

ATL 4

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Il Regno di Ierendi

di Anne Gray McCready



EG
EDITRICE
GIOCHI

DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



DUNGEONS & DRAGONS®

Un modulo di avventura ufficiale per D&D®

Il Regno di Ierendi

di Anne Gray McCready

Indice

Introduzione.....	2..
Storia del regno di Ierendi	3..
Geografia di Ierendi	6..
La galleria degli eroi	9..
Il governo di Ierendi	10
L'economia di Ierendi	12
La società di Ierendi	14
Le isole	
Isola di Ierendi	19
Isola Safari	37
Isola Alcove	45
Isola Utter	48
Isola Bianca	50
Isola Roister	52
Isola Aloysius	54
Isola Elegy	56
Isola Fletcher	58
Isola dell'Onore	60
Sezione estraibile	
L'esercito	29-30, 35-36
Opuscolo per i giocatori	31-34

Ideazione: Anne Gray McCready
Illustrazione di copertina: Clyde Caldwell
Illustrazioni interne: Stephen Fabian
Traduzione e impaginazione: Link s.r.l.

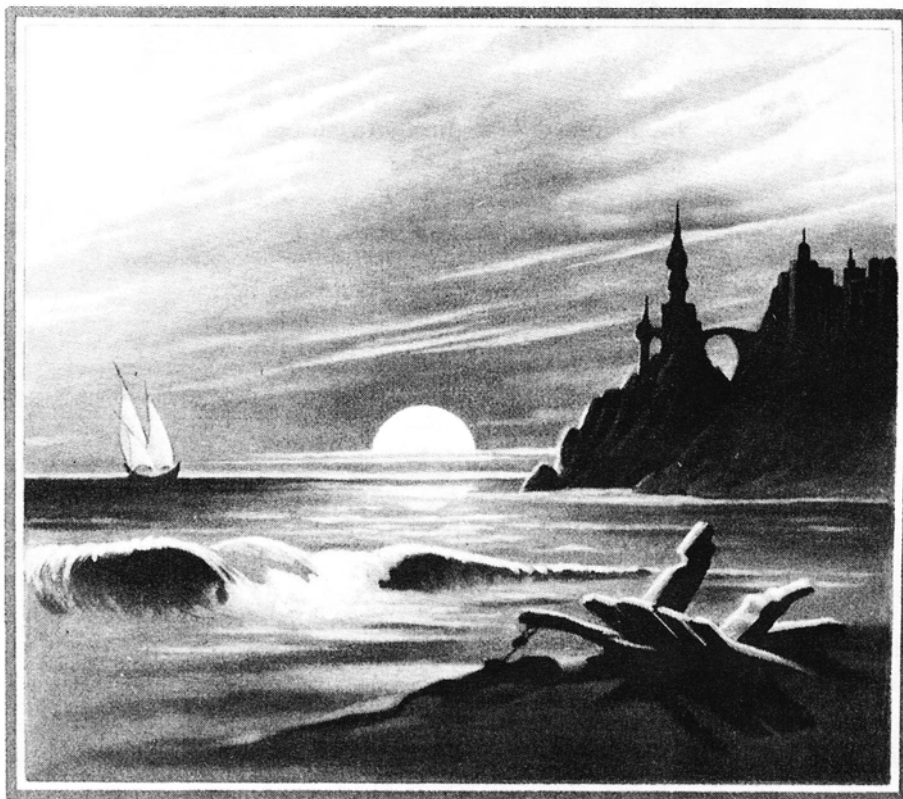
Dungeons & Dragons e D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto d'autore. È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale e delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto della TSR Inc.

© 1987 TSR Inc.



INTRODUZIONE



Questo Atlante descrive in modo approfondito un regno pieno di attrattive, dove qualsiasi pretesto è buono per una celebrazione. Situato a circa 80 chilometri dalle Cinque Contee, Ierendi è un luogo affascinante in cui si sono recati migliaia di visitatori per crogiolarsi al sole, esplorare la vegetazione fitta e lussureggiante e avventurarsi nei dungeon in cerca di tesori e gloria.

Vengono fornite delle informazioni su ciascuna isola del regno, nonché notizie dettagliate sulla gente, le terre e la storia di Ierendi. L'Atlante spiega al DM come si presenta il soggiorno a Ierendi, evidenziando le irresistibili opportunità di avventura e riportando informazioni dettagliate sulla cultura, la storia e la natura che portano questo regno fiabesco alla vita per l'intrepido viaggiatore.

I visitatori hanno diverse opportunità quando si recano in un'isola. Possono intraprendere dei viaggi informativi e interessanti che conducono spesso a incredibili avventure in questo mondo affascinante.

I primi sei capitoli dell'Atlante forniscono delle informazioni generali sull'intero

regno, mentre i capitoli successivi illustrano dettagliatamente ciascuna isola. I capitoli relativi alle isole includono una sezione di Ambientazione dopo l'esposizione dei fatti generali. Inoltre, vengono presentate alcune possibilità di avventura.

Le informazioni generali offrono un elenco conciso degli aspetti che caratterizzano l'isola, come la capitale, la popolazione e l'area in chilometri quadrati. A seguito di questi dati viene normalmente presentata una sezione in corsivo in cui le guide turistiche che lavorano nell'isola vi forniranno la loro opinione sul luogo.

La sezione di ambientazione propone delle informazioni specifiche sulle singole isole, come la situazione commerciale, i PNG e altri aspetti particolari.

Sparse tra queste sezioni potrete trovare una o più avventure che corrispondono a una determinata area. Queste avventure sono incorniciate in modo da poter essere facilmente reperite quando siete pronti per iniziarne una, e si riferiscono ai livelli di gioco Base, Expert e Companion. Il DM dovrebbe conoscere le regole di questi livelli prima di iniziare un'avventura.

La parte centrale dell'Atlante contiene delle informazioni estraibili per il DM e i giocatori.

Le pagine 31-34 costituiscono un opuscolo per i giocatori e assomigliano a una vera e propria brochure pubblicitaria relativo a luoghi turistici in cui passare le proprie vacanze. Lo scopo è proprio quello di attirare le persone a visitare le bellissime isole del regno di Ierendi. Ricordatevi che alcune delle informazioni presentate nell'opuscolo sono puramente pubblicitarie e di conseguenza poco affidabili. Tuttavia, questo sarà un motivo di divertimento per i giocatori che dovranno scoprire a loro spese le verità che si nascondono nelle isole.

Le pagine 29-30 e 35-36 fanno parte di una sezione estraibile che contiene le informazioni per il DM sulla marina militare e l'esercito di Ierendi. Nella confezione sono inclusi due fogli di segnalini che rappresentano le forze navali di altre nazioni nel mondo D&D® e possono essere usati per le battaglie navali. Infine, è presente una grossa mappa a colori che riporta tutte le isole del regno e include le mappe della città di Ierendi situata nell'isola omonima.

Mentre la nuova barca fluttua tra le onde del mare, la guida turistica interrompe nuovamente la calma ipnotizzante del viaggio per offrire delle informazioni sulla destinazione finale. La vernice bianca con cui è stata dipinta la barca non si è ancora scolorita e il tipico agglomerato di alghe che si forma dopo alcuni mesi di utilizzo non è ancora apparso. Il nome della barca, Morning Rain, dipinto in nero sul retro è ancora chiaramente visibile.

La guida turistica, Maru, ha un vestito bianco con una cintura colorata. Ogni volta che la barca oscilla, il vento le solleva il vestito mostrando le sue gambe abbronzate. Naturalmente, questa guida non si veste sempre in modo così modesto. Da quello che avete sentito, solo in poche isole vengono usati vestiti di questo tipo.

La voce squillante di Maru, forse troppo squillante per le prime ore del mattino, riprende a tormentare i passeggeri. La sua abitudine di parlare rapidamente e aggiungere le proprie opinioni risulta molto fastidiosa, soprattutto a coloro che si sono svegliati molto presto per intraprendere il lungo viaggio e cercano di dormire. Ciò nonostante, Maru continua il suo lavoro.

"Le isole di Ierendi hanno una storia abbastanza breve", spiega Maru. "Si pensa che le isole siano state scoperte da un gruppo di persone bandite dalle Cinque Contee, ladri e assassini, che rappresentano la tipica gentaglia che si trova nelle città. Questi individui sono stati abbandonati in mezzo al mare, secondo il metodo usuale utilizzato dalla Contee per indicare alle persone che non erano desiderate. È stato un ottimo metodo per liberarsi di questi criminali, ma fortunatamente sono sopravvissuti. Lo so che erano dei delinquenti e che avrebbero meritato solamente la morte, ma questi sono i miei antenati. Uno di loro è stato il padre del padre del padre del padre di mio padre", spiega Maru senza neppure notare i cuscini con cui alcuni passeggeri si sono coperti la faccia.

"Dunque, dicevo che questi criminali hanno navigato per un lungo periodo di tempo, affamati e denutriti, mangiando pesce crudo e scottandosi terribilmente; il sole è molto forte qui, davvero tremendo. A

un certo punto hanno visto questa piccola isola che appariva disabitata, hanno pensato che nessuno avrebbe potuto scacciarli da essa e hanno deciso di stabilirsi qui".

"Mi dico, non è stata un'azione eroica? Tutti noi avremmo bisogno di veri eroi, uomini veri, e anche donne naturalmente, che siano così coraggiosi. Non credete anche voi?"

"Dunque, queste persone così audaci hanno sottomesso i nativi dell'isola e il resto è, o beh, è storia! E questa è una breve lezione di storia su Ierendi. Oh, quasi dimenticavo, dopo alcuni anni delle persone dell'isola principale sono state prese dal desiderio di qualche novità e hanno deciso di esplorare i dintorni per vedere che cosa c'era e così si sono impossessate delle altre nove isole. Se avete delle domande su Ierendi fatemele, perché io conosco tutti i dettagli importanti. Davvero!"

Le isole conosciute ora come il regno di Ierendi sono state abitate per secoli dagli aborigeni del luogo, i Makai. Tuttavia, molte persone iniziano a considerare la storia di Ierendi a partire dall'insediamento degli esiliati dalle Cinque Contee alla fine del sesto secolo DI.

I fondatori di Ierendi secondo la leggenda

Gli isolani credono che le isole siano state abitate per la prima volta intorno al 500 DI da un gruppo di persone esiliate dalle Cinque Contee. La leggenda esiste in diverse versioni; quella che segue è la più diffusa.

I nativi Makai guardano a questa leggenda con disprezzo e generalmente si rifiutano di fornire ai visitatori la loro versione della storia delle isole. Anche i saggi sono molto scettici nei confronti della leggenda, benché alcuni di loro concordino nel ritenerla basata su eventi storici realmente verificatisi.

Un gruppo di ladri, mendicanti, debitori e altri criminali furono portati al cospetto del Grande Sceriffo delle Cinque Contee. Come sua abitudine, il Grande Sceriffo decretò la condanna a morte dei criminali, prima di accorgersi che uno di essi al suo cospetto

era suo fratello!

Il Grande Sceriffo, non volendo condannare a morte suo fratello, ma neppure rovinare la propria reputazione e infrangere le leggi dell'isola, non ebbe alternative. Potendo scegliere il tipo di esecuzione, decise di mandare il gruppo di criminali alla deriva in mezzo all'oceano, annunciandolo pubblicamente come pena crudele e consona al tipo di crimine commesso, ma sperando in cuor suo che il fratello potesse in qualche modo sopravvivere.

Senza acqua, cibo ed equipaggiamento, i criminali furono mandati alla deriva in mezzo all'oceano. Essi navigarono per tre settimane. Alcuni morirono di insolazione, alcuni di fame, altri di sete e altri ancora uccisi dai compagni condannati.

Nella terza settimana, una violenta tempesta scaraventò la barca sull'isola di Ierendi; meno di un terzo dei condannati rimase vivo.

I nativi rimasero a distanza senza essere ostili, e i naufraghi scoprirono presto le abbondanti risorse dell'isola. I nativi accettarono presto gli intrusi e condivisero con loro le proprie tradizioni.

Dopo alcuni anni, i criminali si adattarono alla vita dell'isolacostituendo un piccolo villaggio e imparando le arti della pesca e della coltivazione tipiche dei nativi. Alla fine, questo piccolo insediamento fu scoperto da una nave mercantile continentale. Alle Cinque Contee arrivò la notizia che una colonia si era stabilita in un'isola ricca e fertile.

Le Cinque Contee cercarono di inglobare la colonia nei loro territori e inviarono delle navi da guerra per appropriarsene. Sorprendentemente, gli ex criminali e i nativi si riunirono per sconfiggere le forze delle Contee e agirono abbastanza decisamente da scoraggiare qualsiasi spedizione militare futura. Il misterioso successo della resistenza degli isolani contro la spedizione militare più numerosa e meglio equipaggiata, viene tradizionalmente attribuito alle tattiche segrete dei nativi e ad alcuni dispositivi probabilmente magici. (Non è rimasta alcuna traccia di queste potenze militari tra i nativi moderni, anche se questi proclamano di poter ancora sconfiggere qualsiasi esercito nel mondo).

STORIA DEL REGNO DI IERENDI

Si dice che gli esiliati sopravvissuti fossero undici umani, quattro halfling, tre nani e cinque elfi. Molti isolani rivendicano la discendenza da questi abitanti originari. Una peculiarità a supporto di questa dubbia rivendicazione è che un sorprendente numero di isolani ha un segno a forma di S sulla spalla sinistra; gli isolani sostengono che questo segno è stato ereditato da un antenato che faceva parte di questi abitanti originari. Questo segno è considerato un indice di nobiltà in Ierendi.

La vera storia di Ierendi

La storia particolareggiata di Ierendi presentata in questa sezione serve al DM come riferimento. Alcuni sciamani Makai e certi studiosi saggi possono disporre di informazioni accurate sulla storia di Ierendi.

Intorno al 1000 PI, alcuni navigatori Nithiani scoprirono queste isole. Essi trovarono due razze sparse tra le isole, aborigeni umani e uomini lucertola primitivi. I Nithiani sottomisero facilmente le tribù costiere di questi Makai, ma non si spinsero mai all'interno, dove combattevano i clan degli uomini lucertola.

Al crollo dell'impero Nithiano, gli uomini lucertola e i Nithiani sparirono misteriosamente. Secoli dopo, quando le isole furono riscoperte dai Thyatiani e dagli Alphatiani, non c'era più nessun segno dell'insediamento dei Nithiani e di altre persone. Oltre che nelle leggende dei Makai, rimangono delle tracce della cultura degli uomini lucertola in strani artifatti e pitture scoperte nelle caverne marine lungo le coste rocciose occidentali dell'isola principale, e nelle rovine enigmatiche sui più alti picchi della costa nord ovest di Ierendi.

Che cosa ha causato questa misteriosa sparizione? La tragica verità è conosciuta solamente da alcuni uomini lucertola preti. Alcuni animali domestici Nithiani portarono nell'isola un piccolo parassita che avviò un'epidemia devastante tra gli uomini lucertola. Condannati all'estinzione, gli uomini lucertola preti, spronati dagli spiriti vendicativi dei loro antenati immortali e supportati da arti magiche di incredibile potenza, uccisero i Nithiani e distrussero i loro insediamenti in una sola notte. I Makai riportano questo evento nelle loro leggen-

de, ma narrano di arti magiche così potenti da ottenere credito solo presso pochi saggi. Alcuni clan di uomini lucertola primitivi abitano nelle paludi pestilenziali dell'isola Roister e una sotto specie di uomini lucertola anfibi sopravvive ancora in un tunnel sommerso in fondo alla laguna più profonda e nelle parti costiere sotto il livello del mare intorno alle isole. Avvertiti dagli antichi veti, questi uomini lucertola sopravvissuti evitano il contatto con gli umani.

Gli esploratori Thyatiani scoprirono le isole intorno al 600 DI. La Corte Imperiale decise di istituire delle prigioni e dei campi di detenzione per i criminali e i politici non desiderati. Le Cinque Contee (a quel tempo sotto l'influenza politica di Thyatis) fecero lo stesso esperimento con un programma meno formale di esilio politico nelle isole colonizzate.

Nelle decadi successive, l'autorità militare Thyatiana si estese sulle isole fino ad includere le colonie di esiliati delle Cinque Contee. Le guarnigioni dell'esercito mantennero una rigida disciplina tra i prigionieri e gli esiliati, e i nativi soffrirono le continue brutalità dell'amministrazione militare.

Tuttavia, la situazione cambiò improvvisamente quando Mad Creeg, un pirata ambizioso con una spiccata personalità e un grande senso tattico, convinse i prigionieri a una rivolta. Sfruttando la burocrazia coloniale corrotta e arruolando i nativi esasperati dalla crudeltà dei Thyatiani, il pirata riuscì ad allontanare molte guardie dall'isola. I nativi decisero di partecipare alla rivolta soprattutto per il trattamento subito da parte dei Thyatiani.

L'isola principale fu la prima a cadere. Mad Creeg rivendicò l'isola e si insediò immediatamente per assicurarsi che anche le altre isole venissero presto conquistate. Nel giro di un anno, il suo esercito riuscì a impossessarsi di tutte le isole. Con l'entusiastico supporto dei soldati e dei nativi dell'isola, Creeg si proclamò primo monarca del regno di Ierendi.

Thyatis firmò presto un trattato con Mad Creeg in cui dichiarava di rinunciare alle isole. Nonostante il suo esercito fosse decisamente più forte di quello composto dai nativi e dagli ex prigionieri, Thyatis si trovò a dover fronteggiare problemi più seri con

l'impero Alphatiano.

Il figlio di Mad Creeg avuto da una nativa fu il primo successore ad assumere il comando. Black Toes sposò una straniera, Kerhy Matringle, e prese il suo cognome. Iniziò quindi una lunga dinastia dei Matringle.

Tre anni dopo l'assunzione del trono da parte di Black Toes, fu istituito il Consiglio dei Signori, un collegio interno composto da seguaci e capitani scelti per "consigliare" il re. Furono emanate numerose leggi importanti dal Consiglio, anche se solo alcune furono rispettate. Black Toes, un uomo politico poco abile e visionario, si rese conto che sarebbero stati necessari parecchi anni per riuscire a governare questi reietti, e formulò delle leggi con la speranza che sarebbero servite come indicazioni per le generazioni future. Le leggi non erano per niente simili a quelle approvate nelle terre civilizzate, ma si adattavano alla gente e alle isole non civilizzate.

Fate riferimento alla sezione relativa al governo per una storia più dettagliata dell'attività legislativa in Ierendi.

Le isole diventarono gradualmente più civilizzate e si rivelarono sempre più spesso come delle forze poco gradite alle navi da guerra inviate da diversi paesi, soprattutto da Thyatis e dalle Cinque Contee.

Nel primo periodo del regno di Black Toes gli attacchi furono respinti con successo da un gruppo di maghi che si erano trasferiti nell'isola dell'Onore. I maghi volevano semplicemente essere lasciati da soli per poter studiare le loro magie, ma se le altre isole fossero state in subbuglio non avrebbero potuto dedicarsi alle loro arti. Decisero quindi di intervenire in difesa delle altre isole, dato che la marina militare di Ierendi era nella fase iniziale di sviluppo e non sarebbe stata in grado di mettere a disposizione un numero sufficiente di navi per resistere agli attacchi.

La marina di Ierendi raggiunse lo sviluppo completo intorno al 680 DI. Nell'isola principale di Ierendi fu istituita una scuola per addestrare i marinai a difendere il regno. Le flotte da guerra magiche dell'isola di Onore continuano a offrire aiuto ogni volta che Ierendi è minacciata da invasioni straniere.

Sinottica sulla storia di Ierendi

Anno Evento

- 3000 PI La grande pioggia del fuoco; la civiltà di Blackmoor scompare; l'inclinazione dell'asse del pianeta cambia, causando una glaciazione del continente di Blackmoor che allontana la superficie ghiacciata delle regioni del mondo D&D® moderno.
- 2000 PI Civiltà dell'età del bronzo e del ferro nel mondo D&D®.
- 1700 PI Una serie di eruzioni vulcaniche e terremoti separa grossi agglomerati di terre da quelle che costituiscono ora le Cinque Contee e i Clan di Atruaghin, dividendo gli aborigeni, i Makaie e gli uomini lucertola dalla palude di Malpheggi.
- 1720 PI Gli agglomerati di terra si dividono ulteriormente, formando le 10 isole a sud delle Cinque Contee.
- 1000 PI I navigatori Nithiani scoprono le isole e sottomettono i nativi aborigeni.
- 500 PI Gli insediamenti Nithiani e la civiltà degli uomini lucertola di Malpheggi spariscono misteriosamente dalle isole.
- 0 PI Incoronazione del primo imperatore di Thyatis.
- 570 DI Il primo insediamento nelle isole si verifica nell'isola di Ierendi da parte degli esiliati dalle Cinque Contee. L'isola è già abitata da piccole tribù di nativi aborigeni.
- 571 DI Thyatis costruisce le prigioni nelle cinque isole in cui mandare gli esiliati.
- 600 DI Mad Creeg guida la rivolta dei prigionieri. Con l'aiuto dei nativi, l'esercito improvvisato di Mad Creeg riesce a scacciare i Thyatiano dalle isole.
- 602 DI Mad Creeg rivendica le isole e si proclama primo monarca del regno di Ierendi.
- 637 DI Black Toes prende il comando dopo la morte del padre. Sposa Kerhy Matrongle di Glantri e prende il suo cognome. Inizia unalungadinastia dei Matrongle.
- 642 DI Black Toes istituisce il Consiglio dei Signori, un gabinetto di consiglieri.
- 644 DI Le spedizioni militari dei Thyatiani vengono respinte grazie all'aiuto delle navi da guerra dell'isola di Onore.
- 650 DI Nell'isola principale viene istituita la prima scuola navale per addestrare i marinai alla battaglia.
- 681 DI La marina di Ierendi raggiunge il massimo sviluppo ed è finalmente in grado di difendere le isole.
- 691 DI Nascita della Marina Reale: i maghi dell'isola dell'Onore negoziano segretamente con il congresso supremo dei sindacati degli gnomi per sviluppare dei dispositivi magici da guerra allo scopo di incrementare la potenza della Marina Reale di Ierendi.
- 713 DI Vengono utilizzate le prime galee e navi da guerra avanzate per distruggere una pattuglia Thyatiana. La Marina Reale guadagna un'immediata supremazia tra le potenze navali del mondo D&D®.
- 775 DI Dopo una violenta ribellione dei mercanti, il Consiglio dei Signori decide di limitare il suo potere e procedere a un'elezione democratica del re e della regina.
- 790 DI Si forma il Consiglio dei Cittadini, costituito principalmente da mercanti e isolani potenti. La cerimonia di elezione annuale diventa una tradizione consolidata per una celebrazione festosa e popolare.
- 867 DI Il Consiglio dei Signori propone di scegliere il re e la regina sulla base di una serie di sfide annuali chiamate Torneo Reale degli Avventurieri. I maghi dell'isola dell'Onore si offrono per pubblicizzare e ideare le sfide.
- 935 DI Le sfide sono aperte a qualunque avventuriero che giuri lealtà al Consiglio dei Signori, al Consiglio dei Cittadini e a Ierendi.
- 957 DI Haradith è la prima persona non Ierendiana a guadagnare il trono. I suoi successi ripetuti in 12 dei 14 anni successivi la consacrano eroina nazionale e simbolo della politica aperta orientata all'immigrazione di Ierendi.
- 975 DI Al posto della scuola di marina originale, viene fondata l'Accademia della Scienza Navale come istituto di addestramento ufficiale per la marina di Ierendi.
- 977-84 DI Un frangiflutti viene costruito intorno alla città di Ierendi.
- 980 DI Viene istituito il tribunale di Ierendi (una volta il Consiglio dei Signori) come consiglio consultivo ufficiale per tutti i problemi di palazzo. Il consiglio è formato da membri eletti dai cittadini e da membri scelti dal re e dalla regina.
- 1000 DI Tutti gli Atlanti di D&D® sono ambientati in questo periodo.
- 1200 DI Invasione del Maestro del Deserto dei Nomadi e ambientazioni per le avventure X4 e X5.

GEOGRAFIA DI IERENDI

La nostra guida Garenò continuò il suo racconto stando a prua mentre la barca navigava sul fiume dirigendosi verso le montagne.

"L'anello del fuoco si estende lungo la costa ovest di Ierendi dall'estremità nord dell'isola alle spiagge nere a sud. Il passato, il presente e il futuro di Ierendi risiedono nei fuochi senza fiamma che hanno innalzato queste alte montagne fino al cielo. L'abbondante ricchezza agricola di Ierendi è dovuta alle sue origini vulcaniche. Guardate le verdi terre coltivate che si estendono dalle coste di questo di fiume fino alle montagne a ovest e all'oceano a est. I fiumi di lava hanno formato queste pianure fertili e la terra nera staccata dalle montagne e trascinata dai fiumi fino alle pianure costiere ha rinnovato continuamente la fertilità dei campi. Gli altissimi picchi catturano i venti carichi di umidità quando piove o nevicata, fornendo acqua fresca e abbondante alle aride pianure sottostanti. Naturalmente, il bellissimo panorama di montagna che avvicina ogni anno migliaia di visitatori alle nostre coste è un regalo degli antichi dei della terra e del fuoco.

Al giorno d'oggi la gente di Ierendi vive temendo le grandi montagne del fuoco. Di tanto in tanto, questi antichi e generosi amici diventano violenti e crudeli sputando rocce infuocate e gas velenosi sulla gente di Ierendi. I fiumi di fuoco scorrono lungo le terre verdi e fertili, distruggendo le coltivazioni e lasciando solamente una pianura coperta di carbone e cenere. Un tragico esempio: nel 786 l'intera popolazione di Port Siers (oltre 1000 abitanti) è stata uccisa in meno di un'ora da una nuvola di fuoco e fumo scesa dal monte Haumea e trascinata sulla città nel corso della notte.

I nativi dicono che Ierendi e le sue isole siano state create quando il vecchio uomo del mare ha invaso il territorio della Signora del Fuoco. Queste isole, dicono, sono i bastioni contro le innumerevoli orde di Teti che minacciavano di scacciare la Signora del Fuoco e i suoi figli dal loro regno. Ora Teti e la Signora del Fuoco riposano, stanchi dei loro combattimenti, ma nessuno può sapere se un giorno si risveglieranno e sconvolgeranno le isole con una nuova

battaglia tra dei."

Geologia e topografia

Il regno di Ierendi è costituito da 10 isole che si trovano da 80 a 500 chilometri a sud del continente principale.

Sei di queste isole (Ierendi, Safari, Bianca, Alcove, Aloysius e Utter) sono tipiche della morfologia vulcanica. Altopiani montagnosi che includono molti vulcani ancora attivi sono circondati da pianure fertili che si estendono fino alle terre costiere. Queste isole sono abitate principalmente dai Makai, con dei minori insediamenti di popoli giunti da altre terre.

Le altre quattro isole (Onore, Elegy, Roister e Fletcher) sono i resti di un enorme vulcano chiamato *Kikianu Caldera*. L'eruzione ha distrutto le popolazioni native, ma le isole hanno conosciuto un nuovo insediamento nei secoli recenti da parte dei Makai e di altri coloni.

Le altre piccole isole nella regione delle dieci isole principali del regno di Ierendi sono costituite da vette di montagne parzialmente sommerse o da materiale vulcanico emerso recentemente dal mare. Alcune non sono neppure riportate sulle carte. La maggior parte di queste isole minori non è abitata, anche se i pirati le hanno spesso utilizzate come rifugi.

Attività vulcanica nella regione

Questa regione è sempre stata vulcanicamente attiva, ma il cataclisma generato dalla distruzione della civiltà di Blackmoor è stato seguito da periodi alternati di attività vulcanica inerte ed estremamente violenta.

I nativi descrivono l'attività vulcanica in termini di periodi di guerra e di pace tra gli eserciti degli elementali del fuoco e dell'acqua. Alcune leggende raccontano le battaglie tra gli eroi e gli immortali di queste due fazioni opposte.

Il periodo più distruttivo (circa 2000 PI) fu raggiunto con l'eruzione esplosiva di *Kikianu Caldera*, un'isola della dimensione delle Cinque Contee. Questo disastro è ricordato dalle civiltà dell'età del bronzo

come il periodo in cui il cielo rimase nero per parecchi mesi e le spiagge a sud del continente furono colpite da grandi onde. La cima vulcanica sprofondò nella cavità sotterranea vuota liberata dall'eruzione e l'acqua del mare riempì il cratere lasciando solo tre isole intorno al cono vulcanico ancora attivo. In questa regione si trovano tuttora sorgenti termali e fiumi di lava.

I saggi affermano che le isole di Ierendi stanno per entrare in un nuovo periodo di attività vulcaniche. Le regioni popolate non sono state ancora colpite da eruzioni vulcaniche, ma leggeri terremoti e getti di vapore che arrivano dai più grossi vulcani dell'isola fanno presagire periodi poco felici.

Tipi di terreno e di clima

Altopiani aridi

Un bordo di circa 3000 metri impedisce alle nuvole cariche di pioggia di entrare nel cratere Makalui di Ierendi. La sabbia vulcanica e il terreno bruciato di questo bacino desertico sono pieni di geysir, piccole pozze d'acqua e fango vulcanico. Il fondo del cratere ha circa 24 metri di diametro e un'elevazione di 3000 metri.

Il cratere non ha mai permesso un insediamento umano. Le temperature si aggirano intorno ai 50 gradi di giorno e scendono sotto zero di notte. Poche piante e animali riescono a tollerare queste temperature e la scarsa umidità. La maggior parte della vita animale e vegetale è costituita da specie esotiche importate dal governo di Ierendi dal mondo D&D®.

Questo ambiente inusuale è mantenuto dai monarchi di Ierendi come parco desertico. A causa della natura pericolosa di molte delle creature esotiche, l'accesso al cratere Makalui è vietato ai visitatori che non hanno ottenuto il permesso dall'ufficio degli interni o dal club degli avventurieri. Il cratere è anche il luogo in cui si svolge ogni anno il torneo degli avventurieri.

Altopiani umidi

La maggior parte delle montagne vulcaniche delle isole di Ierendi riceve pioggia e neve abbondante durante tutto l'anno. In

generale, nelle zone occidentali delle isole ci sono picchi vulcanici e colline esposte ai venti, con le cime più alte lungo le coste ovest che offrono un panorama spettacolare e suggestivo grazie anche alle numerose cascate presenti.

Gli altopiani irregolari, le valli scoscese e le colline arrotondate delle isole di Ierendi sono scarsamente popolate da nativi Makai, la cui dieta a base di vegetali viene integrata da abbondanti frutti selvatici e dalla carne di piccoli animali. Tuttavia, la simpatica civiltà dei nativi, i villaggi pittoreschi, il panorama montano e lo spettacolare panorama sull'oceano attirano migliaia di turisti ogni anno.

Altopiani subalpini

Le cime più elevate delle montagne del regno di Ierendi (da 2500 a 4000 metri) sono troppo rocciose e fredde per la maggior parte dei vegetali. Coperte di neve per metà dell'anno e piene di fiori selvatici nell'altra metà, queste cime rocciose non permettono insediamenti umani e interessano solamente gli audaci turisti che desiderano effettuare escursioni di alta montagna, cacciare i mostri esotici che vivono in questi luoghi, o visitare le curiose rovine dei monumenti che si pensa appartenessero alla scomparsa civiltà degli uomini lucertola. Negli ultimi secoli, tuttavia, ai monarchi di Ierendi in procinto di abbandonare la carica sono stati regalati dei territori in queste regioni alcuni avventurieri in cerca di intimità e solitudine hanno costruito degli splendidi chalet in questo bellissimo ambiente di montagna.

Foreste

La maggior parte delle coste nord occidentali delle isole di Ierendi è coperta da foreste tropicali lussureggianti, a partire dalle strette spiagge sabbiose fino alla parte inferiore delle montagne che si trovano all'interno. Queste foreste sono popolate da alcuni Makai che vivono di pesca, frutta e vegetali presi dalla giungla.

Le precipitazioni sono abbondanti in queste regioni e le coste sono spesso colpite da violente tempeste invernali provenienti da

nordovest. Nonostante la bellezza delle cascate e delle colline di lava nera, queste regioni vengono visitate raramente dai turisti, dato che è storicamente risaputo che ci sono spesso guerre interne tra i nativi che sono occasionalmente ostili nei confronti dei visitatori.

Paludi

Il terreno paludoso non è molto comune nella maggior parte delle isole. Tuttavia, l'isola di Roister, a differenza delle altre isole di Ierendi, ha un terreno simile alla palude di Malpoggi nel continente. La superficie di quest'isola è costituita principalmente da paludi di acqua fresca e salata con rare colline basse.

Nell'isola di Roister ci sono pochi insediamenti umani. Le fitte foreste e la densa vegetazione combinate con il terreno paludoso, rendono l'isola di Roister poco gradita a possibili abitanti, anche se la vera ragione per cui la densità di popolazione è così bassa è che le paludi sono infestate da numerosi insetti come tafani e zanzare. L'unica specie intelligente nell'isola è la razza degli uomini lucertola, presumibilmente immune dalle malattie portate dagli insetti delle paludi.

Pianure semi aride

I bassopiani orientali delle isole di Ierendi sono l'origine della ricchezza agricola. I terreni vulcanici molto fertili, l'abbondante acqua proveniente dagli altopiani occidentali e un ciclo annuale di produzione permettono di effettuare raccolti molto prosperi. La maggior parte della popolazione nativa di Ierendi vive in villaggi rurali e piccole città insieme a una minoranza di immigrati stranieri.

Calanchi di lava

Alcuni campi di lava si estendono dai pendii e crateri dei vulcani attivi di Ierendi. La superficie di questi fiumi di lava freddi assomiglia alla crosta di un budino bruciato nel carbone. La superficie nera e rocciosa è coperta da frammenti appuntiti simili al vetro che si conficcano negli stivali come i

denti di un halfling in un pasticcino da tè. I nativi considerano questi campi di lava poco ospitali come tabù, mentre gli avventurieri come barriere invalicabili.

Questi campi contengono tunnel e caverne di lava; alcuni complessi di tunnel sono abitati dai discendenti degli schiavi goblin portati nelle isole dai coloni Nithiani nel quinto secolo PI. La leggenda dei nativi narra che alcuni complessi conducono nelle riserve di magma sotto le isole, dove salamandre, troll della roccia, elementali del fuoco, mastini infernali, giganti del fuoco e altre creature hanno creato un regno su immagine delle regioni della dimensione degli elementali del fuoco. Si dice che in questo luogo dorma la Regina del Fuoco che un giorno si risveglierà per riprendere la battaglia con il Vecchio del mare.

Spiagge costiere

Le coste sudorientali delle isole di Ierendi hanno delle spiagge sabbiose con della baia molto estese che costituiscono degli ottimi porti per i nativi e i navigatori stranieri. Queste coste sono note per le spiagge estese, le acque cristalline, le palme colorate e i fiori tropicali; tuttavia, le più famose sono le sabbie nere di lava delle isole di Ierendi, di Aloysius e di Alcove.

La maggior parte dei cittadini di Ierendi, degli immigrati e dei visitatori stranieri vive nei villaggi e nelle cittadine portuali lungo le coste, insieme alla popolazione nativa. Nella stagione autunnale e primaverile, una città portuale può raddoppiare la sua popolazione a causa dei numerosi turisti che giungono da ogni parte.

Il continente meridionale

Il continente meridionale è una regione di mare basso (30-70 metri) che si estende dalla costa sud del continente per circa 480 chilometri verso il grande oceano meridionale e l'arcipelago di Thanegioth. Quattromila anni fa questa regione era una terra asciutta e fu inondata quando il livello del mare salì dopo che il disastro di Blackmoor spostò l'inclinazione dell'asse del pianeta e causò lo scioglimento di grossi blocchi di ghiaccio.

Ora il continente meridionale è caldo, è coperto da acqua marina bassa in cui prospera la vita vegetale e animale ed è sede della civiltà dei tritoni del continente oceanico. Dato che 4.000 anni fa la parte meridionale del continente era una terra asciutta, la civiltà dei tritoni è datata da quell'era.

Civiltà tribale dei tritoni: la civiltà dei tritoni in questa regione è estremamente stabile. Numerose piccole tribù portano i loro greggi a pascolare attraverso le basse piattaforme continentali. La densità di popolazione è molto bassa, con tribù di 50-100 tritoni che occupano un'area di alcune migliaia di chilometri quadrati.

Analogamente a molte civiltà barbare, queste popolazioni razziano i greggi e i delfini tritoni sono molto abili e veloci nei conflitti con gli altri razziatori e contro i minacciosi mostri marini. Ciò nonostante, le tribù amano la pace e sono molte attente nel rispettare i diritti territoriali.

Le tribù dei tritoni del continente oceanico sono tradizionalmente stabili e amanti della pace, mentre i tritoni del fondo marino sono spesso più civilizzati, più numerosi e più propensi a periodi di conquiste imperiali. Nessuna tribù di tritoni del fondo marino ha cercato finora di espandersi nei territori del continente meridionale.

Relazioni amichevoli: Ierendi mantiene delle strette relazioni con i tritoni del continente meridionale. I mercanti di Ierendi barattano gioielli e oggetti terrestri con dei coralli lavorati e delle rare sostanze in possesso delle creature del mare.

