del Destino, la guardia personale d'élite del Maestro.

La battaglia tra le forze dei PG e la Legione del Destino è una scena importante di quest'avventura. Sebbene sarebbe facile per te come DM scagliare un numero di unità dei Nomadi del Deserto contro i PG per intercettarli, soli e in minoranza, e schiacciarli con un numero di forze superiori, non farlo. Muovi i Nomadi del Deserto fuori dal loro cammino, se necessario, ed evita un incontro diretto finché le forze dei PG non arrivano vicino alla Legione del Destino. Mantieni il segnalino della Legione del Destino nel Deserto del Sind. In termini di gioco, lo scopo della Legione del Destino è di ingaggiare le forze condotte dai PG.

Il Maestro ha due obiettivi primari: recuperare il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk* e proteggere la *Gemma-Amina di Bozdogan*. I PG hanno il primo e minacciano il secondo. Se i PG sono stati i responsabili della sconfitta del Maestro nell'X4 e X5, ha una

Battaglia con la Legione del Destino



ragione per voleri schiacciare personalmente. E, siccome Il Maestro sacrifica continuamente forze vitali alla *Gemma-Amina di Bozdogan*, preferisce sacrificare personaggi di alto livello, che sono più efficaci. Tutte queste ragioni hanno un effetto sulle tattiche della Legione del Destino.

Se i PG si mettono a combattere le varie unità dei Nomadi del Deserto lungo la strada per confrontare al Legione del Destino, lascia che se la vedano con loro. Prepara i ruolini del gioco di BATTLESYSTEM™ per ogni unità che i PG attaccano, prepara il terreno per le appropriate condizioni di gioco. L'esperienza servirà a tutti i giocatori per la battaglia finale.

Se i PG ricevono rinforzi (glantriani, darokiniani, ecc.) oltre alle loro forze personali, muovi le unità dei Nomadi del Deserto per intercettare tutte le unità che viaggiano con le forze dei PG., in modo che i PG dovranno affrontare da soli la Legione del Destino.

Se i PG si sono divisi in diverse unità, al Legione del Destino si dirige verso l'unità Alleata che promette la sfida più grande, di solito quella rappresentata dal più alto numero di giocatori, o la più adatta alla guerra.

La Legione del Destino cerca di evitare la battaglia con qualsiasi forza che non rappresenti i PG. A meno che i PG offrano la sfida, la Legione del Destino non si muove a più di 1 esagono da Sayr Ulan. Se i PG cercano di indebolire la Legione del Destino inviandogli contro altre unità prima di combattere loro, la Legione del Destino si ritira, subendo le minime perdite, poi cercano un preventivo colpo contro i PG.

Contro la Legione del Destino!

La composizione della Legione del Destino è mostrata nell'elenco delle forze in campo. Devi preparare i ruolini del gioco BATTLESYSTEM™ per la Legione. Cerca di non coinvolgere in battaglia la Legione del Destino prima dell'ingaggio finale con i PG. Se la Legione ha già combattuto, deduci le perdite che la Legione ha subito da tutte le unità equamente (il più possibile). Non dedurre le perdite fra i Comandanti o gli Eroi.

Il campo di battaglia finale dovrebbe trovarsi in un esagono nel deserto. Il campo di battaglia consiste in sabbia. A tua scelta, puoi disporre una o più dune di sabbia (alte di 1 altitudine) sul campo di battaglia. Non permettere a una o all'altra fazione di avere dei vantaggi per il terreno. La battaglia dovrebbe essere svolta su una superficie di almeno 40 quadrati x 80 quadrati; anche se è meglio più grande. Se una delle due parti subisce un bonus "in marcia" quando le due parti entrano nello stesso esagono, le forze senza il bonus si dispongono per prime; altrimenti le due parti si dispongono simultaneamente.

Il diagramma di seguito mostra un modo in cui puoi preparare il campo di battaglia per questo ingaggio.

Dovrai creare degli speciali segnalini per le unità di Condottieri dell'Aria, di taglia 6 x 3 quadrati. Se i PG non hanno volato attraverso la tempesta di sabbia durante l'attacco ad Akesoli e visto le navi volanti, tieni i segnalini delle navi volanti fuori dal campo di gioco, e non lasciare che i giocatori sappiano della loro esistenza. Questa è la sorpresa del Maestro. Se i PG hanno già visto le navi volanti ad Akesoli, porta le navi volanti in qualsiasi posizione sia più conveniente.

Quando entrambe le forze sono disposte, al battaglia comincia. A meno che le circostanze non mostrino che una parte ha ottenuto automaticamente il primo round di iniziativa, tira per l'iniziativa normalmente.

Nella prima fase eleggibile, Il Maestro, facendo ricorso ai poteri speciali ottenuti dagli Immortali, lancia un *incantesimo del terrore* estremamente potente che ha effetto su tutti gli individui e le unità della Forza di Spedizione Alleata. Ogni Eroe, Comandante e Unità deve superare un tiro-salvezza contro Incantesimi per non fuggire. Se un'unità fallisce il tiro-salvezza, è in rotta. Se un Comandante di Unità fallisce il tiro-salvezza e la sua unità supera il tiro-salvezza, il Comandante fugge e l'unità è senza comando. Il Maestro allora ordina alle sue unità di

avanzare a massima velocità e attaccare. Ricorda, se un'unità in rotta esce dal campo di gioco, viene rimossa dal gioco. Questo *incantesimo del terrore* può essere usato solo una volta.

Come DM, gestisci le forze del Maestro nella maniera più efficiente possibile, cercando di sconfiggere i PG sul campo di battaglia.

Il Maestro può evocare l'unità di Condottieri dell'Aria in qualsiasi momento sia militarmente opportuno. Le navi volanti hanno un MV di 36 quadrati, e possono cambiare direzione fino a 180 gradi ogni Round di Gioco. Le navi volanti possono viaggiare a tutte e tre le altitudini di gioco (vedi il gioco BATTELSYSTEM™ caso [15.1]) e può atterrare sul deserto di sabbia. Il fuoco di proiettili dalle navi volanti viene eseguito senza penalità. I Davi-Vita di una nave volante sono uguali alla somma del Davi-Vita dei suoi occupanti più 30 DV per lo scafo della nave volante stessa. Una Ferita su una nave volante significa che solo metà degli arcieri a bordo possono continuare a fare fuoco. Una nave volante che sia distrutta (2 Ferite o 1 Uccisione) si schianta in fiamme. Se la nave volante atterra su delle miniature, quelle miniature subiscono 10 DV di danno per ogni individuo. Le navi volanti non trasportano bombe.

Alrethus sarà probabilmente il Comandante della Legione del Destino in questa battaglia. Se i PG hanno il *Pugnale di Cristallo*, Il Maestro rimane in Sayr Ulan, a custodire la *Gemma-Amina*. Se al Legione del Destino va in contro ad un completo disastro, Il Maestro interviene, conservando i suoi incantesimi e le abilità il più possibile. Se la Legione del Destino viene sconfitta, Il Maestro usa l'incantesimo *parola del ritorno* per tornare a Sayr Ulan.

Se i PG vengono sconfitti in questa battaglia, Il Maestro e i suoi alleati faranno ogni cosa in loro potere per catturare o uccidere i PG. Se i PG vengono uccisi, Il Maestro lancia *resurrezione integrale* per averli vivi-il meglio per sacrificarli alla *Gemma-Amina di Bozdogan*.

Conseguenze della Battaglia

Se i PG vincono la battaglia, i resti della Legione del Destino vanno in rotta fuori dal campo, senza mai più tornare. Il Maestro usa il suo incantesimo *parola del ritorno* per fuggire, lasciandosi dietro i suoi tirapiedi. I PG devono inseguirlo nella città di Sayr Ulan. Se non sanno la direzione da prendere, il *Pugnale di Cristallo* di Cymorakk comincia a brillare. La persona che trasporta il pugnale sente una forza mistica che lo spinge-se segue la sensazione, essa lo conduce dal Maestro.

Gli ufficiali della Forza di Spedizione Alleata avvisano i PG dopo la battaglia che i PG dovranno andare da soli-la F.S.A. non è abbastanza potente per invadere Sayr Ulan. Solo la furtività e il coraggio da parte dei PG possono compiere l'impresa. La F.S.A. attenderà sul campo di battaglia per 24 ore, poi si metterà in salvo.

Se i PG perdono la battaglia, possono essere catturati o uccisi. Se così, vengono *resuscitati*, se necessario, e portati al cospetto del Maestro in Sayr Ulan. Se i PG fuggono nel deserto, una enorme tempesta di sabbia simile a quella che li ha colpiti in Akesoli li investe, soverchiandoli e facendogli perdere l'orientamento. Quando la tempesta di sabbia (un'altra delle sorprese del Maestro) si dissipa e si ritrovano nei pressi di Sayr Ulan, separati dalle loro forze, con il *Pugnale di Cristallo* che splende invitandoli a entrare.

La Città di Sayr Ulan

Sayr Ulan è un'immensa tendopoli con diverse centinaia di migliaia di abitanti, sia Nomadi del Deserto che cittadini della terra di Hule (vedi X5, *Il Tempio della Morte* per i dettagli su Hule). La città è cresciuta in una notte, con le gente che picchetta le tende e costruisce grezze case fatte a mano ovunque si trovi un pezzo di terra libero. Non ci sono strade in quanto tali, solo strette file fra le tende. La natura non pianificata della città è la caratteristica principale. Stalle per animali sono poste a fianco delle tende dove vi abita la gente; non ci sono magazzini, solo mercanti che vendono la loro merce dai carretti. L'acqua è la cosa più comune ad essere venduta. Enormi fuochi da campi bruciano giorno e notte, fornendo fuochi per cucinare durante il giorno e illuminazione di notte. La città è incredibilmente filthy; non ci sono sanitation system. Rifiuti e immondizie sono sparsi per le strade; l'odore di cammelli, un particolare odore pungete, è ovunque.

Sayr Ulan è costruita su tre anelli: la Città Esterna, abitata esclusivamente da paesani e soldati, la Città Interna, abitata dai mercanti, soldati di alto rango, e paesani meno destituiti e, al centro della città, il Campo del Maestro.

Per la Città Interna ed Esterna viene fornito un Diagramma di Inseguimento.

La Città Esterna e Interna sono piccoli accampamenti, in gran parte bivacchi di soldati dell'Esercito dei Nomadi del Deserto. Ci sono anche gli accampamenti dei paesani e dei mercanti.

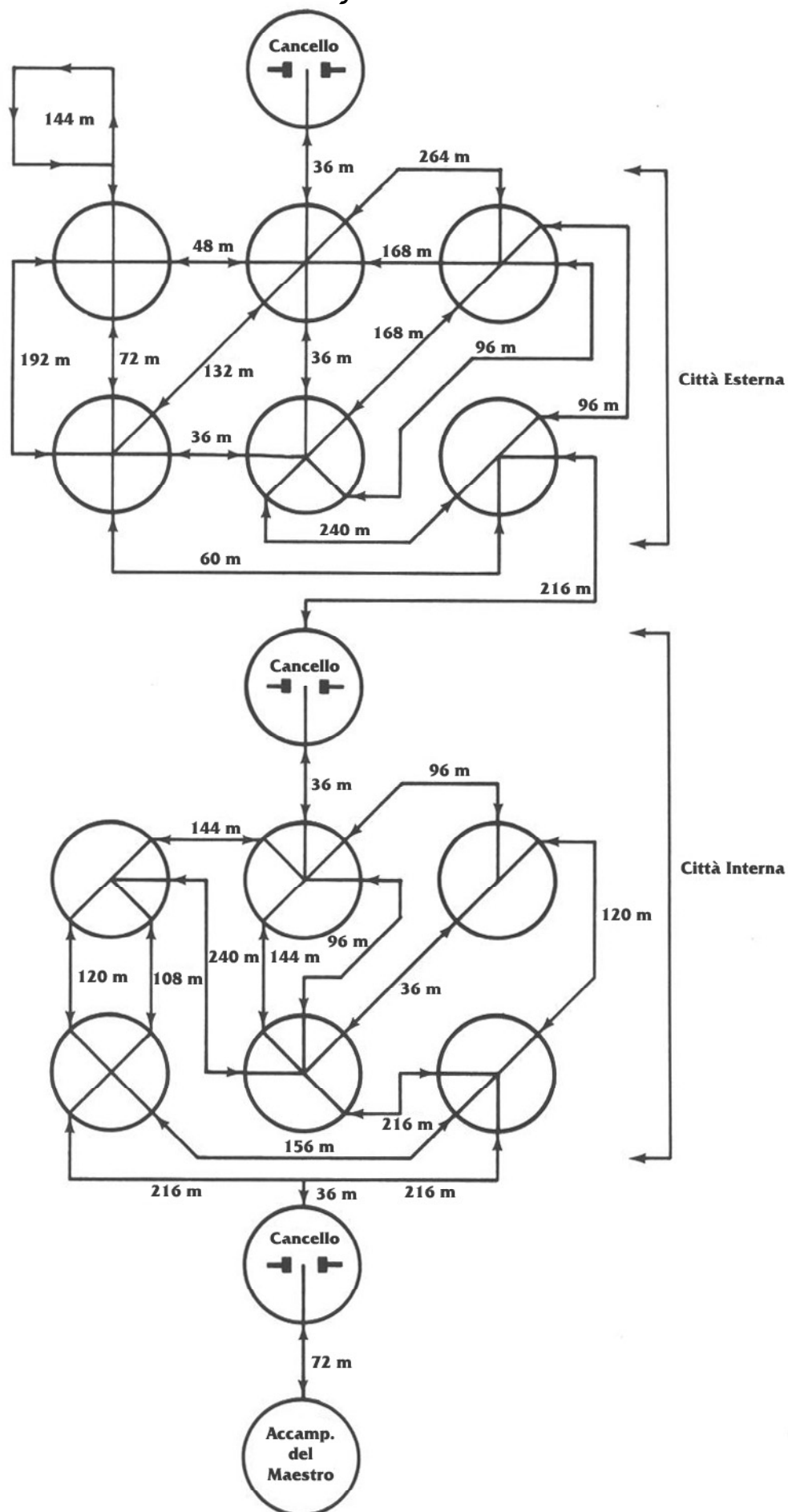
Il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk* fornirà un segnale direzionale per aiutare a condurre i PG attraverso il labirinto della città verso l'Accampamento del Maestro, quando tutte le direzioni in un cerchio conducono approssimativamente nello stesso luogo, il *Pugnale di Cristallo* è di poco aiuto.

La Città Esterna

Per raggiungere l'Accampamento del Maestro, i PG devono prima entrare attraverso le Porte della Città Esterna. A causa del traffico andirivieni di Sayr Ulan, la sicurezza al Cancellone Esterno è minima. Ci sono sempre 24 guerrieri umani di 1° livello armati di picche (CA 8; G1; pf 4 ognuno; N° ATT. 1; Danni 1d10; ML 9; PE 10 ognuno) in servizio al Cancellone. Se i PG prendono delle ragionevoli precauzioni, come camuffarsi o confondersi, e non si attirano addosso l'attenzione, passeranno attraverso il cancello senza inconvenienti.

I PG possono anche cercare di intrufolarsi scavalcando il basso muro che circonda la Città Esterna. A meno che i PG non siano invisibili o non abbiano preso precauzioni equivalenti; c'è la probabilità del 10% di essere individuati da una pattuglia di 24 Guardiani della Città (CA 8; G1; pf 4 ognuno; N° ATT. 1; Danni 1d10; ML 9; PE 10 ognuno) guidati da 2 Giganti delle Colline (CA 4; DV6; pf 32 ognuno; N° ATT. 1; Danni 2d8; ML 9; PE 650 ognuno). Se vengono individuati, svolgi un inseguimento come indicato nella PARTE 2. Con l'intera città contro di loro, le probabilità che i PG vengano catturati sono piuttosto alte. Se catturati, vengono espulsi dalla città. Se cercano di rientrare, dalle mura spariranno contro di loro 24 arcieri.

Diagramma di Flusso della Città di Sayr Ulan



tenda dopo aver sconfitto gli scorpioni, troveranno sei nomadi morti.

Scorpione gigante (3): CA 2; DV 4*; pf 16 ognuno; MV 45 (15) m; N° ATT. 2 artigli/1 pungiglione; F 1d10/1d10/1d4 + veleno; TS G2; ML 11; AL N; PX 125 ognuno.

- Dieci troll, guerriglieri nell'esercito dei Nomadi del Deserto, sono in licenza. Stanno attaccando briga con i contadini e rubando qualsiasi cosa non sia inchiodata. Decidono che i PG possono essere un buon bersaglio.

