



Forgotten Realms

Gift of the Web

Una delle tempeste più brutte che si siano mai viste su Toril ed insieme ad una nebbia impenetrabile proprio nel bel mezzo dell'oceano "Trackless sea" e all'improvviso la calma piu' completa...

In lontananza in mezzo all'oceano un portale di dimensioni mai viste ed aldilà di esso una terra incontaminata comparsa dal nulla...

Prologo

In tutte e tre le nazioni costiere di **Tethyr, Amn e Calimash** non si parla d'altro, una corsa si è attivata nei porti di tutti la costa e in tutte le tre grandi nazioni non ci sono mercanti, carpentieri, alchimisti e mercenari che non siano stati convocati dalle rispettive gilde e allo stesso tempo nessuno sa esattamente cosa stia avvenendo.

Niente è stato dichiarato ne dalla corona di Thethyr, ne dalla gilda dei mercanti di Amn, ne dal califfato di Callmash.

Un'enorme flotta viene costruita in fretta e furia ed enormi vascelli preparati a un viaggio molto lungo.

Per la prima volta da anni numerosi gruppi di maghi e stregoni di diverse fazioni e nazioni sono stati visti presenziare alle varie corti. Qualcosa di grosso e' successo i riservisti sono stati richiamati e il reclutamento dei mercenari decuplicato.

Il re di Thehyr ha appena inaugurato la nuova nave ammiraglia della flotta chiamata "**Conquista**", la costruzione sua e della flotta a richiesto solo 1 anno ed è in pratica una città galleggiante, (il solo fatto che galleggi è dovuto ad un'enorme rituale magico). Nessuno sa ancora come la corona abbia potuto finanziare e costruire il tutto in così poco tempo.



Un grande incontro delle tre nazioni sta per tenersi nelle prossime settimane nella città portuale di "Port Kir" a sud di "Mosstone" nella nazione di Thethyr e l'evento è nella bocca di tutti (nobili e non), si dice che un qualche ambasciatore di una terra lontana è arrivato in gran segreto, ma si sa il popolo ama chiaccherare...

Capitolo 0 - All'avventura

L'anno è il 1497 DR.

Forze della luce e dell'oscurità si stanno muovendo alcune alla luce del sole mentre altre agiscono nell'ombra...

L'avventura comincia nella città di "**Trademeet**" a est di "**Murann**" che è diventata di recente uno sblocco molto importante per gli scambi commerciali tra Thethyr and Amn.

Mercanti, mercenari, avventurieri, carpentieri, fabbri e anche maghi passano da tale città per gli ordini ricevuti o dai loro re o gilde, o divinità, ...

Nel via vai generale in mezzo alla folla degli individui non sanno ancora che il destino a in serbo per loro qualcosa di molto diverso...