In cambio della protezione fornita da Ierendi contro le razzie dei pirati, le tribù dei tritoni informano la marina di Ierendi ogni volta che avvistano delle strane flotte negli oceani vicini al continente meridionale. I delfini tritoni vengono assunti come esploratori dalla marina e alcune unità di cavalleria dei tritoni hanno combattuto a fianco delle flotte di Ierendi in diverse battaglie. Gli istruttori tritoni assunti dall'Accademia Navale addestrano unità speciali ai combattenti sottomarini.

Flora e fauna

Vita delle piante: nelle isole abbondano piante commestibili, radici, noci e frutti. Vengono coltivati su larga scala per l'esportazione frutti dell'albero del pane, canna da zucchero, patate dolci, grani di caffè, cocchi e ananas. La radice del taro è la dieta di base dei nativi e viene servita in un pasticcio chiamato *popoi*. I nativi gradiscono anche le banane, le pere delle Indie e le papaia, selvatiche o coltivate dai villani. Inoltre, qualsiasi specie di pianta importata può essere coltivata in questo luogo, e un completo assortimento di frutti freschi continentali e di vegetali può essere reperito in qualunque mercato delle isole.

Le foreste sono composte da palme tropicali, da una specie di mogani chiamati *koa* e da alberi giganti che superano i 30 metri di altezza. Un notevole strato di vegetazione morta, che raggiunge a volte uno spessore di 2 metri, ricopre il terreno della foresta. Da questo marciume crescono fitti boschetti di bambù e arbusti di legno e dalla cima degli alberi scendono piante rampicanti che si ingarbugliano nel sottobosco. Attraversare queste foreste è praticamente impossibile; i nativi si servono dei fiumi o di percorsi tracciati dagli animali per passare in questa vegetazione.

Le isole sono famose per i loro alberi colorati e i fiori tropicali, in particolare l'orchidea e l'ibisco. I nativi e i turisti decorano le loro abitazioni con questi fiori, aggiungendo un tocco pittoresco alla bellezza del paesaggio.

Tra le piante più particolari dell'isola si deve menzionare la spada d'argento, un'alta colonna di foglie lunghe e argentate che riflettono i raggi del sole come gli specchi e che vengono usate dagli alchimisti per conferire proprietà magiche alle armi. Gli alchimisti usano anche il fiore degli artigli e l'orecchio del gatto, delle piante molto rare che si trovano solamente nel cratere di Makalui.

Mammiferi: pochi mammiferi sono nativi delle isole, dove i rettili e gli anfibi predominano tra i vertebrati. Sono da notare le api bianche dell'isola Bianca, i gibboni

dalla faccia bianca dell'isoladi Elogy, i ratti giganti dell'ubiquità e i cinghiali. I mammiferi continentali come i cani, i maiali e i cavalli sono comuni e vivono sia come animali domestici che allo stato selvatico.

Rettili: ci sono diverse specie di rettili nelle isole. Nelle aree abitate, le specie più grosse sono state cacciate fino all'estinzione, ma in alcune isole e nei deserti ci sono ancora lucertole giganti, dinosaurie draghi.

Uccelli: una grande varietà di uccelli tropicali colorati popola le isole. Mentre i grandi gabbiani bianchi vivono sulle coste, gli altri uccelli preferiscono restare nascosti all'interno delle foreste. I pappagalli e i piccoli parrocchetti sono gli uccelli tropicali più comuni e vengono spesso catturati e venduti. Lungo le rive dei fiumi e dei laghi si possono infine trovare grandi stormi di fenicotteri.

Vita marina: il pesce è un importante elemento nella dieta dei nativi. Le civiltà dei tritoni nelle coste basse addomesticano balene, squali e delfini, e la cavalleria acquatica alleata ha spesso supportato la marina di Ierendi. I serpenti di mare e le tartarughe giganti sono considerati una minaccia, anche se la maggior parte degli attacchi si è verificata nei confini delle regioni oceaniche a sud dell'isoladi Ierendi.

Insetti: fortunatamente, la maggior parte delle isole non è infestata dagli insetti. L'isola di Utter, invece, è minacciata dalle malattie portate da piccoli insetti e da varie specie di insetti giganti, anche se gli incontri con queste specie giganti sono generalmente confinati nell'interno paludoso dell'isola.

LA GALLERIA DEGLI EROI

I personaggi descritti in questa sezione devono essere esaminati solo dal DM. I PG devono scoprire questi personaggi e le informazioni pertinenti durante lo svolgimento del gioco.



PALFRIT

Re Palfrit

(G14, Fr17, In15, Sg13, Ds14, Co12, Ca16, AM Neutrale)

Il re Palfrit è un vecchio avventuriero con i capelli grigi. Alcuni dicono che non sarà in grado di vincere il prossimo torneo e che perderà quindi la carica (dichiarazioni che lo fanno arrabbiare). A parte la sua notevole suscettibilità, Palfrit è un uomo burbero, ma ragionevole, che desidera solamente il bene della sua nazione.

Essendo nativo di Darokin preferisce la Brigata Reale alla marina, motivo di disputa con la regina. Palfrit trova la regina molto attraente e sa che il suo fare altezioso nasconde una persona dolce e sensibile. Se solo la moglie del re non fosse così gelosa e paranoica...

Regina Marianna

(G14, Fr15, In16, Sg14, Ds12, Co13, Ca17, AM Legale)

La regina Marianna è nativa di Ierendi, l'ultima di una dinastia di ufficiali navali di alto rango. Nonostante la sua cortesia, Marianna è una persona decisamente intransigente quando si cimenta nelle strategie militari. I suoi addetti la considerano una persona fredda e senza cuore, anche se

quando non si occupa di affari militari diventa una signora squisita.

La regina è una delle più accanite sostenitrici della Marina Reale e la questione relativa alla divisione dei fondi tra la brigata e la marina è oggetto di disputa con il re.

Jarren Kindle, alto ammiraglio

(M13, Fr12, In17, Sg15, Ds14, Co13, Ca16, AM Neutrale)

Jarren è un eroe della nazione, avendo vinto diverse battaglie cruciali contro le flotte dei pirati. È stato capitano dell'*Invincibile*, la nave migliore della marina. Da quel momento, la regina lo ha proposto al tribunale per la nomina di alto ammiraglio della Marina Reale. La sua grande esperienza in fatto di strategia e politica navale è un bene importante per Ierendi, soprattutto quando si deve trattare con i maghi dell'isola dell'onore.

Gherynid, plenipotenziaria di Onore

(M25, Fr11, In18, Sg13, Ds15, Co14, Ca12, AM Caotico)

Gherynid è la plenipotenziaria temporale dell'isola dell'onore; in pratica, la rappresentante occasionale alla Corte di Ierendi con pieni poteri per stipulare dei trattati con Ierendi.

Gherynid detesta Ierendi e il suo sistema aperto agli avventurieri. La politica governativa che mira a trasformare Ierendi in un centro turistico porta troppi visitatori rumorosi e non desiderati. Gherynid considera il turismo un insulto alla terra e alla sua gente, una mancanza totale di rispetto per l'intimità e la cultura.

Ha studiato in incognito alla grande scuola di magia di Glantri ed ha acquisito un'ottima conoscenza delle arti del fuoco. È ora un'elementalista del fuoco del quarto Circolo (vedi l'Atlante 3 per ulteriori dettagli). Gherynid vorrebbe allearsi con gli elementali del fuoco per impossessarsi di questa parte del mondo, dopo essere riuscita a neutralizzare l'opposizione conservativa nell'isola dell'onore.

Bartolomeo Fiori, ambasciatore delle gilde di Minrothad

(L28, Fr14, In15, Sg13, Ds17, Co16, Ca12, AM Neutrale)

Bartolomeo, o più comunemente Bart, è il rappresentante permanente delle gilde di Minrothad in Ierendi. Il suo compito consiste nel gestire gli affari con le gilde di Minrothad e assicurarsi che Ierendi le consideri come partner commerciali principali.

Bart è un uomo anziano ed efficiente che desidera trarre piacere da ciò che gli offre la vita. Dopo alcuni anni in Ierendi, è riuscito a conferire all'ambasciata uno stile rococò grazie a delle incredibili decorazioni. Si dice che le riunioni all'ambasciata siano una delle esperienze più straordinarie in Ierendi.

Ettore Ottaviano, ambasciatore straordinario dell'impero di Thyatis

(C14, Fr13, In15, Sg17, Ds12, Co16, Ca14, AM Neutrale)

Ettore è il rappresentante dell'impero di Thyatis e disprezza Ierendi per il suo passato. Molti secoli fa Ierendi era una colonia penale di Thyatis ed Ettore pensa che Ierendi dovrebbe ancora fare parte dell'impero.

L'ambasciatore è un uomo molto pungente e ancora oggi maledice l'imperatore per averlo nominato ambasciatore per questo posto. Ettore sperava di avere una nomina per Darokin, Karameikos o Glantri.

Essendo molto colto, considera la gente di Ierendi rozza e ignorante; odia la Marina Reale per la sconfitta inflitta alla marina di Thyatis trecento anni fa e odia altrettanto Gherynid. Ettore considera Gherynid e i maghi dell'isola dell'Onore come la vera minaccia agli interessi di Thyatis nell'area occidentale. Da quando Gherynid, un paio di anni fa, ha rifiutato le sue proposte, Ettore non ha smesso di criticarla.

La maggior parte delle attività segrete di Ettore consiste nell'infiltrarsi nell'alto comando della Marina Reale e nell'inviare delle spie nell'isola dell'onore. Ettore è sempre in cerca di avventurieri di alto livello e senza scrupoli per delle missioni contro l'isola dell'onore.

IL GOVERNO DI IERENDI

Il regno di Ierendi è governato da un re e una regina e da un corpo amministrativo chiamato Tribunale. Il re e la regina sono dei monarchi e i loro editti sono teoricamente le leggi. Tuttavia, dato che l'amministrazione e l'esecuzione della legge è nelle mani del Tribunale e dei suoi ministri, non si può realizzare nulla senza il consenso e la cooperazione del Tribunale.

Elezione del re e della regina

Il re e la regina vengono eletti ogni anno tra i partecipanti che hanno ottenuto più successi nel torneo reale degli avventurieri. La politica ufficiale prevede che il concorrente maschile e femminile che ha ottenuto il punteggio più alto nel torneo venga eletto dal Tribunale. Tuttavia, dato che il Tribunale tiene i punteggi e dato che il punteggio è segreto, il Tribunale ha in effetti la possibilità di manovrare le elezioni. Gli avventurieri non sono limitati nel numero di cariche ottenute e possono quindi gareggiare ogni anno, se lo desiderano.

Il re e la regina risiedono nel castello reale che dispone di appartamenti anche per tutti i membri della famiglia. Il pagamento che ricevono per questa carica è simbolico, ma tutti i costi collaterali (banchetti, viaggi, vestiti) sono assunti dal castello. Il pagamento per un anno consiste di 500 monete di platino ciascuno.

La Corte Reale

Il re e la regina possono nominare quattro ministri senza portafoglio ciascuno. Le responsabilità e i doveri di questi otto ministri (che costituiscono la corte reale) sono lasciati interamente alla discrezione del re e della regina. Ogni ministro riceve 50 monete di platino all'anno e viene dispensato da tutte le spese.

Generalmente, i doveri di questi ministri rientrano in tre categorie:

1. Assistenza al re e alla regina

La Corte Reale serve da guardia del corpo, scorta ufficiale e consigliere del re e della regina.

2. Propaganda e relazioni pubbliche

Questi ministri vengono spesso inviati in altre regioni per pubblicizzare le risorse commerciali di Ierendi. Essi visitano le corti, tengono delle esibizioni nelle arene urbane e impressionano i bambini del luogo con la loro abilità di avventurieri.

3. Supervisione del torneo degli avventurieri

I ministri mettono a disposizione la loro esperienza nella progettazione degli eventi annuali del torneo e contribuiscono a rifornire le arene dei dungeon e le riserve con delle creature esotiche scelte dal consiglio di selezione.

Il Tribunale

Il Tribunale è costituito da un gabinetto di consiglieri nobili che comandano le divisioni più piccole del governo. Il gabinetto è tradizionalmente composto da un rappresentante di ogni famiglia aristocratica influente di Ierendi. Quando una famiglia non è in grado o non vuole offrire un rappresentante per il Tribunale, i candidati vengono proposti dai monarchi e dal Tribunale e vengono eletti dalla gente del regno di Ierendi.

I membri del Tribunale (chiamati tribuni o campioni della gente) dirigono gli enti governativi burocratici che amministrano gli affari giornalieri del governo del regno: il dipartimento dell'agricoltura, degli affari esteri, della dogana e dei contributi, degli affari interni e degli affari militari.

Il **dipartimento dell'agricoltura** è responsabile della regolamentazione della caccia e della pesca nelle isole. Inoltre, assiste i contadini fornendo informazioni, organizzando il lavoro e, in casi di emergenza, offrendo aiuti finanziari.

Il **dipartimento degli affari esteri** gestisce tutte le relazioni con le altre nazioni e invia ambasciatori di Ierendi per le pubbliche relazioni.

Il **dipartimento della dogana e dei contributi** ha il compito di gestire i dazi di importazione ed esportazione e le imposte sui beni di lusso che costituiscono la parte più corposa del finanziamento del governo di Ierendi.

Benché questo dipartimento assuma molti ispettori e agenti e mantenga la sua piccola flotta di navi per localizzare i vascelli di contrabbandieri, ha bisogno di aiuto esterno per controllare questa lucrosa attività criminale. A questo scopo, vengono forniti dei permessi speciali a imprenditori privati per potenziare le navi e l'equipaggio in modo che possano cercare e bloccare contrabbandieri sospetti, assicurarsi che vengano pagate le tasse di importazione e sequestrare i cargo che trasportano materiale proibito o di contrabbando. Questi imprenditori ricevono il 50% di qualsiasi tassa collezionata e il 75% del valore stimato di un cargo di contrabbando. I vascelli di contrabbando possono essere confiscati dal dipartimento e, in questo caso, l'imprenditore riceve il 25% del valore della nave.

Sfortunatamente, questa forma legalizzata di pirateria che sarebbe molto efficace se venissero rispettate le consegne del governo, è soggetta a frequenti abusi da parte di capitani e ciurme senza scrupoli. In questo modo si rischia di rovinare la reputazione di Ierendi facendola apparire come una nazione che supporta e protegge i pirati e i bucanieri.

Il **dipartimento degli affari interni** gestisce le spese di mantenimento della regione per garantire sicurezza e comodità ai visitatori e ai residenti dell'isola. La divisione è responsabile dei miglioramenti da apportare alle strutture dell'isola e dei problemi relativi ai beni pubblici (per esempio, un pozzo pubblico si è asciugato).

Il **dipartimento degli affari militari** è responsabile della protezione delle isole dalle minacce di nazioni ostili, dell'ordine pubblico nelle isole e nel mare che le circonda, e dell'avvigilanza del frangiflutti e del castello nell'isola principale.

Club degli avventurieri

Gli avventurieri che non hanno successo nella sfida per diventare re o regina possono essere premiati con una tessera di associazione al club degli avventurieri. I candidati sono nominati dagli altri membri del club in uno scrutinio annuale che si tiene dopo il torneo reale degli avventurieri. I membri vengono selezionati da questa lista di candidati dai monarchi di Ierendi con il consiglio della Corte Reale. Coloro che vengono scelti possono fregiarsi del titolo di "Kia'i" (Guardiano) e possono farsi chiamare "Signore" dai cittadini meno importanti di Ierendi.

Il quartiere generale di questo prestigioso club, situato a est del mercato, e le varie sedi secondarie nelle altre isole, sono un luogo di attrazione turistica e di ritrovo per gli avventurieri famosi e per quelli che diventeranno famosi. I membri del club possono vivere e mangiare nelle varie sedi senza alcuna spesa, ma devono assumersi gli altri costi personali della vita. Gli avventurieri devono confermare la loro iscrizione ogni anno partecipando al torneo reale e dimostrando di avere ancora il talento e l'abilità richiesti per meritare la qualifica di socio. I membri devono anche partecipare alle dimostrazioni pubbliche delle abilità del club degli avventurieri e devono accettare un minimo di due sfide all'anno senza ricevere nessun compenso. L'ultimo requisito costituisce un servizio pubblico per gli avventurieri. Infine, i membri del club devono rispondere a una chiamata al servizio da parte dei monarchi di Ierendi nel caso di minacce al bene pubblico.

Tasse

Le tasse costituiscono l'unico introito con cui vengono pagati i rappresentanti del governo di Ierendi: il re, la regina, il Tribunale, la marina e la guardia. La maggior parte delle tasse viene collezionata dalle locande, dai ristoranti, dai porti turistici e da altre strutture dedicate al turismo, e dalle imposte sulle importazioni e le esportazioni. La parte rimanente delle tasse viene ottenuta dai residenti dell'isola.

Dato che il turismo costituisce l'attività

principale delle isole, le tasse derivanti dall'acquisto dei beni e dai servizi sono stupefacenti. Anche gli isolani sono soggetti alle stesse tasse di acquisto. I turisti devono inoltre pagare una tassa sulla stanza che viene aggiunta direttamente dall'albergatore; i residenti, invece, non devono pagare la tassa quando risiedono in una locanda.

Esiste inoltre una tassa di 10 mo per ciascun membro della famiglia che deve essere pagata da tutti i residenti delle isole. Dato che la popolazione è abbastanza contenuta e che tutte le nascite vengono registrate dagli ufficiali del castello, è difficile evitare il pagamento della tassa. Tuttavia, l'ammontare è così modesto che poche persone hanno difficoltà nel pagamento; inoltre, gli ufficiali locali accettano dei servizi pubblici dalle persone troppo povere per pagare in moneta.

Leggi nel regno di Ierendi

Le leggi del governo di Ierendi vengono proposte dal re e dalla regina e confermate dal Tribunale e dai vari ufficiali dei dipartimenti subordinati. Dato che il comando dell'isola cambia molto frequentemente, molte leggi sono complesse e contraddittorie. L'applicazione di una legge dipende dal buon senso e dal temperamento dell'ufficiale. A livello locale, la tradizione di una giustizia informale e personale, basata sul modello del benevolente capo della tribù, sfocia normalmente in un giudizio equo e ragionevole. Tuttavia, nelle città si verificano spesso delle azioni di corruzione e abuso.

La guardia, ossia la polizia di Ierendi sotto il controllo militare, è generalmente oggetto di ludibrio pubblico. La guardia non sembra attirare individui con doti o qualità; il poliziotto tipico ha poco buon senso, è venale ed è terribilmente servile nei confronti dei cittadini ricchi e potenti. La gente comune evita di chiamare la guardia quando possibile, e preferisce gestire i propri problemi personalmente, o tramite degli investigatori privati.

La severità della sentenza o della multa vengono determinate sulla base della gravità del crimine. Seguono degli esempi delle tipiche punizioni per i vari crimini:

Crimine

Omicidio

Aggressione

Tradimento

Furto, frode, contrabbando

Punizione

Multa di 5.000 * 1d6 mo o 5d6 anni di lavoro

Multa di 1.000 * 1d6 mo o 6 * 1d6 anni di lavoro

3d4 anni di lavoro

Multa di 500 mo o 1d4 anni di lavoro

Il Tribunale decide le punizioni per questi crimini in riunioni settimanali in cui l'accusato può esporre le proprie ragioni. Per i crimini minori, la guardia ha il potere di comminare direttamente delle multe o altre punizioni. Per esempio, se un uomo viene sorpreso mentre maltratta i suoi figli, può subire una multa o essere costretto a svolgere qualche servizio pubblico, come insegnare ai bambini a scuola per un determinato periodo di tempo. Oppure, se qualcuno non ha pagato un conto dovuto può essere costretto a lavorare per la persona a cui deve il denaro.

I trasgressori recidivi, e quelli accusati di crimini più gravi, sono portati davanti agli ufficiali della guardia, o agli ufficiali locali, per una sentenza. I nobili e i personaggi importanti possono richiedere la sentenza direttamente al Tribunale. Qualsiasi cittadino non soddisfatto della sentenza emanata a proprio carico può ricorrere in appello al Tribunale; tuttavia, dato che la sentenza del Tribunale è inappellabile e può anche inasprire la pena, pochi cittadini usufruiscono di questo diritto.

Oltre alle leggi pubblicate, esiste una legge non scritta che prevede una gestione privata delle controversie. Normalmente viene seguito il principio della legge del taglione che è accettato dagli isolani che vivono lontani dalla maggior parte della popolazione.

La guardia si lascia spesso corrompere, "decidendo" questioni legali dietro pagamento di una cifra ingente. È tuttavia rischioso ricorrere alla corruzione, dato che alcune guardie sono molto rispettose nei confronti della legge e gli ufficiali locali sono particolarmente duri verso questo crimine.

L'ECONOMIA DI IERENDI

"Penso che tutto ciò potrebbe apparire come miseria agli occhi degli stranieri." Haron, la nostra guida locale di 15 anni si è fermata davanti a una piccola pozza d'acqua per consentirci di tirare il fiato. "Io sono un semplice ragazzo dell'isola, ma tutto questo è sufficiente per me. E poi, con tutte le monete d'oro che riceviamo dai turisti..." (un sorriso si stampa sulla faccia di Haron) "...sono sicuro che presto saremo tutti ricchi come voi stranieri."

Prima dell'arrivo dei coloni, la gente nativa faceva affidamento sulla ricchezza della natura per il cibo, i ripari e i vestiti. Anche al giorno d'oggi i Makai vivono grazie alle ricchezze dell'isola che offrono pesce e frutta abbondante, e costruiscono le loro case con legno, canne e paglia.

I conquistatori Nithiani hanno introdotto nelle isole un'agricoltura basata sulle piantagioni, ma le tribù più importanti nell'isola di Ierendi utilizzavano già questo tipo di agricoltura quando arrivarono i coloni nel sesto e settimo secolo. Inoltre, anche prima dell'arrivo dei coloni, i Makai delle varie isole barattavano tra di loro diversi oggetti come perle, gioielli e manufatti. Le antiche collane di conchiglie usate come moneta per il baratto tra le isole nel quinto, sesto e settimo secolo sono rare e senza prezzo, e molto ricercate dai collezionisti locali e continentali.

I re pirati del settimo e ottavo secolo facevano affidamento sulla pirateria per mantenere il loro piccolo regno; tuttavia, l'agricoltura basata sulle piantagioni diventò sempre più importante, e alla fine dell'ottavo secolo le esportazioni agricole diventarono la fonte principale della ricchezza dell'isola. Questa ricchezza fu concentrata in poche mani; gli isolani ottennero un piccolo beneficio, e molti lavorarono per dei padroni molto severi.

Gli editti dei monarchi del nono e del decimo secolo hanno eliminato gli abusi del sistema di piantagione precedente; inoltre, la crescita del turismo ha offerto agli isolani una vasta scelta di occupazioni.

Nel momento in cui lo scambio con gli stranieri è diventato importante per l'economia delle isole, le monete sono state coniate secondo lo standard continentale bronzo-argento-oro-platino. Le prime mo-

nete consistevano di tre dimensioni di monete d'oro e una dimensione di moneta di platino. Quando le isole furono in grado di ottenere altri materiali preziosi attraverso lo scambio, aggiunsero le monete d'argento e di rame. Al giorno d'oggi rimane una sola dimensione per le monete d'oro. Seguono i valori e i nomi delle monete:

1 mp (pali) = 10 mo (geleva) = 100 ma (sana) = 1.000 mr (cokip)

A causa della occasionale irresponsabilità e trascuratezza nella politica fiscale di Ierendi, le monete straniere sono spesso preferite a quelle locali. Le eccezioni sono la geleva d'oro e la pali di platino che sono considerate affidabili. I tassi di cambio oscillano notevolmente e ai visitatori disorientati viene consigliato di cambiare le monete nelle banche di Ierendi situate nelle città costiere. Quando si trovano in regioni remote o nelle isole più piccole, i visitatori sono in balia degli speculatori locali.

Suggerimento per il DM: fate incontrare ai PG un imbroglione somdente e ben vestito che offre 150 sana per 10 geleva, o 150 sana per 100 monete d'argento in valuta estera. Quindi, quando i PG si presentano in banca per cambiare queste monete locali, o quando cercano di acquistare qualcosa, dite loro che le monete che hanno ricevuto non sono più in corso, o che valgono solamente una moneta di rame. Benvenuti a Ierendi, poppanti!

I beni principali di esportazione delle isole sono i gioielli (conchiglie, corallo, madreperla e perle), i cesti, la frutta, i vegetali, l'oro, il platino, il sale e il cotone. Devono invece essere importati il ferro, le carni rosse e la pelle.

Nonostante il regno sia riuscito, a partire dall'ottavo secolo, a mantenere attivo il commercio con le nazioni continentali, solo nell'ultimo secolo i monarchi e il Tribunale hanno cercato di sviluppare le potenzialità delle isole per l'attività turistica. Quando ci si rese conto che l'arrivo dei turisti avrebbe incentivato il commercio dei beni, iniziarono a prosperare le locande e gli ostelli.

Presentandole isole come un luogo splendido per riposare e trascorrere le vacanze, gli isolani hanno incrementato notevolmente i loro affari. Molti visitatori giungono per il

torneo annuale degli avventurieri; inoltre, la promessa di mantenere basse le tasse ha convinto molti avventurieri ricchi a trasferirsi permanentemente nelle isole. Recentemente i monarchi e il Tribunale hanno cercato di attirare nuovi residenti per coinvolgerli nel progetto di rapido sviluppo delle isole.

Guadagnarsi da vivere a Ierendi

I Makai negli altopiani, nelle regioni forestali e nelle isole più piccole, conducono ancora una vita tribale autosufficiente, scambiando occasionalmente armi di metallo o altri beni. Le monete hanno poca importanza in questi luoghi; il baratto è ancora la forma di commercio più diffusa.

Gli isolani dei bassopiani e delle coste si guadagnano da vivere con l'agricoltura e i commerci con i turisti. Alcuni possiedono delle fattorie o sono riusciti ad avviare delle attività in proprio, mentre una piccola elite controlla la maggior parte delle ricchezze delle isole; la fonte della loro ricchezza è costituita dall'agricoltura, dal turismo, da attività navali e, in alcuni casi, da attività criminali come il contrabbando e la pirateria. Sfortunatamente, a causa della tradizionale trascuratezza di Ierendi nella distinzione tra attività legali e illegali, i ceti elevati di Ierendi sono incredibilmente crudeli e corrotti, anche per lo standard continentale.

Tuttavia, dato che il cibo è abbondante e l'economia di Ierendi è in crescita, la vita degli isolani è generalmente agiata e piacevole. Alcuni giovani Makai cercano un impiego come portatori o guardiani nelle spedizioni, oppure diventano contrabbandieri o truffatori ai danni dei turisti. Molti di coloro che sopravvivono alle ferite, alla morte o all'imprigionamento nelle esperienze iniziali ritornano all'agricoltura o al servizio dei turisti. Altri diventano avventurieri professionali.

Impiego delle classi dei personaggi

Gli avventurieri di tutte le classi sono in grado di trovare un impiego in Ierendi. Naturalmente, al crescere del livello dell'avventuriero aumenta considerevolmente

te la paga; quindi, solo i ricchi o il governo possono assumere personaggi con molta esperienza. I personaggi dei livelli più alti sono generalmente quelli che intraprendono le avventure più impegnative o quelle più urgenti. I personaggi dei livelli più bassi, invece, vengono assunti per dei lavori locali da chi non può, o non vuole, pagare di più.

Il dipartimento della dogana e dei contributi assume a volte dei ladri con molta esperienza o degli avventurieri con passato da criminali seguendo il detto "prendi un ladro per catturare un ladro". Molti agenti di questo dipartimento hanno sospeso la loro attività criminale per diventare funzionari statali affidabili e fidati.

I maghi e i guerrieri sono quelli che hanno maggiori opportunità di lavoro nelle isole, mentre i nani e i ladri non vengono richiesti ufficialmente dato che il loro impiego consiste generalmente di azioni disoneste, come scavare dei tunnel per consentire a qualcuno di infiltrarsi nelle città, o rubare degli oggetti di valore. I chierici hanno poche opportunità diverse da quelle associate ai luoghi religiosi delle isole. Alcuni chierici insegnano come utilizzare la loro professione per guadagnarsi da vivere.

I datori di lavoro principali per gli avventurieri sono i monarchi e i dipartimenti del Tribunale. Essi richiedono quasi giornalmente un aiuto per risolvere diversi problemi nell'isola. Vengono spesso cercati singoli individui, anche se capita che vengano richiesti dei gruppi di avventurieri. Nella città di Ierendi gli annunci di lavoro vengono affissi sulle mura a nord. Ogni mattina una folla di avventurieri si riunisce per leggere (o paga qualcuno per leggere) i nuovi annunci del governo e dei privati. Nelle città più piccole e nei villaggi questi annunci vengono generalmente appesi nell'ufficio o nell'abitazione degli ufficiali del governo locali.

Un'altra opportunità di lavoro per gli avventurieri di qualsiasi livello viene fornita dal Tempio del Popolo. La continua ricerca del leggendario tesoro degli Immortali crea frequenti opportunità di impiego (vedi "Il Tempio del Popolo" nella sezione relativa alla società di Ierendi).

I Guerrieri hanno diverse opportunità di lavoro da cui scegliere. Molti giovani guer-

rieri decidono di frequentare l'accademia navale per diventare dei veri avventurieri. Dopo aver ottenuto il diploma dall'accademia, i cadetti sono obbligati a prestare servizio nella marina di Ierendi per due anni. Oltre a garantire protezione nel mare intorno alle isole, la marina ha il compito di trasportare delle guardie nelle altre isole per il loro servizio mensile. La marina deve anche aiutare le isole in casi di emergenza.

I guerrieri con poca esperienza possono sempre trovare un impiego nella guardia. A causa dello stipendio esiguo, del morale basso, della corruzione e della scarsa competenza, pochi guerrieri di valore rimangono a lungo nella guardia. I guerrieri più abili vengono assunti come guardie del palazzo (i programmi di addestramento e la paga sono buoni).

Alcuni guerrieri vengono assunti come guardie personali dai residenti più ricchi delle isole e alcuni per controllare le folle turbolente nei locali in cui si usa bere.

I maghi hanno altrettante opportunità di lavoro nelle isole. Molti maghi lavorano come intrattenitori per le folle di turisti che visitano le isole. I visitatori gradiscono moltissimo gli spettacoli di magia e illusioni. Inoltre, ogni anno vengono assunti alcuni maghi per un aiuto nella progettazione delle sfide del torneo degli avventurieri.

I gruppi di avventurieri possono trovare un impiego nei parchi di avventura dell'isola Safari, dove ci sono sempre nuovi dungeon per stimolare le capacità dei personaggi. Sono particolarmente richiesti i maghi in grado di lanciare incantesimi di diversi tipi. Spesso un impiego di questo genere richiede delle capacità più teatrali che di avventura, anche se alcuni parchi, soprattutto quelli usati dal club degli avventurieri per allenarsi per il torneo annuale, offrono dei veri pericoli (e soldi veri) agli avventurieri dei livelli più alti.

I gruppi di avventurieri sono anche ricercati per il commercio dei componenti magici. Il dipartimento della dogana e dei contributi fornisce delle licenze per entrare nelle riserve nazionali in cerca di mostri rare, piante o sostanze usate dai maghi come componenti per i loro incantesimi. Dato che il dipartimento rivende questi componenti a prezzi molto alti, c'è la forte tentazione di appropriarsi degli stessi illegalmente e

rivenderli privatamente. Tuttavia, oltre ai pericoli che si corrono nelle riserve, ci sono molti agenti del dipartimento della dogana e dei contributi che vigilano continuamente; questo reato viene punito con multe salate o con qualche anno di prigione.

Avventura: La tavoletta rubata (Expert)

Un prete del Tempio del Popolo si avvicina al gruppo. "Abbiamo bisogno di un gruppo di avventurieri che entri nel cratere di Makalui e cerchi un passaggio sotterraneo segreto che conduce a un oggetto religioso che ci è stato rubato. Dato che se denunciassimo il furto dell'oggetto si spargerebbe il panico tra i fedeli, questa missione deve restare segreta. Inoltre, il segreto ci impedisce di ottenere la licenza per questa spedizione; dovete quindi evitare qualsiasi contatto con gli agenti del dipartimento della dogana."

I PG entrano segretamente nel cratere di Makalui eludendo la sorveglianza. All'interno del cratere, un tunnel di lava conduce fino al mare, che dista 40 chilometri. Lungo la strada, il gruppo incontra goblin neri, schiavi scappati e vari tipi di mostri, e si rende conto che il tunnel veniva utilizzato dagli antichi uomini lucertola.

Una volta raggiunto il mare, trovano l'oggetto che è una delle pietre della speranza rubata da un avventuriero che intendeva nascondere in questo tunnel, ma che fu scoperto e ucciso dagli uomini lucertola. La pietra della speranza si trova ora su un altare nel villaggio degli uomini lucertola.

Il gruppo si impadronisce della pietra con la forza, rubandola segretamente o con la diplomazia. Gli avventurieri ritornano quindi al cratere, evitano le guardie e si recano dai preti che prendono la pietra e li ringraziano. Subito dopo, i preti cercano di uccidere il gruppo per mantenere il segreto delle pietre della speranza. (Vedi più avanti per le informazioni sulle pietre della speranza).

LA SOCIETÀ DI IERENDI

"Sentitevi liberi di partecipare a qualunque tipo di celebrazione," dice la guida Abul con tono confidenziale. "Noi amiamo i gruppi di avventurieri e ci piace avere ospiti," continua mostrando un sorriso smagliante che risalta sulla sua pelle scura. "Succede sempre qualcosa qui intorno per cui vale la pena di partecipare."

Benché molti cittadini di Ierendi siano immigrati recentemente o siano figli delle persone immigrate dal continente, le usanze di Ierendi si basano principalmente sulle tradizioni culturali dei Makai. I Makai hanno sempre apprezzato il clima tiepido e mite, il cibo abbondante reperibile con il minimo sforzo e un modo di vivere quieto e pacifico. Gli immigrati hanno adottato rapidamente e molto volentieri i costumi dei Makai, creando così un ambiente pacifico e piacevole.

Nomi

Dato che i residenti dell'isola hanno origini diverse, i loro nomi sono molto vari. Tuttavia, gli isolani nativi possono essere facilmente identificati da un nome breve e conciso, spesso senza cognome.

Alcuni nomi comuni sono Gan, Kani, Tia, Fero, Dak, Rena, Den, Han, Kira, Pol, Jin, Keril, Garot, Ru e Vimo.

Vestiti

Nelle città più estese e nelle zone costiere sono molto popolari gli stili continentali, anche se la maggior parte della gente del regno preferisce i vestiti usati dai Makai. La maggior parte degli abiti è fatta da cotone leggero lavorato in casa. Generalmente il tessuto viene colorato di bianco o lasciato nel suo stato naturale, anche se i tessuti colorati sono un simbolo di distinzione tra le persone delle classi medie e ricche. I residenti adornano spesso i loro abiti con ricami d'oro.

Gli uomini indossano generalmente tuniche corte, oppure non portano nessuna camicia e indossano dei pantaloni con delle cinture di corda. Le donne indossano abiti di varie lunghezze simili alle tuniche. Le donne più anziane preferiscono vestiti più

lunghi, mentre quelle più giovani optano per le tuniche corte aperte sul lato per rendere più comodi i movimenti. Le camicie e le tuniche sono spesso scollate davanti e chiuse con dei bottoni di conchiglia o di perla.

Le scarpe, se indossate, sono generalmente dei sandali fatti di corda e tessuto. Le persone che vivono su terreni acuminati o paludosi hanno adottato la pratica continentale di indossare degli stivali; tuttavia, la pelle è costosa e viene considerata un lusso.

Le capigliature sono piuttosto semplici. Le donne hanno i capelli lunghi e sciolti, anche se l'ultima moda ha seguito lo stile continentale che prevede capelli tagliati a maschietto. Gli uomini, per tradizione, hanno i capelli cortissimi. I Makai non hanno molta barba, mentre gli altri cittadini sono quasi sempre completamente rasati. Alcuni uomini, tuttavia, per emulare dei famosi avventurieri del continente, si fanno crescere i capelli e li tengono legati facendosi la coda di cavallo. Negli uomini più anziani, capelli e barbe lunghe e grigie denotano, anche se non sempre a ragione, molta saggezza.

Pochi residenti delle isole indossano dei gioielli e, in questo caso, si tratta sempre di oggetti molto semplici. Gioielli pesanti e lavorati sono indice di vanità. Per contro, degli ornamenti delicati e leggeri come della catenine di oro e argento (l'argento è il metallo più comune nell'isola), dei braccialetti di corallo e degli orecchini sono un simbolo di gusto e ricchezza e sono indossati sia dagli uomini che dalle donne.

Abitudini alimentari

L'alimentazione degli isolani consiste principalmente di frutta fresca, vegetali e piccoli animali. La cucina dei nativi è semplice e richiede una minima preparazione. Tuttavia, molti cibi vengono importati regolarmente per soddisfare le esigenze dei numerosi visitatori stranieri, e nelle grandi città si possono trovare facilmente dei ristoranti specializzati nelle varie cucine continentali.