Troll (10): CA 4; DV 6+3*; pf 52 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 2 artigli/1 morso; F 1d6/1d6/1d10; TS G6; ML 10 (8); AL C; PX 650 ognuno.

Se i PG si mettono a combattere o si rivelano in qualche altro modo, c'è una probabilità che una pattuglia della Guardia Cittadina (identica alle guardie del cancello) arriveranno cercando di prendere in custodia i personaggi. Dovresti valutare la probabilità che ciò accade in base al comportamento dei PG-più esageratamente agiscono, più alta è la probabilità di attrarre attenzione. La probabilità minima dovrebbe essere del 25%, quella massima di 100% se i PG agiscono in modo particolarmente stupido. La guardia cercherà di arrestare i PG sono se qualcuno viene seriamente ferito o sta per essere ferito. Le guardie non sono impressionate da semplici discussioni o comuni zuffe-sono cose anche troppo comuni in un esercito Caotico.

Se i PG entrano in combattimento con la Guardia Cittadina, arriverà un'altra Guardia Cittadina (identica alla prima) ogni 5 minuti. Presto l'intera città sarà allertata. Se i PG saggiamente fuggono, svolgi un inseguimento come descritto nel capitolo L'INVSIONE DI AKESOLI finché i PG non riescono a scappare.

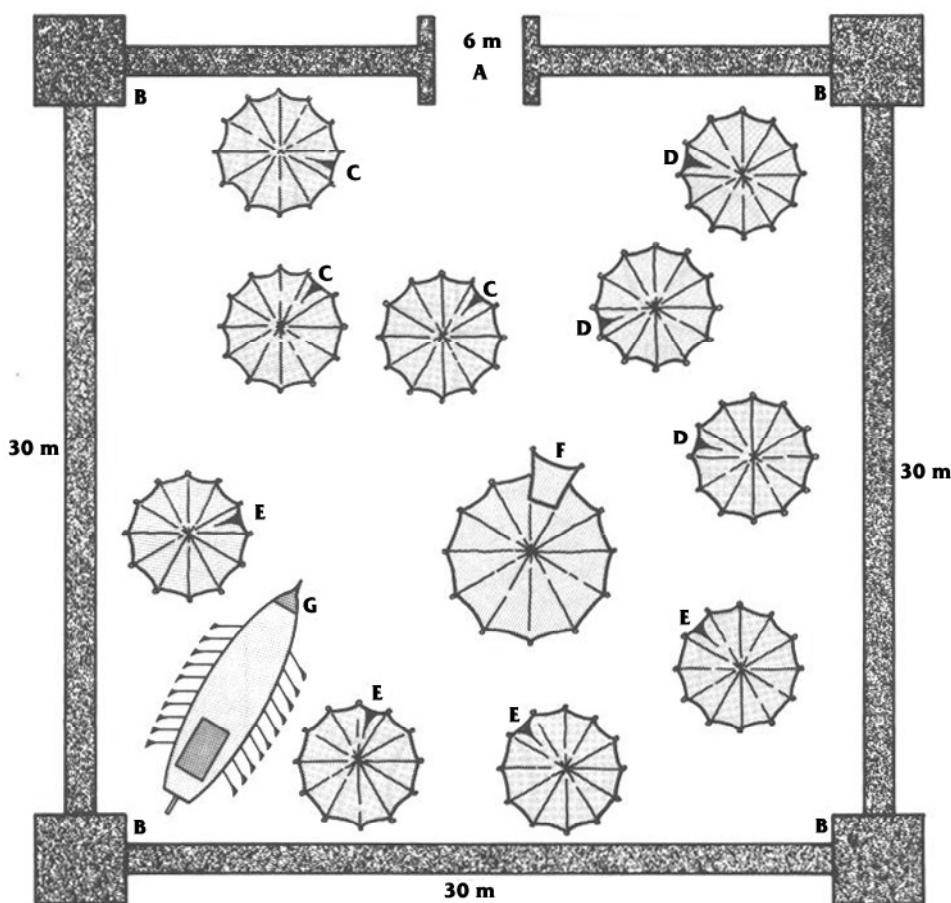
Se avviene un combattimento con la Guardia Cittadina, le guardie alle Porte della Città Interna saranno automaticamente sospettose e attente.

La Città Interna

Le Porte della Città Interna sono controllato più attentamente delle Porte della Città Esterna, ma c'è sempre un gran traffico. Le guardie domandano ad ogni persona che entra in città qual è lo scopo del loro ingresso. Qualsiasi risposta ragionevole (visita a parenti, vivo qui, ecc.) soddisferà le guardie. Se i PG entrano in combattimento con la Guardia Cittadina nella Città

Il Campo del Maestro

Corte Interna



Esterna, le guardie della Città Interna sono guardinghe. C'è una probabilità del 25% che le guardie della Città Interna riconoscano i PG a meno che i PG non si siano camuffati in qualche modo o abbiano preso delle precauzioni contro il riconoscimento. Se i PG vengono riconosciuti, le guardie cercheranno di arrestarli.

I PG possono cercare di intrufolarsi oltre le mura che circondano la Città Interna piuttosto che passare attraverso il cancello. C'è il 25% di probabilità che un gruppo delle Guardie della Città Esterna li veda scalare le mura e dia l'allarme a meno che i PG non siano invisibili o abbiano preso precauzioni equivalenti.

La Città Interna è leggermente meno orrida della Città Esterna. C'è la probabilità di 1 su 3 di un incontro ogni volta che i PG entrano in un cerchio del diagramma; usa la Tabella 16b di seguito. Le pattuglie di guardie della Città Interna sono identiche a quelle della Città Esterna.

Tabella 16b

PERICOLI DELLA CITTA' INTERNA

1. Mentre i PG passano una delle tende più grandi e più eleganti, un uomo ne esce e dice, "Hsst! Entrate! So chi siete e posso aiutarvi." Se i PG entrano nella tenda, vedono un uomo, alto e di bell'aspetto, e tre donne bellissime. La tenda è arredata elegantemente e riccamente.

Tutti e quattro sono in verità dei vampiri, che si cibano segretamente delle truppe dell'esercito del Maestro. L'uomo, il cui nome è Abdul, indossa un Medaglione dell'ESP, che gli permette di scoprire la vera identità dei PG e la loro missione. A questi vampiri poco interessa della guerra del Maestro; si trovano qui perché l'esercito è una facile fonte di vittime. Per riuscire ad allettare i PG, egli fornirà informazioni riguardo la città, il Cancellò nella Corte Interna del Maestro, la struttura delle guardie, e qualsiasi altra informazione richiedano i personaggi. Appena riusciranno a cogliere i personaggi in una posizione di poca attenzione, lui e le sue mogli attaccano.

Abdul: CA 2; DV 9*; pf 42; MV 36 (12) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 1 tocco o speciale; F 1d10 + doppio risucchio di energia o speciale; TS G9; ML 11; AL C; PX 1.250.

Moglie vampiro (3): CA 2; DV 7*; pf 28 ognuno; MV 36 (12) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 1 tocco o speciale; F 1d10 + doppio risucchio di energia o speciale; TS G9; ML 11; AL C; PX 1.250.

Le bare dei quattro vampiri sono nascoste dietro una tenda. Il loro tesoro si trova nelle quattro bare. I vampiri hanno un tesoro di 12.000 mo, 3.000 pp, e 30 pezzi di gioielleria per un valore di 18.000 mo (indossati dalle mogli). Hanno i seguenti oggetti magici: un *medaglione dell'ESP* (indossato da Abdul), un *corda magica*, *stivali della levitazione* (di proprietà di un ladro che una volta cercò di svaligiare la tenda), un *teschio della profezia*. Quest'ultimo oggetto è i teschio di un potente chierico che è stato incantato in modo speciale per rispondere a tre domande sì/no ogni settimana (funziona come un incantesimo *comunicazione con gli dei*).

2. Un giovane monello di strada, un mendicante delle strade, si avvicina ai PG chiedendo del denaro. Se i PG rifiutano, egli li segue e continua a infastidirli. Se i PG gli danno 1 mo o più, prima la morde per vedere se è vera, poi comincia a benedirli ad alta voce per la loro incredibile generosità, seguendoli e gridando a tutti il loro gesto. Immediatamente, 1d20 di altri mendicanti si avvicinano cominciano a domandare denaro, lamentandosi ad alta voce se non ne ottengono, e lodandoli ad alta voce se ne ricevono. Se questi mendicanti ottengono denaro, si manifesteranno altri 1d20 mendicanti, e così via. I mendicanti sono tutti uomini comuni e non combattono.

3. Un gruppo di quattro giganti del fuoco in armatura di bronzo scintillante si fanno strada per le vie affollate. Ognuno porta un enorme boccale di birra. Sono palesemente ubriachi e stanno cantando canzoni oscene nel linguaggio dei giganti del fuoco. Attaccheranno briga con qualsiasi gruppo che sembri abbastanza tosto, come i PG.

Gigante del fuoco (4): CA 4; DV 11+2; pf 66, 50, 70, 40; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 spada; F 5d6; TS G11; ML 9; AL C; PX 1.900 ognuno.

Ogni gigante trasporta con sé 4.500 mo e 10 gemme del valore di 2.00 ognuna in una borsa alla cintura. Un gigante ha una *pozione della crescita*, uno ha una *pergamena di protezione dalla magia*, uno ha una *pergamena maledetta* (chi la legge si trasforma in una rana, tiro-salvezza contro Incantesimi per evitare gli effetti), e uno ha un *anello del controllo degli animali*.

4. Un nido di tre gallo serpenti si nasconde in una pila di rifiuti. Quando i PG ci passano vicini, i gallo serpenti attaccano.

Gallo serpente (3): CA 6; DV 5*; pf 20, 18, 24; MV 27 (9) m, Vo 54 (18) m; N° ATT. 1 becco; F 1d6 + pietrificazione; TS G5; ML 7; AL N; PX 425 ognuno.

5. Tira sulla **Tabella 16a**.

6. Tira sulla **Tabella 16a**.

Il Campo del Maestro

Un muro costruito con pesanti tronchi si trova al centro della città di Sayr Ulan; in cima al muro ci sono delle punte affilate. All'interno del muro si trova il Campo del Maestro. Un terzo cancello conduce al Campo del Maestro.

Il cancello è ben custodito da 12 giganti delle rocce (CA 4; DV 9; pf 36 ognuno; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 clava di pietra; F 3d6; TS G9; ML 9; AL C; PX 900 ognuno) comandati da un mago di 5° livello (CA 3; pf 15; MV 36 (12) m; N° ATT. 1 pugnale +1; F 1d4+1; TS M5; ML 10; AL C; PX 600. Incantesimi: *individuazione del magico*, *sonno*; *individuazione del male*, *individuazione dell'invisibile*; *dissolvi magie*). Le guardie al cancello richiedono buone ragioni per lasciar passare qualcuno. Il mago controlla chiunque entri con un incantesimo *individuazione del male* ed inoltre ha un incantesimo *individuazione dell'invisibile* in funzione.

Sii abbastanza restrittivo nel giudicare qualsiasi strategia inventino i giocatori per superare questo ostacolo; le guardie qui sono ferree ed affidabili nello svolgere il loro dovere.

Gruppi di Guardie del Campo comuni pattugliano continuamente le mura, e suonano l'allarme se individuano qualcuno che cerca di superare il muro. C'è il 50% di probabilità per round che un pattuglia della Guardia Cittadina sarà sia in vista dei PG mentre cercano di scavalcare le mura. Se i PG vanno in una sezione di muro fuori dal raggio d'azione dell'incantesimo *individuazione dell'invisibile* del mago, si fanno *invisibili*, scalano oltre il muro, possono avere successo.

La Corte Esterna del Campo del Maestro

Il Campo del Maestro ha una sezione esterna ed una interna. Nella sezione esterna ci sono numerosi fuochi da campo e tende occupate dai soldati della Legione del Destino. Nel campo ci sono approssimativamente 240 guerrieri di 2° livello, 40 maghi di 3° livello, 20 giganti delle rocce e 2 juggernauti di pietra. Se vengono allertati della presenza dei PG, usa le regole di BATTLESYSTEM™ per svolgere qualsiasi battaglia o inseguimento che ne risulti. I soldati nella sezione esterna non sono particolarmente all'erta, ma risponderanno a qualsiasi disturbo o allarme.

La Corte Interna del Campo del Maestro

Approssimativamente a 36 metri all'interno del muro che un secondo muro. Un cancello conduce all'interno del cortile interno dove Il Maestro e i suoi servitori d'élite risiedono. A questo cancello è a guardia una pattuglia identica alla pattuglia al cancello esterno, e il perimetro del muro interno è pattugliato dalla Guardia Cittadina. C'è il 100% di probabilità che una pattuglia della Guardia Cittadina sia in vista dei PG in ogni momento.

Fai riferimento alla mappa della Corte Interna del Campo del Maestro.

A. Cancelli della Corte Interna.

B. Torri di Guardia

Ogni torre è occupata da un mago di 5° livello, identico in statistiche e incantesimi al comandante delle Guardie al Cancelli. Ognuno ha in funzione un incantesimo *individuazione del male* e *individuazione dell'invisibile* su una sezione di muro del quale sono responsabili.

C. Tende di Guardia.

Ogni tenda è occupata da 4 giganti delle rocce, attualmente fuori servizio.

D. Tende di Guardia.

Ogni tenda è occupata da 4 maghi di 5° livello, attualmente fuori servizio.

E. Cortigiani.

Ogni tenda è occupata da cortigiani che servono Il Maestro. Una tenda tiene l'harem del Maestro, un'altra gli assistenti esecutivi del Maestro, un'altra gli ostaggi reali dei regni a lui soggiogati. Gli ostaggi non fuggono né combattono a fianco dei PG a meno che l'esercito dei Nomadi del Deserto non sia completamente sconfitto.

F. Tenda del Maestro.

Vedi la sezione che segue per una descrizione completa.

G. Nave Volante.

Questa nave volante trasporta il suo equipaggio di scheletri ed è pronta per la fuga del Maestro, se necessario.

La Tenda del Maestro

La tenda più grande ed opulenta nella Corte Interna è occupata dal Maestro e Alrethus, il suo aiuto capo (se Alrethus è sopravvissuto alla battaglia con la Forza di Spedizione Alleata).

La tenda ha un diametro di approssimativamente 9 metri, fatta della seta più fine intessuta d'oro. Il pavimento della tenda è tappezzato dei tappeti più pregiati e fatti a mano, ognuno vale più di 3.000 mo. L'arredamento è d'oro, argento, e platino,

gran parte è incastonato di gemme. Il valore totale della tenda e del suo arredamento è di 250.000 mo.

Un tavolo coperto di damasco è apparecchiato di ogni delicatezza. Una scrivania di mogano è ovviamente dove Il Maestro lavora. Un letto a baldacchino occupa una grossa parte della stanza. In un angolo c'è una strana gemma rossa pulsante su un elaborato piedistallo d'oro-la *Gemma-Amina di Bozdogan*.

Ai fianchi dell'ingresso della tenda stanno a guardia due giganti delle rocce. I PG possono entrare da davanti, oppure squarciando il materiale della tenda ed entrando in un punto qualsiasi. Quando i PG entrano nella tenda, Il Maestro è seduto alla sua scrivania, scrivendo con un'enorme penna d'oca. Se Alrethus è ancora vivo, sta accanto al Maestro. Il Maestro solleva lo sguardo verso i PG e dice,

"Benvenuti, ho aspettato con ansia il vostro arrivo, sia per quanto avete fatto-che per quanto portate."

Nell'incontro che segue, lo scopo del Maestro è di prendere il *Pugnale di Cristallo* per assicurarsi la salvezza della *Gemma-Anima di Bozdogan*. Comunque, il pugnale è così allineato contro il male che né Il Maestro e né Alrethus lo toccheranno. Questo rende facile per i PG di tenere l'arma e distruggere la *Gemma-Anima*. Vedi l'incontro speciale, Ricerca della *Gemma-Anima* per maggiori dettagli.

Se i PG sono stati catturati in battaglia, vengono messi a dormire dalla potente magia del Maestro, e portati nella tenda del Maestro. Tutti i loro oggetti magici vengono presi e posti sul lungo tavolo-compreso il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*.

Il Maestro crede di non aver nulla da temere dai personaggi, così è trascurata abbastanza la sorveglianza, contando di saper gestire la situazione egli stesso. Quando i PG cominciano a lanciare incantesimi e cercando di riprendersi gli oggetti magici posti sul tavolo, Il Maestro ride, "Continuate," dice. "Ogni resistenza è vana, come vedete."

Il Conflitto Finale

Il Maestro non può essere ferito da qualsiasi cosa il gruppo faccia. Ogni danno subito dal Maestro guarisce il round successivo. La magia che immobilizza Il Maestro ha effetto solo per un round. Perfino il *Pugnale di Cristallo* non causa danno se usato come arma contro Il Maestro stesso. A causa di questo, Il Maestro gioca con il gruppo. Usa la sua magia in modo non letale. Mentre lo fa, parla ai PG della disperata futilità delle loro azioni, sorridendo sinistramente.

"Mi ha divertito osservare le vostre azioni contro di me," dice. "Erano inutili quanto erano ingegnose. La vostra diplomazia non ha portato a nulla; le mie forze sono troppo potenti, e avete portato il solo oggetto che temo-il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk*. Per questo, vi offrirò una morte veloce e poco dolorosa."

Se i PG hanno ancora il *Pugnale di Cristallo*, Il Maestro usa tutti gli incantesimi e risorse per prenderlo. Se ottiene il *Pugnale di Cristallo*, ride dicendo,

“Ora, perfino l’ultima vostra speranza è infranta, e presto la vostra forza vitale verrà sacrificata nella Gemma-Anima di Bozdogan! Poveri, miserabili disgraziati. Pensavate davvero di potermi sconfiggere?”

Il solo modo in cui Il Maestro può essere sconfitto è che un PG conficchi il *Pugnale di Cristallo di Cymorakk* nel cuore della *Gemma-Amina di Bozdogan*, azione che distruggerà entrambe gli oggetti. I PG che lo farà subisce immediatamente 100 pf di danno elettrico (un tiro-salvezza contro Raggio della Morte dimezza i danni) e cade incosciente per 1d10 round (nessun tiro-salvezza).

Quando ciò avviene, i due artefatti esplodono in una luce accecante. Il Maestro grida, “NO! NO! NO!” e poi si gira verso di voi, “Non avete i dea di ciò che avete fatto! Vi schiaccerò! Vi distruggerò! Come osate!” in pochi secondi Il Maestro è invecchiato di centinaia d’anni.

Il Maestro sopravviverà per altri 5 round di combattimento. Ogni round diventa sempre più vecchio. Il suo viso si avvizzisce e i capelli spariscono. La sua pelle si tira esponendo le ossa, conferendogli un aspetto scheletrico. Il processo di invecchiamento è rapido e orribile da guardare. Il danno causato dai PG non svanisce più dopo 1 round (ma Il Maestro non può morire fino alla fine dei 5 round).

Quando inizia il quinto round, Il Maestro vince automaticamente l’iniziativa, ma non attacca.

All’improvviso, Il Maestro smette di combattere e guarda in alto, ignorandovi. Parla ad una presenza che solo lui può vedere, “Mi serve più tempo! Mi promettevi potere sufficiente per compiere la tua volontà! Non è giusto portarmelo via ora! Ti sono meritevole di fiducia! Non abbandonarmi! Non... no! NO!”

Con l’ultimo lamentoso pianto, Il Maestro inizia a decomporsi davanti ai vostri occhi. La carne si stacca dalle ossa e lo scheletro stesso crolla. In pochi momenti, rimane solo un pietoso cumulo di polvere e una dilagante macchia di marciume sul tappeto.

Se Alrethus è ancora vivo, scappa verso la nave volante all’esterno. Se la raggiunge, gli ordina di salpare, ed Alrethus non sarà mai più visto (fino alla prossima volta).

Fuga da Sayr Ulan

Le ultime grida del Maestro hanno allertato le guardie. Tali notizie viaggiano veloci, e i PG scopriranno è presto che la città è insorta contro di loro.

Il modo migliore per i PG di fuggire è grazie alla nave volante volando via. Gli scheletri obbediranno ai comandi di chiunque impugni il timone a poppa della nave.

Se la nave volante se n’è andata, o sei PG non pensano di usarla, devono fuggire attraverso le strade di Sayr Ulan. L’intera città è (o lo sarà presto) insorta contro di loro. Tira 2 volte ogni turno (10 minuti) per inseguimenti aggiuntivi: la probabilità è del 50% per ogni tiro. Se il dado indica altri inseguimenti, c’è il 25% di probabilità che sia una pattuglia di guardia al Cancelli Interno (giganti delle rocce e mago), 50% che sia una pattuglia

della Guardia Cittadina, e il restante 25% di un gruppo della Tabella 16a.

Una volta fuori sa Sayr Ulan, usa la mappa strategica per registrare i movimenti dei PG fino al raggiungimento delle zone civilizzate.

Conseguenza della Grande Guerra

Appena Il Maestro è distrutto, tutte le unità dei Nomadi del Deserto subiscono un’immediata penalità di -40 al VB. Le unità dei paesi alleati ai Nomadi del Deserto subiscono un’immediata penalità di -20 al VB. Comunque, la guerra continua nonostante la morte del Maestro finché tutte le zone civilizzate non saranno conquistate (questo è ancora possibile) o finché i Nomadi del Deserto e i suoi alleati non perdono il 50% delle unità con il quale la guerra è cominciata. Quando ciò accade, le unità dei Nomadi del Deserto si ritirano nel Sind, senza mai fare ritorno.

Se un paese alleato coi Nomadi del Deserto perde il 50% delle forze con il quale ha iniziato la guerra, si ritira all’interno dei suoi confini e combatterà solo per evitare di essere conquistato da Darokin e i suoi alleati.

Quando i PG ritornano alla città di Darokin (o, se Darokin è caduta, a qualsiasi città sia attualmente il quartier generale dell’Esercito di Darokin), saranno i benvenuti e trattati come eroi. Vengono fatti cavalieri e conferiti onori e decorazioni militari. Inoltre, ad ogni membro del gruppo viene dato una proprietà in Darokin che produce una rendita annuale di 10.000 mo. Questo denaro può essere raccolto ogni anno di gioco sia che i PG decidano di vivere nella proprietà oppure no. Se i PG decidono di gestire la proprietà personalmente, e diventare cittadini di Darokin, la rendita annuale della proprietà si raddoppia a 20.000 mo. Con il denaro i PG possono costruire un castello o una tenuta.

Una guerra di questa entità dovrebbe creare cambiamenti permanenti nel mondo campagna di D&D®. La schema di alleanze che si sono costituite dovrebbero aiutare a determinare le amicizie fra i vari territori negli anni a venire. I PG sono eroi in Darokin e nelle nazioni alleate, ma sono considerati malvagi conquistatori nelle nazioni che si sono alleate con i Nomadi. E’ possibile che le nazioni sconfitte possano cercare di assassinare i PG.

Ora che ogni nazione nel mondo campagna di D&D® ha un esercito, potrai scegliere di far avvenire altre guerre di tanto in tanto. I paesi entrano in guerra per svariate ragioni: onore, risorse naturali, denaro, espansione. I vari paesi possono decidere di anettere porzioni delle nazioni sconfitte, comportando cambiamenti politici nel mondo. Le nazioni sconfitte possono decidere di vendicarsi, o di liberarsi degli oppressori.

Questa guerra può fornire spunti per ulteriori avventure. I PG possono guidare gli eserciti in battaglia, usando sia il Regolamento di Guerra che le regole di BATTLESYSTEM™, o possono ritrovarsi in avventura in un’area che all’improvviso diventa un zona di battaglia.

Se al tua campagna è pronta per spostarsi dal D&D® Set Expert al D&D® Set Companion, i tuoi personaggi potrebbero decidere di lasciare le terre civilizzate del sud per una nuova area selvaggia nel Norwold, descritto nel CM1: *La Prova dei Signori della Guerra*. Perfino se i personaggi si trasferiscono nel Norwold in cerca delle loro fortune e per costruire nazioni per conto proprio, continuando a tenere traccia degli eventi politici e militari nel sud. Forse i PG scopriranno di non poter lasciarsi alle spalle le terre dove hanno cominciato le loro carriere così facilmente come pensano.

Nel D&D® Set Base, hai cominciato la tua campagna come una serie di avventure nei sotterranei. Nel D&D® Set Expert, hai aggiunto le terre selvagge nella tua campagna. In questa avventura, i tuoi personaggi sono stati coinvolti per la prima volta nei grandi affari politici del mondo-che è quanto concerne l’eccitante D&D® Set Companion.

Una fase della tua campagna si è conclusa, ma una nuova ed eccitante fase sta per cominciare!

Regolamento di Guerra Ridotto

Il Regolamento di Guerra è un sistema di regole di gioco volto a risolvere le grandi battaglie nel gioco di D&D®, ed è descritto completamente del D&D® Set Companion. Solo parte del Regolamento di Guerra è ristampato qui; per sistema completo, fai riferimento al D&D® Set Companion.

Le regole del movimento su larga scala sono nuove, e sono applicabili solo in questa avventura, o in un'altra avventura quando la mappa ha una scala di 1 esagono = 40 km e 1 turno di gioco = 1 settimana. Questa scala ha richiesto diverse piccole modifiche alle regole del Regolamento di Guerra che non dovrebbero essere applicate in generale. Queste modifiche sono indicate dove compaiono.

Come Funziona

Ad ogni corpo di truppe (chiamato "unità") è attribuito un punteggio che ne indica la qualità. Quando avviene un combattimento, questo Valore di Battaglia (VB) viene opportunamente modificato dalle condizioni della battaglia (terreno, numero di avversari, morale, ecc.). Ogni giocatore tira il d% e aggiunge il VB modificato delle truppe. Il punteggio più alto vince la battaglia.

Quando una unità viene definita o assoldata per la prima volta, si deve calcolare il Coefficiente di Base (CdB) e la Classe delle Truppe. Per le varie unità militari di questa avventura, questi calcoli sono già stati svolti. Il CdB è stato modificato per ottenere il VB, ma il CdB non è usato in combattimento. Il VB e la Velocità di Movimento MV sono stampati sui segnalini. La Classe delle Truppe e il numero di truppe in ogni unità sono fornite nella descrizione degli Eserciti.

Se vuoi imparare come calcolare il CdB, il VB e la Classe delle Truppe, avrai bisogno del Regolamento di Guerra completo. Comunque, puoi usare il sistema di seguito per creare un VB approssimativo:

Valore di Battaglia Semplificato

Il seguente sistema semplificato per il Valore di Battaglia fornisce un VB approssimativo per le truppe. Se hai delle unità estremamente potenti (a causa del livello, abilità, dadi-vita, ecc.) sarebbe meglio farti riferimento al processo completo.

Tabella del VB Semplificato

- a. Comincia con il livello del Leader: + _____
- b. Aggiungi UNO di questi, basandoti sulla media dei DV dell'unità:
- | | |
|------------|----|
| Meno di 1: | 20 |
| da 1 a 2+: | 30 |
| da 3 a 4+: | 40 |
| da 5 a 6+: | 55 |
| da 7 a 8+: | 65 |
| più di 9: | 80 |
- Fattore Dado-Vita: + _____
- c. Aggiungi i bonus indicati se dell'unità fanno parte:
- | | | |
|-----------------------------|-----|---------|
| arcieri: | +10 | + _____ |
| maghi o simili: | +10 | + _____ |
| esseri con abilità magiche: | +10 | + _____ |
| esseri volanti: | +10 | + _____ |
- d. Aggiungere il danno massimo per round del numero di creature più numeroso: + _____
- Totale del VB SEMPLIFICATO: _____

Suddivisione delle Unità

Per usare il Regolamento di Guerra in una battaglia, ogni fazione deve avere lo stesso numero di unità o eserciti. Se una fazione ha un numero di unità superiore all'altra fazione, allora la fazione con meno unità dovrà suddividerle in modo che entrambe le fazioni abbiano lo stesso numero di unità o eserciti. Le unità suddivise possono mantenere il VB originario dell'unità se tutte le truppe vengono suddivise equamente fra le nuove unità. Se le truppe non vengono suddivise equamente, si dovrà calcolare un nuovo VB per ogni nuova unità. Se non stai giocando con le regole complete del Regolamento di Guerra del Set Companion, è fortemente raccomandato di mantenere le divisioni delle unità proporzionali per un gioco più fluido.

Esempio: 1.000 orchetti (VB 72) affrontano altre 3 unità: 200 elfi (VB 83), 400 uomini (VB 70) e 140 nani (VB 88). Gli orchetti devono quindi suddividersi in 3 unità. Il giocatore che le possiede decide di dividerle in due unità da 333 ognuna e una da 334, mantenendo quindi il VB attuale (72). Differenti combinazioni, con differenti VB, per ognuno, sono possibili; comunque, la dimensione minima di una unità è di 10 individui per unità.

I giocatori scelgono gli avversari. L'unità con il VB maggiore (in questo caso, i nani) scelgono l'unità avversaria da affrontare. La terza forza in ordine di VB sono gli orchetti, che scelgono il loro avversario. In questo caso, solo gli uomini sono rimasti. Comunque, se l'unità di orchetti si fosse divisa in unità con differenti VB, l'ordine di scelta degli avversari sarebbe stato più importante.

Determinare gli Esiti del Combattimento

Modificare il VB per il Combattimento

Quando avviene una battaglia, il VB di ogni unità va modificato in base al rapporto di forza, il Morale, le condizioni ambientali, il terreno, la stanchezza e altri fattori. Il VB così ricalcolato è usato per determinare gli esiti del combattimento.

Per modificare il VB di ogni unità aggiungi o sottrai tutte le seguenti condizioni applicabili. Le modifiche sono spiegate nelle note che seguono le tabelle.

1. Rapporto di Forza (calcolare uno solo per battaglia):

- +15 se 1.5 a 1
- +30 se 2 a 1
- +45 se 3 a 1
- +60 se 4 a 1
- +70 se 5 a 1
- +80 se 6 a 1
- +90 se 7 a 1
- +100 se 8-10 a 1
- +110 se 11-15 a 1
- +120 se 16-20 a 1
- +130 se 21-30 a 1
- +140 se 31-40 a 1
- +150 se 41-50 a 1
- +160 se 51-60 a 1, ecc.

2. Morale (calcolare tutte le modifiche applicabili):

- +10 se l'unità si trova nel possedimento del suo leader
- +10 se hanno già sconfitto lo stesso nemico in precedenza

- +10 se la Classe delle Truppe è di almeno 2 punti superiore a quella degli avversari
- +30 se attacca un nemico "In Marcia"
- 10 se un'unità amica è stata messa in rotta

Quando si usa la scala 1 esagono = 40 km, per unità amica si intende una unità amica nello stesso esagono o nell'esagono adiacente durante il turno di gioco corrente.

3. Condizioni ambientali (calcolare tutte le modifiche applicabili):

- +25 se ambiente estremamente favorevole
- 25 se ambiente estremamente sfavorevole
- +20 se la battaglia si svolge di notte e tutti i componenti dell'unità hanno l'infravisione

4. Terreno (calcolare tutte le modifiche applicabili):

- +20 se occupa un terreno più elevato dell'avversario
- +20 se sono halfling e combattono in boschi e prati
- +10 se sono elfi e combattono nei boschi
- +20 se sono nani e combattono in collina o montagna
- 20 se l'unità ha truppe a cavallo e combatte in montagna, nei boschi e dentro le roccaforti
- 20 se impantanata (paludi/fango)*
- 10 se il terreno è scivoloso (neve/sabbia)*

(*) Le truppe ben equipaggiate ed addestrate, o native della zona, non subiscono le penalità (per esempio, gli arabi nel deserto).

5. Immunità (calcolare una sola modifica per unità):

- +150 se l'unità è immune agli attacchi nemici
- +50 se l'1% dell'unità è immune agli attacchi nemici
- +50 se l'unità è immune all'80% degli attacchi nemici

6. Stanchezza (calcolare una sola modifica per unità):

- 10 se l'unità è moderatamente stanca
- 30 se l'unità è molto stanca
- +50 se l'unità è immune all'80% degli attacchi nemici

MODIFICHE SOLO PER IL DIFENSORE:

(non si applica se tutti gli attaccanti sono capaci di volare. Se possono volare più del 5% degli attaccanti applicate solo metà della modifica).

- +10 se il difensore è attestato su una posizione di resistenza
- +50 se difende un ponte, un valico o un altro luogo angusto
- +40 se l'attaccante deve attraversare acque profonde
- +20 se il difensore è in collina, montagna, terreno accidentato, o dietro una muraglia
- +50 se l'unità è asserragliata in una roccaforte (vedi le regole sull'assedio)

Spiegazioni

1. Rapporto di Forza: Calcolate il numero totale di truppe in ogni unità e dividete il numero più grande per il numero più piccolo. Le frazioni sono arrotondate in favore del difensore. Esempio: Se il totale è da 1,5 a 1,99, allora si usa il rapporto 1,5, e così via. Solo la fazione più numerosa beneficia di queste modifiche, e si applica solo una modifica.