Birra, vino e altre bevande alcoliche non fanno parte della dieta tradizionale dei

Makai. Gli isolani dicono che non gradiscono la falsa felicità. Nelle aree urbane e nelle locande si possono trovare delle taverne, ma reperire una bevanda alcolica nelle aree rurali o nelle isole remote è un'impresa ardua.

Architettura

La maggior parte delle case e degli edifici pubblici costruiti dai nativi di Ierendi hanno uno stile uniforme. I residenti sembrano preferire una casa con gli esterni bianchi, indipendentemente dal fatto che sia stata costruita in legno o con altri materiali, e gradiscono un paio di colonne abbastanza grosse poste all'entrata. Anche i nuovi residenti che arrivano nelle isole spesso adottano questo tipo di costruzione, anche se non sono rari gli edifici in stile continentale.

Le case nelle isole vengono tradizionalmente costruite con delle intelaiature in legno e soffitti e muri di paglia intrecciata, o di mattoni di argilla seccata al sole. Una famiglia numerosa vive spesso sotto lo stesso tetto; l'unità familiare, al contrario dell'intimità, è un valore rispettato tra i Makai. I membri delle famiglie ricche e influenti possono vivere in grandi edifici con più stanze, ma è considerata una buona abitudine condividere i pranzi con amici e parenti sotto lo stesso tetto. "Un uomo che onora i suoi amici e la sua famiglia non ha bisogno di più di una stanza", dicono i Makai. Le costruzioni di pietra sono molto comuni nelle grosse città di Ierendi e nei luoghi in cui prevale l'influenza continentale. Nelle città minori e nei piccoli insediamenti gli edifici pubblici e privati in pietra si combinano con quelli costruiti secondo la tradizione dei nativi.

Festività

La gente di Ierendi onora le festività più varie e oscure più di qualsiasi altra civiltà del mondo D&D® (con l'eccezione delle Cinque Contee). Si dice che i Makai accetterebbero volentieri la fine del mondo se fornisse una scusa per dare una splendida festa. Ogni famiglia Makai ha le sue feste speciali da celebrare (compleanni, anniversari di matrimonio, nascita di figli, e così

via) oltre alle varie feste indette dai capi della tribù e dagli ufficiali pubblici (giorno dell'incoronazione, giorno di fondazione del villaggio, e così via).

Tuttavia, ci sono tre feste speciali che ogni abitante dell'isola celebra ogni anno: i giorni del giusto, la rinascita e la celebrazione del mare.

I giorni del giusto

I giorni del giusto sono una festa di giorni che accompagna il solstizio invernale. Originariamente, i giorni del giusto celebravano la profezia della nascita del Giusto, un eroico messaggero degli Immortali che era stato destinato a salvare tutta la specie umana. Questa leggenda fu introdotta nelle isole nell'ottavo secolo DI da un gruppo di missionari fanatici delle Gilde di Minrothad che riuscirono a convincere molti Ierendiani che questo saggio stava per diventare l'unica sorgente di verità, e che tutte le altre credenze popolari non erano valide.

Tuttavia, quando giunse il momento dell'arrivo del messaggero divino e non ci fu nessun tipo di rivelazione, la maggior parte della gente di Ierendi ritornò alla religione originale delle isole. I missionari delle Gilde di Minrothad cercarono di convincere il popolo che ci doveva essere stato un errore nell'osservazione e nei calcoli astrologici, ma non ottennero credito e furono invitati ad abbandonare l'isola. Ora rimane solamente un piccolo seguito di questo culto che gode di pessima reputazione.

La gente di Ierendi, tuttavia, non voleva abbandonare una festa così lunga solamente perché la profezia non si era avverata. Decise quindi di trasformare la celebrazione in una festa in cui la gente avrebbe dovuto pentirsi e chiedere perdono per ciò che aveva fatto di male in quell'anno sciagurato. La festa prevede anche uno scambio di doni tra le persone che vogliono farsi perdonare da altre.

Durante questi tre giorni si celebrano anche molti matrimoni. I bambini che vengono concepiti in questo periodo sono considerati super fortunati.

La rinascita

Questa festa primaverile celebra la rinascita delle piante che sono morte durante i mesi invernali, ed è l'ultima grande celebrazione per qualche mese in onore della coltivazione e della cura dei campi.

In questi giorni si verifica una grande affluenza di persone, dato che si riuniscono tutti quelli che sono in grado di coltivare un terreno. Una coltivazione di gruppo non solo rende la piantagione più efficiente, ma infonde un senso di orgoglio e di solidarietà in tutti i partecipanti. Generalmente la celebrazione della rinascita dura solo qualche giorno, o fino a quando tutti i campi sono stati coltivati. Alla fine di ogni giornata di lavoro, i coltivatori si riuniscono e festeggiano fino a tarda notte, per poi svegliarsi presto il giorno successivo e riprendere il lavoro. Questa è una festa faticosa e molti si devono riposare per un giorno intero dopo questa celebrazione.

La celebrazione del mare

Questa celebrazione autunnale è la festa più bella e raffinata. Dopo il completamento del raccolto, ci sono due giorni di celebrazione che si tengono sulle barche. Le barche vengono legate insieme in modo da creare una grande isola galleggiante. I giorni trascorrono banchettando, festeggiando e facendo giochi nell'acqua; le notti, invece, vengono passate cantando e raccontando delle storie. Nel porto di Ierendi è possibile passare da una costa all'altra attraverso le centinaia di barche legate insieme.

La celebrazione del raccolto avviene sull'acqua per due ragioni: per sottolineare l'importanza dell'acqua per i raccolti, e per placare il leggendario mostro marino che causerebbe altrimenti disastrose inondazioni. Per tenere il mostro marino tranquillo, vengono gettati nell'acqua dei fiori e dei petali durante tutta la celebrazione. Nessuno ha mai visto il terribile mostro marino, ma le storie terrificanti raccontate sul suo conto hanno spaventato la gente; una paura così grande che nessuno ha mai voluto verificare se il mostro esiste veramente.

Poco dopo questa celebrazione, vengono effettuate delle coltivazioni limitate per i

raccolti invernali. Questi raccolti richiedono meno attenzione e lasciano così più tempo libero agli agricoltori fino alla intensa stagione estiva.

Costumi

Per molti secoli i residenti hanno seguito la tradizione di riunirsi di notte al termine della giornata di lavoro. Nelle città e nei villaggi la gente può riunirsi nelle locande o nelle piazze pubbliche, mentre nelle aree rurali le riunioni avvengono a casa del capo della tribù o del pubblico ufficiale locale, o in qualche luogo caratteristico come una baia, un lago o un fiume. I luoghi in cui si tengono queste riunioni si riempiono sempre all'inverosimile, con gli isolani che cercano un po' di avventura o almeno si accontentano di parlarne.

Nelle città più grandi i residenti ingaggiano vari tipi di combattimenti non pericolosi durante la notte. Per soddisfare il grande desiderio di avventura che pervade tutte le persone, sono state aperte appositamente alcune locande.

Certe locande mettono a disposizione dei dungeon da esplorare sotto le fondamenta, altre sponsorizzano dei gruppi di avventurieri che si sfidano nel parco di avventura di Gastenoo. Molto spesso vengono accettate delle scommesse su quale gruppo si aggiudicherà la sfida. Alcune locande, invece, sono semplicemente dei luoghi di ritrovo in cui gli avventurieri incontrano altri uomini a cui associarsi, mentre altre offrono dei test di capacità che consentono di misurare la forza, la resistenza e l'intelligenza nelle locande stesse. Anche se vengono presentati sotto forma di giochi, a volte questi test vengono presi molto seriamente dagli avventurieri che partecipano.

Durante i pomeriggi gli isolani fanno ciò che viene chiamato "riposo delle capacità". Durante queste pause i residenti possono divertirsi per alcuni minuti ingaggiando delle finte battaglie, dei combattimenti corpo a corpo o altre attività.

I visitatori restano spesso sorpresi nel vedere queste improvvise pause in cui sembra imperare la pazzia più completa. Questi periodi durano dai 15 ai 30 minuti.

Religione

I Makai hanno venerato per secoli gli Immortali attraverso i principi dei druidi. I futuri chierici vengono nominati dai preti druidi e della tribù. Quelli che vengono confermati dagli Immortali con il beneficio di incantesimi dei chierici entrano nel clero tribale. I giovani iniziati rimangono generalmente nelle comunità tribali, assistendo le persone malate e ferite, partecipando all'educazione mentale e spirituale dei giovani della tribù e offrendo una guida spirituale al consiglio tribale. Negli anni successivi i preti tribali possono rimanere nella loro comunità o possono optare per una vita solitaria come gli eremiti druidi.

La maggior parte delle persone immigrate dal continente ha importato nell'isola la propria religione. Nelle città e nei grandi villaggi ci sono vari santuari e templi dedicati alle diverse religioni, mentre nei villaggi più piccoli e nelle aree rurali sono i chierici a fornire il supporto spirituale ai credenti sparsi nelle isole.

Nelle aree più popolate del regno ci sono due culti particolarmente importanti: il Tempio del Popolo e l'Eterna Verità. Il Tempio del Popolo è una fede che include molti miti, riti e pratiche delle religioni dei Makai, ma si adatta meglio a coloro che hanno abbandonato la vita tribale per trasferirsi nelle città, o a quelli di discendenza continentale in cerca di un credo in sintonia con i ritmi della civiltà di Ierendi. L'Eterna Verità è la religione predominante negli Emirati di Ylaruam, ma ha ottenuto un sorprendente successo grazie agli sforzi dei missionari giunti nel regno.

Il Tempio del Popolo

Il Tempio del Popolo è la religione più seguita nelle isole. Si possono trovare dei templi sparsi in tutte le isole, ma dato che i riti religiosi vengono tenuti all'aperto, molte comunità non dispongono di edifici specifici da usare come santuari e i preti possono vivere da soli (ciò dipende esclusivamente dai chierici locali).

Il Tempio del Popolo è una religione stranamente informale. Ogni comunità ha i

suoi riti e le sue attività che dipendono dai preti locali e possono cambiare ogni volta che cambiano i preti. La comunità dei preti gode di poco rispetto; i seguaci trattano i preti come trattano gli amici e i parenti, con la stessa informalità e familiarità.

I riti durano circa un'ora; nella prima mezz'ora vengono riferite delle notizie buone e cattive sugli amici e sugli abitanti. Questo è un momento importante per socializzare e consente di mantenere le vecchie amicizie e di crearne delle nuove.

La seconda mezz'ora può essere particolarmente interessante. Spesso degli spettacoli di magia accompagnano il messaggio del giorno. Le persone che accorrono al tempio sanno che la maggior parte di questa magia consiste semplicemente di una serie di giochi di prestigio, ma apprezzano ugualmente lo spettacolo che, in molti casi, serve per rinforzare il messaggio del giorno.

Generalmente il prete più importante del tempio inoltra un messaggio di amore e generosità e raccomanda agli isolani di riunirsi in questa sede quando gli amici o gli abitanti del villaggio si trovano nei guai. Non vengono mai rivolte delle preghiere a un dio, ma si venera una specie di forza. Molti credono che questa forza sia semplicemente l'effetto positivo derivante dal voler bene agli altri e dall'idea generale di non voler nuocere o indisporre un'altra persona.

Queste attività vengono normalmente tenute all'aperto nel cortile del tempio. Questo luogo incoraggia i visitatori a partecipare, come è dimostrato dalla minore affluenza che si verifica nei luoghi chiusi.

Le pietre della speranza

Alcune credenze originali dei nativi sono state inglobate in questa religione quando Tomia, un visitatore proveniente dalle gilde di Minrothad, si accorse che un po' di magia combinata con la religione avrebbe assicurato un vasto seguito tra gli isolani, nonché un buon guadagno. Il primo tempio fu costruito nell'isola principale e riscosse un immediato successo; Tomia iniziò a farsi chiamare La Speranza.

Tomia incise le regole generali della reli-

gione su dei pezzi di pietra. Si crede che queste pietre non siano andate distrutte, ma giacciono nascoste in qualche luogo remoto nei sotterranei del tempio. Le pietre non saranno mai portate via dagli ufficiali del Tempio per non rendere evidente che, a causa della tipica inosservanza nei confronti dei dogmi della chiesa, le generazioni successive di preti hanno modificato ciò che le pietre avevano proclamato in origine.

Le pietre riportano molte più leggi e principi di quanti siano correntemente approvati dal tempio. In nome del progresso, gli ufficiali del Tempio pensarono che gli isolani sarebbero dovuti diventare un po' più civilizzati; per questo motivo, nel corso degli anni i messaggi delle pietre furono gradualmente modificati. Infine, gli ufficiali del Tempio decisero di incidere i principi più formali sui muri di pietra del tempio nell'isola di Ierendi in modo che tutti potessero vederli. Queste regole sono quelle ufficiali.

Gli ufficiali del Tempio, preoccupati dal possibile imbarazzo che si sarebbe creato se le pietre originali fossero state scoperte ed esaminate, pensarono a lungo come eliminarle. Il tentativo di distruggerle si rivelò inutile, dato che erano protette da alcune proprietà magiche. L'unica alternativa era quella di rimuovere le pietre dai forzieri del tempio e nasconderele in qualche luogo oscuro. Tuttavia, la paura di essere scoperti e di perdere la propria reputazione impedì agli ufficiali del Tempio di portare a termine il progetto.

I preti, invece, non avevano gli stessi scrupoli morali e non si preoccupavano della possibilità che la scoperta delle pietre originali avrebbe screditato il Tempio del Popolo; rubarono quindi le pietre privando i seguaci del loro supporto spirituale. I preti non sono cinici quando affermano che a volte bisogna mentire al popolo per il suo bene; sono solo persone molto pratiche, una virtù che abbonda tra i seguaci del Tempio del Popolo.

Avventura: Non lasciare nulla d'intentato (Expert)

Gli avventurieri vengono informati che queste leggendarie pietre della speranza esistono veramente. Per trovarle, devono esplorare i sotterranei del Tempio del Popolo. Questa avventura può non portare nessun guadagno se le pietre vengono scoperte e rivelate; inoltre, i personaggi alla ricerca dell'Immortalità potrebbero compromettere seriamente le possibilità di raggiungere questo livello se svelassero il segreto delle pietre.

L'avventura può essere articolata in tre modi.

Primo, i PG vengono avvicinati da nemici del Tempio e di Ierendi (per esempio, agenti dell'Eterna Verità o di Thyatis) e vengono messi al corrente dell'esistenza e del nascondiglio delle pietre della speranza. I nemici informano i PG che la religione è basata su una dottrina falsa, e che i preti malvagi nascondono questa falsità per il proprio interesse.

Secondo, i PG entrano furtivamente nel tempio, evitano le trappole e la sorveglianza delle guardie, e cercano le pietre della speranza. Questo è un dungeon tipico.

Terzo, i PG trovano le pietre della speranza e incontrano i preti del tempio del Popolo che spiegano loro il motivo per cui queste sono state nascoste e chiedono di non rivelare il segreto. Questo è un dilemma morale, in cui i PG devono confrontare i propri principi con le possibili conseguenze che si verificherebbero screditando il Tempio del Popolo. I PG che scoprono che dietro a questa missione ci sono i nemici di Ierendi devono cooperare con i preti e possono anche decidere di vendicarsi nei confronti delle persone che hanno cercato di metterli contro il Tempio del Popolo.

Il tesoro degli Immortali

Uno dei messaggi incisi sulle pietre non è stato cambiato. Tomia, la Speranza, ha scritto di un grande tesoro lasciato dagli Immortali. Obbligati ad abbandonare i loro tesori, gli Immortali unirono le loro ricchezze e le usarono come esca per attirare possibili candidati Immortali. Secondo le pietre, il tesoro è così grande da rendere il Tempio il più ricco del mondo, e tutti coloro che vi appartengono potranno condividere la ricchezza. Secondo gli Immortali il tesoro verrà trovato quando il tempio del Popolo attraverserà il momento più difficile. Dato che neppure gli ufficiali del Tempio sanno quando si verificherà questo periodo, i preti del Tempio conducono una continua ricerca del tesoro e incoraggiano i seguaci a fare altrettanto.

Gli ufficiali del Tempio cercano di convincere gli avventurieri a migliorare le loro caratteristiche e ad aspirare al livello di Immortale partecipando alla ricerca, nella speranza che il tesoro venga trovato.

Anche i membri del Tempio vengono incoraggiati a cercare degli indizi che rivelino il nascondiglio del tesoro. Essi rivolgono delle preghiere a Tomia e agli Immortali, cercano delle indicazioni nelle carte e nei dadi, e persino la passeggiata di uno straniero potrebbe condurli al tesoro.

Alcuni seguaci prestano frequentemente dei servizi nella speranza di venire a conoscenza di qualche indizio che possa rilevare il nascondiglio. Alla luce di questo incentivo, gli ufficiali del Tempio non si devono preoccupare di declinare possibili richieste di adesione.

Avventura: La mappa (Base)

Mentre gli avventurieri camminano distrattamente nella strada principale dell'isola, vengono improvvisamente bloccati da un piccolo uomo con il naso e i denti storti che indossa una lunga tunica bianca con dei disegni nella parte inferiore.

L'uomo vede una piega nel vestito di uno degli avventurieri e in preda all'ec-

citazione comunica che la piega ha la stessa forma di un fiume che conduce a una montagna nella costa ovest. Egli è convinto che la piega possa condurlo al grande tesoro degli Immortali; fino a quando gli avventurieri non accetteranno di aiutarlo, l'uomo non se ne andrà. La sua voce gracchiante disturba sensibilmente gli avventurieri. Non è possibile regalare all'uomo il vestito; egli sostiene che l'avventuriero deve indossare la tunica perché se la togliesse disturberebbe il piano degli Immortali. Gli avventurieri non hanno modo di liberarsi di questo personaggio ossessivo.

Il piccolo uomo non smette di parlare fino a quando non riesce a strappare all'avventuriero la promessa di incontrarsi dopo un'ora per progettare la ricerca del tesoro. L'uomo promette che il Tempio offrirà una grossa ricompensa.

Se l'avventuriero non si presenterà all'appuntamento, gli ufficiali del Tempio lo cattureranno e lo obbligheranno a condurre la ricerca. Se l'avventuriero deciderà di verificare al Tempio la veridicità del racconto dell'uomo, verrà ugualmente obbligato dagli ufficiali a partecipare alla ricerca. L'avventuriero potrà comunque ingaggiare i partner desiderati.

Se l'avventuriero si presenterà all'appuntamento (da solo o con altri compagni), l'uomo inizierà una lunga conversazione fino a quando non verranno sorpresi dagli ufficiali del Tempio. L'avventuriero verrà quindi costretto a condurre la spedizione per la ricerca del tesoro sulla base della "mappa" presente sul vestito. Viene promessa una grossa ricompensa in caso di successo.

La spedizione richiede alcuni giorni e ogni mattina l'avventuriero con la mappa deve farsi leggere il vestito che non potrà peraltro cambiare per tutta la durata dell'avventura.

L'Eterna Verità

L'Eterna Verità di Al Kalim, come è scritta nel Nahmeh (un testo sacro) e accettata dai fedeli, afferma che un uomo deve avere fiducianei Guardiani Immortali, comportarsi con onore nei confronti dei suoi simili, e cercare la saggezza che si ottiene con la ragione e la contemplazione delle leggi del Nahmeh. Questa è la religione ufficiale degli Emirati di Ylaruam, una religione esigente e decisa che rivendica il diritto di diffondersi nel mondo mediante la parola o la forza (se necessario). Una religione di questo tipo è stranamente fuori luogo in una società come Ierendi; tuttavia, l'Eterna Verità ha trovato un buon seguito tra l'élite militare e i mercanti intenti a combinare affari con i potenti commercianti di Ylary.

Il Santuario nella città di Ierendi è piccolo, conta non più di 300 seguaci (che sono però tutti fanatici) e accetta solamente i fedeli più seri, imponendo stretti principi di comportamento che devono essere rispettati in qualsiasi situazione e richiedendo devozione assoluta alla religione.

I riti religiosi vengono tenuti due volte

alla settimana per due ore. Mezz'ora prima del rito, tutti devono partecipare a un corso in cui si studiano intensivamente gli insegnamenti e la vita di Al Kalim.

I seguaci di Al Kalim disprezzano il Tempio del Popolo e preferiscono coloro che non seguono nessuna religione. "Nessuna legge? Nessun insegnamento? Nessun principio? Puah! Un rito del Tempio assomiglia di più alla festa per il compleanno di un bambino che a una pratica religiosa in onore degli Immortali". Alcuni spiacevoli incidenti si sono verificati quando i seguaci dell'Eterna Verità hanno accusato quelli del Tempio di disturbare la tranquillità dello studio e della contemplazione del Santuario con i loro riti tumultuosi. I seguaci di Al Kalim sono generalmente considerati dai cittadini di Ierendi come dei guastafeste scontrosi e minacciosi, ma la loro presenza a Ierendi non desta preoccupazione vista la loro esiguità.

Il personaggio più importante del Santuario è un chierico, Yavi, che è in cerca dell'Immortalità. Guidato dalla sua ambizione personale, Yavi trascura gli aspetti spirituali della religione ed enfatizza il dovere di diffondere la fede con la forza. Yavi è anche un agente segreto al servizio

dell'Emiro di Abbashan e vuole aiutare la fazione degli Abbashani nella complessa lotta per partecipare all'elezione del Sultano di Ylaruam.

Yavi afferma che i suoi insegnamenti non verranno rivelati a coloro che non partecipano. Questo fare intimidatorio viene visto come un segno di grande fervore e dedizione nei confronti di Al Kalim, e la sua spiccata personalità ispira confidenza e coraggio ai possibili convertiti e ai sostenitori fedeli.

Uno dei progetti attuali di Yavi è quello di trovare le pietre della speranza originali di Tomia, modificare le iscrizioni e rivelarle pubblicamente. Nel frattempo, ha appena finito di creare delle "tavole autentiche" del tempio del Popolo con dei messaggi che mettono in ridicolo gli insegnamenti passati del Tempio. Yavi tiene le tavole nascoste, ma in modo che possano essere facilmente trovate fuori dalle mura del tempio. Il suo assistente in questo progetto, Halla, non approva questo inganno e sta cercando disperatamente un modo per rivelare la frode senza mettersi in pericolo.

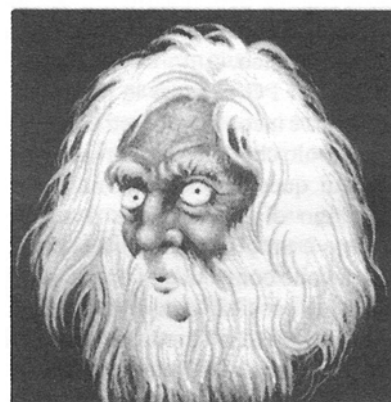
Quando verranno trovate le false tavole, Yavi sarà pronto a confortare i seguaci disillusi che avevano creduto nel Tempio e li guiderà verso una fede "vera" e solida.



**CACCIATORE
DI TESORI**



TOMIA



YAVI



Popolazione: 39.220 (raggiunge i 55.000 durante le stagioni turistiche)

Area: 19.264 chilometri quadrati

Capitale: Ierendi (pop. 12.000)

"Vorrei richiamare la vostra attenzione, per favore! È il capitano della nave che vi parla. Ci stiamo avvicinando all'entrata della città di Ierendi".

"Attraccheremo tra qualche minuto. Dopo aver ritirato i vostri bagagli e aver passato la dogana, sarete accompagnati da una guida al molo dove vi attenderanno dei carri tirati dai cavalli. Sarà un tragitto breve fino alla Locanda delle Palme che potete già vedere attraverso i cancelli dal lato destro della nave. È l'edificio su cui sventola una bandiera rossa. Tutto l'equipaggio vi augura un piacevole soggiorno nella città di Ierendi."

Ambientazione

La città di Ierendi è la più estesa del regno, la capitale dell'isola di Ierendi, nonché la capitale del regno omonimo. La

maggior parte della popolazione dell'isola vive all'interno delle 25 miglia della città. Sparsi sulle coste orientali e occidentali dell'isola si possono trovare altri villaggi, piantagioni, locande e fattorie, mentre alcuni abitanti vivono sulle montagne.

I bastioni sul mare completati di recente proteggono la città principale, il porto e il castello reale dalle minacce militari e dalla furia degli uragani tropicali. Le montagne e le zone costiere occidentali costituiscono delle barriere naturali per proteggere la città dall'altro lato. L'area settentrionale della città è protetta dall'Accademia Navale. L'unica parte vulnerabile si trova nelle coste a sud dell'isola. Tuttavia, nonostante la mancanza delle barriere di protezione, su queste bellissime spiagge ci sono molte case di lusso e diverse proprietà private.

La costruzione dei bastioni ha richiesto sette anni ed il lavoro di 400 uomini. La parte superiore dei bastioni è abbastanza larga da permettere a quattro uomini di camminarci sopra e la base si allarga ulteriormente. Due fari fiancheggiano l'entrata della città e servono da torri di guardia.

Altre quattro torri lungo i muri ospitano sempre delle guardie.

Dei ponti mobili vicini alle scale che scendono dalle torri forniscono un accesso ai muri dall'acqua. I ponti sono collegati a delle rotaie di guida che permettono di adattare l'altezza a seconda del livello della marea.

L'entrata principale attraverso i cancelli può rivelarsi pericolosa per i marinai. Nonostante appaia come un ingresso senza alcuna protezione, ci sono in realtà dei bastioni di metallo appuntiti ancorati sul fondo della baia e rivolti verso l'esterno che affiorano sulla superficie e servono per squarciare le navi che cercano di entrare. L'estremità dei pali appare sopra la superficie dell'acqua durante la bassa marea.

Una grossa leva a lato delle torri permette di abbassare i pali per consentire alle navi di entrare o uscire dal porto.

Il mercato

"Ora, quando andate al mercato," spiega la guida Chandy, "non accettate mai il primo prezzo che vi viene proposto. Dovete contrattare. Se non siete d'accordo su un prezzo, provate ad andare via o dite al mercante che potete trovare quell'oggetto a un prezzo minore da qualche altra parte. Normalmente il mercante vi richiama e vi offre delle condizioni più economiche. Se ciò non succede, provate da un altro mercante, dato che tutti vendono più o meno gli stessi articoli. Proprio la settimana scorsa sono andata via da un mercante che diceva di non potermi vendere la collana di perle che volevo per meno di otto monete d'argento. Poco dopo ho acquistato una collana identica per cinque monete d'argento. Bella eh?" dice Chandy mentre mostra la collana di perle che le cinge il collo.

"Quelli che vogliono continuare questo giro del centro della città dovranno trovarsi qui tra un paio d'ore. A proposito, che non vi venga in mente di comprare degli alcoolici a base di alghe marine. Ci vorrebbero alcuni giorni per riprendervi."

Il mercato si trova a ovest del quartiere generale del club degli avventurieri. È un mercato all'aperto costituito da bancarelle fisse per i venditori e aree designate dove questi devono rifornire le loro bancarelle o mostrare la loro merce.

Al mercato si può acquistare una varietà di oggetti e cibo. I compratori e i venditori si aspettano di contrattare sui prezzi. I visitatori che non hanno pratica di contrattazione possono spesso pagare il doppio del valore reale di un oggetto.

Il mercato è il luogo ideale per gli incontri dei PG con i PNG e gli altri personaggi. Durante le ore del giorno, il mercato è frequentato da persone di diverse nazionalità.

Segue ora un elenco dei venditori tipici che si trovano nel mercato della città di Ierendi, insieme ad altre proposte di avventura che possono essere sviluppate intorno ai personaggi caratteristici che frequentano il mercato.

I cibi di Mamy

Mamy è specializzato nella frutta locale e importata. Vende arance, banane, limoni, limoncini e mele colte dai frutteti sulle colline, nonché frutta esotica importata dalle isole più lontane, come i kiwi e frutti simili alla melagrana. Durante certe stagioni, Mamy offre meloni, pere, uva, mandorle e arachidi.

Mamy compra la frutta dal fratello maggiore Avral, un barone incredibilmente ricco. Pochi credono che Avral sia diventato così ricco vendendo la frutta, ma la sua reputazione è così sinistra da scoraggiare chiunque a mettere in discussione la sua onestà.

Avral è infatti un contrabbandiere. Nascondi nei carichi di frutta trasporta dei componenti magici tassati pesantemente o proibiti dal dipartimento della dogana e dei contributi. Le navi di Avral portano queste sostanze nella città di Ierendi, dove egli le rivende a complici continentali o si assume personalmente l'incarico di consegnarle in porti stranieri. Avral, tuttavia, è contrario ad effettuare consegne all'estero con la sua nave, dato che la frutta non si conserva bene durante il trasporto oceanico e non costituisce quindi una buona copertura per il contrabbando.

Avral si è allontanato dal resto della famiglia e solo occasionalmente ha dei contatti con Mamy. La aiuta a sopravvivere e a condurre una vita decente, ma solo perché si compiace nel mostrargli la sua ricchezza e potenza. Mamy è umiliato da questi rapporti con Avral, ma ha bisogno di soldi per crescere e mantenere la sua famiglia. Mamy sospetta che Avral sia un contrabbandiere, ma ha paura che la sua vendetta, qualora ne rivelasse le attività illegali, si ritorcerebbe contro la propria famiglia.

Le migliori alghe marine

Wert è un ragazzino che si procura ogni giorno diverse varietà di alghe marine da vendere al mercato. Il suo luogo di vendita è un qualunque posto nel mercato in cui ci sia lo spazio per piantare nel terreno un cartello con la scritta ALGHE e per appoggiare il secchio stracolmo. Benché le alghe non riscuotano un grande successo tra gli



WERT

stranieri, gli isolani ne conoscono l'altissimo contenuto nutritivo. Wert procura le alghe anche a Ruly, il fornaio.

Occasionalmente Wert scopre oggetti interessanti portati sulla spiaggia dalle maree ed ha un piccolo cesto che contiene quelli racimolati nell'ultima settimana. Tra questi oggetti, una bottiglia con un messaggio all'interno sembra interessante. Tuttavia, dato che Wert non sa leggere, considera di valore solo la bottiglia.

Avventura: Un pesce veramente morto (Base/Expert)

Wert, un ragazzino che vende alghe marine al mercato, sta esaminando le numerose alghe appena raccolte dall'oceano mentre passano i PG. Dal secchio che contiene le alghe cade un pesce morto che, non appena tocca il terreno pietroso, invece di produrre il rumore che ci si aspetterebbe quando cade un pesce, produce un suono sordo e sparisce nella polvere. Tutto ciò che rimane del pesce è un oggetto rotondo e nero di circa 4 centimetri di diametro.

L'oggetto è una perla nera, una magica *perla della distruzione*. Tutto ciò che le resta a contatto per un'ora si sbriciola e si trasforma in polvere. Nessuno può risalire alla provenienza della perla, dato che sarebbe impossibile seguire le piccole pile di polvere prodotte

di ora in ora.

Un pirata malvagio, Redfoot, ha acquistato la perla da un mago che diceva di essere scappato dall'isola dell'Onore. Il pirata ha usato la perla per affondare una barca turistica mentre tornava a Karamaikos. Il mago ha detto al pirata che, a causa di un incantesimo speciale fatto sulla perla (conosciuto nel gergo dei maghi come "maledizione"), questa sarebbe tornata in qualche modo dal pirata. Tuttavia, il mago non gli ha detto che una volta ritornata, il pirata stesso avrebbe corso il rischio di trasformarsi in polvere.

Il pirata sta ora cercando la perla. I suoi uomini risiedono in una locanda locale in attesa di ricevere notizie sulla scoperta della perla. Redfoot stesso aspetta nascosto nell'isola di Alcove perché c'è una taglia sulla sua testa. Il governo di Ierendi ha offerto una grossa ricompensa per la cattura o l'uccisione del pirata.

Torte, pane e dolci di Ruly

Ruly, il fornaio, ha ripreso i suoi affari nel mercato dopo aver venduto il suo negozio nella sezione commerciale principale della città. Ruly voleva ritirarsi, ma la mancanza del suo lavoro quotidiano lo ha spinto a cercare un posto al mercato. Oltre ai cereali, Ruly offre vari tipi di dolci e pane. La sua specialità è il pane alle alghe marine; fa seccare le alghe e le trita in una farina particolare con cui fa il pane.

Ruly è un elfo e in gioventù era il fornaio del castello. Conosce quasi tutti i passaggi segreti del castello, alcuni dei quali sono così piccoli da permettere il transito di una sola persona alla volta. Mentre il pane cuoceva, Ruly andava ad esplorare il castello. Una volta, trovò un passaggio segreto che non riuscì ad esplorare perché era bloccato da un masso di pietra. Da quel giorno, Ruly non riesce a darsi pace per non aver scoperto dove conduce il passaggio.

Il pesce di Nero

Nero è il figlio più grande di Mina che gestisce l'omonima pescheria. Nero utiliz-

za praticamente tutti i suoi guadagni per assistere i suoi cinque fratelli e sorelle. A volte quelli più giovani lo aiutano alla bancarella. Nero conosce i più ricchi fondali marini, ma queste acque sono infestate da creature pericolose. Egli è diventato un maestro nell'eludere o nel combattere queste creature mentre cattura una grossa quantità di pesci. Intorno alla gamba di una creatura uccisa ultimamente, ha trovato un braccialetto d'argento che ora indossa. Questo braccialetto ha un potere magico a lui sconosciuto. Se Nero si immerge completamente nell'acqua dell'oceano, viene trasformato per 24 ore in una creatura di mare cattiva e senza cervello.

I tappeti volanti di Ganti

Il negozio dei tappeti magici di Ganti fa parte di una catena originaria di Glantri. La richiesta di questo articolo è abbastanza bassa a causa del livello di inaffidabilità e pericolo dei tappeti. Nonostante il costo sia relativamente contenuto per un oggetto magico di questo tipo, i tappeti sono ancora troppo costosi e pericolosi per interessare i locali.

Ganti è nativo di Glantri ed è giunto a Ierendi alcuni anni fa. In uno dei viaggi intrapresi per tornare a casa e visitare la sua famiglia, ha acquistato i diritti per aprire un negozio di tappeti volanti e viene ora rifornito dal negozio originale di tappeti in Glantri, appartenente alla ricca mercante Scrutina Diaura (vedi Atlante 3).

Marine

Ci sono tre marine operative nell'isola principale che svolgono vari servizi tra cui riparazione e costruzione delle barche, viaggi e affitto di imbarcazioni.

Marina dei maghi

La marina dei maghi è la più grande dell'isola. È gestita da Hanni, una maga che vive nell'isola dalla nascita, che ha costruito la marina per utilizzarla come copertura per le sue attività illegali sotterranee; recentemente Hanni ha avviato anche un'attività di esportazione illegale.

Sotto alla marina ci sono moltissimi tunnel che attraversano il sottosuolo della città.



HANNI

Pochi conoscono l'esistenza di questi passaggi che vengono principalmente usati dai ladri per accedere ai vari edifici della città. In questi tunnel, inoltre, si tengono regolarmente delle lezioni sulle arti ladresche. I ladri usano comunemente questi passaggi come rifugi quando si devono nascondere fino a quando non riescono a scappare dall'isola.

Hanni costruisce le barche migliori dell'isola. Grazie al grosso giro di affari che è riuscita ad avviare, Hanni è in grado di costruire delle navi più velocemente e a prezzi inferiori delle altre marine. La marina dei maghi è anche un luogo di attracco per le navi.

Marina dell'altopiano

Anche questa marina è gestita da Hanni che permette al fratello Batt di condurre gli affari. Questa marina è specializzata nell'organizzazione di viaggi e nell'affitto di piccole imbarcazioni.

Marina delle acque

La marina delle acque è posseduta e gestita da Kelam Windhook. La marina di Kelam è stata la prima ad essere costruita e ha prestato diversi servizi ai turisti. Kelam ha continuato il lavoro di suo padre ed è conosciuto per la sua abilità nel risolvere le dispute tra due persone e nel gestire i problemi in modo logico. È un marinaio molto abile che ha imparato a servirsi delle stelle per orientarsi durante la navigazione.

La marina si trova sulla riva di un fiume

ISOLA DI IERENDI

nell'entroterra e affitta delle piccole imbarcazioni ai visitatori che risiedono nelle locande vicine. Fornisce anche equipaggiamento per la pesca ed è specializzata nelle attività per i bambini piccoli.

Ristoranti

I ristoranti abbondano nell'isola principale e molte locande utilizzano la cucina per offrire servizi di ristorazione agli ospiti che vi risiedono. Ci sono tuttavia alcuni ristoranti particolari che restano aperti tutta la notte e che sono molto frequentati dagli avventurieri locali e dagli amanti della vita notturna.

Il Delfino blu

Il Delfino blu è un ristorante specializzato nella cucina esotica. Nonostante sia gestito da una famiglia di isolani nativi, il ristorante è diventato un luogo popolare tra i visitatori dell'isola.

Hari Kaylee, sua moglie Leethra e i figli Mora e Toc gestiscono il ristorante offrendo pesce raro e altre delicatezze dell'isola a prezzi contenuti.

Avventura: Un nuovo anello (Base)

La notte in cui i PG si apprestano a recarsi al ristorante, la famiglia dei Kaylee offre per la prima volta un nuovo tipo di pesce. Dentro al pesce c'è un sottile anello di ossa; questo è un anello magico della **levitazione** che cresce occasionalmente nelle femmine di questa rara specie magica. Non appena l'avventuriero tocca l'anello, inizia a levitare.

Negli altri pesci di questa specie non viene trovato nessun altro anello. Un ricco cliente presente nel ristorante si avvicina ai PG, chiede di comprare l'anello e offre una grossa ricompensa per trovare altri pesci di questa specie.

I PG devono risalire all'origine del pesce partendo dai Kaylee e arrivando al pescatore che vive nella baia remota e rocciosa che si trova sulle coste nord occidentali dell'isola in cui è stato pe-

scato il pesce. In quel luogo una tribù di Makai racconta la leggenda di uno stregone metà uomo e metà pesce che vive in una caverna in fondo alla baia dalla nascita. La caverna sommersa e lo stregone sono l'origine del pesce magico e di altre creature meravigliose.

Al nottambulo

Al nottambulo è un "fast food" che prepara del cibo rapidamente e a prezzi veramente modesti. Gelek, un mago di Glantri, gestisce il ristorante e utilizza il fuoco magico per cuocere rapidamente il cibo per i clienti. Gelek cuoce spesso il cibo al tavolo del cliente sia per efficienza che per divertimento. Diversi maghi di dubbia reputazione si ritrovano in questo luogo per discutere di opportunità di impiego lucrose e di attività segrete.

Il quartier generale del club degli avventurieri

Un tempocastello dei monarchidi Ierendi, questo edificio è stato trasformato nel club degli avventurieri in seguito alla costruzione del nuovo castello nell'area sud della città. I membri del club degli avventurieri possono soggiornare in questo luogo gratuitamente. Con il permesso del ciambellano del quartier generale e se lo spazio lo permette, possono essere ospitate per brevi periodi a prezzi decisamente contenuti le persone straniere illustri.

La grande sala del club è aperta per la cena ai membri e ai non membri qualificati. I soci del club mangiano gratuitamente, mentre i visitatori devono raccontare esperienze di avventura sotto giuramento, o essere accompagnati da un membro. La grande sala è un ottimo posto per "vedere ed essere visti". Una partecipazione regolare può essere l'origine di una nuova avventura; il cibo è molto costoso per i non membri ed è di qualità media o pessima. Tuttavia, la spesa è un ottimo investimento per coloro che sono in cerca di contatti o di avventurieri da ingaggiare per operazioni rischiose.

Aree residenziali

La popolazione della città di Ierendi può

essere suddivisa in tre ceti sociali differenti. La diversità tra classi sociali non ha effetto sui privilegi o diritti legali, ma i più ricchi hanno molte più possibilità di volgere le flessibili leggi di Ierendi in proprio favore. Anche se, grazie al clima mite dell'isola e all'abbondanza di cibo naturale, la povertà non è una condizione miserevole come in molte nazioni continentali, molti residenti sono decisamente poveri se paragonati alle persone ricche e potenti.

Quelli che sono considerati i residenti più poveri vivono lungo le sponde del fiume che sfocia nella baia e anche nel mare a sud della città principale. Questi residenti poveri non vivono in capanne o baracche, ma in case dignitose più piccole di quelle confortevoli della classe media. A ovest del fiume le case non sono molto vicine. Alcune piccole fattorie si trovano molto vicine al fiume, mentre quelle più grandi sono situate più a ovest e si estendono verso l'interno.

I residenti della classe media vivono più vicini alle coste, a est delle aree più povere. Le loro case sono spaziose e poco decorate, ma con oggetti di ottima qualità.

I residenti più ricchi vivono lungo il parco principale vicino al castello, a sud della città lungo le coste oceaniche o sparsi sulle colline. I ricchi che si sono insediati nell'isola o che desideravano una casa per le vacanze hanno costruito delle abitazioni molto grandi. Questi edifici belli e stravaganti sono generalmente protetti da alte inferriate e da alcune guardie e vengono abbelliti con statue di mostri marini.

Avventura: Una richiesta di aiuto (Expert/Companion)

Mentre i PG stanno perlustrando le mura a nord del castello per reperire novità e informazioni, una donna con un abito di seta molto costoso affigge un annuncio in cui richiede due o tre persone per custodire la sua casa mentre è assente per un viaggio di affari. Si tratta di una grossa proprietà e il compito principale dei custodi sarebbe quello di accudire i figli e gli animali domestici della padrona di casa per due set-

timane. La paga offerta dalla signora sembra troppo alta per un compito così semplice, ma se i PG vogliono affrontare questa attività apparentemente facile devono essere ben preparati.

Infatti, non solo gli animali domestici assomigliano a dei mostri, ma anche i figli. Inoltre vi sono molto spesso degli attacchi notturni da parte di mostri marini che passano sulle spiagge sabbiose per raggiungere la casa.

Un'attrazione turistica molto popolare è l'area sud della città conosciuta come "Beverly Boulevard". Un decreto reale prevede che gli avventurieri famosi non paghino le tasse se trasferiscono la loro residenza nella città di Ierendi. Molti avventurieri benestanti hanno costruito delle grandi abitazioni in questo luogo, e un passatempo pomeridiano molto popolare tra i turisti è quello di attraversare la Beverly Boulevard su un carro con un guida locale. Ad esempio, ascoltiamo un momento Mikail Dopson, la guida che conduce il giro sul carro:

"...e sulla sinistra potete vedere l'abitazione estiva di Kia'ifiggen Halfellow, compagno del paladino Cuoreforte ed eroe della campagna Cuore di pietra. Come si conviene a un halfling di buon gusto, il Signor Figgen ha decorato la sua piccola confortevole abitazione seguendo le tendenze più moderne, con eleganti tappeti di Ylari, mobili elfi del periodo dell'Impero e tavole da pranzo animate con camerieri golem di Glantri. Davvero affascinante, sarete d'accordo; questa è certamente l'unica casa con simili caratteristiche...."

I giocatori con un disperato bisogno di incontrare personaggi famosi possono provare a sedersi sulla loro porta di casa e sperare che il grande avventuriero decida di ascoltarli. Anche i grandi eroi hanno spesso deciso di offrire il loro aiuto di fronte a una storia straziante di proporzioni cosmiche.

Altre attrazioni in Ierendi

Musicisti

Uno degli aspetti più tipici e gradevoli della città è l'abbondanza di musicisti, la

maggior parte dei quali gira per le strade suonando per chiunque voglia ascoltare. Tuttavia, il numero di musicisti di strada è regolato dal castello per garantire che la musica sia sempre gradevole e non diventi fastidiosa.

L'unico guadagno dei musicisti di strada consiste delle monete offerte dai passanti. I musicisti che svolgono regolarmente la loro professione, come quelli che lavorano al castello per intrattenere gli ospiti o nei teatri, hanno uno stipendio migliore.

I musicisti di strada costituiscono un'ottima fonte di informazioni, dato che possono osservare le abitudini della gente e ciò che si verifica nella città. Alcuni musicisti suonano di giorno ed esercitano la professione del ladro di notte, poiché possono facilmente stabilire il momento opportuno per entrare negli edifici e nelle case.

Artisti

Gli artisti di strada sono un'altro aspetto comune della città. Essi sono conosciuti soprattutto per i ritratti che sono in grado di realizzare in pochi minuti. Nonostante la velocità con cui vengono fatti, questi souvenir poco costosi sono di buona qualità. Gli artisti più bravi di Ierendi viaggiano nel mondo D&D per disegnare ritratti a clienti ricchi e a personaggi reali.

Uno degli artisti più famosi, Beneeck Rayds, vive in una bellissima casa a sud della città. È in grado di riprodurre un ritratto di un viso dopo averlo visto per pochissimi secondi. Dato che ha viaggiato molto, conosce benissimo le altre nazioni del mondo D&D®.

Avventura: Il visionario (Companion)

Mentre i PG camminano nella città notano Noril, uno dei nuovi artisti di strada che si è trasferito recentemente nell'isola da Glantri. I suoi dipinti sono originali e abbastanza belli e riproducono persone e paesaggi. I PG notano un dipinto particolare che ricorda qualcosa di vagamente familiare. Un atten-

to esame del quadro da parte di un qualsiasi avventuriero lo aiuterà a ricordare che la rappresentazione raffigura qualcosa visto il giorno prima.

Il disegno è una copia straordinaria-mente esatta di ciò che ha visto l'avventuriero. Se i PG esaminano altri dipinti, si accorgono che molti rappresentano delle situazioni di cui solo loro possono essere a conoscenza.

L'artista indica un dipinto scuro e ombroso con dei dettagli così precisi da far pensare che lui stesso abbia visto quella situazione. Noril porge il dipinto a uno dei PG e dice: "Impedisci che succeda, per favore. Ho una brutta sensazione al riguardo e non so a chi credere. Nessuno può sapere qualcosa su questo avvenimento. Per favore, impediscilo!"

Noril può vedere nel futuro. Le scene che ha dipinto sono state disegnate prima che i PG le vivessero. Il nuovo disegno che ha creato mostra una nave arenata su una spiaggia rocciosa. Di fianco alla barca giacciono due corpi di giovani ragazzi coperti di sangue. La tonalità scura del dipinto fa intuire che è ambientato nel mezzo della notte. Parzialmente coperto dalle ombre, il nome della barca è illeggibile ad eccezione delle ultime tre lettere: OME.

L'artista chiede l'aiuto dei PG pensando che i corpi del dipinto siano dei suoi figli. "Non conosco assolutamente il mare," spiega. "Per favore, cercate i miei figli e portateli qui. Io vi posso offrire solamente la mia capacità di vedere occasionalmente nel futuro. È tutto ciò che possiedo. Sono imbarazzato e spaventato dall'idea di chiedere aiuto altrove. Se il Tribunale fosse a conoscenza della mia capacità, mi rinchioderebbe in una stanza per lavorare per i suoi interessi, come mi è capitato a Glantri."

I figli di Noril sono partiti per l'isola Roister il giorno prima. Il mare sta diventando sempre più mosso per l'arrivo di una tempesta. I PG devono partire immediatamente per trovare i

figli di Noril. Se li trovano prima dell'arrivo della tempesta, scoprono che è praticamente impossibile far abbandonare l'imbarcazione ai ragazzi per la sicurezza della barca dei PG. Prima devono calmare i giovani e convincerli a cooperare, e quindi devono inventare qualche stratagemma per recuperarli dalla barca sbattuta dalla tempesta prima che sia scagliata contro la costa rocciosa.

Luoghi di culto

A sud del club degli avventurieri c'è il quartiere con i luoghi di culto di Ierendi. I due più importanti e degni di nota sono il Tempio del Popolo e il Santuario dell'Eterna Verità. Per maggiori informazioni su queste religioni, fare riferimento alla sezione relativa alla società di Ierendi.

Avventura: Il caso dei pellegrini scomparsi (Basic/Expert)

"Guarda capitano, a me non importa come decidi di risolvere la situazione. Se i tuoi stupidi pagliacci non riescono a farlo, assumi qualcun altro più competente".

"Per l'amor del cielo! Sei pellegrini delle gilde di Minrothad sono morti! Ognuno è stato ucciso di fronte a una folla di turisti in una strada affollata, e la guardia non riesce neanche a ritrovare i corpi."

"L'ambasciatore è deciso a impedire tutti i viaggi a Minrothad e interrompere qualsiasi tipo di commercio se non riusciamo a controllare la situazione. Per non parlare del clamore che si è creato nel dipartimento degli affari interni. Grande attrazione turistica. Visitate la città di Ierendi e fatevi massacrare di fronte a una folla di turisti e di nativi. Una bella vacanza..."

Il capitano della guardia rischia di essere licenziato. In meno di una settimana sei pellegrini di Minrothad in visita a Ierendi durante la festa dei

Giorni del Giusto sono stati assassinati di fronte a una folla di turisti. I corpi delle vittime sono spariti. La guardia non sa più come muoversi. Il re ha ordinato al capitano di assumere degli avventurieri esperti che siano in grado di trovare i responsabili dell'omicidio.

Il capitano informa i PG ingaggiati che questi omicidi sono stati probabilmente commessi dagli assassini di Ylari per conto di Yavi, che è sempre stato sospettato di tramare contro gli interessi di Ierendi e della sua gente.

Tuttavia, in questo caso Yavi sta per essere scoperto. Le "vittime uccise" fanno parte di un complotto organizzato da una gilda di Minrothad che si occupa di importazioni per danneggiare un'altra gilda di Minrothad concorrente. Se i viaggi e i commerci con le gilde di Minrothad venissero proibiti, la seconda gilda, che basa i suoi affari sul commercio con Ierendi, fallirebbe.

Un gruppo di ladri locali e due maghi di Minrothad specializzati in illusioni cooperano con la gilda di Minrothad. Questo gruppo inscena i finti omicidi in pubblico e aiuta le "vittime" a fuggire inosservate; quindi, le "vittime" vengono portate via da Ierendi dai pirati.

I PG possono cercare informazioni tra i chierici del Tempio del Popolo, alcuni criminali, Yavi e altre fonti possibili per identificare gli "assassini". Il complotto può essere rivelato da relazioni con i criminali o dai maghi che possono intuire la natura illusoria degli omicidi interrogando i testimoni e scoprendo che i racconti sono di origine immaginaria.

Una volta che i PG capiscono che gli omicidi sono stati simulati, possono risalire ai veri cospiratori attraverso le notizie ottenute da un investigatore, consultando i nativi di Minrothad che spiegano il possibile motivo di competizione tra le gilde, o interrogando i fomentatori locali di componenti magiche che vendono il materiale necessario per consentire delle illusioni su scala così larga. Una ricerca accurata dei

possibili nascondigli può portare a identificare la nave pirata che trasporta abusivamente le "vittime" e può innescare un combattimento sul molo e sul vascello del pirata.

Investigatori privati in Ierendi

La guardia di Ierendi non è organizzata come una vera forza di polizia e le informali tradizioni legali di Ierendi compromettono le possibilità di ottenere pubblica giustizia. Per rimediare a questa mancanza si è quindi sviluppato il settore privato.

Spesso gli avventurieri si offrono come investigatori privati per gestire i casi di giustizia pubblica. I personaggi giocanti possono decidere liberamente di occuparsi di casi legali, o essere avvicinati da nativi o turisti in cerca di aiuto. Oppure, i PG vittime di un furto possono cercare assistenza da un PNG che svolga la professione di investigatore privato.

Seguono tre esempi di avventurieri della città di Ierendi che si dedicano occasionalmente alla gestione di casi di giustizia privata.

Aster di Reddshire (H8)

"Bene, bene, bene, amici, qual è il problema? Sedetevi, mettevvi comodi. Una tazza di tè? No? Qualcosa da mangiare? Oh beh, spero che non vi dispiaccia se mangio qualcosa per riuscire ad arrivare all'ora di pranzo. Bene, vediamo, dite che avete perso le tracce di un vostro amico..."

Aster è un halfling allegro e paffuto con un carattere allegro e si comporta come se stesse sempre partecipando a una festa di compleanno. Mangia sempre durante il giorno, non rinuncia mai a un gustoso bocconcino e non si preoccupa minimamente della sua stazza.

Ciò nonostante, è un investigatore arguto e intelligente e un maestro nel superare la diffidenza di coloro che lo assumono per ottenere giustizia. Aster ha amici in qualsiasi area della città di Ierendi, gente di tutte le classi e occupazioni. Non è di grande

aiuto nelle liti (i suoi clienti avventurieri vengono spinti a risolvere da soli questi conflitti), ma quando entrano in gioco l'arguzia e la saggezza non ha rivali in Ierendi.

"Mickey" (Haumekia) Maituipua (L12)

"Pelela dice che il vostro denaro è buono, quindi per me va bene. Dunque, dite che l'uomo è alto circa 2 metri, magro, abbastanza capellone, indossa guanti neri e stivali di pelle simili a quelli di Ylary? Ho alcuni contatti in città; spargerò la voce e vedremo che cosa riusciremo ad ottenere. Ci vediamo questa sera intorno alle otto al Nottambulo."

Mickey ha molti contatti, è vero, ma nessuno con persone oneste. È stato un contrabbandiere ed è stato catturato e processato tre volte; se venisse riconosciuto colpevole un'altra volta, verrebbe condannato a morte. Mickey, questa volta, vuole agire onestamente, anche se è difficile condurre una vita dignitosa facendo l'investigatore privato. La sua affidabilità dipende dall'ingenuità del cliente e dal denaro offerto per dedicarsi al caso.

Bargle il mago (M7)

Un annuncio tra quelli affissi al muro nord del castello reale proclama:

Bargle il mago, investigatore privato

Prezzi modici

Specializzato nel recupero di oggetti rubati

Riservatezza assoluta

"No, no, no. Se parlate del ragazzo che lavora per l'Aquila Nera di Karameikos, no, non ho nessun contatto. Ho sentito dire che è un cliente molto difficile."

Nelle vostre lettere affermate di pensare di conoscere la persona che vi ha rubato la spada, ma che non potete provarlo a meno che non riusciate a trovarla. Bene, se mi avete fornito una buona descrizione della spada, un incantesimo ben fatto permetterà di trovarla; tuttavia, se il ladro è intelligente heh..., ci sono molto modi per annullare gli incantesimi."

No, no, non ho detto che non posso farlo, calmatevi. Io sono molto bravo in questo

genere di cose e sono sicuro che l'avete sentito anche dalle persone nella strada..."

Bargle è storto come le gambe posteriori di un cane. È cattivo e sadico come suo zio Bargle l'Infame (un mago mercenario del 15° livello al servizio del barone Ludwig von Hendricks di Karameikos), ma è ancora un ragazzino.

La professione di Bargle sembra all'apparenza onesta; egli aiuta infatti i suoi clienti a recuperare degli oggetti rubati. Tuttavia, una volta reperito l'oggetto, Bargle lo vende al miglior offerente fingendo che sia stato distrutto, o uccide i suoi clienti per impossessarsi di tutti i loro averi.

Sfortunatamente i PG possono ingaggiare Bargle come PNG. Altri PG possono essere assunti dalle vittime di Bargle per svelare i suoi tradimenti e farlo arrestare o almeno neutralizzare.

Il castello di Ierendi

Il castello reale di Ierendi è situato in un luogo sporgente in modo che sia visibile a tutti. Può essere visto dal mare e dalle terre circostanti, dato che è stato costruito su una piccola porzione di terra sporgente. Tuttavia, ciò che lo rende ancora più visibile è il materiale con cui è stato costruito; infatti è costituito interamente da corallo lavorato preso dal mare.

Per la costruzione degli esterni è stato usato principalmente un corallo color arancione intenso; le mura, sia all'interno che all'esterno, sono decorate con merlature e simboli di corallo bianco e del rarissimo corallo blu. Il significato dei simboli è sconosciuto. Un vecchio nativo dell'isola ha creato queste decorazioni ed è morto prima di poterle svelare il significato.

I passaggi lungo la parte superiore delle mura del castello sono di corallo bianco, mentre l'ingresso principale è intarsiato con corallo blu. Il castello costituisce una grande attrazione turistica grazie all'incredibile bellezza delle decorazioni fatte a mano. Le guardie presidiano l'interno e l'esterno del castello giorno e notte per evitare che i turisti stacchino dei pezzetti delle mura del castello da portarsi via come souvenir. Allo stesso modo, le guardie del

palazzo controllano continuamente che i ladri non cerchino di asportare il preziosissimo corallo blu dalle mura esterne.

L'interno del castello

L'interno del castello non è molto grande, ma è sufficiente per accogliere le persone che vi devono abitare. Ci sono due piani, il secondo dei quali si estende in parte sui lati e sul retro.

Nel primo piano del castello ci sono otto stanze per gli ospiti che vengono usate dagli ambasciatori e dai dignitari. La maggior parte delle persone che visita il castello ritiene questi locali molto piccoli; ciò è dovuto al fatto che a Ierendi, grazie al clima mite che si può trovare per tutto l'anno, le riunioni e gli affari in generale vengono tenuti all'aperto e sono gli stessi abitanti dell'isola che non incoraggiano i visitatori a rimanere in luoghi chiusi. Per questo motivo, anche le case (persino quelle nelle zone più ricche) sembrano piccole: la gente non è abituata a restare in casa.

Nel regno di Ierendi c'è una sola biblioteca, situata al primo piano del castello. L'accesso alla biblioteca è limitato, dato che è richiesto un permesso speciale concesso dal Tribunale per esaminare i documenti ivi conservati. Durante il giorno, nella biblioteca lavora un vecchio amanuense chiamato Farrem che registra tutti gli eventi che si verificano giornalmente e, di tanto in tanto, affigge degli avvisi di interesse generale sulle mura esterne del castello. Farrem è l'unica persona che decide se divulgare o meno una notizia. Vive lungo la riva del fiume e viene spesso visitato durante il suo tempo libero dato che è la fonte di informazioni più affidabile dell'isola.

Farrem viene ricompensato generosamente dai seguaci dell'Eterna Verità per qualsiasi informazione relativa al grande tesoro degli Immortali (vedi la *Società di Ierendi*).

La cucina e la sala da pranzo al primo piano sono gestite da una cuoca chiamata Gen, che ha la responsabilità di controllare la preparazione di tutti i pasti. Uno dei genitori di Gen era un elfo e le ha donato la capacità dell'infravisione. Gen è riuscita ad impadronirsi di questa abilità a tal punto da

poter determinare con precisione la temperatura dei forni solamente con lo sguardo.

Gen conosce molto bene la maggior parte dei tunnel che si trovano nei sotterranei del castello, ma ha molta paura di addentrarvisi perché i muri di sabbia, a volte, crollano.

La serie di tunnel che si trova sotto al castello è stata costruita oltre duecento anni fa. Un nano, annoiato dalla lunga permanenza al castello come ospite, decise di iniziare a scavare dei passaggi in diverse direzioni. I tunnel venivano gradualmente assicurati con delle travi e altri supporti, aggiungendo delle porte nelle varie intersezioni. Alla fine dei tunnel furono costruite quattro stanze del tesoro. Tuttavia, una grande cavità di cui nessuno era a conoscenza fece crollare molte gallerie, seppellendo completamente le stanze dei tesori. In oltre cento anni di scavi è stata ritrovata una sola stanza.

Dato che nessuno sa che cosa c'era nelle altre tre stanze, le ricerche sono diventate sempre più rade. Quando gli ufficiali del castello hanno dei momenti liberi, cercano di ingaggiare degli avventurieri per trovare queste stanze dei tesori.

Avventura: I tunnel (Expert)

Il grande complesso di tunnel che si trova nei sotterranei del castello è parzialmente crollato. Ancora una volta, gli ufficiali del castello decidono di cercare le stanze dei tesori in qualche tunnel caduto e affiggono un annuncio per riuscire a ingaggiare uno o più avventurieri. Gli avventurieri guadagneranno 100 mo se scaveranno per una settimana e, se troveranno qualcosa di valore, avranno una ricompensa adeguata.

Gli avventurieri possono scoprire diverse cose nelle profondità sotterranee. Durante la ricerca possono imbattersi in creature ostili che non gradiscono essere disturbate (in particolare i vermi rossi). Inoltre, i tunnel sono abitati da varie specie di esseri sotterranei quali i pipistrelli giganti, i topi, i serpenti e le lucertole. Gli avventurieri

possono accidentalmente penetrare nei passaggi di Hanni, la maga proprietaria della Marina dei maghi.

Le due persone che conoscono meglio i tunnel sono Gen e Ruly, il fornaio che lavora al mercato.

Al secondo piano del castello ci sono due grossi appartamenti in cui risiedono il re, la regina e i loro servitori. Il re e la regina possono avere due servitori a testa; un numero maggiore sarebbe considerato uno spreco. Gli appartamenti offrono attraverso le grandi finestre una vista fantastica sulla baia e delle scale conducono sul tetto. Nei momenti di pericolo le guardie salgono sul tetto per controllare la situazione. Tuttavia, le scale forniscono un accesso agli appartamenti reali anche ai ladri. Proprio recentemente un giovane ladro è stato sorpreso mentre si intrufolava nella camera della giovane figlia del re.

I visitatori del castello devono adattarsi al fatto che le riunioni importanti vengono tenute all'aperto, nel cortile al centro del castello. Sono disponibili delle sale private per i convegni, ma normalmente si preferisce restare all'aperto. Dato che i dignitari di Ierendi non gradiscono restare troppo tempo al chiuso, queste sale, progettate per essere usate dal Tribunale di Ierendi (il gruppo di consiglieri del re e della regina) vengono generalmente utilizzate per le riunioni più segrete.

Sono disponibili alcune piccole stanze per esigui corpi di guardia in servizio. Le stanze contengono solamente un letto e un lavandino. Quando le guardie sono in servizio al castello, risiedono in alloggi situati a sud del castello.

È anche richiesta una guardia che sorvegli continuamente il frangiflutti intorno al castello. Le guardie servono non solo per identificare una nave nemica, ma anche per assistere le navi commerciali e turistiche nell'entrata e uscita dalla città. Devono anche esaminare il carico di tutte le navi che arrivano o lasciano il porto, per evitare le importazioni e le esportazioni illegali.

Il molo reale nella baia può essere utilizzato solamente dagli ufficiali del castello e dagli ambasciatori in visita. Occasional-

mente il molo viene usato per esercitazioni navali. Tuttavia, i membri più giovani della famiglia reale abusano spesso dei diritti di cui dispongono per utilizzare il molo. Non è raro che le guardie di palazzo debbano allontanare persone invitate a servirsi del molo senza il permesso del re, della regina o di un consigliere.

I consiglieri del castello sono anche responsabili della conservazione della spiaggia e dei parchi.

Le mura nord del castello

L'area lungo le mura nord del castello è riservata all'affissione di annunci e messaggi. L'area viene principalmente usata dai membri del castello, ma con il permesso della guardia reale altre persone possono esporre i loro messaggi.

Molto spesso si trovano offerte di lavoro da parte del re o di altri residenti. I messaggi reali sono spesso rivolti ad avventurieri in grado di gestire i vari problemi che possono insorgere nell'isola. Il castello dispone di un elenco degli avventurieri di cui si serve periodicamente, nonché dell'elenco completo degli avventurieri iscritti al club; tuttavia, quando questi sono già occupati o comunque non disponibili per un determinato compito, ne vengono cercati altri tramite gli annunci affissi sulle mura nord.

Talvolta ci sono offerte di impiego generiche dei residenti che richiedono certi tipi di servizi. La maggior parte delle volte questi annunci sono affissi dai cittadini ricchi che vivono nella città.

Sulle mura nord vengono esposte anche le notizie sugli avvenimenti dell'isola. Dato che questo è l'unico metodo di diffusione delle informazioni, quest'area è molto affollata ed è anche il luogo in cui la gente si ferma a parlare con gli amici degli ultimi avvenimenti.

Avventura: Chi sta uccidendo i grandi avventurieri di Ierendi? (Expert/Companion)

Segue un esempio di un annuncio reale formale, scritto su una bellissima pergamena e affisso con il sigillo reale:

Il re e la regina cercano investigatori privati per una questione riservata di pubblica sicurezza. Si preferiscono i membri del club degli avventurieri, ma possono essere prese in considerazione anche le persone con esperienza e referenze adeguate. Rivolgersi al luogotenente Mauitena, guardia reale del castello di Ierendi.

Tre membri del club degli avventurieri e aspiranti alla corona di Ierendi sono stati trovati uccisi e mutilati. Si sa che questi tre membri sono stati nemici dell'attuale re, e gira voce che questo stia uccidendo i suoi sfidanti per assicurarsi il successo nel prossimo torneo. Ora il club degli avventurieri ha bisogno di aiuto esterno, come precauzione contro la possibilità che si tratti di un dissidio interno. L'unico indizio comune negli omicidi è costituito dalle tracce abbondanti di veleno sconosciuto trovate nel corpo delle vittime.

I PG devono prima risalire all'origine del veleno, un derivato del veleno di un pesce palla, e quindi scoprire che il re possiede un pesce palla!

I PG devono interrogare i pretendenti alla corona per scoprire che un mago di Glantri ha intenzione di partecipare al prossimo torneo degli avventurieri. Ulteriori indagini rivelano che questo mago ha avuto a che fare con un membro della gilda degli Assassini.

I PG devono prima cogliere sul fatto un assassino e quindi risalire al suo mandante di Glantri.

Avventura: La sfida (Companion)

Un altro annuncio affisso alle mura nord del castello con il sigillo reale:

Cercasi sparring partner per esercizi di allenamento. Solo avventurieri di stato Companion o superiore. Paga eccellente, benefici, contratto a breve termine. Presentare credenziali e referenze al sergente Hauwk della guardia del castello.

Le chiacchiere intorno al castello sono state molto insistenti ultimamente. È stato appena annunciato il giorno in cui si terrà il nuovo torneo per la scelta del re e della regina. Si dice che il re attuale, Palfrut, voglia candidarsi nuovamente, ma che abbia perso le sue abilità da avventuriero e che un anno passato al castello abbia indebolito il suo corpo. Palfrut ha un solo mese a disposizione per ritrovare la sua forma e ha bisogno di aiuto. Si dice che offrirà una grossa ricompensa a qualunque allenatore in grado di riportarlo alla condizione fisica migliore.

Ciò non è facile come sembra. Gli avventurieri devono prima ottenere un'udienza con il re e quindi trovare un modo delicato per introdurre l'argomento relativo alla sua condizione. Palfrut sa di essere fuori forma, ma non gradisce che gli venga ricordato e scaccia dal castello tutti coloro che osano accennarlo. Tuttavia, crede fermamente di riuscire a trovare un modo per ritrovare la condizione perduta.

Gli avventurieri devono trovare un modo per stuzzicare il re e convincerlo a dichiarare apertamente la propria situazione. Il re è anche ostacolato da Gen, la cuoca del castello. Dato che il fratello di Gen vuole partecipare al torneo degli avventurieri, Gen è disposta a fare qualunque cosa per eliminare un possibile rivale. Gen serve di nascondito al re dei dolci molto calorici convincendolo che merita questo genere di alimenti.

Avventura: Indovina chi viene a cena? (Companion)

Un altro annuncio reale:

In ottemperanza alla sentenza del Tribunale, del Consiglio degli avventurieri e dei monarchi di Ierendi, e nel rispetto del giuramento di Respen-ak-Tarpis, conte dei draghi, principe di Arentela, viene lanciata una sfida. **Il** conte Respen ha deciso di misurarsi con un qualsiasi gruppo

di sei avventurieri in una sfida soggetta alle regole del torneo reale degli avventurieri. Se vincono gli avventurieri, il conte si ritira dal torneo annuale per la scelta del re e della regina; in caso contrario, il conte può partecipare al torneo e il gruppo perdente è obbligato a renderservi al conte Respen per un periodo non superiore a un anno.

Il re e la regina desiderano vivamente che l'onore di Ierendi sia salvato dai cittadini **più** coraggiosi e abili. Anche se non si potrebbe desiderare una ricompensa migliore della gratitudine di **un'intera** nazione, non farà difetto la generosità dei monarchi e del Tribunale nei confronti del gruppo vincente.

Un grosso drago rosso arriva nel porto di Ierendi. Dopo essersi difeso dagli attacchi della guardia della città e da un gruppo di avventurieri fuori servizio che erano presenti, il drago, Respen-ak-Tarpis, conte dei draghi, principe di Arentela, proclama la sua intenzione pacifica di partecipare quest'anno al torneo degli avventurieri.

I membri del club degli avventurieri, scandalizzati, protestano affermando che il torneo è tradizionalmente riservato agli umani. Il drago chiede quindi che un tribunale imparziale stabilisca il suo diritto di partecipare.

Durante l'udienza, il drago dimostra acutamente che gli umani di alto livello e i draghi possono tranquillamente affrontarsi nel torneo. Il tribunale riconosce malvolentieri il diritto del drago di partecipare alla competizione.

Il drago lancia una sfida: se un qualunque gruppo di sei avventurieri umani riuscirà a sconfiggerlo in un combattimento nel porto, si ritirerà dal torneo. In caso contrario, gli umani dovranno accompagnarlo nella sua lontana terra natia ed aiutarlo a riprendere il comando del suo regno (questo è il vero motivo per cui il drago si è presentato al torneo). Respen ammette segretamente che governare un regno di umani sarebbe per lui una noia insopportabile.

le. Inoltre, se il drago perderà, chiederà con discrezione l'aiuto del gruppo di avventurieri vittoriosi. IPG hanno quindi delle interessanti opportunità in entrambi i casi.

Le scuole di Ierendi

Nelle isole ci sono quattro scuole: l'accademia navale, la scuola di addestramento della guardia, la scuola pubblica e la scuola artistica.

La scuola pubblica

Sia la scuola pubblica che la scuola artistica si trovano negli stessi edifici lungo il fiume vicini alla sezione degli affari. I corsi tenuti da entrambe le scuole durano sei mesi, con lezioni di sei ore quattro volte alla settimana. Il costo dipende dal tipo di insegnamento; è decisamente contenuto per quanto riguarda i livelli più bassi e aumenta progressivamente insieme al livello delle lezioni.

La scuola pubblica offre una vasta gamma di corsi di tutti i livelli. Alla fine del corso, viene rilasciato un attestato che certifica che lo studente ha superato gli esami per un determinato tipo di studi.

I corsi sono disponibili su cinque livelli differenti. Gli studenti di tutte le età sono incoraggiati a partecipare alle lezioni desi-

derati in qualsiasi ordine, o possono seguire un piano di studi predeterminato per ottenere un diploma. Tuttavia, non possono partecipare gli studenti minori di sei anni.

I corsi del livello 0 si rivolgono agli studenti più giovani e vengono spesso offerti a scopo ricreativo ai visitatori che rimangono per un lungo periodo di tempo nell'isola. Le lezioni del livello 0 insegnano agli studenti come intrecciare dei cesti, fabbricare dei gioielli, dipingere la sabbia e fare dei ritratti. Altri corsi del livello 0 riguardano la cucina, la musica, la danza e alcuni arti magiche di base. Gli istruttori della scuola artistica offrono spesso il loro aiuto per le lezioni di musica, danza e lavorazione degli oggetti.

I corsi del livello 1 e del livello 2 insegnano a leggere e a scrivere, l'aritmetica, la musica e le arti magiche di base.

I corsi del livello 3, oltre a proporre delle lezioni sugli stessi argomenti trattati nei livelli 1 e 2, insegnano le arti del cucito e della pesca praticata dagli studenti durante le pause delle sessioni scolastiche.

Il livello 4 offre le stesse lezioni del livello 3, ma prevede in più un corso di chimica in cui gli studenti possono mettere in pratica le loro conoscenze di magia e un corso di agricoltura che insegna i principi della coltivazione.

I corsi del livello 5 completano gli studi del livello 4 con una serie di lezioni relative alla gestione degli affari nelle isole.

La scuola artistica

Situata di fianco alla scuola pubblica, la scuola artistica prevede una struttura e un'organizzazione delle lezioni simile.

Per sei mesi all'anno gli studenti della scuola artistica possono scegliere tra cinque livelli di corsi che includono la danza, la musica, l'arte e gli insegnamenti teatrali a tutti i livelli.

Analogamente alla scuola pubblica, gli studenti possono ricevere un certificato per il completamento di tutti i cinque livelli dei corsi. Fuori da Ierendi il certificato non ha molto valore, dato che le persone vengono valutate sulla base del talento e dell'esperienza personale. Tuttavia, in Ierendi è un segno di distinzione ottenere un attestato dalla scuola da cui escono alcuni degli artisti più bravi del mondo D&D®.

A nordovest della città di Ierendi si trova il teatro di cui si serve la scuola artistica, costituito da un bacino naturale di pietra. La leggenda narra che un Immortale lasciò cadere sull'isola una piccola stella che formò questo cratere e che gli uomini scavarono nella pietra dei sedili per trasformare il bacino in teatro.

Nel teatro si tengono regolarmente le presentazioni dei corsi, nonché esibizioni "professionali" di danza e musica. Inoltre, il teatro è spesso luogo di dimostrazioni e spettacoli di combattimento ad opera dei membri del club degli avventurieri.

L'accademia navale

La marina di Ierendi è una forza molto rispettata tra le nazioni del mondo D&D®. Attraverso anni di sviluppo, la marina è diventata la migliore del mondo, anche se non è la più numerosa.

L'accademia navale di Ierendi si trova nell'area nord della città ed è parzialmente protetta dal frangiflutti nel porto di Siers; le navi, tuttavia, possono agevolmente uscire dalle mura.

L'accademia è costituita da diversi edifici usati per alloggiare gli studenti, gli istruttori, gli ufficiali e il corpo amministrativo.

Nel bacino principale ci sono 5-25 navi sempre pronte. L'entrata e l'uscita di queste navi vengono controllati da un cancello sommerso che blocca l'area quando necessario (vedi le mappe). La metà delle navi disponibili è costituita da navi corsare che imbarcano i fanti di marina quando sono in servizio. I proprietari sono responsabili della manutenzione delle proprie navi.

L'accademia accetta volentieri studenti di altri paesi. Dato che Ierendi gode di ottima reputazione per quanto riguarda l'addestramento dei marinai, molti studenti di altre nazioni vengono mandati all'accademia.

Ogni anno si accettano normalmente 120 cadetti (uomini e donne). Essi si arruolano per due anni nella Marina Reale. Dopo sei mesi di studi intensivi, la maggior parte dei cadetti può entrare a far parte dell'equipaggio della marina.

I cadetti devono pagarsi i primi sei mesi di studio (25 mo al mese). Se dopo questo periodo si dimostrano abili uomini di mare, vengono promossi al grado di guardiamarina. Gli altri rimangono normali membri dell'equipaggio senza ulteriori addestramenti all'accademia.