Le cavalcature si contano come membri dell'unità solo la loro funzione primaria è quella di combattere (come i draghi) e non il trasporto (come i cavalli)

2. Morale: Questo riflette la fiducia dell'unità. Le truppe che combattono in casa propria, che sanno di poter battere il nemico, che sono consapevoli di essere qualitativamente superiori agli avversari, ecc.

3. Condizioni ambientali: possono avvantaggiare o svantaggiare le unità, a seconda della sua composizione. I goblin, ad esempio, sono in difficoltà alla luce del sole, così come i giganti del fuoco sulla neve.

4. Terreno: In molti casi, il terreno sul quale si svolge la battaglia fornisce dei vantaggi ad una fazione o all'altra. Calcolate tutte le modifiche applicabili tra quelle elencate.

Determinare il Difensore: Quando due unità arrivano nello stesso luogo, devono smettere di avanzare. Se tutte e due le unità scelgono di difendere, nessuna delle due beneficia dei vantaggi del difensore (vedi anche Regole Speciali per il Movimento, che aiutano a definire il difensore quando si usa la mappa in scala 1 esagono = 40 km).

5. Immunità: Questo riflette i vantaggi posseduti da alcune creature che non possono essere colpite dalle armi non magiche; gargoyle e licanthropi sono alcuni esempi.

6. Stanchezza: Le truppe possono diventare stanche in seguito ai risultati di un precedente scontro (vedi al **Tabella 17**) o a causa di una marcia forzata.

Tabella 17

TATTICHE

FAZIONE B	FAZIONE A					
	1 Carica	2 Attacco	3 Aggiramento	4 Trappola	5 Quadrato	6 Ritirata
1 Carica	P2/P2	-20/P2	P1/+10	+20/P2	-25/P2	P3/+20
2 Attacco	P2/-20	P1/P1	-10/P1	+10/P1	P-1/NE	P2/+10
3 Aggiramento	+10/P1	P1/-10	NE/NE	-20/P-1	P2/+20	P-1/+10
4 Trappola	P2/+20	P1/+10	P-1/-20	NE/NE	P-1/-20	P-1/P-1
5 Quadrato	P2/-25	NE/P-1	+20/P2	-20/P-1	NC/NC	NC/NC
6 Ritirata	+20/P3	+10/P2	+10/P-1	P-1/P-1	NC/NC	NC/NC
	<u>A/B</u>	<u>A/B</u>	<u>A/B</u>	<u>A/B</u>	<u>A/B</u>	<u>A/B</u>

Legenda:

Carica = Attacco massiccio
Attacco = Azione normale
Aggiramento = Manovra sui fianchi
Quadrato = Tattica difensiva
Ritirata = Rifiuto del combattimento

P1, P2, P3 = Le perdite aumentano del 10%, 20%, 30%
P-1 = Le perdite diminuiscono del 10%
*/- 10, 20, 25 = il VB aumenta o diminuisce del valore indicato
NE = Nessun effetto particolare
NC = Nessun combattimento possibile

Tattiche

Prima di ogni battaglia, ogni comandante sceglie segretamente una forma di Tattica dalla **Tabella 17**. Per indicare la scelta, piazza 1d6 sul tavolo di fronte a te con la faccia del numero della tattica verso l'alto, e copriilo con la mano in modo che l'avversario non veda il numero. Dopo che entrambe i giocatori hanno calcolato le modifiche al VB delle loro unità, ma prima di svolgere il Tiro di Combattimento (vedi Determinare gli Esiti del Combattimento) i due giocatori rivelano la tattica scelta allo stesso momento. (Ricorda, il d6 non viene lanciato; il dado viene piazzato per mostrare la tattica scelta dal giocatore. Non usare lo stesso dado che viene usato per il Tiro di Combattimento.) Se è più conveniente, ogni giocatori può scrivere il numero di tattica su un pezzo di carte e rivelarlo al momento opportuno, invece di usare il dado.

Confronta le due Tattiche usando la **Tabella 17**. Se il risultato è NC/NC, non avviene alcuna battaglia. Tutti gli altri casi vengono sommati al risultato sulla **Tabella 18**. (Nota: Non importa quale fazione sia A e quale fazione sia B.)

Tiro di Combattimento

Dopo che i giocatori avranno determinato il risultato dalla **Tabella 18** (vedi "Tattiche"), ogni giocatore tira il d% (un Tiro di Combattimento), e aggiunge il VB modificato al Tiro di Combattimento. Il Totale è l'Esito del Combattimento. Il giocatore con l'Esito di Combattimento più grande vince la battaglia.

Tabella 18			
ESITI DEL COMBATTIMENTO			
Differenza	Perdite V:Sc	Stanchezza V:Sc	Posizione V:Sc
1-8	0%:10%	N:N	TR
9-15	0%:20%	N:N	TR
16-24	10%:20%	N:M	TR
25-30	10%:30%	N:M	TR+1
31-38	20%:40%	M:S	R:R
39-50	0%:30%	N:S	TR+2
51-63	20%:50%	M:S	T+1:R+3
64-80	30%:60%	M:S	T+1:R+3
81-90	10%:50%	N:S	T+3:R+2
91-100	0%:30%	N:Rotta	T+3:Rotta
101-120	20%:70%	N:Rotta	T+3:Rotta
121-150	10%:70%	N:Rotta	T+5: —
151 +	10%:100%	N: —	T+5: —

Legenda:

V = Vincitore Sc = Sconfitto
 % = Percentuale delle truppe uccise o ferite (calcolato in eccesso)
 N = Non Stanche M = Moderatamente Stanche
 S = Molto Stanche T = Le unità Tengono la posizione
 R = Le unità si Ritirano
 T+ = Le truppe avanzano del numero indicato di zone (vedi Regole Scenario)
 R+ = Le truppe si ritirano del numero indicato di zone (vedi Regole Scenario)
 Rotta = L'unità è completamente sbaragliata. I pochi superstiti possono tornare nei loro territori in 1d10 settimane
 — = L'unità è completamente distrutta. Nessun sopravvissuto.

Applicare gli Esiti del Combattimento

Quando il vincitore e lo sconfitto di una battaglia sono stati identificati, determina gli effetti della battaglia (perdite, stanchezza, posizione, ecc.) come segue:

Sottrai l'Esito del Combattimento dello sconfitto da quello del vincitore, e trova la differenza nella colonna di sinistra della **Tabella 18**. Questa riga della tabella mostra il risultato per entrambe le unità.

Sottrai immediatamente le perdite da ogni unità dal totale nel libretto degli Eserciti. Se una o più fazioni sono Stanche, piazza i segnalini Moderatamente Stanca o Molto Stanca sopra le unità disposte sulla mappa.

Quando usi la scala 1 esagono = 40 km, gli esiti della Posizione (eccetto Rotta) sono usati solo quando una unità sceglie di abbandonare il campo di battaglia (vedi "Ritirata", di seguito). Un esito Rotta dalla colonna "Posizione" significa che l'unità in rotta cessa di esistere come esercito; vedi la sezione "Unità in Rotta" per maggiori dettagli

Note sugli Esiti di Combattimento

Perdite: Quando sottrai le perdite, considera metà di loro come morti e l'altra metà come feriti. Finché non ritornano in azione, esse non possono essere considerate come parte delle truppe di quell'unità.

Se un'unità mantiene la posizione dopo una battaglia, le truppe ferite possono ritornare in azione dopo 4d4 settimane. Se un'unità si ritira dal campo, trattate tutti i feriti come morti. Se un'unità con truppe ferite subisce una Rotta in combattimento, tutte le truppe ferite sono automaticamente considerate come morte.

Quando una forza contiene truppe miste (come troll e goblin), le perdite devono essere suddivise equamente fra loro il più possibile.

In questa avventura, prendi nota dopo ogni battaglia di quante truppe ferite, se ce ne sono, sono con l'unità. Tira 4d4, a segna dopo ogni gruppo di truppe ferite la settimana/turno di gioco in cui potranno tornare in azione.

Stanchezza: Le truppe moderatamente stanche ritornano normali in 1 turno di gioco. Le truppe molto stanche diventano moderatamente stanche dopo 1 turno di gioco. La stanchezza ha effetti sul combattimento e sulla Marcia Forzata (vedi Regole di Scenario).

Posizione: Gli esiti della posizione sono descritti completamente nelle regole complete del Regolamento di Guerra nel D&D® Set Companion. Vengono applicate quando la scala della mappa è inferiore, come 1 esagono = 1,6 km. Vedi le regole "Condurre il Combattimento" che seguono riguardo round di combattimento multipli durante un singolo turno, e gli effetti delle vittorie nei round precedenti.

Pietà

Dopo lo svolgimento di una battaglia e la determinazione delle perdite, il vincitore della battaglia può scegliere di mostrare pietà per lo sconfitto. Se così, questo deve essere dichiarato prima che vengano sottratte le perdite dello sconfitto. Quando si mostra Pietà, applica gli effetti seguenti immediatamente:

1. Le perdite dello sconfitto sono ridotte a metà.
2. Tutti i feriti possono essere ricoverati, perfino se lo sconfitto ha dovuto ritirarsi dal campo.
3. Si applica un bonus di +2 a tutti i futuri Tiri di Reazione dove sia coinvolto il vincitore (compresi i due leader).
4. Se lo sconfitto combatte di nuovo il vincitore entro 52 settimane, lo sconfitto riceve una penalità di -20 al suo VB per quella battaglia.

Assedi

Se un'unità si trova all'interno di un esagono città o villaggio è attaccata da un'altra unità, l'unità all'interno dell'esagono città o villaggio è automaticamente considerata il difensore. Se il difensore sceglie di lasciare l'esagono città o villaggio, sia per affrontare il nemico faccia a faccia o per tentare la fuga, la battaglia viene risolta normalmente. Se il difensore rimane all'interno dell'esagono città o villaggio, avviene un assedio. Usa le regole seguenti durante gli assedi.

In un assedio, il difensore riceve i seguenti benefici:

1. Quando si calcola il Rapporto di Forza, moltiplicare il numero delle truppe difensore per 4.
2. Il difensore ignora qualsiasi esito di Rotta.
3. Tutte le perdite dei difensori sono ridotte del 50%.

L'attaccante ha le seguenti opzioni:

1. L'attaccante può attaccare normalmente, usando le regole precedenti; OPPURE
2. L'attaccante può "assediare" il difensore circondando la città e tenendo il difensore all'interno della struttura. Questo aggiunge +5 al VB modificato dell'attaccante per ogni settimana di assedio (le modifiche svaniscono quando l'assedio finisce). Questo bonus al VB rappresenta la costruzione di macchine d'assedio, e gli scavi per indebolire la posizione del difensore.

Ogni settimana di assedio, l'attaccante può scegliere di svolgere un attacco normale contro il difensore, o continuare ad assediare. Se attacca, l'attaccante aggiunge +5 al VB/settimana che ha guadagnato. Non riceve un bonus di +5 nella settimana dell'attacco (l'esercito si stava preparando per l'attacco).

In un assedio, le abilità del difensore di resistere dipendono dalle sue provviste di cibo. Se il difensore ha dei chierici sufficienti a creare cibo e acqua magicamente per l'unità assediata, il difensore può resistere ad un assedio indefinitamente. Se ciò non è il caso, il giocatore che difende deve determinare quanto dureranno le provviste di cibo all'interno della città o villaggio (se non è possibile calcolarlo, supponete 4 settimane). Quando il cibo sarà terminato, il difensore perde il 10% delle truppe (non punti VB) ogni settimana fino al termine dell'assedio.

Regole Opzionali del Regolamento di Guerra

Le regole opzionali del Regolamento di Guerra concernenti le Azioni del Personaggio, la Sorpresa, la Perdita dei Capi, e gli Atti Eroi dei PG, non sono usate in questa avventura. Qualsiasi battaglia che coinvolga i PG dovrebbe essere combattuta con le regole BATTLESYSTEM™. Quando si usa il Regolamento di Guerra per svolgere una battaglia sulla mappa che non coinvolge i PG, il DM dovrebbe comandare le unità dei Nomadi del Deserto mentre i giocatori controllano le unità di Darokin.



Regole di Scenario

Le seguenti regole si applicano solo a questa avventura e alle guerre combattute su una mappa con scala 1 esagono = 40 km e 1 turno di gioco = 1 settimana. Rimpiazzano e sostituiscono tutte le regole del Regolamento di Guerra concernenti lo Spostamento delle Truppe presentate del D&D® Set Companion.

Mappa di Gioco

Nel gioco viene fornita una grande mappa. Per il fatto che questa avventura richiede normalmente diverse sessioni di gioco per essere completata, cerca di trovare un posto dove poter riporre la mappa. Se non puoi, dovrai prenderti nota le posizioni dei vari eserciti alla fine di ogni sessione di gioco, in modo da poter ripristinare di nuovo tutta situazione all'inizio della successiva sessione di gioco.

La scala della mappa è 1 esagono = 40 km.

Durante il gioco, usa dei piccoli pezzi di nastro adesivo per tenere fermi gli angoli della mappa. Questo terrà la mappa ferma.

Pezzi del Gioco

Nel gioco viene fornito un foglio di segnalini. I singoli segnalini rappresentano le unità che formano gli eserciti dei vari regni del mondo campagna di D&D®. Questi sono contati come "unità." Altri segnalini, chiamati "marchi," rappresentano altre funzioni di gioco: tenere traccia dei turni, registrare il livello di stanchezza delle singole unità.

La scala della mappa è 1 esagono = 40 km.



Tempo di Gioco

Il tempo di gioco in questa avventura è 1 turno = 1 settimana. E' possibile svolgere in 1 turno di gioco fino a 3 round di combattimento. Il foglio dei segnalini contiene segnalini segnati con "x1" e "x10." Disponi il segnalino "x1" sul Turno 1 nella Traccia dei Turni di Gioco sulla mappa per iniziare il gioco, e avanza di una casella alla conclusione di ogni turno di gioco. Quando il gioco raggiunge il Turno 11, disponi il segnalino "x10" e il segnalino "x1" entrambe sulla casella Turno 1. Sposta il segnalino "x10" avanti di una casella ogni dieci turni di gioco.

Ordine di Gioco

I Nomadi del Deserto e i loro alleati si muovono per primi in un turno di gioco, e Darokin ed i suoi alleati muovono per secondi.

Movimento

La scala della mappa è 1 esagono = 40 km. Ogni unità ha una Velocità di Movimento (VM) in esagoni. Le unità di fanteria hanno VM 4, le unità di cavalleria hanno VM 6, e il gruppo di personaggi ha VM 10. (nota che sono forniti 3 segnalini per i PG; questo permette ai giocatori di dividersi se lo desiderano. Se i PG si dividono in più gruppi di quanti siano i segnalini, crea un nuovo segnalino o usa il retro di altri segnalini non usati.)

Una unità può usare una parte, nessuno o tutto il suo movimento ogni turno di gioco. La velocità di movimento di un'unità può subire variazioni a causa del terreno, della stanchezza, dello stato dei rifornimenti o per le marce forzate. Un'unità non può trasferire il movimento da un turno all'altro.

Effetti del Terreno sul Movimento

Le condizioni del terreno modificano la velocità di movimento in accordo alla **Tabella 19**:

Tabella 19 TERRENO	
<u>Tipo di Terreno</u>	<u>Effetti sul Movimento</u>
Pianura	Nessun Effetto
Foresta(1)	Metà del Normale
Colline(2)	Metà del Normale
Strada/passio/Sentiero	Doppio del Normale
Montagne(3)	1 Esagono per Turno
Steppe	Nessun Effetto
Fiume	Costa 2 Punti VM per Guado
Lago	Non Attraversabile
Altopiano	Costa 3 Punti VM per Attraversamento
Città/Villaggio	Nessun Effetto
Terre Brulle(3)	1 Esagono per Turno
Deserto(4)	Metà del Normale
Oceano(5)	Non Attraversabile
Acquitrino/Pantano/Palude	Metà del Normale

Note:

- 1) Nessuna penalità per halfling e elfi
- 2) Nessuna penalità per halfling e nani
- 3) Nessuna penalità per nani e gnomi
- 4) Nessuna penalità per abitanti del deserto
- 5) Alcune unità possono viaggiare attraverso gli oceani come abilità speciale; vedi Ordine di Battaglia

Marce Forzate

Un'unità può tentare una Marcia Forzata per incrementare la sua velocità di movimento, ma potrebbe non avere successo. Per tentare una marcia forzata, tira 1d6 e consulta la **Tabella 20**. Un'unità già Molto Stanca non può tentare una Marcia Forzata.