Dopo due anni di servizio, i cadetti possono concludere la propria carriera navale e ritornare alla vita civile con un diploma rilasciato dall'accademia. In alternativa possono arruolarsi nuovamente per altri cinque anni. Gli studenti stranieri, invece, lo possono fare solo se decidono di diventare cittadini di Ierendi.

Durante questi anni i guardiamarina continuano l'addestramento per diventare uffi-

ciali di grado più alto ed ottenere eventualmente il comando di una nave (possibilità del 10% ogni anno per i personaggi di livello 8 o superiore) a partire da quelle più piccole. Dopo cinque anni di servizio possono ritornare alla vita civile e guadagnarsi da vivere comandando dei vascelli mercantili. Gli ufficiali addestrati dall'accademia godono di ottima fama tra le flotte del mondo conosciuto.

Le tattiche di battaglia navale più segrete vengono tenute nascoste dagli ufficiali della manna e non è gradito che i guardiamarina accedano a queste informazioni.

La marina è responsabile della vigilanza sul mare che circonda le isole. Ogni due o tre giorni vengono mandate delle navi in sostituzione di quelle che stanno di guardia. L'isola principale di Ierendi è costantemente protetta da una decina di imbarcazioni. Altre navi controllano la costa delle isole rimanenti, normalmente in gruppi di 2-6 per ciascuna isola.

La Marina Reale è sotto il comando dell'ammiraglio Jarren Kindle che dirige le attività di più di 36 navi. La Marina Reale è costituita da venti galee e da navi di varie dimensioni, senza contare i dodici battelli dell'isola dell'Onore. Il resto della marina si compone essenzialmente di navi corsare.

Ci sono circa 2000 marinai e ufficiali di manna a bordo delle navi, 260 cadetti e istruttori e altri 50 ufficiali amministrativi. Inoltre, vengono tenuti nascosti nella Marina Reale e nelle galee corsare circa 2400 rematori (la maggior parte dei quali condannata a uno o due anni di servizio) e centinaia di civili nel porto.

Motivi della supremazia della marina di Ierendi

1. Ierendi fabbrica le navi migliori. La città di Ierendi vanta i costruttori più abili del mondo conosciuto. Le imbarcazioni vengono costruite in mogano, un legno leggero e resistente al fuoco (i Punti Scafo delle galee e delle altre navi corrispondono a quelli riportati nella tabella a pagina 46 del regolamento Expert).

2. Le flotte nemiche non possono avvicinarsi inosservate senza usare la magia. Molte navi di ricognizione e corsare controllano costantemente che non si avvicinino imbarcazioni sospette. I tritoni della piattaforma continentale sono alleati di Ierendi e riferiscono di qualsiasi attività sospetta osservata in mare tramite messaggeri a cavallo di veloci delfini.
3. Gli ufficiali di Ierendi, i marinai e i fanti di marina sono le persone meglio addestrate del mondo. L'accademia navale insegna agli ufficiali ad addestrare gli uomini. L'equipaggio viene generalmente pagato bene, spesso con contratti a lungo termine e i marinai sono rispettati dalla gente. Le flotte mercantili di Ierendi forniscono uomini di mare con molta esperienza in caso di emergenza nazionale.
4. I tritoni alleati a cavallo dei delfini sono particolarmente efficaci contro le galee. Essi colpiscono il timone (che è il punto più vulnerabile) e usano delle reti per bloccare i remi della galea nei momenti critici.
5. La flotta di battelli dell'isola dell'Onore è una forza navale molto potente. Si veda la sezione relativa a quest'isola per una descrizione della flotta.
6. La marina viene costantemente mantenuta ai migliori livelli. I cadetti vengono spesso inviati in missioni di addestramento a bordo di navi da guerra e la disciplina è molto rigida su tutte le imbarcazioni della Marina Reale.

Preparazione per la battaglia

Le informazioni seguenti servono al DM e ai giocatori per preparare una battaglia in mare. Viene offerto un metodo semplice per svolgere le battaglie navali in D&D®.

L'ESERCITO

Scelta della nave

Nave	Abbreviazione	Valore
Veliero piccolo	(VeP)	2
Veliero grande	(VeG)	4
Vascello	(Vas)	3
Galea piccola	(GaP)	3
Galea grande	(GaG)	5
Galea da guerra	(GaD)	8

Modificatori. Aggiungete +1 al valore della nave per ogni elemento seguente a bordo:

- 1. Artiglieria:** numero standard di elementi a bordo (catapulte, balestre e/o archi).
- 2. Sperone:** dispositivo di distruzione o sperone montato a prua (non può essere montato sui velieri e sui vascelli).
- 3. Equipaggio straordinario:** l'equipaggio a bordo ha un morale e una disciplina eccezionalmente elevati.
- 4. Poteri magici:** i PG e i PNG di alto livello, i lanciatori i incantesimi di basso livello e/o alcuni oggetti magici a bordo forniscono dei vantaggi in combattimento.

Si presume che tutte le navi abbiano un equipaggio standard a bordo (rematori, marinaie fanti). Potete aggiungere dei bonus (o delle penalità) a seconda della situazione. Una volta conosciuto il valore finale della nave, scegliete il segnalino corrispondente (o quello che più si avvicina) tra quelli forniti con questo Atlante. Le navi sono descritte dettagliatamente a pagina 46 del regolamento Experte.

Il colore del segnalino indica la nazione. Sulla prima facciata sono riportati il valore della nave, il movimento per turno in esagoni, il nome e il simbolo. Sul retro ci sono le informazioni corrispondenti relative a una nave danneggiata (valore di combattimento più basso e spostamento ridotto a causa della rottura delle vele, della perdita di uomini, eccetera). Il nome della nave è sostituito dalla parola "Danneggiata".

La battaglia

La battaglia si articola in due fasi: la fase di spostamento, in cui i due avversari muovono le loro navi nell'ordine indicato in Movimento (vedi più avanti), e la fase di combattimento, descritta nella sezione Combattimento. I combattimenti si verificano

quando due navi nemiche entrano nello stesso spazio durante lo spostamento.

Movimento

Un turno di battaglia equivale a un turno di gioco convenzionale in D&D® (60 round). Per stabilire lo spostamento di una nave, cercate la velocità nella tabella a pagina 46 del regolamento Experte e dividetela per 20, arrotondando il risultato per difetto. Ottenete così il numero di esagoni pari allo spostamento di una nave in un turno. Un esagono sulla mappa equivale a 67 metri.

Le galee, i battelli da guerra e i vascelli possono spostarsi di un qualunque numero di esagoni nell'intervallo consentito dalla loro velocità. Possono contare su una combinazione di remi e vele o tecnologia magica

I velieri, invece, si possono muovere a partire come minimo dal numero di esagoni corrispondente alla metà della loro velocità (arrotondata per eccesso) fino a quella massima. Un veliero non può fermarsi a meno che non speroni (o attacchi) un'altra nave.

Due navi non possono occupare lo stesso spazio salvo che durante il combattimento. Se una nave non può evitare di entrare nell'esagono di un'imbarcazione amica, si ferma nello spazio adiacente. Entrambi i gruppi devono effettuare un controllo per il combattimento per evitare la collisione (questa viene evitata se entrambi i gruppi tirano 2d6 e ottengono un numero inferiore al valore della loro nave). Nel caso di collisione, la nave viene danneggiata. Una nave può entrare in un esagono occupato solo per attaccare una nave nemica. Quella che si sposta si deve fermare in questo esagono e può lasciarlo il turno successivo se ha successo in un controllo per il combattimento.

La parte superiore del segnalino rappresenta la prua della nave e indica la direzione di navigazione. Qualsiasi nave grossa o galea da guerra può virare di 60 gradi (un lato dell'esagono) una o due volte per turno. I battelli e le navi più piccole possono farlo tre volte per turno. Tutte le navi possono virare una sola volta per esagono. Assicuratevi che le navi non cambino direzione accidentalmente. Una nave che non possa spostarsi senza entrare in collisione con una nave amica (o con una nave nemica che non vuole attaccare) può virare una volta senza effettuare altri spostamenti.

Tirate 1d6 per determinare chi deve muovere per primo. Il primo gruppo sposta una nave, quindi ne sposta una il secondo gruppo. I turni si alternano fino a quando non sono state spostate tutte le navi. Se un gruppo ha più navi dell'altro, quelle rimanenti vengono mosse alla fine della fase di spostamento. Nelle battaglie a cui partecipano molte navi, si dovrebbe tenere un elenco dei nomi di ciascuna (presenti sui segnalini) e controllarlo dopo ogni movimento per evitare confusione.

Sovrapposizione dei segnalini

Le navi amiche non possono occupare lo stesso esagono a meno che una delle due sia stata catturata nella fase di combattimento precedente. Una nave catturata deve lasciare la casella nella fase di spostamento successiva, non appena si libera una strada. Se una nave nemica attacca prima che la nave catturata esca dall'esagono, l'attaccante sceglie il bersaglio. La nave rimanente si sposta automaticamente nell'esagono adiacente alla sua prua (o in quello vuoto più vicino procedendo in senso orario). Ciò costituisce il movimento della nave stessa.

Combattimento

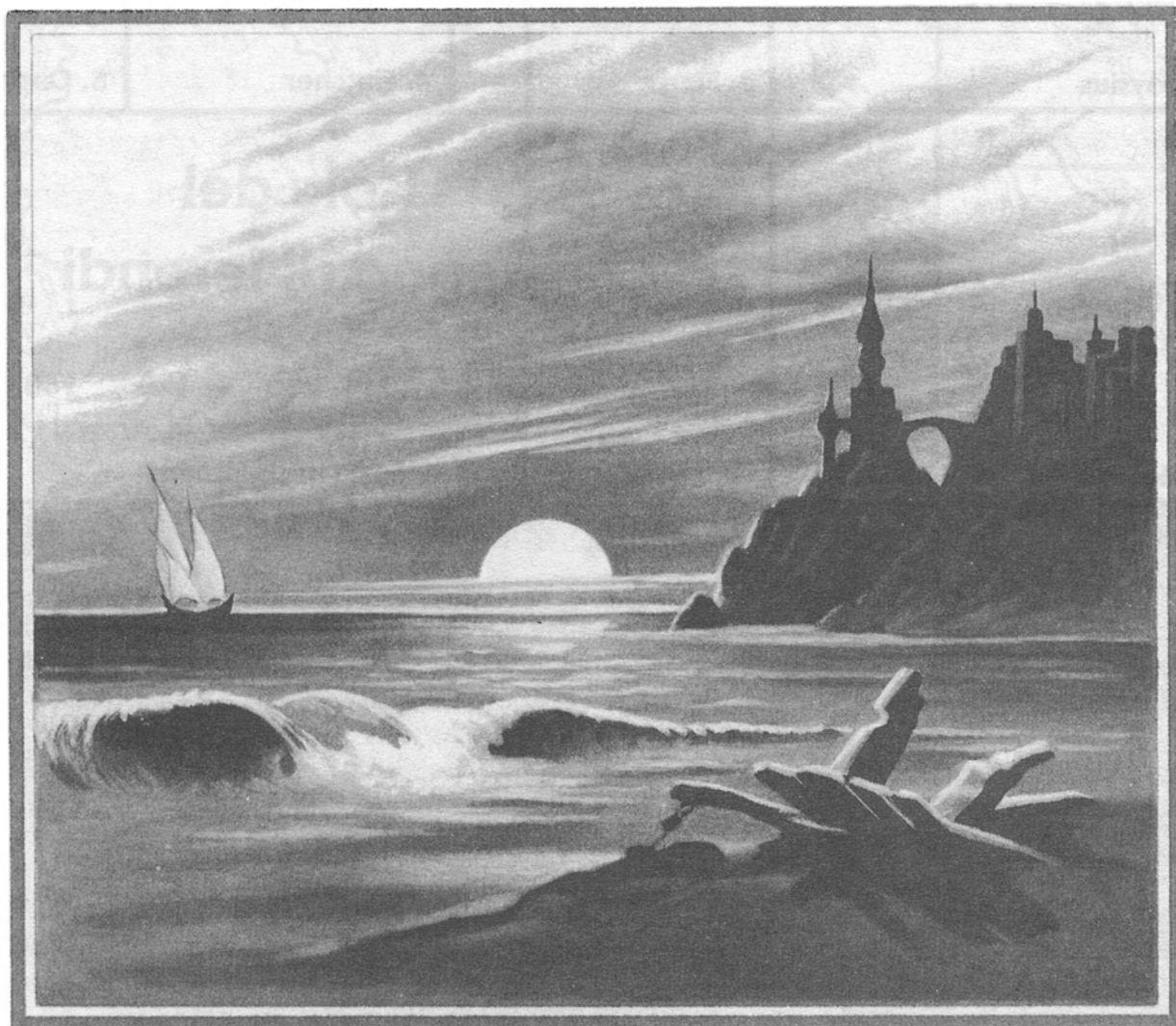
Se due navi nemiche entrano nello stesso esagono, entrambi i giocatori tirano 1d6, sommando il risultato con il valore della nave e confrontano i punteggi ottenuti. Verificate il risultato nella tabella seguente.

TABELLA DEI RISULTATI

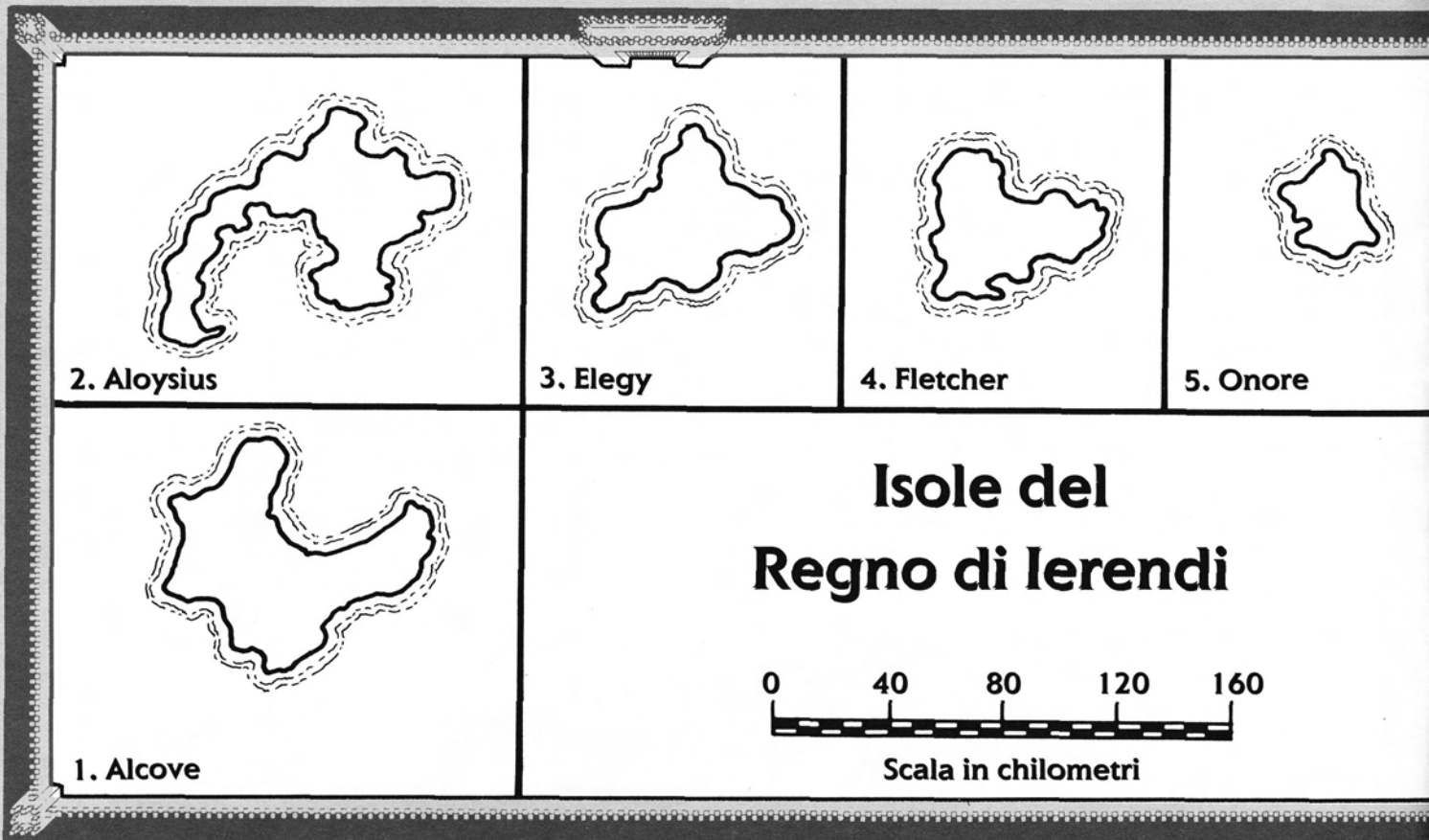
Differenza punteggio	Effetti
Parità	Entrambe le navi sono danneggiate
1-2 punti	Il vincente tira ancora con +1. Il bonus è cumulativo ma vale solo per il turno in corso.
3-4 punti	Perdente: nave danneggiata Vincente: nessun incidente
5-6 punti	Perdente: nave affondata Vincente: nave danneggiata*
7-8 punti	Perdente: nave catturata Vincente: nave danneggiata*
9-10 punti	Perdente: nave affondata Vincente: nessun incidente
11 punti +	Perdente: nave catturata Vincente: nessun incidente

(*) A meno che la nave non effettui un controllo per il combattimento

Il regno di Ierendi



Benvenuti nella terra del paradiso e della magia. Ci auguriamo che il vostro soggiorno sia ricco di divertimento e di avventure eccitanti e che ritornerete presto a trovarci. Conservate questo opuscolo e usatelo come guida per orientarvi nei luoghi più suggestivi e tra le più belle attrazioni delle isole.



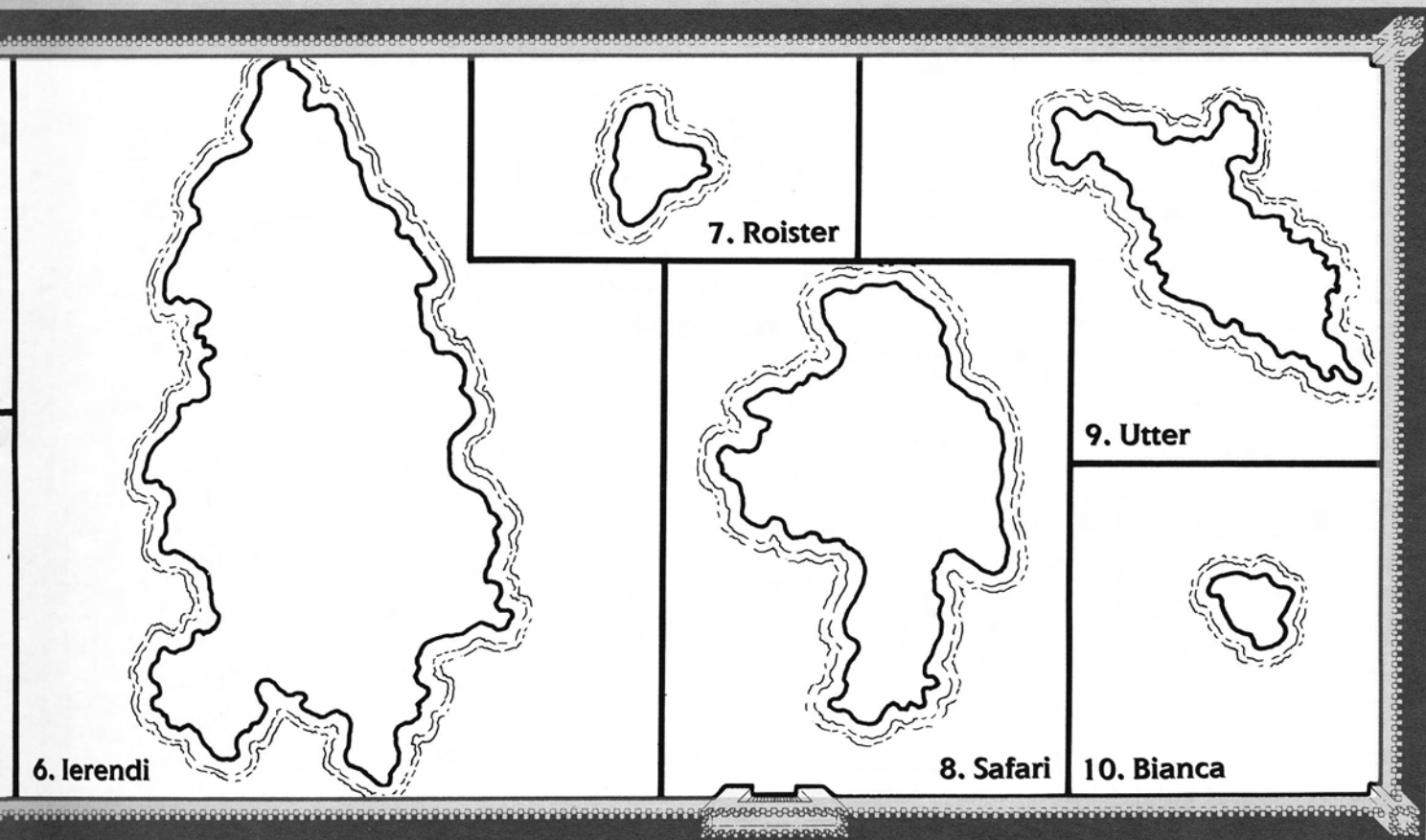
1. ISOLA ALCOVE: ogni giorno si organizzano diverse cacce al tesoro per permettere ai visitatori di assaporare il brivido delle immersioni subacquee e l'eccitazione della ricerca di autentici tesori di navi pirate affondate. Non si richiede nessuna esperienza.

2. ISOLA ALOYSIUS: ex colonia penale del regno, questo gioiellino è stato ristrutturato per offrire una piacevole sistemazione ai visitatori. Su richiesta si organizzano delle visite guidate nel penitenziario.

3. ISOLA ELOGY: i turisti interessati al passato dei nativi apprezzeranno i pittoreschi cimiteri della gente Makai. Tutti i visitatori sono cordialmente invitati a cooperare con i residenti dell'isola e a rispettare i defunti.

4. ISOLA FLETCHER: il luogo ideale per acquistare vestiti e oggetti locali di squisita fattura: non potrete trovare niente di meglio in nessun posto del mondo. Visitate le abitazioni nelle caverne, davvero uniche nel regno di Ierendi. Se volete vivere un'esperienza eccitante, prenotate un alloggio da Mister Coarke.

5. ISOLA DELL'ONORE: una delle due isole che non possono essere visitate; è la dimora dei famosi maghi dell'isola dell'Onore.



6. ISOLA DI IERENDI: la più grande delle isole che formano il regno di Ierendi, dove i visitatori possono ammirare il fantastico castello decorato in corallo nel quale dimora la famiglia reale. I musicisti di strada renderanno piacevole il vostro soggiorno; potrete inoltre acquistare a prezzi modici degli splendidi ritratti realizzati dagli artisti di strada. Visitate il più grande mercato del regno e risparmiate affittando le barche disponibili in una delle tre marine. I visitatori che amano l'avventura, possono recarsi al club degli avventurieri nella città di Ierendi.

7. ISOLA ROISTER: la pesca del pesce spada e del marlin bianco è uno degli sport acquatici più diffusi in quest'isola. I visitatori possono affittare delle barche e assumere abili guide per cercare di aggiudicarsi un trofeo messo in palio per chi pescherà il "più grande".

8. ISOLA SAFARI: come suggerisce il nome, questo è il luogo ideale per viaggi avventurosi condotti da guide abilissime attraverso alcune delle riserve più primitive e affascinanti del mondo. I membri del club degli avventurieri vengono spesso e volentieri da queste parti per partecipare a gite riservate solo a loro e per allenarsi in vista del torneo reale.

9. ISOLA UTTER: questo è il posto ideale per gli appassionati di stili architettonici insoliti. I nativi sono particolarmente abili nel realizzare le costruzioni e le tecniche utilizzate sono segrete. Vi basti sapere che in quest'isola si possono trovare i più spettacolari castelli di sabbia mai costruiti.

10. ISOLA BIANCA: dimora dei druidi di Abbazia della notte bianca, questa è l'altra isola in cui non sono ammessi i visitatori. È un luogo di ritiro monastico e i turisti vengono respinti in qualsiasi circostanza a meno di casi davvero disperati.

VENITE, VENITE TUTTI!

**ASSISTETE ALL'ESIBIZIONE DELLA BRAVRA DEI MEMBRI DEL CLUB DEGLI AVVENTURIERI
IN UNO SPETTACOLO TUTTO DA VEDERE!
OGNI GIORNO ALLE 15 AL TEATRO DELLA SCUOLA ARTISTICA**



**Bargle il mago,
Investigatore privato**

Prezzi modici
Specializzato nel recupero di oggetti rubati
Riservatezza assoluta
Via delle Spade 157, Ierendi



MARINA DEI MAGHI, Ierendi

*Se volete acquistare le migliori barche
del regno non dimenticate di visitare
la marina dei maghi.*

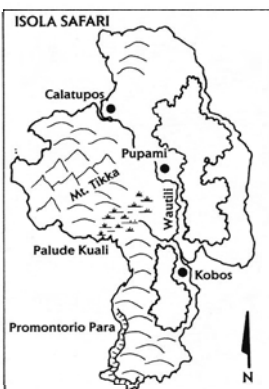
**SODDISFATTI O
RIMBORSATI**



**L'isola Aloysius
Vi
Chiama**

Ora, per la prima volta, il governo di Ierendi mette in vendita a prezzi modici delle case in buono stato di manutenzione. Costruite lungo la bellissima costa settentrionale dell'isola, queste abitazioni garantiscono agli acquirenti quiete, serenità e un paradiso privato.

Affrettatevi! Avete poco tempo per sfruttare queste specialissime condizioni! Mettetevi in contatto con il personale del castello reale di Ierendi. Senza impegno. Nessuna pressione. Nessun ufficiale del castello vi cercherà se non chiederete un appuntamento.



**Mondo di awentura di Gastenoo
Isola Safari**

L'originale. Il meglio. Non potete perdervelo!
**Provate il brivido e l'eccitazione di un'autentica awentura personale.
Apprendete i trucchi per diventare awenturieri forti e saggi.
Assolutamente sicuro, poco doloroso, nessuna ferita permanente**

Girate il segnalino in modo da mostrare la parola "Danneggiata" ogni volta che il risultato indica una nave danneggiata. Una nave viene *affondata* se viene *danneggiata* due volte. Sostituite le navi *catturate* con quelle etichettate "Navi corsare e mercantili" della stessa forza (segnalini grigi). Due navi impegnate in un combattimento possono abbandonare l'esagono in cui si trovano solo dopo aver effettuato un controllo per il combattimento. In caso contrario, lo scontro continua il turno successivo.

Quando una nave entra in un esagono occupato da un nemico passando da uno dei tre lati di poppa, guadagna un bonus di +1 in attacco solamente per il turno in corso.

Consultate la tabella delle possibilità ogni volta che un gruppo tira 1 e l'altro 6. Questi sono solo suggerimenti; potete ignorarli o modificarli nel modo desiderato.

Se i PG si trovano a bordo, il combattimento tra gli stessi deve essere svolto utilizzando le regole di gioco usuali di D&D®.

Morale

Una nave danneggiata deve effettuare un controllo per il combattimento quando si sposta in un esagono occupato da un nemico, a meno che non trasporti un PG. Se la verifica non ha successo, la nave si ferma nell'esagono adiacente a quello dell'obiettivo. Le navi catturate devono raggiungere un porto amico usando la strada più sicura.

Recupero

Le navi danneggiate hanno una possibilità di perdita di uomini del 50%; tutto l'equipaggio muore in mare se la nave viene affondata. La nave che rimane nell'esagono dopo il combattimento può recuperare il 50% delle perdite dei suoi uomini, che restano però feriti e hanno bisogno di 1-4 mesi per guarire e ritornare in servizio.

Le navi affondate hanno il 10% di possibilità di essere recuperate. La fazione che rimane nell'esagono dopo la battaglia può rimorchiare una nave recuperabile se c'è un vento forte (vedi le regole Expert). Le navi possono rimorchiare i relitti a 1/3 della velocità coerente (arrotondata per difetto).

La fazione vincente può ringraziare quella perdente concedendole di recuperare le perdite in modo analogo. In questo caso, se i perdenti provocano un'altra battaglia con

i vincenti nell'arco di un anno, combattono con una penalità di -1. I PNG perdenti avranno una reazione favorevole nei confronti dei PG vincenti.

Costi di costruzione

Il costo delle navi è di 150 mo per Punto Scafo (o PS, vedi le regole Expert). I tempi di costruzione sono di 3 PS al giorno. Per ogni Classe dell'Armatura inferiore a 9, aggiungete il 20% al totale. Seguite le regole Expert con attenzione quando aggiungete gli speroni (+ 1/3 del costo) e le catapulte (650 mo con le munizioni). Generalmente, il costo di una galea piccola oscilla tra le 14.400 e le 25.250 mo.

Una nave danneggiata perde il 50% dei suoi Punti Scafo che possono essere

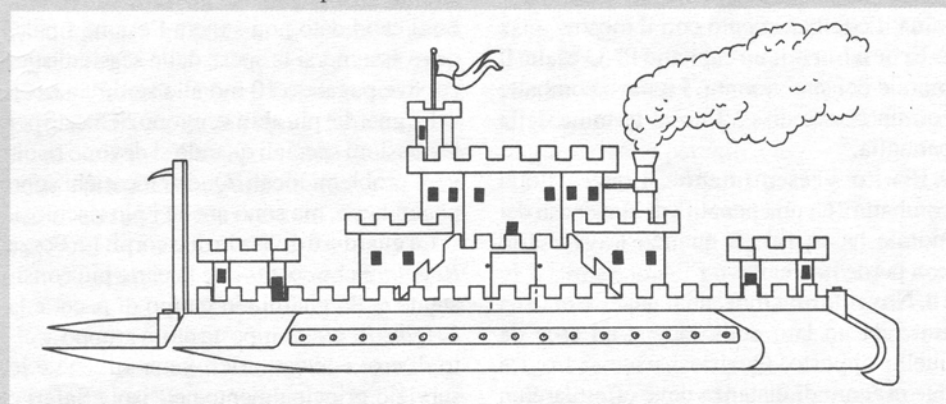
recuperati alla metà dei costi sopra riportati (fino a raggiungere i PS originali). Una nave affondata perde l'80% dei suoi PS e il recupero dei punti avviene a costo pieno.

Per costruire o riparare delle navi bisogna disporre di strutture portuali appropriate, si devono trovare gli ingegneri navali, le risorse naturali come il mogano e la quercia, la stoffa per le vele e il denaro necessario.

A seconda delle strutture di cui si dispone (bacini, cantieri navali e risorse), si possono costruire più navi contemporaneamente. Alcuni porti, tuttavia, non hanno i requisiti necessari per fabbricare le navi e servono solamente come luogo per i rifornimenti e per le soste temporanee. Seguono alcuni suggerimenti per i valori da assegnare ai porti principali nell'area:

Luogo	Capacità totale (in Punti Scafo)	Dimensione max del bacino* (PS)	Capacità del bacino
Thyatis:	10.000	180+	50 navi
Minrothad:	6.000	180	25 navi
Ierendi:	3.600	160	20 navi
Specularum:	2.880	160	18 navi
Soderfjord, Norrvik, Zeaburg:	2.250 ciascuno	80 ciascuno	15 ciascuno
Tel Akbar:	1.960	140	14 navi
Athenos:	1.680	140	12 navi
Kerendas:	1.440	120	12 navi
Porto Shireton:	1.200	120	10 navi
Tameronikas:	800	100	8 navi
Kobos:	600	100	1 nave
Covo dei pirati:	300	60	nessuna

(*) Le navi con più PS di quelli consentiti dal bacino devono fermarsi al centro del porto e utilizzare delle navette da spola



Nave	Velocità di spostamento		Equipaggio			PS	CA	Capacità
	Km/giorno	m./round	Rematori	Marinai	Fanti marina			
Battello	96	30	-	20	50	200	3	80.000

TABELLA DELLE POSSIBILITÀ

1. Spostamento del vento: il vento ha cambiato direzione. Tirate 1d6 per determinare quella nuova. Le navi che viaggiano contro vento perdono un esagono nella velocità di movimento (regola opzionale).

2. Cambio di vento: il vento aumenta o diminuisce, influenzando sulla velocità delle navi, ad eccezione dei battelli (vedi regolamento Expert).

3. Ammutinamento!: una nave esce dal combattimento. Sostituite il segnalino con quello di una nave pirata di valore uguale o inferiore.

4. Fuoco a bordo!: un colpo andato a segno ha provocato un incendio e le vele sono andate distrutte. La nave può spostarsi solamente con i remi o è immobilizzata (può essere sospinta in direzione del vento di un esagono per turno). Se le navi stanno combattendo nello stesso esagono, devono effettuare un controllo per il combattimento.

5. Nave in vista: improvvisamente 1d4 navi si uniscono a una fazione. Usate delle navi corsare scelte casualmente facendole entrare da un lato della mappa.

6. Pirati!: 1d4 navi pirata scelte casualmente entrano da un lato della mappa e cercano una nave solitaria per trame bottino e schiavi. Se ne vanno dopo aver catturato una nave o aver subito una perdita.

7. Mostro marino!: l'odore del sangue attira un mostro che attacca una nave (a caso) fino a quando non viene ucciso o la nave non viene affondata (il combattimento deve essere svolto con le normali regole di gioco D&D®). La battaglia prosegue quando termina il combattimento con il mostro.

8. Eroe a bordo: un capitano PNG esalta il morale dei suoi uomini. La nave combatte con un bonus di +2 fino al termine della battaglia.

9. Brutto presentimento: l'intera flotta combatte con una penalità di -1 a causa del morale basso fino a quando l'avversario non perde una nave.

10. Nave fantasma: una nave fantasma entra da un lato della mappa ed esce da quello opposto. Qualsiasi nave si trovi a due esagoni di distanza deve effettuare un controllo per il combattimento o scappare in preda al panico. Usate un segnalino di una nave pirata. Solo i PG possono abbor-

dare il vascello e combattere i non morti.

11. Ripresa improvvisa: una nave ripara rapidamente i danni e riprende a combattere. Riportate l'ultima nave danneggiata allo stato originale.

12. Nebbia: il vento cala improvvisamente e sale un banco di nebbia. La visibilità è ridotta a due esagoni. Il DM dovrà effettuare degli esperimenti con gli spostamenti nascosti. La nebbia rimane fino a un nuovo cambio di vento.

La guardia

La guardia di Ierendi si trova in tutte le isole del regno ad eccezione dell'isola dell'Onore. Nelle isole meno popolate, la guardia è poco numerosa e si aggira spesso nelle strade offrendo assistenza e informazioni. Il suo compito principale consiste nel proteggere le varie zone dell'isola dai ladri, dai vandali e da chi infrange la legge.

Le guardie vengono reclutate e addestrate dall'Accademia Navale. Per essere ammesso, un candidato deve avere almeno 16 anni, godere di buona salute e frequentare un corso di addestramento per superare un esame di avventura abbastanza severo.

Una sessione di addestramento dura circa tre mesi durante i quali il candidato deve seguire i corsi di *Condotta di guerra avanzata II*, *Osservanza della legge civile*, *Pratiche governative di base* e *Sopravvivenza moderna*. Quest'ultimo prevede un viaggio nell'isola Safari per una dimostrazione pratica dei principi del corso e per dei veri combattimenti. La prima sessione di addestramento è pagata dal governo di Ierendi. Se il candidato non supera l'esame finale, deve assumersi le spese delle sessioni successive pagando 10 mo alla settimana.

Le guardie più abili vengono richieste per le missioni speciali quando si devono risolvere problemi locali. Questi incarichi sono pagati bene, ma sono anche i più rischiosi.

La guardia è divisa in due corpi: La *Forza Regolare* che costituisce la parte più consistente della guardia in tempo di pace, e la *Brigata Reale*, composta da un gruppo scelto di eroi e avventurieri veterani, che è in servizio principalmente nell'isola Safari e di Ierendi.

La Forza Regolare è equipaggiata con spadini e corazza di maglia ed è costituita

principalmente da guerrieri del primo o secondo livello. Le corazze di piastre e le spade bastarde vengono fornite solamente ai veterani della Brigata Reale che sono personaggi del secondo o terzo livello di qualsiasi classe. Tutti gli ufficiali della guardia devono rientrare come minimo tra il quinto e l'ottavo livello, a seconda della loro classe. La Forza Regolare raggruppa 4.000 uomini e donne sotto l'autorità del Tribunale. Le guardie vengono impiegate nelle varie isole di Ierendi come sentinelle nei diversi punti strategici del territorio, delle città e dei porti. Oltre 2.500 guardie della Forza Regolare rimangono in pianta stabile in prossimità della città di Ierendi. In base al regolamento di guerra, queste truppe hanno VB 100, Classe media.

La Brigata Reale consta di 2.490 uomini e donne ripartiti in tre divisioni di 830 soldati e ufficiali. Tutti gli uomini vengono addestrati per operazioni navali e di abbordaggio. In base al regolamento di guerra queste truppe hanno VB 177, Classe eccellente.

La Brigata Reale è sotto il comando del re e della regina. In caso di guerra, Ierendi conta sulla sua efficiente marina per fermare l'invasore e guadagna tempo per incrementare la potenza della Brigata Reale.

I frangiflutti

I frangiflutti difendono il porto della città di Ierendi (vedi la mappa inclusa nell'Atlante). Le due torri all'ingresso sono fari che emettono luce magica. La guardia presidia giorno e notte i frangiflutti, le mura di difesa e il meccanismo creato per controllare l'ingresso del porto e costituito da pali di metallo appuntiti posti sotto la superficie dell'acqua per essere alzati o abbassati. Le navi che cercano di entrare senza permesso subiscono 120 Punti Scafo di danno, più 1d100. Le navi piccole (40 PS o meno) possono navigare facilmente tra i pali di difesa. Le galee della Marina Reale di Ierendi sono in grado di uscire dal porto evitando il contatto con i pali di metallo.

Alcune pattuglie dotate di barche molto veloci controllano tutte le navi che entrano o escono dal porto. La guardia informa il dipartimento della dogana e dei contribuiti ogni volta che avvista una nave sospetta.



Popolazione: 5.375
 Area: 8668 chilometri quadrati
 Capitale: Kobos (popolazione 800)

"Puah! Che schifo! Che cos'è questa cosa disgustosa Harald?"

"Rilassati, Martia, è solo una patella del fango e se ho capito qualcosa su questi viaggi di avventura nelle riserve naturali beh, è tutto falso come l'ombelico di un orco. Non hai sentito la guida mentre usava la cazzuola per staccare le patelle dalle rocce? Perché, secondo te, non si vede un'idra nel raggio di migliaia di chilometri?"

"Caro, dove pensi che sia andata la nostra guida?"

"Prova a indovinare. Sarà andata a prepararci un'altra sorpresa..."

Ambientazione

L'isola Safari, situata nell'area nordorientale del regno, è un paradiso per i viaggiatori e gli avventurieri di tutti i livelli. Oltre alle splendide locande e ai luoghi di villeggiatura, l'isola Safari vanta le miglio-

ri riserve naturali e i parchi di avventura più suggestivi del mondo conosciuto.

Il piccolo villaggio di Kobos, situato in una piccola insenatura del fiume Wautili, è la capitale e l'insediamento principale dell'isola. I visitatori possono trovare ristoro, divertimento e sistemazioni rustiche, usufruire dei trasporti per raggiungere le altre locande e i parchi dell'isola e organizzare delle gite nelle riserve naturali.

Nell'isola ci sono altri due villaggi: Calatupos (popolazione 349) sulla costa nord occidentale e Pupami (popolazione 178) all'interno lungo il fiume Wautili. La parte rimanente della popolazione è sparsa in piccoli insediamenti lungo le coste e nelle comunità che supportano le strutture relative ai parchi di avventura e alle riserve naturali.

Molti visitatori giungono solamente per trovare un po' di riposo sulle spiagge o per godersi gli spettacoli settimanali delle celebrazioni dei nativi. Tuttavia, coloro che amano il rischio e l'avventura hanno due opportunità: le riserve naturali e i parchi di avventura.

Riserve naturali

Il novanta per cento dell'interno dell'isola Safari è stato dedicato alle riserve naturali che vengono controllate dal dipartimento degli interni e dal dipartimento della dogana e dei contribuiti.

In questi parchi ci sono diverse specie di piante esotiche, animali e mostri. Queste creature sono state cacciate fino all'estinzione nelle terre civilizzate perché rappresentavano una seria minaccia per gli abitanti. Nell'isola Safari, invece, gli uomini sono protetti dai mostri e viceversa grazie a una stretta regolamentazione per quanto riguarda l'accesso ai parchi.

Il governo autorizza l'organizzazione di viaggi privati per condurre i turisti attraverso le riserve naturali. Gli avventurieri novizi o professionali possono anche ottenere una licenza per cacciare i vari animali esotici e magici che possono essere venduti per il commercio di componenti magiche.

È illegale entrare in una riserva naturale senza una guida autorizzata (che è responsabile delle vostre azioni) o un permesso rilasciato dal dipartimento degli interni,

come è pure illegale cacciare una qualsiasi creatura delle specie protette senza il permesso del dipartimento degli interni e una licenza del dipartimento della dogana e dei contribuiti.

I cacciatori occasionali possono ottenere dagli operatori turistici una licenza di uno o di tre giorni pagando, rispettivamente, 10 e 20 mo. I permessi per le specie più protette possono costare da 5 a 500 mo, a seconda del valore e della rarità.

I cacciatori professionisti possono rivolgersi direttamente al dipartimento degli interni per licenze e permessi di lunga durata. I costi variano a seconda della durata e delle specie che si intendono cacciare, ma possono oscillare tra le 100 e le 5000 mo.

Consigli per la messa in scena delle riserve naturali

I personaggi di basso livello possono avventurarsi in compagnia di una guida PNG di alto livello. Se i PG affrontano qualcosa di pericoloso, il PNG può intervenire per salvarli (ma solo se si tratta di qualcosa di veramente pericoloso).

I personaggi con più esperienza possono addentrarsi da soli, o scegliere una guida che li aiuti a trovare determinate specie. Ad esempio, supponete di aver deciso che la pelle delle viverne possa essere utilizzata per creare delle *armature di cuoio +1*. Questo è il tipico discorso che ci si aspetterebbe da una guida che intende offrire i suoi servizi ai PG:

"Dunque state cercando delle viverne, eh? Avete trovato l'uomo giusto. Conosco un posto pieno di tunnel in cui vivono le viverne. Certamente questo vi costerà. Non posso mica rischiare l'osso del collo per una ricompensa misera..."

I costi per la licenza e il permesso e il 10% di tassa di esportazione applicata dal dipartimento della dogana e dei contribuiti su ogni creatura portata fuori dall'isola valgono senz'altro i punti esperienza che guadagneranno i PG per la caccia alle viverne. Tuttavia, un buon DM dovrebbe inventarsi complicazioni improvvise (guide disoneste, incontri imprevisti, eccetera) nello scenario per aumentare il divertimento.

Viaggi Sambella: gite nelle riserve naturali dell'isola Safari

Sambella (G16) è un isolano Makai di mezza età dai capelli grigi. Da giovane era una guida molto rispettata dagli operatori turistici che organizzavano le gite nell'isola Safari. Conosce molto bene l'isola, le creature che vi abitano e la gente che vuole vederle e cacciarle.

Sambella ha un personale di 10 guide, con livelli di esperienza che oscillano tra il quarto e il dodicesimo livello. I viaggi organizzati da Sambella sono classificati come facili, moderati, difficili e pericolosi. Le gite facili sono condotte da una o due guide di basso livello, mentre quelle pericolose da Sambella e da 3 o 4 guide con molta esperienza. Sambella è sempre in cerca di guide abili per poter aumentare l'offerta dei viaggi. Inoltre, richiede alle guide di esplorare in anticipo i luoghi in cui dovranno essere portati i visitatori in modo da poter tracciare itinerari che forniscano la massima eccitazione e il minimo pericolo e poter proteggere i clienti da eventuali incidenti che rovinerebbero la reputazione di Sambella.

Avventura: il banchetto del sangue (Rase)

Da uno degli opuscoli di Sambella:

"L'uccello stigeo è una delle creature più disgustose della natura, ma il guscio colorato delle sue uova è una delle creazioni più belle. Unitevi a Tabau, membro del club degli avventurieri, e ad Hatara Hubari, chierico del Tempio del Popolo, in una spedizione al promontorio di Para per cercare gli stormi di uccelli stigei."

Questa spedizione è per gli avventurieri novizi e non richiede nessuna abilità particolare.

Il promontorio di Para è ripido, pieno di dirupi e caverne scavate dalla lava. Una volta nelle caverne, i partecipanti devono fronteggiare svariate situazioni e incontrano diverse creature: mel-

me, fanghiglie e amebe di vari tipi, topi giganti, vermi e il grande serpente della caverna (un cugino del serpente corridore gigante). Quando arrivano nel luogo degli uccelli stigei, gli avventurieri devono scalare delle stalagmiti per raggiungere i nidi situati vicino al soffitto della caverna e circondati da terribili insetti golosi di sangue.

Tabau e Hubari intervengono solamente se gli avventurieri si trovano in seri pericoli o se devono fronteggiare delle situazioni non previste (spesso causate dai personaggi stessi).

Avventura: I ventiquattro occhi dell'idra (Companion)

Da un altro opuscolo di Sambella:

"I nativi dicono che il grande padre di tutte le idre alate vive nella grande palude Kualì nell'isola Safari.

Una leggenda, o la più grande sfida che un avventuriero possa intraprendere?

L'agenzia Sambella non promette di riportarvi a casa con il progenitore di tutte le idre, ma vi garantisce che incontrerete più idre alate di quante ne vogliate portar via.

Immaginate la faccia dell'imbalsamatore quando vi presenterete con 12 teste e un solo corpo...

Attenzione: Solo avventurieri esperti! L'agenzia Sambella declina qualsiasi responsabilità sulla salute dei suoi clienti. L'avventura è a vostro rischio e pericolo!*

**Esperti sono avventurieri almeno del quarto livello."*

Questo è uno dei viaggi preferiti dal personale. Le idre alate sono sempre pericolose e la palude Kualì è una delle regioni più insidiose di Ierendi. Oltre agli altri abitanti pericolosi della palude, come le termiti acquatiche, laccilia, i cocodrilli e le salamandre giganti, la palude Kualì è la casa di almeno 20

tane di idre.

Inoltre, il grande padre delle idre alate vive in questo luogo. Sambella e altri del personale al suo servizio lo hanno visto di sfuggita alcune volte, ma solo all'imbrunire, quando diventa estremamente pericoloso addentrarsi nella palude. Si tratta di un mostro con dodici teste e un'apertura alare di 12 metri. Ciò nonostante, Sambella e il suo personale vogliono essere gli accompagnatori di questa rischiosa spedizione.

Perché l'agenzia Sambella corre dei rischi simili con i suoi clienti? La risposta è semplice: per un trofeo del genere qualunque amante dell'avventura diventa un temerario.

Parchi di avventura

Una delle attrazioni principali dell'isola Safari è costituita dai parchi di avventura, centri ricreativi in cui avventurieri novizi e professionisti possono mettere alla prova le loro abilità.

I parchi di avventura sono basati sull'idea del tomo reale degli avventurieri che viene tenuto ogni anno per scegliere i monarchi di Ierendi. Un ricco guerriero di alto livello (Gasteno Longblade, G20) e un mago con molta esperienza (Simon Saint-Pierre, M28) hanno riunito le loro risorse e abilità per aprire, nel 974, il primo parco di avventura: il Mondo di Avventura di Gasteno. Fu un successo immediato che portò a decine di imitazioni nel giro di cinque anni.

I parchi di avventura offrono test mentali, fisici e magici molto impegnativi che seguono un unico filo conduttore basato, generalmente, su storie fantastiche, leggende o miti antichi. I partecipanti impersonano degli eroi che cercano di sconfiggere grandi forze malvagie.

I test sono normalmente intelligenti e stimolanti, e la tensione delle azioni è palpabile. Tuttavia, la maggior parte delle avventure organizzate nei parchi viene progettata in modo da evitare che i partecipanti subiscano seri incidenti. Recentemente, al-

cuni innovatori hanno cercato di aggiungere nei parchi elementi di grande pericolo, nella speranza di attirare un maggior numero di partecipanti. Tuttavia, parchi come "Sangue e Metallo" o "Il Club dei Pazzi" (il cui motto è "Vacanze al Club dei Pazzi: l'antidoto alla civilizzazione) tendono ad attirare personaggi poco eroici e molto violenti, e sono quindi sconsigliati agli avventurieri di allineamento legale.

Il Mondo di Avventura di Gasteno: due arene in un parco di avventura

I visitatori possono partecipare alle azioni che si tengono nelle arene, oppure acquistare un biglietto e godersi lo spettacolo in comode stanze ben protette e gallerie che attraversano l'intera area del parco. Naturalmente, la maggioranza dei visitatori partecipa come spettatore. Per ragioni di sicurezza, i proprietari consentono l'accesso al parco solamente agli avventurieri con una certa esperienza.

Il Mondo di Avventura di Gasteno offre normalmente 6-8 arene per gli avventurieri di basso livello e 3-4 arene per quelli con maggiore esperienza. Tuttavia, vengono progettate e implementate regolarmente nuove aree di avventura.

La Palestra dei Kia'i è un'arena di addestramento per i membri del club degli avventurieri. I Kia'i possono misurarsi con un altro avventuriero o con degli sparring partner assunti da Simon e Gasteno. Occasionalmente i proprietari permettono agli avventurieri di equipaggiarsi in modo adeguato per dare vita a un vero e proprio tomo. In questi casi vengono invitati il re, la regina e i membri della Corte Reale.

Le arene di addestramento militare non sono aperte al pubblico per ragioni di sicurezza. Simon e Gasteno progettano ed equipaggiano queste arene secondo le specifiche dettate dalla marina e dalla guardia. Inoltre, le arene di ricreazione vengono utilizzate una volta alla settimana dall'esercito per scopi di addestramento. Con la cooperazione degli ufficiali dell'esercito, i proprietari adattano le arene in accordo con gli standard più richiesti per l'addestramento militare.

Le armi e i dispositivi magici usati nelle arene colpiscono in modo doloroso, ma innocuo; il "danno" subito viene registrato da una cintura magica che viene indossata da tutti i partecipanti. Quando un personaggio subisce un numero di danni pari ai suoi punti ferita, la cintura inizia a suonare, lampeggia brevemente ed espelle da alcune capsule una tintura rossa innocua che ricopre interamente la "vittima".

Le cinture assorbono anche gli incantesimi magici, proteggendo così la vittima, ma annunciano l'effetto simulato al personaggio colpito, ai partecipanti e agli spettatori.

Arena 1: tana del signore delle lucertole

La principessa è stata rapita da un gruppo di uomini lucertola che hanno anche rubato la Corona d'oro, un simbolo sacro del vostro regno.

"Solo tu puoi salvare mia figlia", dice la regina singhiozzando. "Ecco, prendi queste pozioni per respirare sott'acqua. Sono le ultime rimaste nel regno. Ora vai prima che sia troppo tardi!"

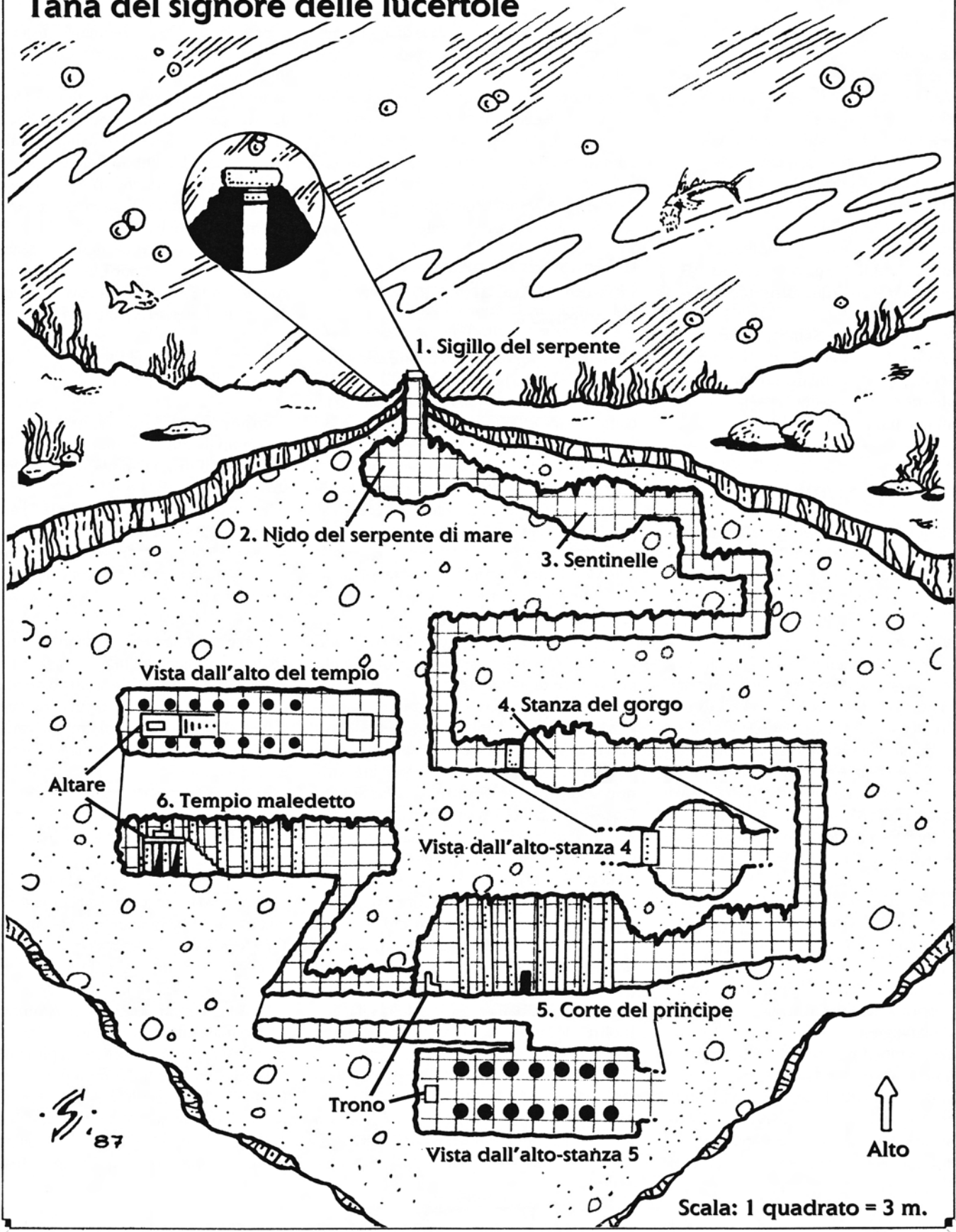
L'arena: una serie di stanze e tunnel allagati in fondo a una laguna. In altre avventure svolte in quest'arena sono stati usati dei piccoli battelli da guerra. I tunnel sommersi vengono regolarmente cambiati in modo da poter offrire diverse ambientazioni.

Equipaggiamento: ogni partecipante riceve una tuta da sub, una cintura per assorbire i danni e un "pugnale"; ha inoltre la possibilità di scegliere tre oggetti tra le armi e l'equipaggiamento di livello base.

Preparazione: ogni partecipante beve una pozione prima di entrare in acqua. Fingete di tirare segretamente i dadi per determinare la durata della pozione e fate finta di annotarla su un foglio.

Se l'avventura dura più di 70 minuti di tempo reale, un personaggio (scelto a caso) inizia ad avere problemi di respirazione in ciascun periodo di 10 minuti successivo. Ogni PG deve decidere se ritornare in superficie o rimanere a combattere. Tenete presente che un PG che ha bevuto la pozione per respirare sott'acqua viene informato

Tana del signore delle lucertole



quando l'aria inizia a mancare; da quel momento, il PG ha il 10% di possibilità di "affogare" (evento determinato dalla cintura magica che indossa).

A meno che non siano stati presi degli accordi prima di entrare nella laguna, i PG devono scambiarsi le informazioni sott'acqua mediante segnali fatti con le mani, strattoni alle corde, eccetera.

Per le regole di spostamento a nuoto consultate la pagina 29 del regolamento Expert.

1. Sigillo del serpente

Questo tappo di pietra è incastrato sicuramente nell'apertura. I PG non possono usare sistemi di leve e l'unico punto in cui si può stare e dare strattoni è la parte superiore del tappo. I PG possono mettere le mani intorno alla torre di pietra per fornire una piattaforma stabile e usare quindi dei cunei (sempre che riescano a trovare un modo per utilizzare un martello sott'acqua) o delle magie per aprire il tappo.

2. Nido del serpente di mare

Quest'area non è illuminata. Otto serpenti nuotano silenziosamente verso le vittime (scelte a caso quando i PG entrano nella stanza). Se i PG non dispongono di nessuna sorgente luminosa, i serpenti li *sorprendono*. Le vittime non possono urlare per avvertire gli altri compagni, dato che non possono parlare sott'acqua.

Il morso dei serpenti è innocuo, ma la cintura magica registra un effetto di paralisi di 3-6 turni se fallisce il tiro salvezza. Se un serpente viene colpito con un pugnale, scappa immediatamente.

3. Sentinelle

Quest'area è illuminata da vermi luminosi che si aggirano nella stanza. Due uomini lucertola armati di tridenti presidiano l'uscita (in realtà sono due tritoni vestiti da uomini lucertola).

Quando arrivano i PG, una sentinella rimane di guardia mentre l'altra corre ad avvisare il Principe delle lucertole. Se i PG cercano di inseguire il guardiano, perdono un turno di respirazione sott'acqua per lo sforzo sostenuto, ma possono bloccare e attaccare la sentinella prima che raggiunga il Principe.

4. Stanza del gorgo

La porta di pietra massiccia che chiude la stanza deve essere forzata (5 o 6 con 1d6).

Una volta aperta la porta, i PG si trovano in una stanza buia, ma possono intravedere la figura di un uomo lucertola nel centro della stanza che indossa abiti che brillano.

L'uomo lucertola solleva uno scettro, invoca un elementale dell'acqua e gli ordina di entrare nella stanza e attaccare i PG.

I PG devono tirare un numero inferiore alla loro destrezza per evitare di cadere nel gorgo (corde, ancore, amici a cui aggrapparsi e incantesimi possono evitare la caduta nel gorgo e fornire dei bonus per i controlli). I personaggi che finiscono nel vortice vengono spostati di 2-12 centimetri in una direzione scelta a caso e subiscono un punto danno per round (o danni maggiori a seconda del livello dei PG).

Se l'uomo lucertola viene colpito da un incantesimo o un attacco perde la concentrazione e l'elementale dell'acqua perde completamente il controllo di sé. L'uomo lucertola "muore" e tutti i PG devono tirare un numero inferiore alla loro destrezza; in caso contrario, subiscono dei danni fino a quando non escono dalla stanza. L'elementale dell'acqua non viene ferito da un pugnale o da un attacco magico.

I PG possono cercare di afferrare lo scettro quando l'uomo lucertola cade nel gorgo. Se hanno successo con un secondo tiro per la destrezza, riescono nell'intento. Un PG mago può tentare di prendere lo scettro invocando e controllando un elementale dell'acqua (vedi regolamento Expert).

5. Corte del Principe delle lucertole

Se la sentinella non è riuscita a scappare, il Principe siede sul trono indossando la Corona d'oro. Quattro uomini lucertola presidiano i due portali d'ingresso (due per parte). I primi due PG che entrano nella stanza devono fronteggiare le guardie, mentre gli altri possono cercare di bloccare il Principe mentre tenta di scappare all'interno del Tempio.

Se la sentinella ha dato l'allarme, il principe si trova nel Tempio e le quattro guardie si nascondono dietro le colonne e attaccano i PG non appena entrano. Se gli uomini lucertola guadagnano l'iniziativa, attaccano prima i maghi e i chierici, evitando i guerrieri, i ladri e i semi umani. Se gli avversari scappano, li inseguono; in caso contrario combattono fino alla morte.

6. Il tempio maledetto

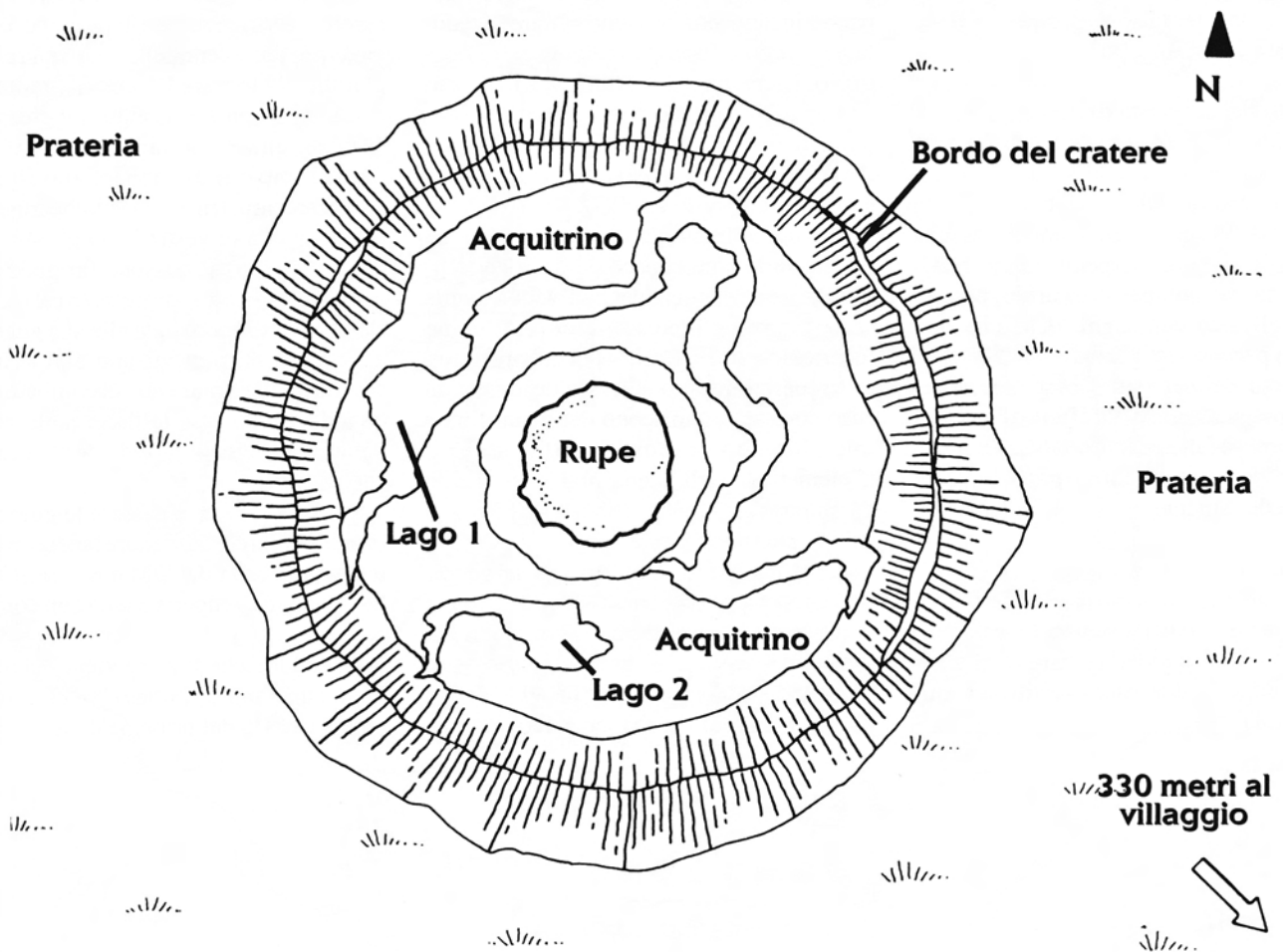
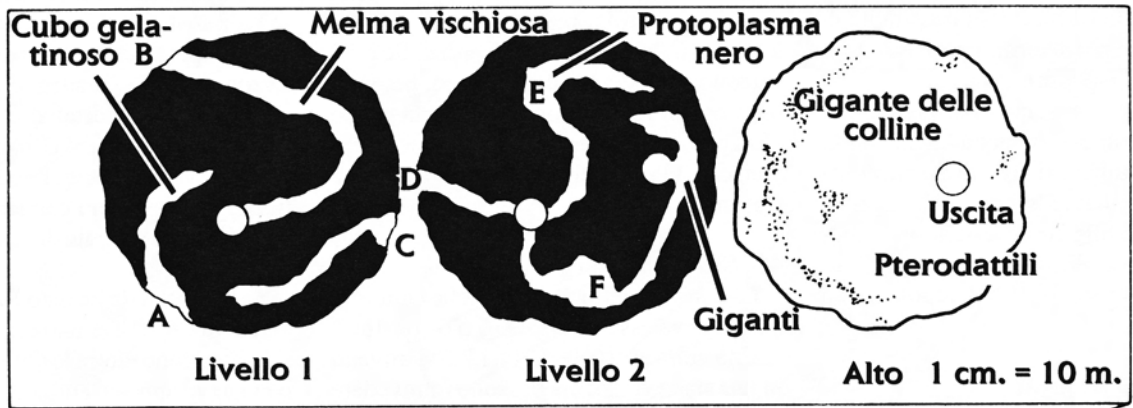
La principessa è legata all'altare e sta per essere sacrificata. Se il principe è stato avvertito dalle sentinelle, comanda alle sue guardie di bloccare l'accesso all'altare. Se il principe non è riuscito a raggiungere il Tempio, gli otto uomini lucertola di guardia al Tempio si trovano intorno all'altare.

Incantesimi, trucchi o tattiche ingegnose (come quella di vestirsi con gli abiti degli uomini lucertola) possono far guadagnare ai PG un attacco di sorpresa. In caso contrario, il principe comanda alle sue guardie di attaccare i personaggi uno alla volta, inviando quelle rimanenti nel combattimento quando una di esse fallisce. Se le guardie vengono eliminate, il principe attacca con il suo tridente.

Se un PG riesce a passare le guardie e il principe, il prete dell'altare lancia un incantesimo (a scelta del DM e adatto al livello dei PG) per difendersi e inizia un combattimento.

Quando anche il prete viene sconfitto, i PG recuperano la corona e salvano la principessa rapita dal principe delle lucertole.

Acquitrino del cratere



Arena 2: il gigante delle colline nell'acquitrino del cratere

Una folla di contadini agita le mani in aria implorando gli audaci avventurieri.

"Per favore signori, il gigante ha rapito mio figlio. Se non andate a salvarlo, verrà sicuramente mangiato." Il villano preso dal terrore si getta ai piedi di un avventuriero: "Per favore, aiutami!"

"Sì presto", dice il più anziano degli abitanti, "e anche se dovessi arrivare troppo tardi, devi vendicarci e liberarci per sempre da questo gigante malvagio!"

Arena: il cratere. La prateria, il bordo del cratere, l'isola centrale e la rupe sono gli elementi di base. Il cratere stesso può essere riempito d'acqua, svuotato incanalando l'acqua in fiumi che partono dal bordo del cratere, o tenuto completamente asciutto come una cava di sabbia. Asciutto o bagnato, il cratere è il luogo ideale per qualsiasi tipo di creatura malvagia. Un gruppo di maghi di alto livello rimodella regolarmente la rupe al fine di fornire scenari sempre diversi.

Equipaggiamento: attrezzatura standard di basso livello. I PG possono scegliere liberamente un'armatura e un'arma normale e tutti gli oggetti che possono trasportare (elenchi Base ed Expert). Per i livelli 1-6, Gastenoo mette a disposizione tre categorie di oggetti magici (livello 1-2, livello 3-4 e livello 5-6); i PG possono scegliere un oggetto dalla lista appropriata.

Preparazione: prima di equipaggiarsi, i PG possono consultare una mappa della zona e interrogare gli abitanti del villaggio. In seguito, possono scegliere gli oggetti appropriati sulla base delle informazioni ottenute.

Non è disponibile nessuna informazione per quanto riguarda la parte interna del cratere. Gli abitanti del villaggio non si recano in questo luogo per paura di essere catturati e mangiati dal gigante.

I giocatori vengono avvisati dell'importanza del tempo che viene misurato in metri per round alla velocità di movimento rallentato da carichi (vedi la tabella a pagina

61 del manuale del giocatore Base). Il tempo speso per equipaggiarsi non viene contato; si presume che i PG si siano presentati già equipaggiati e pronti per partire. I personaggi con poco carico si spostano molto più rapidamente di quelli che trasportano molti oggetti (che potrebbero perciò decidere di abbandonare qualcosa).

Il gigante inizia ad arrostitire il ragazzo dopo 20 minuti (in realtà si tratta di un prosciutto; in fondo è un parco di avventura). I PG hanno quindi 120 round per salvare il figlio del contadino. La distanza dal villaggio al bordo del cratere è di 330 metri; quindi, anche un personaggio che indossa un'armatura può raggiungere la destinazione in circa 11 round senza stancarsi troppo (vedi "Il movimento" a pagina 56 del manuale del giocatore Base). Lo spostamento sul bordo del cratere e nell'acquitrino è limitato (vedi più avanti), mentre il movimento nell'isola e nei tunnel all'interno della rupe è quello usuale dei dungeon.

Tener traccia dei round richiede un po' di lavoro, ma aggiunge una certa tensione all'avventura.

Se i PG non riescono a salvare il ragazzo in 120 round, apprendono la cattiva notizia dal forte odore di carne arrostita alla griglia che si diffonde nell'aria.

1. Prateria

I PG devono correre verso il bordo del cratere. Solo un pazzo può pensare di poter trasportare un carico maggiore di 1200 mo. Se i PG corrono con un carico leggero, restano in buono stato per tutta l'avventura. I PG particolarmente carichi possono mandare avanti dei personaggi più veloci per esaminare il cratere; il DM deve annotare il tempo speso per questo scopo.

2. Bordo del cratere

Quando i PG salgono o scendono dal bordo del cratere, possono muoversi a 1/3 della loro velocità di spostamento per round (12 metri senza armatura e 6 metri in caso contrario). Se si spostano invece lungo il bordo del cratere, la velocità è pari alla metà di quella usuale (18 metri senza armatura e 9 metri in caso contrario).

I personaggi sul bordo (fermi o in movimento) possono osservare il cratere e nota-

re alcuni dettagli.

3. L'acquitrino

Terreno paludoso: i PG possono spostarsi su questo terreno alla velocità di incontro. Finché si trovano sul terreno paludoso, fermi o in movimento, i personaggi con armature di metallo hanno il 50% di probabilità ogni round di sprofondare; i PG con armature leggere (o senza) hanno il 20% di possibilità. I PG che sprofondano non possono più muoversi fino a quando non ottengono un valore uguale o minore alla loro forza tirando 1d20. Un aiuto offerto da altri personaggi non bloccati concede un bonus di +5 alla forza per questo controllo.

Spostandosi dal laghetto 2 verso l'area nord dell'isola, la possibilità di sprofondare si riduce al 10% per tutti i personaggi. Se i PG dicono che stanno seguendo le orme di un cinghiale, la strada è assolutamente sicura.

Acqua: spostarsi nell'acqua significa guadagnare a metà della velocità di incontro. Ogni round tutti i personaggi hanno il 10% di probabilità (non cumulative) di essere attaccati da una sanguisuga gigante, ad eccezione di quando attraversano l'area che collega il laghetto 2 in cui hanno solamente il 5%.

4. L'isola

I PG possono fare il giro dell'isola di corsa per localizzare i vari anfratti e caverne. Di tanto in tanto, tuttavia, il gigante può scagliare delle grandi pietre contro i PG; rifugiarsi in una caverna è quindi una buona idea.

5. La rupe, livello uno

Scalare la rupe è una cattiva idea. Solo un ladro o un personaggio colpito da un incantesimo può farlo; il gigante cercherà di colpire lo scalatore con delle pietre e lo colpirà ripetutamente sulla cintura magica se arriva in cima alla rupe.

Tunnel A: un cubo gelatinoso infido blocca il tunnel. Se i PG riescono a eliminarlo, si trovano davanti a un fondo cieco.

Tunnel B: i PG devono superare una melma vischiosa per trovare il tunnel che conduce al secondo livello.

Tunnel C: Se i PG riescono a eliminare la

ISOLA SAFARI

fanghiglia verde che blocca il tunnel, si trovano davanti a un fondo cieco.

6. La rupe, livello 2

Tunnel D: questo tunnel conduce all'aperto. Solo un ladro può scalare la rupe senza essere notato dal gigante.

Tunnel E: se i PG riescono a eliminare il protoplasma nero che blocca il tunnel, si trovano davanti a un fondo cieco.

Tunnel F: i PG devono prima superare delle ragnatele di un ragno gigante; il veleno è stato neutralizzato, ma ha subito un trattamento particolare che lo ha reso colorato; i PG sanno quindi di dover effettuare dei tiri salvezza.

I PG incontrano quindi un paio di giganti sui cui è stato lanciato un incantesimo di Resistenza al fuoco per la loro protezione. Dopo aver perso i loro punti ferita, giaccio-

no quieti e non fingono di riprendersi.

Infine i PG devono scoprire una porta segreta. Chiunque dichiara esplicitamente che la sta cercando, la trova automaticamente. In caso contrario, i PG hanno le normali possibilità di trovare una porta segreta durante una ricerca.

7. La vetta della rupe

Il gigante delle colline sta aspettando in cima alla rupe. Il ragazzo si trova in un fagotto di fianco al fuoco e piange rumorosamente. Gli pterodattili se ne sono andati volando verso la prateria.

Nel fagotto insieme al ragazzo c'è un prosciutto. Se i PG arrivano troppo tardi, il prosciutto viene cotto sul fuoco e il ragazzo se ne va cavalcando uno pterodattilo.

Il gigante blocca l'uscita del tunnel e cerca di colpire il primo PG che appare (un

ladro che sale dall'esterno della rupe può attaccare il gigante di sorpresa).