Tabella 20 MARCIA FORZATA						
<u>CLASSE</u>	<u>TIRO DI DADO</u>					
	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
<u>Inesperta</u>	F	F+M	F+S	M	M	M
<u>Scarsa</u>	F	F+M	F+S	N	N	M
<u>Debole</u>	F	F+M	F+S	F+S	M	M
<u>Modesta</u>	F	F+M	F+M	F+M	N	N
<u>Media</u>	F	F	F+M	F+M	N	M
<u>Buona</u>	F	F	F+M	F+M	N	N
<u>Eccellente</u>	F	F	F	F	F+M	S
<u>Elite</u>	F	F	F	F	F+M	F+M

F = La marcia forzata ha successo. La VM aumenta del 50%.
M = L'unità diventa Moderatamente Stanca*.
S = L'unità diventa Molto Stanca.
N = La marcia forzata non ha luogo. Nessuna stanchezza.

* Se l'unità è già Moderatamente Stanca, con questo risultato diventa Molto Stanca.

Tutti i risultati sono cumulativi. Un risultato di F+S indica che la Marica Forzata ha successo, ma anche che l'unità diventa Molto Stanca.

Combattimento d'Intercettazione

Qualsiasi unità che entri o passi attraverso un esagono adiacente ad un'unità nemica vuol dire che è stata individuata. Se l'unità individuata continua a muoversi nello stesso turno, l'unità non in movimento può avere diritto a muoversi e attaccare al di fuori del turno. Questo è detto attacco d'intercettazione.

Un'unità può essere intercettata se intende lasciare l'esagono nel quale è stata individuata e entra un esagono che non contiene l'unità che l'ha individuata.

Se il giocatore non in movimento vuole intercettare, tutti e due i giocatori tirano per l'Iniziativa. Se il giocatore non in movimento vince l'iniziativa, intercettazione ha successo, e la sua unità è mossa immediatamente nell'esagono contenente l'unità intercettata; l'unità intercettata non può più muoversi fino a dopo il combattimento, quando si potrà muovere normalmente. Se il giocatore in movimento vince l'iniziativa, l'intercettazione fallisce.

Se un'intercettazione ha successo, il giocatore che intercetta deve attaccare.

Un'unità può eseguire diversi tentativi di intercettazione in una singola fase di movimento nemica, ma può partecipare in un solo tentativo riuscito (e attaccare) per turno. Una singola unità può essere intercettata diverse volte in una singola mossa, sempre che l'intercettazione provenga da unità differenti.

La procedura d'intercettazione non può essere usata per impedire ad un'unità dal muoversi direttamente da un esagono dove è stata individuata nell'esagono nel quale si trovano le unità individuate, a scopo di combattimento normale.

Un giocatore deve decidere se vuole tentare un'intercettazione nel momento in cui ottiene il diritto di provarci. Se rifiuta di provarci, non può cambiare idea più tardi.

Condurre il Combattimento

Per condurre il combattimento, un'unità deve muoversi in un esagono occupato da un'unità nemica. Tale fatto termina il movimento dell'unità per quel turno. Una volta eseguito, il combattimento deve avvenire. In un singolo turno di gioco possono avvenire fino a 3 round di combattimento. Ogni round di combattimento viene svolto in accordo con le regole del Regolamento di Guerra. Ogni round vengono contate le perdite.

Per il primo round di combattimento di un turno di gioco, il giocatore che entra nell'esagono è considerato l'attaccante, e l'altro giocatore, invece, il difensore. Per ogni round di combattimento successivo, esegui un normale tiro per l'Iniziativa tirando 1d6. Il vincitore del tiro sceglie se attaccare o difendere per l'intero round.

Se, dopo 3 round di combattimento, nessuna delle due unità è stata distrutta o mandata in rotta, e nessuna delle due unità ha scelto una ritirata, le unità rimangono nello stesso esagono fino al successivo turno di gioco, e il combattimento continua.

Qualsiasi unità in un esagono può tentare di ritirarsi dal combattimento scegliendo la tattica Ritirata. Se il giocatore

avversario sceglie una qualsiasi tattica che non sia la Carica, l'unità in ritirata può muoversi ad un esagono di distanza, anche se l'unità ha già esaurito tutta la sua velocità di movimento per quel turno, una volta che il combattimento di quel round sia stato risolto. Se entrambe i giocatori scelgono la Ritirata, non avviene alcun combattimento e tutte e due le unità si allontanano di 1 esagono. Se un giocatore sceglie la Ritirata e l'altro sceglie la Carica, allora l'attaccante beneficia del bonus In Marcia, in aggiunta agli esiti sulla Tabella 17.

Siccome l'unità in ritirata rimane adiacente al suo avversario, l'avversario può scegliere di attaccare sotto le regole d'Intercettazione prima che l'unità in ritirata possa andarsene.

La colonna Posizione della tabella degli Esiti del Combattimento elenca vari risultati di Ritirata. A causa della scala di gioco di questa avventura, gli esiti R+ e F+ non si riferiscono ad esagoni sulla mappa. Comunque, possono essere usati per rompere il contatto con il nemico, come segue:

Se lo sconfitto in un round di combattimento è costretto a ritirarsi più in là di quanto il vincitore possa seguire, lo sconfitto di quel round può scegliere di Ritirarsi e allontanarsi di un esagono. Il combattimento per quel round è terminato. (Esempio: gli esiti F/R+1 e F+1/R+3 permettono allo sconfitto di interrompere il contatto con il nemico; gli esiti F/R e F+3/R+2 invece no.)

Se il vincitore di un round riceve un qualsiasi esito F+ (F+1 o più), il vincitore può scegliere la Ritirata e allontanarsi di 1 esagono.

Vittoria e Sconfitta

Una unità si considera il Vincitore della battaglia se ha distrutto o mandato in rotta l'unità nemica, o se ha inflitto al nemico più perdite di quante ne abbia subite. Un vincitore viene determinato alla fine dell'intero combattimento, non dopo ogni round di combattimento.

Il vincitore della battaglia riceve ogni volta un bonus permanente di +1 al VB (il VB non può essere incrementato in questo modo oltre +10); lo sconfitto riceve un -1 permanente al VB solo se subisce una rotta (il VB non può essere ridotto in questo modo di più di 10 punti). Prendi nota di quale unità il vincitore abbia sconfitto; essa riceve un bonus al morale se combatte lo sconfitto un'altra volta.

Unità in Rotta

Se un'unità è in rotta, sottrai le perdite richieste dal round finale di combattimento, poi tira 1d10 per cercare quante settimane passano prima che i sopravvissuti tornino a casa. Posizione l'unità sulla Traccia dei Turni di Gioco sul turno nel quale riappariranno. Sottrai il 50% delle truppe rimanenti dell'unità in rotta, e registra la forza finale dell'unità nel libro degli Eserciti. Sottrai 1 dal VB dell'unità permanentemente (massimo -10).

Nell'appropriato turno di gioco, posiziona l'unità in rotta nell'esagono della città capitale del proprio regno.

Sovrapposizione

Le unità amiche fra loro possono muoversi attraverso i reciproci esagoni durante il movimento, ma non più di due unità alleate possono finire il loro movimento nello stesso esagono. Questa

restrizione è intesa ad evitare che le battaglie diventino troppo complesse lunghe. Le battaglie che coinvolgono i PG, usando le regole BATTELSYSTEM™, diventerebbero ingestibili se troppe unità fossero coinvolte.

Il limite di sovrapposizione si applica solo alle unità. E' possibile piazzare un qualsiasi numero di marchi in uno stesso esagono, e i segnalini del Gruppo di personaggio e Agenti del Maestro non contano come sovrapposte unità.

Combinare le Unità

Due unità possono essere combinate in un'unità più grande a discrezione del giocatore proprietario, se le due unità sono della stessa nazionalità.

La nuova unità ha il totale di personale pari alla somma delle due unità precedenti. Per calcolare il VB della nuova unità, dividi la dimensione delle truppe dell'unità più piccola per la dimensione delle truppe dell'unità più grande. Moltiplica questo rapporto per il VB dell'unità più piccola. Se il VB dell'unità più piccola è più grande del VB dell'unità più grande, aggiungi il risultato al VB dell'unità più grande; altrimenti, sottrai il risultato per ottenere il VB della nuova unità.

Provviste

Per rimanere provvista, una unità deve essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento all'indietro verso la capitale del suo regno di provenienza. La linea non può passare su un esagono non attraversabile o un esagono contenente un'unità nemica. Una linea di rifornimento non può passare attraverso un esagono adiacente ad unità nemica a meno che un'unità amica si trovi proprio nell'esagono in cui si passa.

Un'unità che non può tracciare una linea di rifornimento alla fine di un turno di gioco è Senza Rifornimenti. Un'unità senza rifornimenti per un intero turno di gioco diventa Moderatamente Stanca. Se l'unità è già Moderatamente Stanca, diventa Molto Stanca.

Un'unità che resta senza rifornimenti per 2 interi turni diventa Molto Stanca.

Un'unità Molto Stanca che è senza rifornimenti non può muoversi. Combatte solo quando attaccata.

Se un'unità senza rifornimenti ottiene di nuovo rifornimenti, rimuove immediatamente ogni stanchezza ricevuta come effetto dall'essere senza rifornimenti. La stanchezza causata dagli Esiti di Combattimento o dall'esito di una Marcia Forzata, non viene modificata.

Accampamento

Un'unità può allestire un Accampamento spendendo un intero turno senza muoversi o combattere. Un'unità senza rifornimento non può allestire un accampamento. (Se un'unità cerca di allestire un accampamento viene attaccata, il campo non può essere allestito per quel turno.) Quanto viene allestito un accampamento, poni il marcatore Accampamento nell'esagono. L'accampamento rimane nell'esagono finché non distrutto, perfino se l'unità che l'ha allestito abbandona l'esagono.

Un'unità accampata per un intero turno di gioco rimuove automaticamente ogni stanchezza. Un'unità accampata per 2

turni di gioco può ripristinare il 50% dei feriti, rendendoli abili al combattimento di nuovo.

Se un'unità accampata viene attaccata, diventa automaticamente il difensore, e riceve un bonus di +10 grazie alla posizione difensiva e un bonus di +20 per essere "dietro una muraglia."

Rinforzi

Si assume che ogni nazione continui a reclutare o a cercare nuovi soldati durante la guerra. Questi arruolamenti possono portare possono riportare una qualsiasi unità di nuovo al pieno delle sue forze una volta per turno. Per ricevere questo beneficio, un'unità deve occupare un esagono capitale per un intero turno di gioco.

Combinare le Regole del Regolamento di Guerra con quelle del BATTELSYSTEM™

Le regole del Regolamento di Guerra, con le modifiche presentate in quest'avventura, sono usate solo per combattimenti che non coinvolgono i personaggi giocanti e le loro truppe personali. Vengono forniti i segnalini che rappresentano i PG e le loro truppe cosicché si possa tener conto del loro movimento in relazione alle altre unità. Quando i PG o le unità entrano in contatto con una qualsiasi forza nemica, usa le regole del BATTELSYSTEM™ per risolvere il combattimento.

Naturalmente puoi usare il Supplemento di BATTELSYSTEM™ per risolvere qualsiasi battaglia dell'avventura, ma consumerà molto più tempo del Regolamento di Guerra.

Alcuni termini, come la "Rotta," hanno un significato completamente differente nelle regole di BATTELSYSTEM™ rispetto alle regole del Regolamento di Guerra. Applica il risultato appropriato al sistema che stai usando per il singolo combattimento.

Ordine di Battaglia

Dato che le unità del Maestro iniziano la guerra con un attacco preventivo alla città di Akesoli, le forze dei Nomadi del Deserto ricevono un turno libero all'inizio dell'avventura. La mobilitazione dell'Esercito di Darokin richiede un intero turno, così, i Nomadi del Deserto possono muoversi liberamente anche nel secondo turno. Dopo questo, Darokin e i suoi alleati (mano a mano che vengono reclutati) possono muoversi e combattere normalmente.

Non tutte le unità appaiono sulla mappa simultaneamente. Sia le armate dei Nomadi del Deserto che di Darokin seguono un regolare schema di rinforzi nel ricevere nuove truppe. L'arrivo delle truppe di un altro regno dipende in gran parte dagli sforzi diplomatici dei personaggi giocanti. La pianificazione dell'arrivo e la posizione delle unità per ogni paese avvengono in accordo con quanto segue.

Non disporre le unità sulla mappa finché il paese proprietario non entra in guerra. Il giocatore o la fazione che controlla il paese può disporre le unità come desidera, entro i limiti dell'Ordine di Battaglia qui di seguito.

ESERCITO DEI NOMADI DEL DESERTO

Turno 1: Legione del Destino, 1°-4° Quartier Generale dell'Esercito, 1a-20a Divisione. Piazza la Legione del Destino nella città di Sayr Ulan. Le rimanenti unità possono essere piazzate ovunque a ovest del confine con Atruaghin e Darokin, e a sud del lago Hast.

Turno 4: 5° Quartier Generale dell'Esercito, 21a-25a Divisione. Queste unità arrivano nell'angolo più occidentale della mappa tra le Paludi Salate e le montagne settentrionali.

Turno 8: 6° Quartier Generale dell'Esercito, 1a-8a Divisione delle Guardie. Queste unità arrivano nell'angolo più occidentale della mappa come il 5° Esercito.

ESERCITO DELLA REPUBBLICA DI DAROKIN

Turno 2: Legioni I-XV. Piazza queste unità ovunque all'interno dei confini della Repubblica di Darokin. A est del Lago Amsorak.

Turno 3+: Legioni XVI-XXX. Ogni turno di gioco a cominciare dal turno 3, piazza 2 Legioni in esagoni adiacenti alla città di Darokin. Se Darokin cade in mano nemica, piazza le nuove legioni in Akorros, che diventa la nuova capitale. Se cade anche Akorros, Corunglain diventa capitale. Se cade anche Corunglain, Selenica diventa la capitale. Se tutte le città cadono in mano nemica, Darokin è sconfitto. Tutte le legioni sulla mappa di gioco si arrendono al nemico, e non arrivano più nuove legioni.

GRANDE ESERCITO DEI PRINCIPATI DI GLANTRI

Piazza tutti i segnalini di Glantri sulla mappa entro 5 esagoni da Città di Glantri.

CLAN DI ATRUAGHIN

Piazza tutti i segnalini dei Clan di Atruaghin sulla mappa ovunque nell'area dell'altopiano. da Città di Glantri.

ESERCITO DELEL CINQUE CONTEE

Piazza i segnalini della Contea ovunque all'interno dei confini delle Cinque Contee.

FORZA DI SPEDIZIONE DI CASA DI ROCCIA

Piazza i segnalini dei nani ovunque all'interno dei confini di Casa di Roccia a est del lago.

ESERCITO DI ALFHEIM

Piazza le unità di Alfheim ovunque all'interno della Foresta di Canolbarth.

ESERCITO DI KARAMEIKOS

Piazza le unità di Karameikos ovunque all'interno dei confini del Granducato

REGNO DI IERENDI

Piazza le unità sull'isola principale vicino alla capitale.

GILDE DI MINROTHAD

Piazza le unità sull'isola principale vicino alla capitale.

ESERCITO IMPERIALE DI THYATIS

Piazza le unità all'interno dei confini di Thyatis a sud delle Montagne Altan Tepe.

ESERCITO DI OSTLAND

Piazza le unità nell'esagono della città di Zeaburg.

ESERCITO DEGLI EMIRATI DI YLARUAM

Piazza le 1a-7a Divisione ovunque del Deserto Alasiyano entro 5 esagoni dalla città di Ylaruam. Ogni turno dopo l'ingresso di Ylaruam in guerra, aggiungi una nuova divisione nell'esagono della città di Ylaruam.

ESERCITO DEI JARLATI DI SODERFJORD

Piazza le unità ovunque all'interno dei confini di Soderfjord.

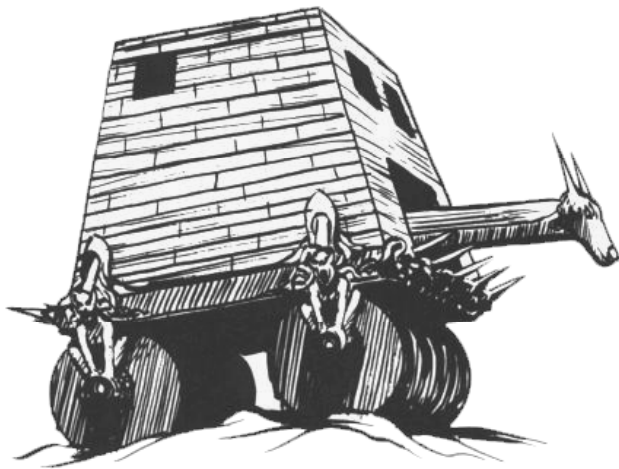
ESERCITO DEL RE DEL VESTLAND

Piazza le unità ovunque all'interno del Regno del Vestland; una delle unità deve iniziare dall'esagono della città di Norrvik.

KHANATO DI ETHENGAR

Piazza le unità ovunque all'interno dei confini del Khanato.





Juggernauta

	Legno	Pietra*
Classe dell'armatura:	6	0
Dadi Vita:	25**	30**
Movimento:	36 (12) m	36 (12) m
Attacchi:	1 frantumazione	1 frantumazione
Ferite:	8d10	10d10
N° di mostri:	0 (1)	0 (1)
Tiro-Salvezza:	Speciale	Speciale
Morale:	12	12
Tipo di tesori:	G	M e N
Allineamento:	Neutrale	Neutrale
Valore in PX:	7.500	11.250

I juggernauti sono enormi macchine magiche. Hanno l'aspetto di case, piramidi o statue montate su grossi cilindri. Sono animate magicamente e hanno sempre a coscienza di ciò che li circonda, permettendogli di cacciare e uccidere. Sono fatti di legno o pietra.

I juggernauti sono molto manovrabili. Possono fermarsi, tornare indietro o girarsi in un round, permettendogli di attaccare creature di fronte, dietro o ai lati nello stesso round. Attaccano rollando sopra la vittima con i loro enormi cilindri. Questi cilindri sono larghi 9 metri permettendo al juggernauta di attaccare più di una bersaglio in una data direzione. Se c'è un solo bersaglio in una data direzione, l'attacco si effettua normalmente. Se ci sono due o più bersagli, ad ogni bersaglio è permesso un tiro-salvezza contro Soffio del Drago. I bersagli che superano il tiro-salvezza vuol dire che sono riusciti a sfuggire alla traiettoria del juggernauta. Coloro che lo falliscono sono colpiti dal juggernauta se il tiro per colpire è valido contro quel bersaglio. Si esegue un tiro per colpire per ogni bersaglio.

Tutti i juggernauti hanno le stesse immunità: tutti i proiettili non magici, sonno, charme e incantesimi che bloccano e il veleno.

I juggernauti trasportano il proprio tesoro al loro interno. Il tesoro può essere trovato solo dopo che la creatura viene uccisa.

Juggernauta di Legno

Questo tipo di juggernauta normalmente appare come un

grosso edificio di legno montato su ruote. E' alto tra i 6 e i 9 metri. Il suo tiro-salvezza contro tutto ciò che non è fuoco magico è 5. Un juggernauta di legno non riceve tiri-salvezza contro gli attacchi basati sul fuoco magico.

Juggernauta di Pietra

Questo tipo di juggernauta normalmente appare come una piccola piramide o un'enorme statua montate su ruote. E' alto tra i 12 e i 15 metri. I juggernauti di pietra sono immuni a tutte le armi non magiche, e possono essere danneggiate solo dalle armi magiche, dagli incantesimi o da effetti simili ad incantesimi. Il tiro-salvezza contro ogni cosa è di 4. I juggernauti di pietra possono frantumare piccole costruzioni, perfino se fatte di pietra.

Tabi

Classe dell'armatura:	6
Dadi Vita:	5
Movimento:	18 (6) m, Vo 72 (24) m
Attacchi:	2 artigli
Ferite:	1d4/1d4 + Speciale
N° di mostri:	1-4 (1-4)
Tiro-Salvezza:	M5
Morale:	6 (12)
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	300

Un tabi sono piccole creature alate simili a scimmie, di taglia non superiore ad un gattino. Il loro corpo è ricoperto da una pelliccia dorata e le ali sono formate da membrane di pelle, come quelle dei pipistrelli. Essi emanano un puzzo di marcio che può essere sentito fino a 20 metri di distanza. Essi sono intelligenti e sagaci.

In combattimento i tabi fanno uso dei loro artigli che sono cosparsi di un veleno color blu cristallo. Chiunque venga colpito da un tabi, deve effettuare un tiro-salvezza contro paralisi. Il personaggio che fallisce diventa "ingannato" ed attaccherà la creatura od il personaggio a lui più vicino. Un personaggio "ingannato" può attaccare solo con le armi o a mani nude per agendo al meglio delle sue possibilità. L'inganno permane per 2d6 turni o finché non viene scacciata con un incantesimo neutralizza veleno. I tabi possono inoltre borseggiare, muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre con una probabilità di successo pari al 40%. I tabi preferiscono tendere un'imboscata alle loro vittime per poi nascondersi mentre i personaggi ingannati attaccano gli altri.



I tabi vivono molto a lungo ed in tale lasso di tempo essi raccolgono molte informazioni riguardanti antiche leggende e conoscenza perdute. Essi sono intelligenti e parlano la lingua tipica della loro razza.

Un mago di alto livello può ricercare un incantesimo atto a guadagnarsi un tabi al proprio servizio. Se l'incantesimo viene trovato e lanciato in maniera confacente, il tabi rimarrà al servizio del mago fino alla morte dell'uno o dell'altro. Sotto tale incantesimo, esso sarà assolutamente leale verso la persona che lo comanda. In questi casi, si farà riferimento al punteggio di morale racchiuso tra parentesi. Un tabi al servizio del proprio padrone, lo assisterà confidandogli tutte le informazioni e conoscenze di cui dispone.



Alrethus il Mago

Classe dell'armatura: 2
Classe/Livello: M19
Punti-ferita: 40
Attacchi: 1
Ferite: 1d4 +2
Movimento: 36 (12) m
Tiro-Salvezza: M19
Morale: 12
Allineamento: Caotico

Forza: 9 Intelligenza: 18
Saggezza: 13 Destrezza: 16
Costituzione: 15 Carisma: 12

Alrethus è stato il secondo in comando e l'assistente personale del Maestro per molti anni. Non ha la benedizione della strana longevità del Maestro, ma ha perpetuato al sua vita ben oltre il normale grazie alla capacità della sua *giara magica* di catturare i corpi di persone più giovani di lui. Il suo corpo è incredibilmente antico d'aspetto. Se cattura dei giovani e forti avventurieri, potrebbe decidere di appropriarsi del corpo migliore tramite l'incantesimo *giara magica*.

Attualmente, svolge le operazioni quotidiani nella Grande Guerra. E' estremamente intelligente, e un manager capace, ma non ha la scintilla carismatica che rende Il Maestro così

formidabile. Finché Il Maestro è vivo, Alrethus gli è fedele fino alla morte. Ma se Il Maestro dovesse morire, Alrethus fugge per proteggersi.

Le sue naturali abilità gli conferiscono un bonus di +2 alla CA (già compreso). Alrethus ha gli oggetti magici seguenti: *bacchetta della paralisi*, *anello di protezione +5*, *pozione dell'autometamorfosi*, *anello respingi incantesimi*, *bastone della stregoneria* ed un *pugnale +2, +3 contro elfi, nani e halfling*. Un libro di incantesimi contenente gli incantesimi seguenti è nascosto in un comparto segreto sotto il tavolo da pranzo della tenda del Maestro, e non può essere trovato a meno che i PG non cerchino specificatamente per le porte segrete. Ha memorizzato i seguenti incantesimi:

Livello 1: *charme*, *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *scudo magnetico*, *sonno*

Livello 2: *creazione spettrale*, *ESP*, *individuazione dell'invisibile*, *invisibilità*, *luce perenne*

Livello 3: *dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *protezione dai proiettili normali*, *volare*, *velocità*

Livello 4: *charme mostri*, *confusione*, *muro di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*, *terreno illusorio*

Livello 5: *animazione dei morti*, *evocazione degli elementali*, *giara magica*, *nube mortale*

Livello 6: *barriera anti magia*, *carne in pietra*, *disintegrazione*, *incantesimo della morte*

Livello 7: *invisibilità multipla**, *parola incapacitante**

Livello 8: *charme multiplo**, *danza**

Tutti gli incantesimi segnati con asterisco (*) sono descritti nel D&D® Set Companion. Usa le descrizioni seguenti se non possiedi il D&D® Set Companion.

Invisibilità multipla

Raggio d'azione: 72 m

Durata: permanente finché interrotto

Effetto: molte creature od oggetti

Questo incantesimo rende invisibile (come l'incantesimo di 2° livello) numerosi esseri viventi, che si trovino tutti in una zona di 6 mq, ed entro 72 metri dal mago. Può rendere invisibili 6 esseri delle dimensioni di un drago, o 300 di dimensioni umane (un cavallo equivale a 2 uomini). Dopo aver pronunciato l'incantesimo, tutti gli esseri, compreso il loro equipaggiamento, diventano invisibili (come descritto nel Manuale del Giocatore del D&D® Set Base, pagina 41).

Parola incapacitante

Raggio d'azione: 36 m

Durata: 2d6 p 1d6 turni

Effetto: stordisce 1 creatura con 70 pf o meno

Il mago può stordire una vittima nel raggio di 36 m (senza possibilità di tiri-salvezza). Se la vittima ha 35 punti-ferita o meno, resta stordita per 2d6 turni. Se ne ha da 36 a 60, resta stordita per 1d6 turni. Gli esseri con più di 70 punti-ferita sono immuni. Le vittime stordite non possono attaccare, né pronunciare incantesimi e tutti i loro tiri-salvezza subiscono una penalità di -4.

Danza

Raggio d'azione: contatto

Durata: 3 o più round

Effetto: la vittima comincia a ballare

La vittima dell'incantesimo inizia a saltellare qua e là, come impazzita, (come una danzatrice di giga o di un ballo simile), per 3 o più round (senza possibilità di tiro-salvezza). Non può attaccare, né pronunciare incantesimi (né far uso di abilità simili agli incantesimi), né fuggire. Tutti i tiri-salvezza subiscono una penalità di -4. Anche la Classe dell'Armatura subisce una penalità pari a +4.

Perché l'incantesimo sia efficace, il mago deve toccare la vittima (con un normale tiro per colpire). La durata è di 3 round per un mago dal 18° al 20° livello.

Charme multiplo

Raggio d'azione: 36 m

Durata: speciale (come l'incantesimo *charm*)

Effetto: 30 livelli di esseri viventi

Ha gli stessi effetti degli incantesimi *charm* o *charm* (*mostri*), eccettuato il fatto che può colpire fino a 30 livelli (o Dadi-Vita) di vittime contemporaneamente. Ogni singola vittima può evitare lo charme con un tiro-salvezza contro Incantesimi, con una penalità di -2. L'incantesimo è privo di efficacia contro vittime di 31 o più livelli (o Dadi-Vita).

La durata dipende dall'intelligenza delle singole vittime (vedi D&D® Set Base, Manuale del Giocatore, pagina 20). Se il mago attacca una delle vittime, lo charme svanisce solo per essa. Gli altri esseri sottoposti allo charme non mutano condizione in seguito al detto attacco. Solo nel caso in cui osservino la scena, possono tentare un altro tiro-salvezza.

Il Maestro dei Nomadi del Deserto

Classe dell'armatura:	-4
Classe/Livello:	C30
Punti-ferita:	77
Attacchi:	1
Ferite:	2d6 +3
Movimento:	36 (12) m
Tiro-Salvezza:	C30
Morale:	12
Allineamento:	Caotico

Forza: 16	Intelligenza: 13
Saggezza: 18	Destrezza: 16
Costituzione: 18	Carisma: 18

Le origini del Maestro sono avvolte dal mistero. Si crede sia incredibilmente antico. Ci sono prove che egli abbia prolungato al sua vita rubando i corpi di altre persone e trasferendoci la sua forza vitale.

Le tribù del deserto e la gente della teocrazia di Hule venerano Il Maestro come un dio, e lo seguono gladly, perfino fino alla morte.

Il Maestro ha da tempo bramato la dominazione del mondo, prima mettendo a repentaglio sé stesso (come avvenuto nell'X4 e X5), e più di recente come parte della ricerca dell'Immortalità nella Sfera dell'Entropia, un misterioso concetto non ancora compreso completamente.



Il Maestro è sicurissimo, a volte a suo detriment, ed è prone to gloating. Non fa avvicinare nessuno che non sia il suo fidato comandante Alrethus il Mago.

Il Maestro è anche conosciuto come Hosadus. Non si sa se Hosadus sia realmente il suo nome.

Le abilità naturali gli conferiscono un bonus di +2 sui tiri per colpire e al danno (già calcolato), +3 ai tiri-salvezza contro attacchi magici, e un -2 alla sua Classe d'Armatura (anche questo già calcolato).

Possiede gli oggetti magici seguenti: *bastone feritore**, *armatura di maglia +3*, *scudo del risucchio di energia+2**, *anello respingi incantesimi*, *stivali della levitazione*, *pozione di velocità* e una pergamena contenente *dissolvi magie*, *sciame di insetti* e *dito della morte*. Ha memorizzati gli incantesimi seguenti:

Livello 1: *cura ferite leggere* (x2), *incantesimo del terrore* (x2), *individuazione del male*, *individuazione del magico*, *protezione dal male*, *resistenza al freddo*

Livello 2: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento*, *maledizione* (x2), *incantare i serpenti*

Livello 3: *cecità* (x2), *incantesimo del colpire*, *individuazione degli oggetti*, *infliggi maledizione* (x2), *silenzio in un raggio di 5 m* (x2), *tenebre persistenti* (x2)

Livello 4: *animazione dei morti*, *infliggi ferite gravi* (x2), *dissolvi magie* (x2), *incantesimo creaveleni* (x2)

Livello 5: *comunicazione con gli dei* (x2), *dito della morte* (x2), *sciame di insetti* (x2)

Livello 6: *barriera** (x2), *parlare con i mostri* (x2), *ritorno, servo fluttuante**

Livello 7: *parola sacra** (x2), *sottrai vita** (x2), *terremoto** (x2)

Tutti gli incantesimi segnati con asterisco (*) sono descritti nel D&D® Set Companion. Usa le descrizioni seguenti se non possiedi il D&D® Set Companion.

Bastone feritore

Il bastone feritore funziona in modo analogo a un bastone guaritore invertito, ma al costo di 1 carica per creatura colpita.

Infligge 1d6+1 punti-ferita se tocca una qualsiasi creatura (senza tiro-salvezza); può essere richiesto un tiro per colpire. Tutto ciò è in aggiunta al normale danno (1d6) se applicabile. Il bastone può anche creare gli effetti seguenti, con i costi indicati. Ogni effetto è identico alla forma inversa dell'incantesimo clericale. Nota che l'uso di questo bastone è un'azione Caotica. Il bastone del Maestro ha 20 cariche.

<i>Infliggi cecità</i>	2 cariche
<i>Infliggi malattie</i>	2 cariche
<i>Infliggi ferite gravi</i>	3 cariche
<i>Creaveleni</i>	4 cariche

Scudo del risucchio di energia+2

Sembra un normale *scudo+2*. Se viene però pronunciata la parola d'ordine appropriata, lo scudo può essere caricato. Se l'utilizzatore dello scudo viene colpito quando esso è "caricato," l'attaccante deve superare un tiro-salvezza contro Verga/Bastone/Incantesimi per non perdere 1 livello d'esperienza, come se fosse colpito da uno spettro. Questa proprietà speciale dello scudo è usabile 1 volta al giorno, e dura finché non risucchia un livello. L'uso di questo scudo è un'azione Caotica.

Servo fluttuante

Raggio d'azione: 18 m

Durata: 1 giorno per livello del chierico

Effetto: il servo recupera un oggetto o un essere vivente

I servi fluttuanti sono umanoidi molto intelligenti, che vivono nel Piano Etereo. Con l'incantesimo, il chierico evoca uno di questi esseri che appare all'istante. A questo punto il chierico deve descrivere al servo un oggetto o un essere vivente, altrimenti questi se ne va. Deve inoltre indicare, con una buona approssimazione, dove si trova. Non appena ha avuto le informazioni necessarie (descrizione e localizzazione), il servo parte alla ricerca dell'oggetto o dell'essere indicato, per riportarlo al chierico. Per adempiere al suo compito impiega tutto il tempo necessario, fino ai limiti della durata dell'incantesimo.

La Forza del servo fluttuante è pari a 18 ed egli può facilmente trasportare fino a 5.000 mo di peso. Può assumere consistenza eterea quando lo desidera potendo, quindi, accedere a molti luoghi altrimenti inaccessibili. In ogni caso non può oltrepassare lo "schermo" dell'incantesimo *protezione dal male*. Se non riesce a portare a termine il suo compito entro i limiti della durata dell'incantesimo, viene colto da pazzia e si mette alla ricerca del chierico che lo ha evocato per tentare di ucciderlo.