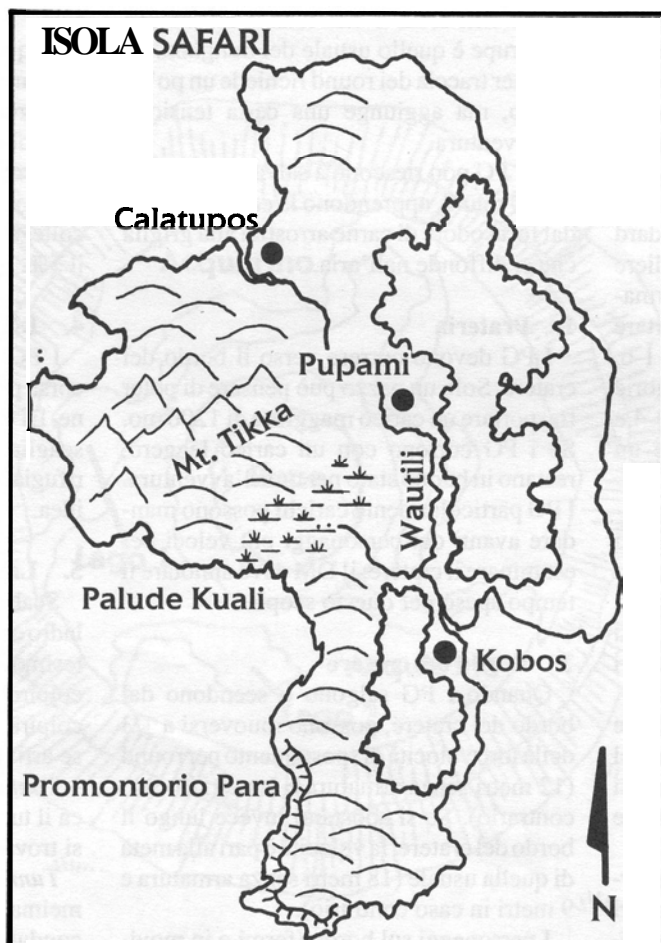
La diplomazia non funziona; i giganti delle colline sono generalmente sordi e questo è anche cattivo.

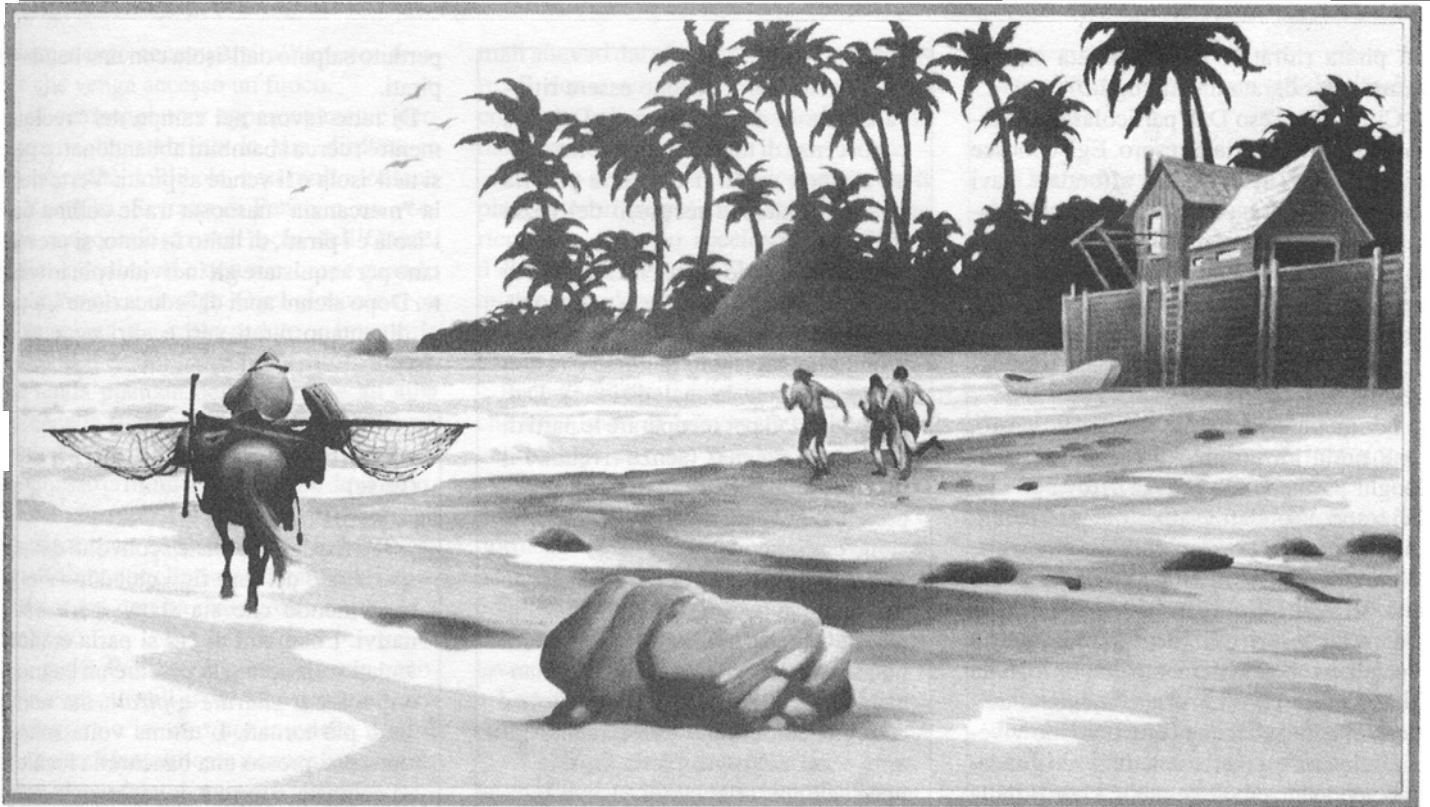
Il gigante non si sposta dall'uscita del tunnel fino a quando non subisce dei danni. Quindi, ogni round un PG può avvicinarsi all'uscita del tunnel per attaccare.

Quando il gigante delle colline perde tutti i suoi punti ferita, si sposta verso il bordo della rupe, vacilla leggermente, pronuncia qualche frase sconnessa e precipita nell'acquitrino con una fantastica acrobazia.

Divertimento con i parchi di avventura

I parchi di avventura nell'isola Safari sono il luogo ideale per inventare dungeon incredibili, lasciando spazio alla propria fantasia.





Popolazione: 1.200
Capitale: Kurutiba (pop. 600)
Area: 3.201 chilometri quadrati

"Bene, ora vi diremo che cosa fare. Indossate questi pantaloni di pelle e questa giacchetta e legate i cinturini. Mettetevi quindi questo grosso elmetto a forma di campana e allacciatevi la cintura.

Assicuratevi di chiudere bene lo sportellino di vetro sull'elmetto per evitare che entri l'acqua. Legate questa corda alla cintura e saltate in acqua. Ricordate che la caccia al tesoro durerà un'ora. La direzione garantisce che nella nave naufragata ci sono 1.500 mo. Se le trovate, sono vostre! Buona fortuna e buona caccia!"

Alle ultime parole della guida, tutti i partecipanti della caccia al tesoro saltano in acqua sperando di essere i fortunati vincitori della spedizione.

Ambientazione

Molti anni fa l'isola Alcove era un luogo di riposo per i pirati. Le basse acque cristalline della baia naturale hanno reso

l'isola un posto ideale per le vacanze, per riposare, curarsi e rilassarsi.

L'acqua resta molto bassa per centinaia di metri e il fondo è sempre sabbioso. Molte navi pirata che passavano in queste acque si incagliavano nei banchi di sabbia a una grande distanza dalle coste dell'isola.

Non ci volle molto tempo perché i pirati riuscissero a sfruttare questi banchi di sabbia inusuali; essi appendevano delle lanterne agli alberi lungo le coste dell'isola per far credere che ci fossero delle navi ancorate sicuramente in un porto. Quindi, quando le navi si incagliavano sul fondo sabbioso, i pirati le attaccavano rubando tutto ciò che trasportavano. Quando i pirati volevano distruggere le navi nemiche, preparavano questa trappola sulle coste rocciose a nord dell'isola e aspettavano che le rocce acuminate svolgessero il lavoro.

Inativi Makai mantenevanogeneralmente le distanze quando arrivavano i pirati, temendo di essere uccisi. Il loro villaggio, Kurutiba, è situato nella zona occidentale dell'isola e conta circa 500 abitanti, la maggior parte dei quali pescatori.

La ragione principale per cui la densità di

popolazione è così bassa va ricercata nella cattiva reputazione che l'isola si è guadagnata per essere stata un covo di pirati. Solo recentemente la Marina Reale di Ierendi ha iniziato a pattugliare le coste e diversi individui si sono trasferiti a Kurutiba.

I nuovi abitanti hanno ora il controllo sulla baia e hanno costretto i pirati a trovar rifugio nelle lagune delle coste orientali. Alcuni pirati hanno unito le loro forze e hanno costruito un porto segreto in una grossa caverna a est dell'isola.

La baia

L'area occidentale dell'isola è sede di attività ricreative. Vengono regolarmente organizzati giochi e spedizioni da agenzie specializzate di Kurutiba, la più famosa delle quali è senz'altro "Le barche di Dak". Queste mettono a disposizione piccole barche e un equipaggiamento adeguato per escursioni nell'isola, giochi, pesca e attività subacquee.

Dak (G16) è un uomo rude e burbero di mezza età; il suo modo di comportarsi cambia solamente quando vede dei bambini. È

un pirata ritiratosi a vita privata che ha sempre desiderato una famiglia.

Ciò che ha reso Dak particolarmente famoso è la sua caccia al tesoro. Egli conosce diverse aree in cui sono affondate navi mercantili e pirata (cariche di tesori). Grazie al suo equipaggiamento magico ottenuto in Glantri, ha potuto ripulire alcuni forzieri dei loro tesori sostituendoli con delle monete d'oro false e delle gemme fatte di vetro colorato. Ogni tanto, tuttavia, lascia un oggetto di valore insieme ai falsi.

Per qualche centinaia di monete d'oro, Dak porta un gruppo di turisti in questi luoghi permettendo loro di "trovare" uno dei tesori affondati. Naturalmente, la maggior parte delle persone si rende conto che si tratta di monete false, ma spera di trovare uno dei veri gioielli lasciati da Dak. I cacciatori di tesori più fortunati riescono a ripagarsi abbondantemente del costo della gita, mentre gli altri si accontentano dell'esperienza subacquea che possono vivere. Dak riesce a incrementare il suo guadagno vendendo cibo e bevande a bordo della sua nave.

Avventura: la polena (Expert/Companion)

Dak possiede un'interessante polena trovata su una nave naufragata. La polena rappresenta l'immagine di una bella donna con i capelli lunghi, ma ci sono molte parti mancanti.

Molto tempo fa un potente stregone rapì il capo di un gruppo di pirati, una giovane donna conosciuta per l'abilità di spadaccina, per costringerla a rivelare il nascondiglio di un grosso tesoro. Ella riuscì a resistere a tutti i tentativi dello stregone che, in preda all'ira, le lanciò una maledizione trasformandola in questa polena. La donna potrà ritornare umana solamente rivelando il nascondiglio del tesoro.

La polena prende vita ogni notte di luna piena e parla. Ella è ormai rassegnata a passare i suoi giorni appesa a un muro, anche se spera ardentemente di riprendere le sue sembianze umane.

Per questo, però, devono essere ritrovate tutte le parti mancanti. Dak è a conoscenza di tutte queste informazioni, ma non vuole rischiare la propria vita per tentare il recupero dei pezzi mancanti.

La polena, se le viene chiesto, dice di chiamarsi Moana la Giusta e racconta la sua storia senza però rivelare il nascondiglio del tesoro (a meno che non venga spezzata la maledizione). Dak ingaggia i PG per recuperare le parti di "un'antica polena" (senza rivelarne il segreto) offrendo 500 mo per intraprendere la spedizione, e 5000 a missione compiuta.

Dak afferma di aver preso la polena da una nave naufragata in una laguna nella costa est dell'isola e che allora non si era preoccupato delle parti mancanti. Ciò che non rivela è che i suoi ex colleghi conservano gelosamente gli altri pezzi nel porto pirata segreto situato nell'area orientale di Alcove. Inoltre, una di loro conosce il segreto della polena: si tratta infatti di Moana la Sbarbata, la nipote di Moana la Giusta.

Gli avventurieri possono venire a conoscenza del segreto della polena e decidere di truffare Dak o vendergli semplicemente i pezzi e accontentarsi della ricompensa. Tuttavia, una volta riprese le sembianze umane, Moana la Giusta deciderà con la nipote di vendicarsi di Dak e degli avventurieri.

Un'altra proprietà di Dak è la catena di piccoli ristoranti disseminati sulla costa sud dell'isola Alcove e gestiti da Verta Longbraid. Verta è una donna piena di risorse nota per i suoi lunghissimi capelli che tiene raccolti sulla testa. Vende frutta, vegetali, vino, pane, pesce e diversi tipi di dolci molto graditi dai bambini.

Verta è una donna misteriosa. Nessuno conosce il motivo per cui ha deciso di trasferirsi sull'isola. Alcuni pensano che sia un'informatrice dei pirati e che venda le notizie apprese dai visitatori sui carichi trasportati dalle navi mercantili e sui piani ideati dal governo per estirpare la pirateria. Altri dicono che stia aspettando un amore

perduto salpato dall'isola con una banda di pirati.

Di fatto lavora nel campo del "reclutamento"; cerca i bambini abbandonati o persi nell'isola e li vende ai pirati. Verta tiene la "mercanzia" nascosta tra le colline dell'isola e i pirati, di tanto in tanto, si presentano per acquistare gli individui più in salute. Dopo alcuni anni di "educazione", alcuni diventano pirati veri e altri oggetto di riscatto.

Avventura: Alcuni buoni pirati (Base)

Tre famiglie rimaste sconvolte dalla sparizione dei loro figli chiedono aiuto, temendo che sia stata opera dei nativi. I bambini di cui si parla erano andati sulla spiaggia per fare un bagno e giocare a *guardie e pirati*, ma non sono più tornati. L'ultima volta sono stati visti presso una bancarella locale ad acquistare torte e dolci.

Dopo alcune indagini, i PG possono trovare le orme dei bambini insieme a delle orme di persone adulte. I nativi dicono che hanno visto i "genitori" che portavano i bambini verso le colline.

Se i PG sono abili, potrebbero essere in grado di seguire le tracce fino al campo degli schiavi, o essere catturati mentre si recano in quel luogo.

Al campo i pirati stanno per tornare alla nave, nascosta in una piccola laguna, trascinando con la forza cinque dei bambini scomparsi che scalciano e cercano di ribellarsi. L'altro bambino, Cuddy, si trova già sulla nave e sta sognando di diventare un famoso bucaniere. Egli non coopererà.

A questo punto, sarebbe desiderabile una buona rissa vecchio stile con i pirati. Nel momento in cui i bambini sono liberi di combattere, si uniranno volentieri a fianco dei PG. Solo il capitano della nave conosce le attività commerciali di Verta.

Ci sono molte pianure nell'isola in cui possono campeggiare i visitatori. Grazie alla scarsità della fauna nell'isola è abba-

stanza sicuro accamparsi all'aperto, sempre che venga acceso un fuoco.

Un campeggiatore apparentemente permanente ha stabilito la sua dimora in un'estremità dell'isola, non molto lontano da Kurutiba. Si tratta di Pariman, un vecchio mago esiliato dall'isola dell'Onore. Egli non parla mai e non si accorge quando qualcuno gli si rivolge. Ogni giorno si reca sulla spiaggia e resta seduto e immobile fissando il mare. Ogni notte ritorna nella sua tenda piantata nella sabbia e all'alba riprende la sua posizione in riva al mare.

Alcuni dicono che è stato punito per aver commesso crimini terribili e che deve quindi meditare tutto il giorno, altri pensano che sia impazzito e non osano avvicinarlo. Nessuno comunque conosce esattamente il motivo per cui non ha mai rivolto la parola a qualcuno.

In realtà Pariman è perfettamente sano, ma è scappato nell'isola Alcove per cercare di sfuggire a un *dissidio* interiore. Egli è venuto accidentalmente a conoscenza di un piano ideato per conquistare Ierendi, usando dei battelli da guerra e aprendo i portali tra l'isola principale e la dimensione del fuoco. Combattuto tra la lealtà nei confronti dell'isola dell'Onore e il buon senso, Pariman non è riuscito a risolvere il dissidio. Durante alcune notti del mese gli elementali del fuoco si avvicinano a Pariman, spargendo terrore tra i campeggiatori vicini.

Il covo dei pirati

Lungo la costa orientale dell'isola Alcove si trova l'ingresso di una grossa caverna che ospita i pirati e serve da base operativa. L'entrata è coperta da una roccia piatta che viene spostata da un sistema di leve nascosto all'interno della caverna. In questo porto possono attraccare tre navi.

Le abitazioni dei pirati si trovano nelle profondità della caverna. Uno sperone di roccia piatto emerge dall'acqua; le case sono state costruite nella parte superiore, dato che la zona inferiore viene coperta dall'acqua durante l'alta marea.

Un piccolo passaggio sul retro della caverna conduce all'aperto. L'area erbosa all'esterno è recintata in modo che gli ani-

mali allevati dai pirati non possano scappare. Il dosso erboso è nascosto da ripide colline e può essere raggiunto solamente dalla caverna.

Le case dei pirati sono adornate da cesti pieni di tesori, tappeti di squisita fattura che ricoprono il suolo roccioso e candelieri d'oro che illuminano l'intera area. Tutto questo splendore contrasta con lo squallido scenario della caverna e il sudiciume che si è accumulato durante gli anni.

Insieme ai pirati vivono capre e maiali che sono liberi di girovagare all'interno, e vecchi lupi di mare che passano la loro giornata bevendo birra, giocando d'azzardo, esercitandosi con la spada, suonando e dormendo. Generalmente, nella caverna si nascondono una trentina di pirati senza contare gli uomini dell'equipaggio delle navi. La caverna assomiglia a una grande taverna.

Una volta all'anno i pirati tengono una riunione che dura tutta la notte. Una decina di vascelli pirata attracca nelle lagune vicine e giunge per assumere nuovi uomini, commerciare beni rubati e scambiare informazioni su nuovi tesori appetibili. La riunione finisce all'alba, in modo che i pirati non vengano scoperti.

Il governo di Ierendi invia, di tanto in tanto, delle navi sulla costa orientale nella speranza di catturare l'intero gruppo, ma finora i pirati sono sempre riusciti a non farsi catturare.

Alcuni dei pirati più crudeli dei mari hanno rivendicato, in momenti differenti, di essere proprietari di questo covo. In particolare tre pirati molto pericolosi sulla cui testa pende una grossa taglia. Si tratta del capitano Occhi Rossi della *Thorgrim*, uno scandinavo sempre ubriaco il cui naso è ancora più rosso dei suoi occhi, il capitano Gamba d'Argento della *Tortuga*, il pirata più ricco dei mari con una gamba fatta di puro argento, e Moana la Sbarbata della *Renegade*, una donna pirata nota per la sua ferocia e abilità.

Avventura: aiuto per gli indifesi (Expert)

Una tempesta particolarmente violenta abbattutasi sulla costa dell'isola Alcove ha sbattuto la nave di Moana la Sbarbata sulle rocce, rendendola inutilizzabile. I PG nell'isola vengono avvicinati da alcuni marinai (tutte donne) che richiedono aiuto. Esse cercano una nuova nave, ma il migliore costruttore del regno, la marina dei maghi, si trova a Ierendi e loro non hanno possibilità di raggiungerla.

Alcuni membri dell'equipaggio maghi, che non si identificano come tali, cercano di lanciare l'incantesimo dello *charme* per convincere i PG ad accompagnarli nell'isola di Ierendi per acquistare la nave. Se l'incantesimo non ha effetto, si presenta un nuovo gruppo di donne che cerca di ottenere aiuto usando altre tattiche come astuzie femminili, preghiere di aiuto disperate o, come ultima risorsa, promesse di tesori.

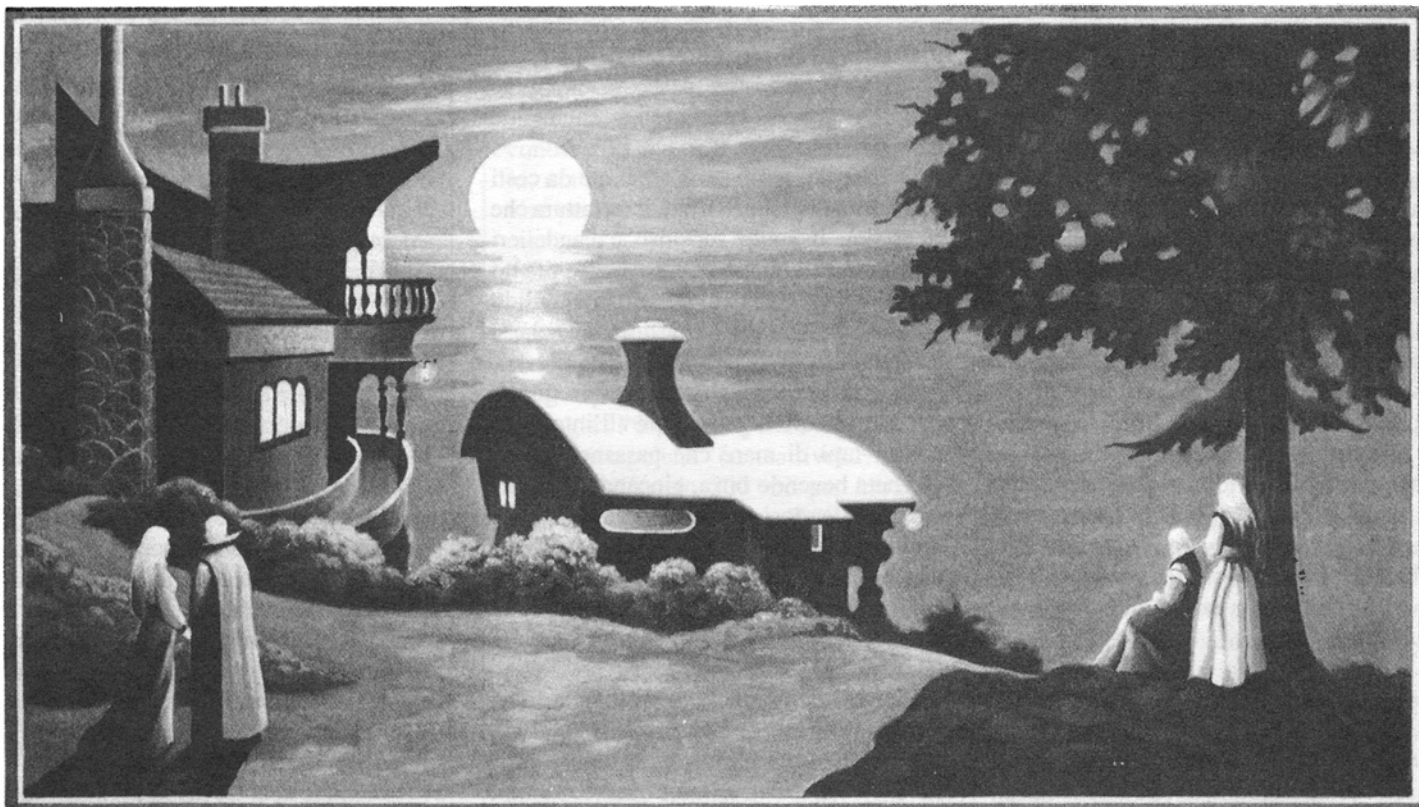
Tutto sembra andare per il verso giusto finché i PG scortano le donne alla marina dei maghi in Ierendi. A questo punto le donne salgono sulla nuova nave e, invece di pagare, gettano in mare gli uomini della marina che si trovano a bordo e tentano di salpare.

Se la nave supera il meccanismo difensivo del porto e riesce a sfuggire alle pattuglie della Marina Reale, i PG vengono gettati in mare o abbandonati su una piccola scialuppa (solo i personaggi con carisma 16 o superiore). I PG di sesso femminile hanno l'opportunità di unirsi alla nave pirata come membri dell'equipaggio.

Se la nave viene squarciata dai pali di metallo, le donne pirata accusano i PG di averle prese come ostaggi. I PG vengono immediatamente arrestati e portati al Tribunale.

In entrambi i casi, i PG sono accusati di tradimento per aver aiutato Moana o di furto. Questa è un'avventura ideale per far sperimentare ai PG il sistema giudiziario di Ierendi.

ISOLA UTTER



Popolazione: 3.000
Capitale: Gaamo (pop. 1.100)
Area: 4236 chilometri quadrati

"In lontananza potete veder l'isola Utter. Ahh... le sue colonne, le sue piramidi, i suoi palazzi... Non avete mai visto nulla di così bello! Avete mai sognato di vivere in un vero castello di sabbia? Il sogno è diventato realtà!"

"Ci sono centinaia di questi luoghi nell'isola, disponibili per chiunque voglia abitarci. Ma prestate attenzione! Non dovete rompere nulla per non subire l'ira degli spiriti malvagi!"

Ambientazione

L'isola Utter si distingue per l'alta percentuale di albi che si trova nella popolazione che si è insediata nel villaggio di Gaamo. Questo gruppo ha deciso di rimanere unito e viene raramente permesso un matrimonio con persone non albine. Il loro sangue contiene una strana componente genetica che fa sì che i figli degli albi diventino albi.

Questa comunità consiste di oltre 1.600 albi, metà dei quali vive nel villaggio di Gaamo; gli altri vivono sulle colline di Utter. A completare la popolazione si aggiungono alcuni Ierendiani giunti dall'isola principale che risiedono principalmente in Gaamo e circa 1.200 Makai che vivono in piccoli villaggi (che contano al massimo 100 persone ciascuno) costruiti nelle foreste lungo le coste. La parte interna dell'isola è praticamente deserta ed è abitata solamente da creature esotiche e strani vegetali.

Gli albi sono particolarmente intelligenti. Hanno sviluppato una civiltà religiosa focalizzata sulla costruzione di incredibili dimore per i loro protettori Immortali. La leggenda narra che il loro capo se ne sia andato secoli fa, ma che un giorno sarebbe tornato e magari rimasto se avesse trovato una dimora adatta.

Spinti da questo incentivo, gli albi si dedicarono all'architettura e iniziarono a costruire numerosi palazzi, case, gallerie, mura difensive, mausolei, o statue imponenti rivolte verso il mare, il villaggio o alcune valli nell'interno dell'isola. I loro metodi di costruzione sono segreti e non

sono mai stati rivelati a nessuno.

Una struttura progettata particolarmente bene farà guadagnare al suo costruttore la vita eterna dopo la morte, nel mondo dei protettori Immortali. È una credenza comune che una casa costruita da un albi credente diventi la sua dimora nell'aldilà. Nessun albi sano di mente danneggerebbe o modificherebbe mai la casa di un altro per paura di disturbare lo spirito morto del costruttore.

Gli albi utilizzano la sabbia come componente principale per le costruzioni, come la usano i bambini per creare i castelli di sabbia sulla spiaggia. Molto spesso aggiungono pezzi di corallo, conchiglie e inchiostro per colorare la sabbia. I santoni spirituali preparano quindi una sostanza speciale che rende la superficie della costruzione consistente come la pietra. I santoni non possono essere obbligati a rivelare il segreto di questa mistura. Se subiscono forti pressioni, hanno il potere di morire volontariamente, sollevando l'ira dell'intera comunità degli albi.

La popolazione degli albi non cresce molto rapidamente e molte delle case da

loro costruite sono inabitate. È molto comune vedere delle abitazioni particolarmente graziose riempite di bambù, semi, cespugli e ragnatele.

Gli albinati hanno dimostrato di essere abili contadini, allevando bestiame sulle colline e coltivando diverse varietà di frutti e vegetali (piantati in autunno prima della stagione piovosa). Naturalmente hanno mantenuto la loro abitudine di costruire incredibili dimore, e lo hanno fatto per i maiali, le mucche e le pecore, sperando che anche per loro ci fosse un alidilà.

Una buona parte del lavoro nell'isola viene svolto durante le prime ore del mattino, nel tardo pomeriggio e nelle prime ore della sera. Dato che i forti raggi del sole bruciano facilmente la pelle chiara degli albinati, essi devono proteggersi indossando vestiti bianchi e cercando di esporsi al sole il meno possibile.

Per questo motivo, la maggior parte degli albinati ha abitudini notturne che disturbano però il resto della popolazione. Non c'è nulla di più irritante di un albinato che a mezzanotte decide che è arrivato il momento giusto per costruire un cancello in mezzo alla strada principale. Molti turisti scappano dall'isola furenti dopo aver passato alcune notti di fila senza chiudere occhio.

Gli albinati hanno sviluppato una misteriosa vista notturna che permette loro di vedere nel buio, con la presenza della luna, come se fosse pieno giorno. In una notte senza luna, gli albinati riescono a coprire con la vista una distanza di circa 10 metri. Nell'oscurità completa, invece, non riescono a vedere nulla dato che non sono dotati di infravisione. Ciò spiega perché gli albinati sono particolarmente attivi nelle notti di luna piena.

Gli albinati combattono tradizionalmente con lance, frecce e pugnali. Immergono le loro armi nella miscela preparata dai santoni per costruire le case al fine di ottenere delle armi in grado di paralizzare le vittime per alcune ore, come se venissero improvvisamente tramutate in pietra. Questo è un potenziale veleno; molte persone, molto spesso mercanti delle gilde di Minrothad, hanno cercato senza successo di rubare il segreto degli albinati. Una ferita mortale causata da un'arma immersa nella miscela tramuta di fatto la vittima in pietra.

Il villaggio di Gaamo

Il villaggio di Gaamo è l'unico insediamento nell'isola degno di nota. Situato a ridosso delle colline lungo la costa orientale, il villaggio è ben protetto dai venti che arrivano al mare. Il luogo è circondato da un lungo muro con colonne, archi e alberi disposti in modo tale da sembrare cresciuti nel muro stesso.

Le finestre, le porte e gli archi hanno tradizionalmente un sottilissimo velo preso dalla ragnatela di un ragno gigante, la razza che prospera nelle foreste di Utter (i protettori Immortali non devono essere accolti nella loro dimora con una porta chiusa!). Ruscelli di acqua fresca scorrono attraverso il villaggio in bellissimi acquedotti e distribuiscono l'acqua a tutti i residenti.

Lunghe scale a chiocciola fiancheggiate da monoliti scolpiti scendono dalla collina per un paio di chilometri fino a raggiungere un piccolo porto che può ospitare una sola nave (60 Punti Scafo). Le altre navi in visita devono ancorarsi in acque più profonde, alcune centinaia di metri dalla costa. Solo dei marinai molto abili riescono a guidare le barche attraverso la barriera corallina fino al molo. Una guida albina offre spesso aiuto alle navi in arrivo e in partenza.

La sala riunioni

La sala riunioni è uno degli edifici costruiti più di recente. Si tratta di un edificio quadrato con due grosse colonne bianche poste di fianco all'entrata e due colonne più piccole ai lati dell'ingresso sul retro. All'interno ci sono tre grandi tavoli intorno a cui si possono sedere 50 persone per lato. Scavato in un muro c'è un grosso camino in cui vengono cucinate le pietanze e dei tavolini di servizio fiancheggiano gli altri muri.

Una stretta scalinata vicino al camino conduce a un balcone al piano superiore, usato generalmente per immagazzinare cibo, sedie e utensili per il camino.

Dal camino partono delle scale scavate nella pietra che si fermano al soffitto. Il santone Aga, capo di tutti i santoni, sale durante le riunioni importanti per ricordare che i protettori Immortali scenderanno da queste scale quando decideranno di ritornare dai loro figli.

Avventura: la notte dei morti viventi (Companion)

I PG sono stati ingaggiati dal Tribunale di Ierendi per indagare su recenti attriti verificatisi tra i Makai e gli albinati. Questi dissidi hanno allontanato alcuni possibili turisti. I PG sono stati mandati nell'isola con una truppa dell'esercito.

Una tribù Makai ha trovato una vecchia abitazione abbandonata dagli albinati nell'interno dell'isola. Senza pensare alle possibili conseguenze, inattivi hanno distrutto una parte dell'edificio e hanno utilizzato il materiale per arginare un fiume e deviarlo nel loro villaggio.

Profondamente indignati, gli albinati hanno riportato questa profanazione al villaggio di Gaamo. Il santone Aga ha dichiarato guerra ai Makai e la maggior parte della tribù è stata trasformata in pietra. Attenendosi alla legge del taglione, il capo sciamano dei Makai ha spinto le altre tribù alla vendetta, invitandole a distruggere altri edifici.

I PG si trovano quindi in una guerra civile con il compito di dividere i Makai dagli albinati e di proteggere i turisti terrorizzati. Dopo la distruzione di alcune abitazioni, gli spiriti dei costruttori morti ritornano per perseguitare l'isola. Essi si rivolgono contro gli albinati per non aver protetto gli edifici e contro i Makai per gli atti vandalici commessi.

Questa agitazione ha attirato l'attenzione dei protettori Immortali che hanno inviato un avatar (una forma terrena di un Immortale) tra gli spiriti adirati. Se il gruppo di avventurieri riesce a sconfiggerlo, gli spiriti ritornano nel loro mondo. I PG devono quindi imporre la pace tra le due comunità, usando il piccolo contingente di guardie regolari che li ha accompagnati. La mossa vincente è quella di mettere di fronte il capo sciamano e il santone Aga. Nel caso l'operazione fallisca, una delle due fazioni vince una guerra sanguinosa e rivendica l'indipendenza da Ierendi. I PG devono scappare e ritornare successivamente con un esercito per riconquistare l'isola.

ISOLA BIANCA



Capitale: Nessuna (Abbazia della notte bianca)

Popolazione: 108

Area: 507 chilometri quadrati

"Isola Bianca, eh?" mormora Kikomentre sorseggia del liquore. "Non ci sono possibilità. Nessuno va all'isola Bianca. I Makai dicono che l'isola sia stata toccata dagli Immortali; alcuni affermano che sia maledetta e altri benedetta, ma in entrambi i casi non è un luogo per noi comuni mortali."

Ambientazione

Poche persone hanno visitato questo piccolo isolotto di pietra bianca porosa a sud-est di Ierendi. Affiorando alcune centinaia di metri dall'acqua, la cima bianca splendente di roccia è stata erosa fino a formare le ripide scogliere dell'isola Bianca, le spiagge appartate e il suolo sabbioso che consente la crescita delle eleganti foreste di betulle dell'isola. I numerosi laghetti di acqua fredda e cristallina profondi centinaia di metri

non sono naturali in queste formazioni rocciose e sono presumibilmente di origine magica.

Non esiste un accesso sicuro all'isola Bianca per le barche. Altissime onde si infrangono sulle scogliere rocciose dell'isola, e le spiagge bianche sono protette dalla barriera corallina e da correnti insidiose. Senza un incantesimo *Volare*, per raggiungere l'isola si deve tentare di passare la barriera su piccole barche.

Abbazia della notte bianca

L'unico insediamento nell'isola è Abbazia della notte bianca, un piccolo villaggio monastico situato su una rupe che scende a picco sul mare. Abbazia è una comunità di 108 druidi, iniziati e fanciulli, tutti uomini, di varie età e livelli di esperienza. Per gli standard comuni, sono tutti completamente pazzi e parlano un linguaggio simile al Nithiano antico; tuttavia, coloro che capiscono questa lingua definiscono i loro discorsi sconclusionati.

A parte l'ipotesi che questi individui siano dei sopravvissuti del breve periodo di

occupazione di Ierendi da parte dei Nithiani, non si sa nulla su questi uomini. La popolazione resta costante, nonostante la normale mortalità e la mancanza di madri. Un figlio sembra "apparire" ogni volta che muore un individuo. Non è stato possibile uno studio sistematico di queste persone a causa delle temibili visioni che accompagnano gli estranei e delle risposte avute dall'interrogazione effettuata attraverso le *dimensioni esterne* che hanno reso chiaro che gli Immortali vogliono proteggere l'isola Bianca.

La notte bianca

Nunawading Reach, un saggio di Glantri ed esperto sull'isola Bianca, ha potuto parlare con un vecchio uomo conosciuto come Erias delle Betulle Bianche che vive ancora sull'isola e pare sia benvenuto dai druidi di Abbazia. Scaraventato sull'isola Bianca da una tempesta quando era giovane, Erias stava diventando pazzo prima di riuscire a fuggire.

Come accade tipicamente alle vittime delle visioni dell'isola Bianca, Erias non si accorge di ciò che lo circonda e continua a

farfugliare frasi sconnesse come "notte di luce, una notte così bianca". Reach sostiene che queste sono le visioni che conducono i visitatori dell'isola alla pazzia durante la notte. Coloro che passano una o due notti nell'isola riescono a recuperare con molto riposo e un'adeguata assistenza clericale. Quelli che si fermano più a lungo, invece, non sono generalmente così fortunati.

Uccelli e gorilla bianchi

Le due forme di vita animale presenti nell'isola, il gorilla bianco e il colombo delle betulle, fanno parte del mistero che avvolge l'isola Bianca.