Barriera

Raggio d'azione: 18 m

Durata 12 turni

Effetto: crea dei martelli roteanti

L'incantesimo crea una barriera magica in una zona di diametro di 9 m, alta fino a 9 m. La barriera è un vero e proprio muro di martelli danzanti e roteanti. Chiunque attraversi la barriera subisce da 7d10 punti-ferita (senza possibilità di tiro-salvezza). Viene spesso usato per bloccare un passaggio o un ingresso.

L'inverso di questo incantesimo (*rimozione di barriera*) può

distruggere una qualsiasi barriera creata da un chierico. Può anche essere usata per distruggere gli effetti degli incantesimi *muro di ghiaccio*, *muro di fuoco* o *muro di pietra*. Non ha alcun effetto contro il *muro di ferro*.

Terremoto

Raggio d'azione: 130 m

Durata: 1 turno

Effetto: provoca scosse telluriche

Questo potente incantesimo fa sussultare una zona di terreno aprendovi profonde voragini. Un chierico di 17° livello può sconvolgere in tale modo una superficie di 5 mq, aggiungendo 0,5 mq per ogni livello di esperienza successivo. Quindi un chierico di 30° livello sconvolge un'area di 11,5 mq.

Nella zona colpita tutte le strutture e le costruzioni più piccole vengono ridotte in macerie e le costruzioni più grandi vengono incise da profonde crepature in grado, quasi, di spaccarle in due. Sui pendii si formano frane e, in media, 1 essere vivente 6 che si trovi nell'area colpita viene ingoiato nel sottosuolo che poi si richiude intrappolandolo.

Parola sacra

Raggio d'azione: 0

Durata: istantanea

Effetto: tutti gli esseri viventi del raggio di 12 m

Ha effetto su tutti coloro che, amici o nemici, si trovino entro 12 metri dal chierico. Tutti gli esseri viventi di allineamento morale diverso dal chierico subiscono i seguenti effetti:

fino al 5° livello: uccisi

dal 6° all'8° livello: storditi per 2d10 turni

dal 9° al 12° livello: assordati per 1d6 turni

dal 13° in su: storditi per 1d10 turni

Per evitare del tutto gli effetti dell'incantesimo, gli esseri viventi dal 13° livello in su e dello stesso allineamento morale del chierico, possono effettuare un tiro-salvezza contro Incantesimi.

Questo, potentissimo incantesimo può essere bloccato solo dal piombo (o dall'incantesimo *barriera anti magia*), ma attraversa senza problemi ogni altro tipo di materiale.

Sottrai vita

Raggio d'azione: contatto

Durata: permanente

Effetto: risucchia 1 livello

Questo incantesimo risucchia 1 livello di esperienza dalla vittima toccata, come se fosse toccata da uno spettro o una presenza. Pronunciare questo incantesimo è un'azione Caotica.

Dettaglio delle Unità

ESERCITO DEI NOMADI DEL DESERTO

Nome dell'unità: LEGIONE DEL DESTINO

Tipo di unità: Divisione d'Elite

Numero di unità: 1

MV 6, VB 232

N° di soldati: 1.932

Classe delle Truppe: Eccellente

Comandante dell'Esercito: Alrethus (M19)

Eroi: 4 Juggernauti di Pietra (equipaggio di 10 non combattenti ognuno)

Unità 1: Cavalleria Testa di Morte (240 cavalieri d'élite umani G2 su cavalli da guerra, archi & spade), 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 2: Cavalleria Vento del Deserto (identica all'Unità 1)

Unità 3: Angeli del Maestro (80 M3 guerriglieri a piedi, pugnale)

Unità 4: Spada della Verità (Identica all'Unità 3)

Unità 5: Spaccaossa (40 Giganti delle Rocce guerriglieri a piedi)

Unità 6: Spade della Morte (480 fanti regolari umani G2, archi & spade), 12 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 7: Spade di Distruzione (identica all'Unità 6)

Unità 8: Condottieri dell'Aria (10 navi volanti, equipaggio di 20 scheletri, ognuna trasporta 40 arcieri regolari umani G2, comandati da 1 Capitano (M6))



Nome dell'unità: COMPAGNIA SCELTA

Tipo di unità: Quartier Generale dell'Esercito

Numero di unità: 6

MV 6, VB 153

N° di soldati: 395

Classe delle Truppe: Eccellente

Vice Comandante dell'Esercito: F10

Eroi: 2 Juggernauti di Pietra (equipaggio di 10 non combattenti ognuno), 4 M7, 4 C9

Unità 1: 240 fanteria regolare umani G2, archi & spade, 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G5)

Unità 2: 20 Giganti delle Colline regolari, 1 Gigante delle Colline Capitano

Unità 3: 120 cavalieri d'élite umani G3, archi & spade, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G6)



Nome dell'unità: DIVISIONE REGOLARE

Tipo di unità: Divisione Normale

Numero di unità: 25

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Comandante di Divisione: G10

Vice Comandante di Divisione: G8

Eroi: 1 M6, 1 C8, 2 Giganti delle Rocce, 2 Juggernauti di Legno (equipaggio di 10 non combattenti ognuno)

Unità 1: 120 cavalieri goblin regolare, archi & spade, a cavallo di lupi neri, 3 goblin Sergenti, 1 goblin Capitano

Unità 2: Identica all'Unità 1

Unità 3: 120 cavalieri umani regolari G1, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 4: Identica all'Unità 3



Unità 5: 160 bugbear fanteria regolare, lance, 4 bugbear Sergenti, 1 bugbear Capitano Giganti delle Rocce guerriglieri a piedi)

Unità 6: Identica all'Unità 5

Unità 7: 40 Giganti delle Colline guerriglieri

Unità 8: Identica all'Unità 6

Unità 9: 40 Troll guerriglieri

Unità 10: Identica all'Unità 9

Nome dell'unità: DIVISIONE DI GUARDIA

Tipo di unità: Divisione di Riserva

Numero di unità: 8

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Comandante di Divisione: G10

Vice Comandante di Divisione: G8

Eroi: 1 M5, 1 C6, 2 Juggernauti di Legno (equipaggio di 10 non combattenti ognuno)

Unità 1: 120 cavalieri goblin regolare, archi & spade, a cavallo di lupi neri, 3 goblin Sergenti, 1 goblin Capitano

Unità 2: Identica all'Unità 1

Unità 3: 120 cavalieri umani regolari G1, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 4: Identica all'Unità 3

Unità 5: 160 bugbear fanteria regolare, lance, 4 bugbear Sergenti, 1 bugbear Capitano Giganti delle Rocce guerriglieri a piedi)

Unità 6: Identica all'Unità 5

Unità 7: 40 Giganti delle Colline guerriglieri

Unità 8: 40 Troll guerriglieri



GRANDE ESERCITO DEI PRINCIPATI DI GLANTRI

Nome dell'unità: ESERCITO DEL PRINCIPE JHEREK*

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 8

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Comandante dell'Esercito: Principe (M18) a cavallo di

pegaso (BC +1, Int +3, Wis +1, oggetti magici appropriati)

NOTE: Ogni unità dell'esercito di Glantri ha il nome del suo Principe Comandante

Vice Comandante dell'Esercito: Conte (M12) a cavallo di pegaso

Unità 1: 120 cavalieri d'élite umani M3, pugnali & fionde, a cavallo di cavalli da guerra, 4 Sergenti (M4), 1 Capitano (M5)

Unità 2: 240 cavalieri d'élite umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 3: 240 fanti regolari umani G2 a cavallo, archi & spade, a cavallo di cavalli normali (non possono combattere a cavallo), 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 4: Identica all'Unità 3



CLAN DEGLI ATRUAGHIN

Nome dell'unità: CLAN DELL'ORSO*

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 7

MV 6, VB 120

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Comandante dell'Esercito: Capo Clan (G10, BC +1)

Vice Comandante: G8

Unità 1: 160 cavalieri d'élite umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 4 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 2: Identica all'Unità 1

Unità 3: Identica all'Unità 1

Unità 4: Identica all'Unità 1



ESERCITO DELLA REPUBBLICA DI DAROKIN

Nome dell'unità: LEGIONI I e II

Tipo di unità: Divisione d'Elite

Numero di unità: 2

MV 6, VB 182

N° di soldati: 1.091

Classe delle Truppe: Eccellente

Comandante di Divisione: G9 (BC +1, Int +1)

Vice Comandante di Divisione: G7

Eroi: C6

Unità 1: 120 fanti a cavallo regolari umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli normali, 4 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 2: Identica all'Unità 1

Unità 3: Identica all'Unità 1

Unità 4: Identica all'Unità 1

Unità 5: 80 cavalieri regolari umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 6: Identica all'Unità 5

Unità 7: Identica all'Unità 5

Unità 8: Identica all'Unità 5

Unità 9: 80 guerriglieri cavalieri umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 10: Identica all'Unità 9

Unità 11: 80 cavalieri d'élite elfi E2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (E3), 1 Capitano (E4)



Nome dell'unità: LEGIONI II - XX

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 18

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Comandante di Divisione: G6

Vice Comandante di Divisione: G5

Eroi: C5

Unità 1: 120 fanti a cavallo regolari umani G1, spada, a cavallo di cavalli normali, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 2: Identica all'Unità 1

Unità 3: Identica all'Unità 1

Unità 4: Identica all'Unità 1, eccetto che arco invece di spada

Unità 5: Identica all'Unità 4

Unità 6: Identica all'Unità 4

Unità 7: 120 cavalieri regolari umani G1, arco & spada, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)



Unità 8: Identica all'Unità 7

Unità 9: 80 guerriglieri cavalieri umani G1, arco & spada, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Nome dell'unità: LEGIONI XXI - XXX

Tipo di unità: Divisione di Riserva

Numero di unità: 10

MV 4, VB 44

N° di soldati: 667

Classe delle Truppe: Modesta

Comandante di Divisione: G5

Vice Comandante di Divisione: G5

Eroi: C4

Unità 1: 120 fanti regolari umani G1, spada, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 2: Identica all'Unità 1

Unità 3: Identica all'Unità 1, eccetto che arco invece di spada

Unità 4: Identica all'Unità 3

Unità 5: 80 guerriglieri cavalieri umani G1, arco & spada, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 6: Identica all'Unità 5



ESERCITO DELLE CINQUE CONTEE

Nome dell'unità: REGGIMENTO DEI PROTETTORI DELLE CONTEE

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 7

MV 4, VB 113

N° di soldati: 994

Classe delle Truppe: Buona

Comandante di Divisione: Halfling G8 (BC +1)

Vice Comandante di Divisione: Halfling G6

Unità 1: 120 arcieri d'élite halfling G3, pugnale come 2a arma, 3 Sergenti (G4), 1 Sceriffo (G5)

Unità 2-8: Identica all'Unità 1



ESERCITO DI ALFHEIM

Nome dell'unità: VOLONTARI ELFICI

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 7

MV 6, VB 175

N° di soldati: 746

Classe delle Truppe: Eccellente

Comandante di Divisione: E8 (BC +1)

Vice Comandante di Divisione: E6

Unità 1: 120 cavalieri d'élite elfi E3, archi lunghi & spada+1, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (E4), 1 Capitano (E5)

Unità 2-6: Identica all'Unità 1



FORZA DI SPEDIZIONE NANESCA

Nome dell'unità: FANTERIA NANESCA

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 8

MV 4, VB 98

N° di soldati: 1.242

Classe delle Truppe: Buona

Comandante di Divisione: Nano G8 (BC +1)

Vice Comandante di Divisione: Nano G6

Unità 1: 120 fanti regolari nani G2, martelli, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 2-10: Identica all'Unità 1



Dettaglio delle Unità

MILIZIA DI KARAMEIKOS

Nome dell'unità: DIVISIONE MILIZIA

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 8

MV 4, VB 108

N° di soldati: 996

Classe delle Truppe: Modesta

Comandante di Divisione: G8

Vice Comandante di Divisione: G6

Eroi: 1 M6, 1 C6

Unità 1: 120 cavalieri guerriglieri umani G1, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 2: Identica all'Unità 1

Unità 3: 120 cavalieri regolari umani G1, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 4: Identica all'Unità 3

Unità 5: 120 fanti regolari umani G1, archi, 3 Sergenti (G2), 1 Capitano (G3)

Unità 6: Identica all'Unità 5

Unità 7: Identica all'Unità 5, eccetto che spade invece di archi

Unità 8: Identica all'Unità 7



REGNO DI IERENDI

Nome dell'unità: BRIGATA REALE

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 3

MV 4, VB 177

N° di soldati: 832

Classe delle Truppe: Eccellente

Abilità Speciale: Può attraversare esagoni di oceani (non laghi e fiumi) al fattore movimento normale e può approdare su qualsiasi esagono costiero non occupato da un'unità nemica.

Comandante di Divisione: G9 (BC +1, Int +1, Sag +1)

Vice Comandante di Divisione: G8

Eroi: 2 M7, 2 C7, 1 G13

Unità 1: 80 cavalieri guerriglieri umani M3, dardi, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (M4), 1 Capitano (M5)

Unità 2: 120 cavalieri regolari umani G3, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5)

Unità 3: Identica all'Unità 2

Unità 4: 240 fanti regolari umani G2, archi & spade, 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 5: Identica all'Unità 4



GILDE DI MINROTHAD

Nome dell'unità: GUARDIE NAZIONALI

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 2

MV 6, VB 143

N° di soldati: 1.018

Classe delle Truppe: Buona

Abilità Speciale: Può attraversare esagoni di oceani (non laghi e fiumi) al fattore movimento normale e può approdare su qualsiasi esagono costiero non occupato da un'unità nemica.

Comandante di Divisione: G9

Vice Comandante di Divisione: G8



Eroi: 2 M9, 2 C9

Unità 1: 120 cavalieri guerriglieri umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 2: 240 cavalieri regolari umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 3: Identica all'Unità 2

Unità 4: 240 fanti regolari a cavallo umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli normali (non possono combattere a cavallo), 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 5: Identica all'Unità 4

ESERCITO IMPERIALE DI THYATIS

Nome dell'unità: COORTE IMPERIALE

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 5

MV 4, VB 91

N° di soldati: 3.310

Classe delle Truppe: Buona

Comandante di Divisione: G12 (BC +1, Int +1)

Vice Comandante di Divisione: G10

Eroi: 2 M9, 4 C9, 2 G14

Unità 1: 800 fanti regolari umani G1, lance, 20 Sergenti (G3), 4 Luogotenenti (G4), 1 Capitano (G6)

Unità 2-4: Identica all'Unità 1



ESERCITO DEGLI EMIRATI DI YLARUAM

Nome dell'unità: DIVISIONE

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 15

MV 6, VB 151

N° di soldati: 715

Classe delle Truppe: Eccellente

Comandante di Divisione: G10

Vice Comandante di Divisione: G8

Eroi: 10 C8

Unità 1: 80 cavalieri guerriglieri umani M2, dardi, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (M3), 1 Capitano (M4)

Unità 2: 120 cavalieri regolari umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 3-6: Identica all'Unità 2



ESERCITO DEI JARLATI DI SODERFJORD

Nome dell'unità: BRIGATA DI OLAF*

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 4

MV 4, VB 102

N° di soldati: 882

Classe delle Truppe: Buona

Abilità Speciale: Può attraversare esagoni di oceani (non laghi e fiumi) al fattore movimento normale e può approdare su qualsiasi esagono costiero non occupato da un'unità nemica. Tutte le truppe sono berserker; non eseguono mai il controllo sul morale e falliscono sempre il Controllo sulla Disciplina.

Comandante di Divisione: Jarl, G9 (BC +1) NOTE: Tutte le brigate di Soderfjord hanno il nome del jarl che le comanda

Vice Comandante di Divisione: G8

Eroi: 6 G15, 6 C8



Unità 1: 120 fanti d'élite umani G3, archi & spade, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5)

Unità 2-6: Identica all'Unità 1

ESERCITO DEL RE DEL VESTLAND

Nome dell'unità: DIVISIONE REALE

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 2

MV 4, VB 102

N° di soldati: 882

Classe delle Truppe: Buona

Abilità Speciale: Può attraversare esagoni di oceani (non laghi e fiumi) al fattore movimento normale e può approdare su qualsiasi esagono costiero non occupato da un'unità nemica. Tutte le truppe sono berserker; non eseguono mai il controllo sul morale e falliscono sempre il Controllo sulla Disciplina.

Comandante di Divisione: G9 (BC +1)

Vice Comandante di Divisione: G8

Eroi: 6 G15, 6 C8

Unità 1: 120 fanti d'élite umani G3, archi & spade, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5)

Unità 2-6: Identica all'Unità 1



ESERCITO DEL REGNO DI OSTLAND

Nome dell'unità: ESERCITO DI OSTLAND

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 1

MV 4, VB 102

N° di soldati: 882

Classe delle Truppe: Buona

Abilità Speciale: Può attraversare esagoni di oceani (non laghi e fiumi) al fattore movimento normale e può approdare su qualsiasi esagono costiero non occupato da un'unità nemica. Tutte le truppe sono berserker; non eseguono mai il controllo sul morale e falliscono sempre il Controllo sulla Disciplina.

Comandante di Divisione: G9 (BC +1)

Vice Comandante di Divisione: G8

Eroi: 6 G15, 6 C8

Unità 1: 120 fanti d'élite umani G3, archi & spade, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5)

Unità 2-6: Identica all'Unità 1



KHANATI DI ETHENGAR

Nome dell'unità: ORDA

Tipo di unità: Divisione Regolare

Numero di unità: 8

MV 6, VB 120

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Comandante di Divisione: G10, BC +1

Vice Comandante di Divisione: G8

Unità 1: 160 cavalieri d'élite umani G2, archi & spade, 4 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 2-4: Identica all'Unità 1



FORZA DI SPEDIZIONE ALLEATA

Nome dell'unità: FORZA DI SPEDIZIONE ALLEATA

Tipo di unità: Speciale**

Numero di unità: 11**

MV 6 (unità), 10 (PG viaggiando da soli) VB non applicabile

N° di soldati: variabile

Classe delle Truppe: Eccellente

** Questo esercito viene radunato dai PG durante la loro missione diplomatica, ed è usata per l'assalto finale contro il Maestro. I PG potrebbero non ricevere tutte le unità descritte di seguito. Ogni unità è capace di muoversi indipendentemente.

Comandanti dell'Esercito/Eroi: I personaggi giocanti

Vice Comandanti dell'Esercito: Generale Balcares, Esercito di Darokin (G10)

Comandanti di Divisione: Colonnello Bright (fanteria regolare), Colonnello Casillis (cavalleria regolare), Colonnello Leonidas (guerriglieri), tutti G8

Unità 1 (Glantri): 160 guerriglieri cavalieri umani M3, dardi, a cavallo di cavalli da guerra, 4 Sergenti (M4), 1 Capitano (M5)

Unità 2 (Alfheim): 240 cavalieri d'élite elfi E3, *spade* +1 e archi, a cavallo di cavalli da guerra, 6 Sergenti (E4), 1 Capitano (E5)

Unità 3 (Darokin): 480 fanti regolari umani a cavallo G2, archi & spade, a cavallo di cavalli normali (non possono combattere a cavallo), 12 Sergenti (G3), 4 Luogotenenti (G4), 1 Capitano (G5)

Unità 4 (Contee): 160 arcieri d'élite halfling a cavallo G2, archi & spade, a cavallo di cavalli normali (non possono combattere a cavallo), 4 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5)

Unità 5 (Nani): 240 fanti regolari nani a cavallo G2, martelli, a cavallo di cavalli normali (non possono combattere a cavallo), 6 Sergenti (G3), 1 Capitano (G5)

Unità 6 (Karameikos): 120 cavalieri guerriglieri umani G2, archi & spade, a cavallo di cavalli da guerra, 3 Sergenti (G3), 1 Capitano (G4)

Unità 7 (Ierendi): 80 cavalieri guerriglieri umani M3, dardi, a cavallo di cavalli da guerra, 2 Sergenti (M4), 1 Capitano (M5). Possono attraversare gli esagoni di acqua come le unità regolari di Ierendi.

Unità 8 (Vestland): 120 fanti d'élite umani G3, archi & spade, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5). Questa è un'unità berserker, e può attraversare gli esagoni di acqua come le regolari unità del Vestland.

Unità 9 (Soderfjord): 120 fanti d'élite umani G3, archi & spade, 3 Sergenti (G4), 1 Capitano (G5). Questa è un'unità berserker, e può attraversare gli esagoni di acqua come le regolari unità del Vestland.

Ruolino delle Unità

RUOLINO DELLE UNITA'

Ogni singolo segnalino di esercito usato nel gioco è qui descritto, e c'è spazio per i giocatori e il DM di segnare cosa avviene a ogni singola unità.

ESERCITO DEI NOMADI DEL DESERTO

LEGIONE DEL DESTINO

MV 6, VB 220

N° di soldati: 1.428

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

1a COMPAGNIA SCELTA (Nomadi)

MV 6, VB 153

N° di soldati: 395

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

2a COMPAGNIA SCELTA (Nomadi)

MV 6, VB 153

N° di soldati: 395

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

3a COMPAGNIA SCELTA (Nomadi)

MV 6, VB 153

N° di soldati: 395

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

4a COMPAGNIA SCELTA (Nomadi)

MV 6, VB 153

N° di soldati: 395

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

5a COMPAGNIA SCELTA (Nomadi)

MV 6, VB 153

N° di soldati: 395

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

6a COMPAGNIA SCELTA (Nomadi)

MV 6, VB 153

N° di soldati: 395

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

1a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

2a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

3a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

4a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

5a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

6a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

7a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

8a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

9a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

17a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

10a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

18a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

11a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

19a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

12a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

20a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

13a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

21a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

14a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

22a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

15a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

23a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

16a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

24a DIVISIONE (Nomadi)
MV 4, VB 103
N° di soldati: 1.162
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

Ruolino delle Unità

25a DIVISIONE (Nomadi)

MV 4, VB 103

N° di soldati: 1.162

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

1a DIVISIONE DI GUARDIA (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

2a DIVISIONE DI GUARDIA (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

3a DIVISIONE DI GUARDIA (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

4a DIVISIONE DI GUARDIA (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

5a DIVISIONE DI GUARDIA (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

6a DIVISIONE DELLE GUARDIE (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

7a DIVISIONE DI GUARDIA (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

8a DIVISIONE DI GUARDIA (Nomadi)

MV 4, VB 72

N° di soldati: 892

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

GRANDE ESERCITO DEI PRINCIPATI DI GLANTRI

ESERCITO DEL PRINCIPE JHEREK

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEL PRINCIPE MORPHAIL

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEL PRINCIPE BRANNART

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEL PRINCIPE VOLOSPIN

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEL PRINCIPE JAGGAR

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DELLA PRINCIPESSA CARNELIA

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DELLA PRINCIPESSA CARLOTINA

MV 6, VB 159

N° di soldati: 862

Classe delle Truppe: Eccellente

Perdite Battaglie VB Attuale

CLAN DEGLI ATRUAGHIN

CLAN DELL'ORSO

MV 6, VB 120
 N° di soldati: 662
 Classe delle Truppe: Buona
 Perdite Battaglie VB Attuale

CLAN DEL CAVALLO

MV 6, VB 120
 N° di soldati: 662
 Classe delle Truppe: Buona
 Perdite Battaglie VB Attuale

CLAN DELLA TIGRE

MV 6, VB 120
 N° di soldati: 662
 Classe delle Truppe: Buona
 Perdite Battaglie VB Attuale

CLAN DEL LUPO

MV 6, VB 120
 N° di soldati: 662
 Classe delle Truppe: Buona
 Perdite Battaglie VB Attuale

CLAN DEL CINGHIALE

MV 6, VB 120
 N° di soldati: 662
 Classe delle Truppe: Buona
 Perdite Battaglie VB Attuale

CLAN DELLA TARTARUGA

MV 6, VB 120
 N° di soldati: 662
 Classe delle Truppe: Buona
 Perdite Battaglie VB Attuale

CLAN DELL'ALCE

MV 6, VB 120
 N° di soldati: 662
 Classe delle Truppe: Buona
 Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DELLA REPUBBLICA DI DAROKIN

I LEGIONE

MV 6, VB 182
 N° di soldati: 1.091
 Classe delle Truppe: Eccellente
 Perdite Battaglie VB Attuale

II LEGIONE

MV 6, VB 182
 N° di soldati: 1.091
 Classe delle Truppe: Eccellente
 Perdite Battaglie VB Attuale

III LEGIONE

MV 4, VB 73
 N° di soldati: 1.160
 Classe delle Truppe: Media
 Perdite Battaglie VB Attuale

IV LEGIONE

MV 4, VB 73
 N° di soldati: 1.160
 Classe delle Truppe: Media
 Perdite Battaglie VB Attuale

V LEGIONE

MV 4, VB 73
 N° di soldati: 1.160
 Classe delle Truppe: Media
 Perdite Battaglie VB Attuale

VI LEGIONE

MV 6, VB 182
 N° di soldati: 1.091
 Classe delle Truppe: Eccellente
 Perdite Battaglie VB Attuale

VII LEGIONE

MV 4, VB 73
 N° di soldati: 1.160
 Classe delle Truppe: Media
 Perdite Battaglie VB Attuale

VIII LEGIONE

MV 4, VB 73
 N° di soldati: 1.160
 Classe delle Truppe: Media
 Perdite Battaglie VB Attuale

IX LEGIONE

MV 4, VB 73
 N° di soldati: 1.160
 Classe delle Truppe: Media
 Perdite Battaglie VB Attuale

Ruolino delle Unità

X LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XI LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XII LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XIII LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XIV LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XV LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XVI LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XVII LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XVIII LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XIX LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XX LEGIONE

MV 4, VB 73

N° di soldati: 1.160

Classe delle Truppe: Media

Perdite Battaglie VB Attuale

XXI LEGIONE

MV 4, VB 44

N° di soldati: 667

Classe delle Truppe: Modesta

Perdite Battaglie VB Attuale

XXII LEGIONE

MV 4, VB 44

N° di soldati: 667

Classe delle Truppe: Modesta

Perdite Battaglie VB Attuale

XXIII LEGIONE

MV 4, VB 44

N° di soldati: 667

Classe delle Truppe: Modesta

Perdite Battaglie VB Attuale

XXIV LEGIONE

MV 4, VB 44

N° di soldati: 667

Classe delle Truppe: Modesta

Perdite Battaglie VB Attuale

XXV LEGIONE

MV 4, VB 44

N° di soldati: 667

Classe delle Truppe: Modesta

Perdite Battaglie VB Attuale

XXVI LEGIONE
MV 4, VB 44
N° di soldati: 667
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

XXVII LEGIONE
MV 4, VB 44
N° di soldati: 667
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

XXVIII LEGIONE
MV 4, VB 44
N° di soldati: 667
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

XXIX LEGIONE
MV 4, VB 44
N° di soldati: 667
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

XXX LEGIONE
MV 4, VB 44
N° di soldati: 667
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DELLE CINQUE CONTEE

1° PROTETTORI DELLE CONTEE
MV 4, VB 113
N° di soldati: 994
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

2° PROTETTORI DELLE CONTEE
MV 4, VB 113
N° di soldati: 994
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

3° PROTETTORI DELLE CONTEE
MV 4, VB 113
N° di soldati: 994
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

4° PROTETTORI DELLE CONTEE
MV 4, VB 113
N° di soldati: 994
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

5° PROTETTORI DELLE CONTEE
MV 4, VB 113
N° di soldati: 994
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

6° PROTETTORI DELLE CONTEE
MV 4, VB 113
N° di soldati: 994
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

7° PROTETTORI DELLE CONTEE
MV 4, VB 113
N° di soldati: 994
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DI ALFHEIM

1° VOLONTARI ELFICI
MV 6, VB 175
N° di soldati: 746
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

2° VOLONTARI ELFICI
MV 6, VB 175
N° di soldati: 746
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

3° VOLONTARI ELFICI
MV 6, VB 175
N° di soldati: 746
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

4° VOLONTARI ELFICI
MV 6, VB 175
N° di soldati: 746
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

Ruolino delle Unità

5° VOLONTARI ELFICI
MV 6, VB 175
N° di soldati: 746
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

6° VOLONTARI ELFICI
MV 6, VB 175
N° di soldati: 746
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

7° VOLONTARI ELFICI
MV 6, VB 175
N° di soldati: 746
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

FORZA DI SPEDIZIONE NANESCA

1° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

2° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

3° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

4° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

5° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

6° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

7° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

8° FANTERIA NANESCA
MV 4, VB 98
N° di soldati: 1.242
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

MILIZIA DI KARAMEIKOS

6a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

7a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

8a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

9a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

10a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

11a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

12a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

13a DIVISIONE MILIZIA
MV 4, VB 108
N° di soldati: 996
Classe delle Truppe: Modesta
Perdite Battaglie VB Attuale

REGNO DI IERENDI

1a BRIGATA REALE
MV 4, VB 177
N° di soldati: 832
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

2a BRIGATA REALE
MV 4, VB 177
N° di soldati: 832
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

3a BRIGATA REALE
MV 4, VB 177
N° di soldati: 832
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

GILDE DI MINROTHAD

1° GUARDIA NAZIONALE
MV 6, VB 143
N° di soldati: 1.018
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

2° GUARDIA NAZIONALE
MV 6, VB 143
N° di soldati: 1.018
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO IMPERIALE DI THYATIS

14a COORTE IMPERIALE
MV 4, VB 91
N° di soldati: 3.310
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

15a COORTE IMPERIALE
MV 4, VB 91
N° di soldati: 3.310
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

16a COORTE IMPERIALE
MV 4, VB 91
N° di soldati: 3.310
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

17a COORTE IMPERIALE
MV 4, VB 91
N° di soldati: 3.310
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

18a COORTE IMPERIALE
MV 4, VB 91
N° di soldati: 3.310
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEGLI EMIRATI DI YLARUAM

1a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

2a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

3a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

Ruolino delle Unità

4a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

5a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

6a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

7a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

8a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

9a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

10a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

11a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

12a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

13a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

14a DIVISIONE (Ylaruam)
MV 6, VB 151
N° di soldati: 715
Classe delle Truppe: Eccellente
Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEI JARLATI DI SODERFJORD

BRIGATA DI OLAF
MV 4, VB 102
N° di soldati: 882
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

BRIGATA DI SVEN
MV 4, VB 102
N° di soldati: 882
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

BRIGATA DI RAGNAR
MV 4, VB 102
N° di soldati: 882
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEL RE DEL VESTLAND

1a DIVISIOEN REALE (Vestland)
MV 4, VB 102
N° di soldati: 882
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

2a DIVISIOEN REALE (Vestland)
MV 4, VB 102
N° di soldati: 882
Classe delle Truppe: Buona
Perdite Battaglie VB Attuale

ESERCITO DEL REGNO DI OSTLAND

ESERCITO DI OSTLAND

MV 4, VB 102

N° di soldati: 882

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

KHANATI DI ETHENGAR

ORDA OCCHIO RUNICO

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

ORDA CAVALIERI DELLA MORTE

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

ORDA AMMAZZA GIGANTI

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

ORDA SANGUINOSA

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

ORDA SPACCA TESCHI

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

ORDA FRANTUMA OSSA

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

ORDA AFFERRA LANCIA

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

ORDA CAVALIERI DELLA PIANURA

MV 6, VB 128

N° di soldati: 662

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

TERRITORI LIBERI DI HELDANN

1a DIVISIONE LIBERA (Heldann)

MV 4, VB 102

N° di soldati: 882

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

2a DIVISIONE LIBERA (Heldann)

MV 4, VB 102

N° di soldati: 882

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale

3a DIVISIONE LIBERA (Heldann)

MV 4, VB 102

N° di soldati: 882

Classe delle Truppe: Buona

Perdite Battaglie VB Attuale



Avventura Livello Expert

Freccia Rossa, Scudo Nero

di Michael S. Dubson

Traduzione: Stefano Mattioli

Una nuvola di polvere si forma all'orizzonte mentre un titanico esercito malvagio minaccia l'intero mondo civilizzato! Il Maestro dei Nomadi del Deserto e le sue legioni sono tornati e sono più micidiali che mai! Arrivano a cavallo dal Deserto del Sind formando la più grande minaccia che abbiate mai affrontato. Dovrete persuadere potenti regnanti a unirsi alla vostra causa, tenere lontane le minacce dall'alleanza e condurre le vostre armate alla vittoria!

Quest'avventura contiene una mappa colorata del mondo campagna del Set Expert del gioco D&D®, 200 segnalini, e una speciale espansione del Regolamento di Guerra per il combattimento di massa che ti permettono svolgere l'intera guerra come un gioco di strategia! Le battaglie principali e gli ingaggi possono essere svolti usando il Supplemento di Combattimento Fantasy BATTLESYSTEM™ per una incredibile azione di gioco da tavolo. Informazioni mai pubblicate in precedenza su tutte le nazioni del mondo campagna del Set Expert forniscono un background e dettagli che arricchiranno la tua campagna.

Quest'avventura è progettata per essere usata con le Regole di DUNGEONS & DRAGONS® Base ed Expert, e non può essere giocato senza i D&D® Set Base ed Expert prodotte dalla TSR, Inc. il Supplemento di Combattimento Fantasy BATTLESYSTEM™ e il D&D® Set Companion, sono utili, ma non necessari per giocare.