Il gorilla bianco non è mai stato visto durante il giorno, anche se Reach ha riportato degli avvistamenti solamente all'alba e all'imbrunire. Tuttavia, sono stati trovati occasionalmente dei corpi dei visitatori terribilmente dilaniati; questi attacchi vengono comunemente attribuiti ai gorilla giganti. Ciò nonostante, l'esistenza dei gorilla bianchi è argomento di discussione di molti saggi, e non sono mai state riportate testimonianze e prove concrete di questi gorilla.

Stormi di colombi delle betulle volano sulle scogliere e sulle coste rocciose dell'isola. Durante il giorno i colombi sono molto attivi sulle coste e sull'acqua, mentre di notte riposano tra le betulle dell'isola. Le piume e il cuore dei colombi delle betulle vengono usati come componente magica; tuttavia, i colombi sono decisamente abili nell'eludere gli attacchi fisici e magici e i druidi di Abbazia si rivoltano furiosamente contro coloro che minacciano la vita animale dell'isola.

L'enigma dell'isola Bianca

Quando gli Immortali distrussero l'impero Nithiano per i crimini commessi dai suoi protettori (vedi Atlante 2), alcuni furono ritenuti innocenti e ottennero la grazia da parte degli Immortali. I seguaci di Orisis, l'Immortale Nithiano dalla testa di falco della morte e della resurrezione, fu spostato in una dimensione esterna remota.

Tuttavia, Orisis persuase il tribunale degli Immortali a lasciare un singolo avamposto nella prima dimensione come protezio-

ne dall'aminacciati dei risvegliati poteri oscuri di Nithia. Per conservare il segreto delle malvagità Nithiane, Orisis concordò sul fatto che i suoi seguaci scelti non avrebbero dovuto parlare con nessun altro essere estraneo al culto.

I druidi di Abbazia della notte bianca

I 108 druidi di Abbazia della notte bianca sono i seguaci di Orisis. Segue un breve prospetto della popolazione di Abbazia:

Venti bambini e adolescenti (uomini normali, 1-8 PF)

Quaranta iniziati (chierici, livello 1-8, seguono la via del druido, usano incantesimi dei chierici e dei druidi, sono soggetti alle restrizioni riportate nel regolamento Companion)

Venticinque preti (druidi, livello 9-29)

Ventitre druidi (druidi, livello 21-36, possono usare l'incantesimo *cambia forma* in aggiunta agli altri incantesimi dei druidi)

Gli iniziati, i preti e i druidi di Abbazia usano gli incantesimi nello stesso modo dei personaggi druidi. Inoltre, i druidi di livello 21-36 possono usare l'incantesimo dei maghi del nono livello *cambia forma*, considerato come incantesimo druido del settimo livello.

Le sorgenti di vita

Le sorgenti di vita sono i misteriosi laghetti che si trovano nell'isola. Nelle profondità vivono gli eterei del destino, esseri spaventosi che i druidi di Abbazia possono invocare per fronteggiare un redivivo male Nithiano. Questi esseri sono veri spiriti di distruzione e costituiscono un pericolo per chiunque osi disturbarli. I sogni di questi potenti spiriti sono l'origine delle terribili visioni che portano i visitatori alla pazzia.

Eterei del destino: N° Mostri 0 (1-20); CA Q DV 10*; N° ATT: 2; F 1-8+ speciale; MV 180'(60'); TS C10; ML 12; Tesori Nessuno; AM N; PX 1.75/

Gli eterei del destino sono creature della dimensione eterea e sono stati richiamati in

questo luogo dall'Immortale Orisis. Prima di trasferirsi nella dimensione eterea, abitavano in una dimensione esterna che fu però distrutta dagli Immortali. Ora servono Orisis che ha promesso di ricostruire la loro dimensione.

Gli eterei del destino hanno la capacità di risucchiare energia sia dalle creature viventi che dai non morti. Il tocco di un etereo del destino, oltre a generare 1-8 punti danno, riesce a causare nella vittima un desiderio di immortalità così forte da costringerla a effettuare un tiro per la salvezza contro il soffio del drago per non diventare pazzo.

L'incantesimo *cura malattie* guarisce la mente della vittima se questa effettua con successo un tiro salvezza contro gli incantesimi. Per ogni notte passata sull'isola, il tiro salvezza riceve una penalità di -1.

I gorilla bianchi e i colombi delle betulle

I druidi di Abbazia della notte bianca non sono più sani di mente, intrappolati tra un mondo reale e un mondo di sogni. I gorilla bianchi sono druidi sonnambuli, ossessionati da sogni assurdi e in grado di cambiare forma. In questo stato hanno la forza fisica dei gorilla giganti e le abilità magiche dei druidi; tutti questi poteri vengono aumentati dalla furia repressa verso il dio che li ha abbandonati in una piccola isola nell'oceano (usate lo stato della scimmia delle nevi presentato a pagina 36 del regolamento Companion).

I colombi delle betulle, invece, sono l'incarnazione delle anime dei druidi dell'isola Bianchi che sono morti. Una profezia afferma che queste anime saranno necessarie quando il Signore della Morte tornerà un'altra volta sulla terra.

Colombi delle betulle: N° Mostri 0 (1-200); CA -4; DV 1 PF; N° ATT nessuno; MV 30'(180' volando); TS UC; ML 2; Tesori Nessuno; PX 5

Le piume dei colombi delle betulle bianche vengono pagate 10 mo ciascuna.

ISOLA ROISTER



Popolazione: 850 Makai
Capitale: Ronowac (pop. 700)
Area: 833 chilometri quadrati

"Eccolo, eccolo li! Oh! Sta saltando in alto! Vai, vai...Spara!" Il vecchio pescatore Makai guida le mani di una giovane turista. Essapreme nervosamente il grilletto per colpire il pesce spada con la fiocina "Si! L'ho preso!" grida la turista. "Oh no, si sta immergendo di nuovo!" Il vecchio pescatore Makai gira rapidamente il timone a trihordo e assicura la fiocina con la calma e la pazienza di un professionista. Dopo alcuni minuti di emozione, trascina il pesce spada esausto sulla barca. Un altro premio per un turista felice...

Ambientazione

L'isola Roister è un piccolo pezzo di terra all'estremità meridionale del regno, direttamente a sud dell'isola principale. Il clima è decisamente afoso a questa latitudine e l'aria umida rende difficoltosa la respirazione durante i caldi mesi estivi.

Il paesaggio è verde e lussureggiante con

molte aree paludose all'interno di crateri di vulcani ormai spenti. Nell'isola crescono piante e alberi da frutta unici. Incapaci di sopravvivere in qualunque altro posto, ci sono grandi stormi di insetti che portano malattie, incluse le zanzare mau-mau che arrivano, durante l'estate, dall'isola di Aloysius (vedi l'isola Aloysius per ulteriori dettagli).

I Makai indossano spesso speciali vestiti protettivi simili a quelli usati per proteggersi dalle api ogni volta che entrano nelle zone paludose infestate dai mau-mau. In questi luoghi coltivano frutti e piante particolari che riportano a Ronowac.

Tutti i residenti sono nativi le cui famiglie hanno vissuto qui per secoli. Essi vivono principalmente a Ronowac e si cibano di frutta, vegetali e pesce.

I pescatori possono facilmente catturare i grossi pesci che abbondano nelle acque locali. Lungo la costa nord dell'isola ci sono alcuni punti profondissimi che costituiscono l'habitat ideale per i grossi pesci.

Per pescare in questi luoghi si utilizzano delle fiocine montate sul retro dei catamarani. I pescatori lasciano cadere del-

le sostanze speciali nel mare per far sì che i pesci saltino fuori dall'acqua. La preda viene quindi colpita mentre si trova in aria e viene trascinata sulla barca.

Questo è diventato immediatamente lo sport preferito dai pochi turisti abbastanza fortunati da conoscere questo luogo ed è uno dei pochi affari gestiti dai Makai nel settore turistico. Le barche da pesca delle altre isole di Ierendi si avvicinano spesso alle coste dell'isola Roister nella speranza di ritornare con una pesca spettacolare. Alcune volte, però, è la preda a trovare il pescatore salendo direttamente sulla barca, soprattutto quando si tratta di un mostro marino affamato...

Ronowac

I residenti dell'isola sono concentrati sulle coste settentrionali di Roister, dove il terreno è piatto, più stabile e fertile. Essi chiamano questo insediamento Ronowac, sebbene il nome non sia stato ufficialmente riconosciuto dal governo di Ierendi. Ronowac è un villaggio unico, con le sue reti che avvolgono case per proteggere gli

abitanti dalle invasioni dei mau-mau.

Ronowac è il nome di un antico guerriero Makai che una volta riuscì a liberare l'isola dai mostri marini. La leggenda narra che una volta l'isola era più grande, ma che l'antico guerriero riunì tutti i mostri marini in un angolo di Roister e staccò questa grande porzione di terra per mandare le creature alla deriva nell'oceano.

Gli isolani praticano ancora le arti magiche dei loro antenati. Seguono degli esempi degli incantesimi magici più semplici tuttora usati dai Makai.

Sonnellino

Raggio d'azione: 0

Durata: 5d6 turni per fetta

Effetto: una persona per fetta

Questo incantesimo viene lanciato su un frutto dell'albero del pane che ha subito un trattamento speciale. Il frutto viene immerso in una deliziosa miscela di succhi di varie bacche tipiche dell'isola e viene quindi cotto in forno per un'ora. La giusta concentrazione del succo delle bacche è di importanza fondamentale per evitare che il frutto del pane causi delle allucinazioni. Ogni torta ha circa dodici fette.

Se il frutto è stato trattato in modo appropriato, ogni fetta della torta ha un effetto simile all'incantesimo del sonno.

Scaccia mau-mau

Raggio d'azione: 0

Durata: permanente

Effetto: raggio di 30 metri

L'effetto di questo incantesimo è simile a cura malattie dei chierici, con le differenze seguenti.

Questo incantesimo richiede una miscela di fili di ragnatela di un ragno gigante e di fosforo. Il risultato è una polvere che deve essere inserita in un tubo di bambù. Lo sciamano svuota quindi il tubo, spargendosi intorno piccole nuvole di polvere. Nel frattempo, pronuncia formule magiche.

Tutti i mau-mau e insetti simili catturati dalla nuvola di polvere esplodono. Le persone che si trovano nell'area di effetto

dell'incantesimo vengono curate dalle malattie attaccate dai mau-mau e guariscono completamente. L'area è liberata dai mau-mau per un intero giorno.

La maggior parte dei nativi di Roister passa tutta la vita nell'isola. Al momento ci sono sei grandi famiglie i cui membri si sposano tra di loro per incrementare la popolazione.

Un uomo, Jokaalta, fa da portavoce quando dei visitatori raggiungono l'isola. Se è uscito in barca per pescare, la moglie Kanja prende le sue veci.

Gli isolani costruiscono le case con legno e paglia, sostituendo regolarmente la paglia quando inizia a consumarsi. L'interno delle abitazioni è semplice, ma pulito e confortevole; il pavimento è coperto di paglia e vengono usate delle amache per dormire.

Avventura: chiamate d'amore (Base)

Nizo, il figlio di Jokaalta e Kanja, ha ormai raggiunto l'età di matrimonio. Tuttavia, c'è un problema che lo assilla: non ci sono spose adatte a lui nell'isola. Egli desidera trovare una compagna, ma non vuole abbandonare l'isola. Nizo pensa di usare le sue arti magiche per conquistare qualche turista.

Nel frattempo, da tutt'altra parte, i PG vengono chiamati da un membro del personale dell'Accademia Navale, Jarren Kindle, ammiraglio della marina, per una missione delicata. Hetta, sua figlia, si è imbarcata con degli amici per andare a pescare e non è più tornata. Jarren teme che la figlia sia stata colpita da qualche terribile malattia dopo aver raggiunto l'isola Roister e chiede quindi ai PG di affrettarsi nella ricerca. Hetta, invece, è vittima di Nizo ed è ormai pronta per sposarlo.

Questa avventura offre ai PG un'opportunità per indagare sulle strane pratiche magiche dei Makai. Nizo non cederà facilmente e cercherà di spingere i suoi amici Makai contro gli intrusi. L'unica possibilità per aver la meglio

su Nizo e soddisfare il capo della tribù consiste nel vincere una sfida di pesca nelle acque pericolose della costa settentrionale dell'isola.

Avventura: la scoperta di Ruce (Expert)

Il panico è iniziato quando Ruce, un residente dell'isola, ha fatto una scoperta sensazionale. Egli ha la capacità di esaminare grandi aree di terra attraverso gli occhi dei suoi uccelli.

Durante una delle ricerche quotidiane, Ruce ha visto una piccola isola galleggiante popolata da strane creature verdastre dirigersi verso Roister. Ricordando la leggenda di Ronowac, Ruce ha pensato che queste creature fossero i mostri marini scacciati dall'antico guerriero che avevano finalmente ritrovato la strada del ritorno dopo molti secoli.

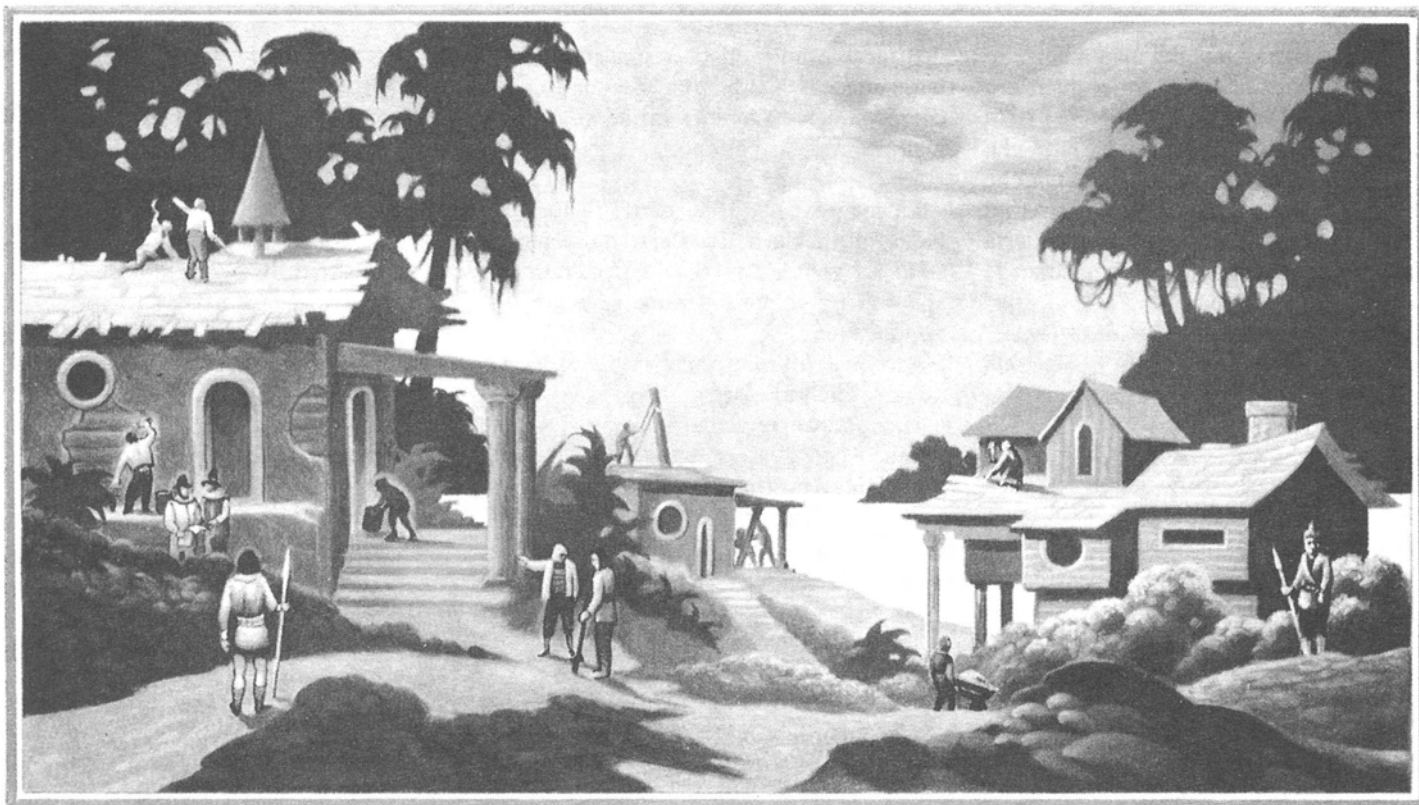
Il panico si è sparsa sull'isola ed è stato richiesto aiuto al Tribunale di Ierendi. Gli ufficiali non credono a questa storia, ma decidono comunque di mandare dei PG su una nave da guerra per calmare il capo dei Makai.

Gli avventurieri hanno una grande opportunità per diventare degli eroi. L'isola galleggiante sta davvero dirigendosi verso Roister ed è costituita da un minerale poroso che galleggia sull'acqua; inoltre, trasporta effettivamente delle specie animali.

Sfortunatamente, l'isola è infestata da uomini lucertola. I PG devono approdare sull'isola con il loro contingente di fanti di marina e ripulirla, tana per tana. Se i PG vincono, possono rimorchiare l'isola a Ierendi e guadagnare una favolosa ricompensa per questa incredibile scoperta.

In caso contrario, dovranno combattere con gli uomini lucertola per recuperare la propria nave e scappare a Roister. Essi sono responsabili dell'organizzazione di un sistema di difesa per proteggere Roister.

ISOLA ALOYSIUS



Popolazione: 2.100

Capitale: Jortan (pop. 800)

Superficie: 3.372 chilometri quadrati

...”Ora, non ti preoccupare figliolo...Se i serpenti non ti prendono, i mau-mau succhieranno il tuo sangue e ti faranno rabbrivire molto prima che le guardie ti spacchino la schiena col duro lavoro.

Se sei fortunato, forse finirai in una piantagione per il resto della tua vita, o a costruire strade per questo ingordo governatore. Harr...non fa per me figliolo! Il nostro piccolo Mannie è da qualche parte qui intorno a sondare il terreno in cerca del momento migliore.

Tu stai buono ragazzo mio e presto i miei fratelli verranno e io la farò pagare alla tua guardia con la lama della mia sciabola!”

Ambientazione

L'isola Aloysius è una bella isola sabbiosa situata all'estremità meridionale del regno di Ierendi. Tutta questa bellezza nasconde però molti aspetti sfavorevoli. In primo luogo questo territorio si trova sotto

la giurisdizione del Tribunale poiché è stato utilizzato per molti anni come colonia penale. Poi, sono stati scoperti miniere d'oro e giacimenti di gemme e ciò ha scatenato una feroce competizione e rivalità fra i nuovi venuti. Infine, l'isola è infestata dai nefasti mau-mau, uno spregevole tipo di zanzara portatrice di malattie.

Non è da molto che il Tribunale si è sforzato di accrescere la popolazione locale, malgrado i mau-mau succhiatori di sangue, preoccupato del fatto che il numero dei prigionieri è attualmente addirittura maggiore di quello dei nativi. Ierendi va orgogliosa del suo storico retroterra, ma non vuole avere un'intera isola di prigionieri che proclamino nuovamente la propria indipendenza.

La popolazione dell'isola è stata tradizionalmente abbastanza scarsa a causa delle diverse malattie locali dovute all'infestamento dei mau-mau. Per incoraggiare gli insediamenti nell'isola, il Tribunale ha sviluppato un piano per attirare nuovi residenti e ha sparso la notizia che si stanno scoprendo delle miniere.

Il governo di Ierendi sta finanziando la

costruzione di case e luoghi di soggiorno lungo la baia a nord dell'isola e nell'interno. Case e appezzamenti di terreno vengono offerti a prezzi relativamente bassi a coloro che si trasferiscono ad Aloysius.

Squadre di lavoro dei penitenzari locali vengono utilizzate in programmi di disboscamento per liberarsi dell'infestamento delle zanzare. Ciò richiede naturalmente una notevole spesa a carico degli abitanti. Le malattie causate dai mau-mau trasformano le vittime in sciocchi, esseri istupiditi che fissano il suolo senza espressione e lentamente muoiono di fame (uno spettacolo triste ma comune ad Aloysius).

I prigionieri sono spesso impiegati anche per aiutare i residenti ad edificare le loro dimore e per costruire nuove strade per la Guardia.

I condannati, o *esche per i mau-mau* come sono spesso chiamati dai nani, sono facilmente riconoscibili a causa delle loro polverose divise gialle con strisce nere verticali e delle catene legate ai piedi nudi per impedire la fuga. La maggior parte dei condannati in Aloysius è costituita da criminali di tutte le altre isole, da pirati e da

equipaggi di navi di contrabbandieri. Le prigioni sono solitamente piene nei periodi di guerra.

Alla fine del loro periodo di prigionia, i carcerati sono rilasciati a condizione che restino sull'isola almeno per altri dieci anni. Se rifiutano, vengono esiliati in una costa occidentale del continente. Eventualmente vengono offerte loro delle terre e dei rifugi a basso prezzo (se possono permettersi di comprarli) generalmente all'interno, o ancor meglio nel territorio dei mau-mau.

Le notizie riguardanti le miniere hanno naturalmente raggiunto i condannati e, ovviamente, molti di loro sono davvero impazienti di insediarsi al termine del periodo di prigionia e di scavare i propri terreni in cerca d'oro.

Oltre seicento nani si sono stabiliti nell'isola negli anni passati con la benedizione del governo. Ora essi creano una grossa parte dei prodotti delle isole. I gioielli sono la specialità dei nani poiché essi hanno accesso alle grosse pepite d'oro che si possono trovare nei molti fiumiciattoli dell'isola. I loro singolari modelli che uniscono oro, corallo e conchiglie rendono i gioielli delle apprezzate ricchezze.

Racconti di aspri combattimenti fra colonie di ex condannati e nani non sono rari. Entrambi concorrono per il possesso di lotti di terreno in cui può essere scoperto un filone principale. Nani ed ex carcerati sono entrambi robusti, duri lavoratori, paranoici, resistenti alle malattie e di indole aspra.

I Makai sono ora una minoranza in Aloysius, con solo 700 nativi rimasti nelle zone costiere. La costruzione dei penitenziari negli anni passati e l'arrivo dei nani minatori li spinsero a spostarsi verso altre isole, specialmente la metropolitana Ierendi. Il benessere della capitale è una tentazione per molti dei giovani e avventurosi Makai.

Il resto della popolazione comprende comunità di 500 metropolitani di Ierendi e gli immancabili turisti. I residenti provenienti da Ierendi normalmente restano nelle vicinanze di Jortan, un villaggio di quasi 800 abitanti. Essi curano la maggior parte degli affari di amministrazione e le più tradizionali attività nelle stazioni turistiche del luogo. Molti gioielli locali e articoli preziosi sono venduti ai turisti.

Avventura: Il messaggio (Expert)

I PG sono stati mandati ad Aloysius come prigionieri (veri o in missione), guardie penitenziarie, cercatori di miniere per il Tribunale o investigatori governativi. Sanguinanti mutilazioni perpetrate fra i carcerati creano problemi di disciplina.

Una squadra di lavoro del penitenziario sta operando presso uno stagno infestato dai mau-mau, nelle colline della foresta, quando un uomo lucertola striscia fuori dalle acque fangose. Gruppi di piccoli pesci carnivori stanno ancora strappando a morsi minuscoli pezzi della sua schiumosa pelle, quando l'uomo lucertola muore lasciando cadere un pezzettino di cuoio.

È un messaggio in un linguaggio incomprensibile. Se i PG non sono capaci di interpretare lo scritto ci riuscirà un carcerato (ladro) Il messaggio dice: "Torniamo di nuovo, ma non invano. Noi reclamiamo ancora ciò che ci appartiene."

Un vecchio prigioniero Makai interviene e fa notare che una volta gli uomini lucertola costituivano una grossa parte della popolazione dell'isola di Aloysius, ma furono cacciati via dagli eroici guerrieri Makai. Probabilmente rivogliono le loro terre. Nei giorni seguenti, uomini lucertola vengono visti esplorare la foresta scomparendo in stagni e fiumi. Le squadre di disboscamento subiscono delle imboscate e subito il penitenziario viene assediato. I messaggeri non raggiungono Jortan; non c'è nessun soccorso in vista.

Le guardie sono state decimate e i carcerati stanno per prendere il controllo. I PG devono neutralizzare i capi e assumere il comando dei prigionieri per organizzare un combattimento contro gli uomini lucertola.

Le attività locali di disboscamento hanno alterato il corso delle acque aprendo dei passaggi verso le grotte in cui antichi uomini lucertola erano rimasti addormentati. Circa un centinaio di loro sono ora addosso ai prigionieri.

I PG possono riuscire a distruggere

la tana degli uomini lucertola e portare in salvo i carcerati a Jortan. Là il governatore di Aloysius ricompensa il gruppo (vengono liberati o vengono loro regalate delle terre). Se i PG fossero dei carcerati potrebbero formare una banda di pirati e fuggire a sud dell'isola o unirsi a Mannie guancia.

Il villaggio di Jortan

Il villaggio di Jortan è la capitale dell'isola. Lì risiede il governatore di Aloysius: egli è incaricato dello sviluppo dell'isola e di tutte le attività del penitenziario.

La maggior parte delle case domina dall'alto la baia in una formazione semicircolare. In un'analogia disposizione, dietro la zona abitata, ci sono acri di terreno coltivato per contribuire al sostentamento degli abitanti. Tra i residenti Makai di Jortan c'è un po' di amarezza a causa del progetto del governo di costruire più case. Essi avvertono che il governo sta costruendo troppe abitazioni lungo la baia e che queste stanno occupando la loro terra.

Mannie guancia nera

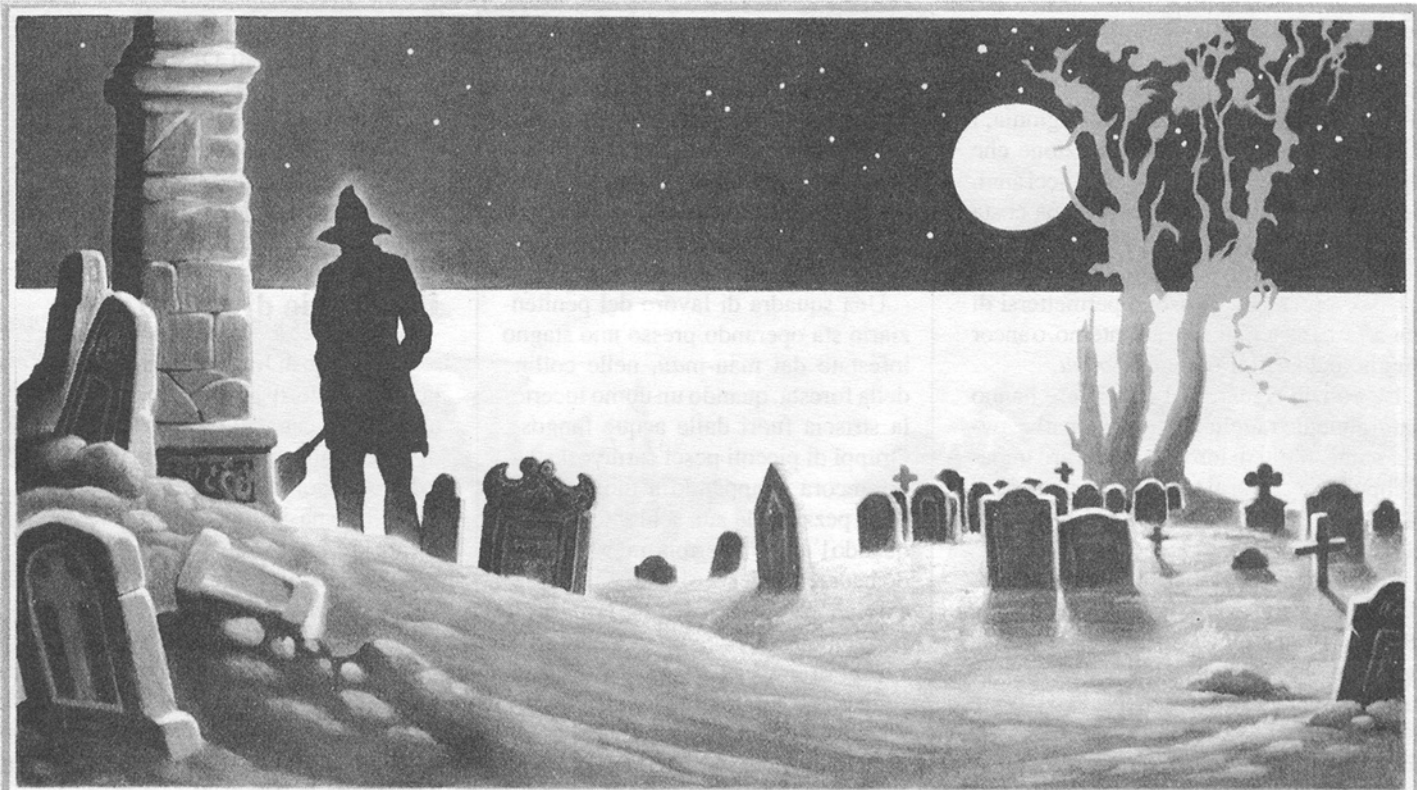
Nel cuore dell'isola c'è un insediamento di bucanieri. Circondata da migliaia di foresta, la loro comunità è inaccessibile salvo che per i più esperti avventurieri. La loro grande abilità nel muoversi segretamente li mette in grado di perlustrare con tranquillità i tortuosi sentieri della foresta da loro stessi creati e quasi introvabili.

Il capo dei bucanieri è Mannie guancia nera, un ex prigioniero fuggito da una squadra di disboscamento.

Mannie e i suoi seguaci fanno scorrerie in piccoli villaggi Makai, miniere, piantagioni, residenze e organizzano persino delle spedizioni in Jortan. Quando il gruppo viene decimato dai mau-mau o dalle battaglie con la guardia, Mannie è abbastanza audace da assaltare un penitenziario isolato per rifornire le proprie forze. I condannati preferiscono seguire Mannie piuttosto che condurre una misera vita di lavoro forzato.

La comunità generalmente oscilla intorno ai 50 carcerati evasi. Tuttavia, quando sono impegnati in scorrerie, solo 10-15 di loro restano a custodire il campo.

ISOLA ELEGY



Popolazione : 2.800

Capitale: Nula (pop. 600)

Superficie: 2383 chilometri quadrati

"Hey, della gente è stata sepolta qui per secoli, non pensi che ci dovrebbero essere leggende su fantasmi e spettri?" Ora la guida Worro diventa improvvisamente loquace, non appena il gruppo si inerpica giù per i friabili dirupi rocciosi verso i ruggenti cavalloni e le caverne marine sotterranee. "Yeah, adesso ricominciano le sepolture, forse i vecchi se la prendono con i nuovi venuti - ha, ha!. Sciocchezze, ecco cosa sono. Stupidaggini superstiziose..."

Ambientazione

Elegy è una verde isola pacifica a nordovest dell'isola di Ierendi. Nula è un piccolo tranquillo porto da pesca di 600 persone; il modesto edificio amministrativo delle Tribù Unite di Elegy, costruito su tre piani in mattoni, è la più grande struttura fatta dall'uomo nell'isola.

Povera di risorse naturali, troppo aspra per le piantagioni e priva della scenica

bellezza di altre isole contigue, Elegy ha scarsa importanza politica ed economica nel Regno. Tuttavia la sua predominante popolazione Makai è autosufficiente, dato che soddisfa le proprie necessità con la pesca, la coltura e l'allevamento delle pecore e il lento scorrere della vita sembra soddisfare in pieno i nativi.

Geograficamente, l'isola Elegy è un roccioso altipiano che degrada dalle zone montuose occidentali alla linea costiera orientale. La costa a sud-ovest è una regione di alte scogliere chiamata Mucchio di Pali di Nyx. Qui delle grandi colonne con molti lati formate da lava basaltica sono precipitate nel mare dalle rupi, creando una linea costiera di pilastri rocciosi. Il mare ha scolpito molte grotte in queste scogliere. La costa orientale è orlata da dolci spiagge e strette baie e la maggior parte della popolazione vive in villaggi lungo queste insenature. La regione centrale è un misto di pendii scoscesi, valli boschive e colline erbose su cui pascolano greggi di pecore.

Per centinaia di anni, fino al sesto secolo DI, l'isola Elegy fu il sacro cimitero delle selvagge tribù Makai dell'isola nord occi-

dentale di Ierendi. Canoe indigene viaggiavano per oltre 70 miglia in pieno oceano per mettere i morti a riposare nelle caverne marine dei dirupi costieri di sud-ovest.

La pratica cessò a causa di una maledizione che piombò sui Makai di Ierendi. Una leggenda tribale fa riferimento alla Resurrezione del Morto Impenitente, il fantasma di un malvagio sciamano che servì il suo padrone evocando le immagini inanimate degli antenati della tribù - e una volta chiamati, i non morti piombarono sulle tribù e le divorarono. Un'altra leggenda narra che un capo tribù ignorò il divieto di violare i beni dei morti consacrati e a causa di ciò portò la rovina su se stesso e sul suo popolo. Una spiegazione più banale è stata suggerita dagli studiosi: una pestilenza contratta da ladri di sepolcri da una tomba imputridita decimò le tribù della nordoccidentale Ierendi.

In anni recenti alcuni ricchi e civilizzati nativi di discendenza Makai hanno reintrodotta la pratica delle sepolture nelle caverne di Elegy. Le ricchezze di un Makai sono per tradizione seppellite con lui e ciò è un grosso richiamo per i ladri di sepolcri.

Di conseguenza, moltissime tombe sono progettate con difese materiali e magiche contro gli intrusi.

I tradizionalisciamani Makai hanno ammonito di non disturbare i morti e di non risvegliare la maledizione dell'isola, ma nativi moderni danno poco credito alle primitive superstizioni tribali.

Residenti

Ai visitatori interessati alle leggende dell'isola viene detto di Jaime Honey-Creeper Ahua, uno sciamano Makai senza età che vive come un eremita nelle poco popolate regioni montuose della costa sud occidentale. Anziani isolani narrano che Jaime era un vecchio quando i suoi nonni erano giovani. Jaime è difficile da trovare: gli isolani dicono che lo si trova solo quando lo vuole lui. Si dice che la sua casa sia una profonda caverna piena di meravigliose cose antiche; tuttavia nessun uomo vivente afferma di averla visitata.

Secondo i nativi Jaime è amico degli animali della terra, degli uccelli del cielo e dei pesci del mare, ma la definizione dei suoi rapporti con l'uomo è confusa e contraddittoria. Qualcuno dice che sia un malvagio orco che si ciba di carne umana; per altri è il custode degli antichi spiriti dell'isola e solo coloro che vogliono profanare terra sacra hanno qualcosa da temere da lui.

Jaime equivale ad un cadavere neutrale, un non morto il cui corpo è conservato da un insieme di sortilegi, antichi rituali e magie degli Immortali. Egli ha accesso a tutti gli incantesimi dei druidi e a tutte le magie di tipo negromantico.

Jaime può essere utilizzato nella vostra campagna in molti modi:

1. Può essere un alleato. I PG le cui attività rispettano il sacro suolo Makai possono ricevere un inaspettato aiuto da Jaime e dai suoi seguaci. I PG assunti per difendere le sante tradizioni di Elegy saranno appositamente guidati da saggi e capi Makai per trovare Jaime e richiederne l'aiuto.

2. Può essere un nemico. I PG che disturbano gli antichi cimiteri Makai, indipendentemente dalle loro motivazioni, possono trovare in Jaime un inafferrabile e mortale avversario.

3. Può essere un informatore. Alcune avventure possono richiedere che i PG domandino a Jaime informazioni sulle antiche usanze e leggende Makai.

4. Può essere il guardiano di un tesoro ritrovato. Jaime è il custode di centinaia di oggetti sacri Makai messi a riposare con gli eroi e gli sciamani sepolti in questa isola. Egli ha trasferito molti di tali articoli nella sua grotta-rifugio per tenerli al sicuro. I PG possono andare in cerca di questi tesori, oppure si può chiedere loro di scovare Jaime e farsi prestare questi oggetti per proteggere le tribù Makai.

Avventura: Non c'è pace per morti stanchi (Expert)

"Ehi ragazzi miei, non avete paura del nativo mumbo-jumbo, vero? Har, avete con voi un chierico timoroso degli dei, non può proteggervi dagli spettri? Avete fifa di un paio di ombre, eh? C'è un tesoro qui e veri uomini saranno ricchi quando lo troveranno."

Centinaia di capi e sciamani Makai sono stati sepolti nelle grotte lungo la costa sudoccidentale. Alcuni accessi alle caverne sono sotto il livello del mare, altri si aprono nelle pareti di roccia e alcuni sono raggiungibili solo da cunicoli che scendono dai picchi. Molte contengono ricchezze dei nativi e oggetti con poteri magici e spirituali. Tutte sono difese da trappole, da barriere incorporee e dalla maledizione dei morti viventi.

Molte tombe recenti vantano misure più sofisticate per scoraggiare i saccheggiatori. Nani artigiani, abili maghi e esperti delle gilde degli assassini sono assunti per progettare sepolcri sotterranei che sfideranno persino i più bravi scassinatori di tombe.

Avventura: I Pirati fantasma (Companion)

"La baia Ha'ali? Non nella tua vita. Non hai sentito delle carcasse marcite nelle rocce e dei cadaveri trovati a

galleggiare con le gole squarciate? Non sono superstizioso, ma non rido delle storie dell'isola sui morti che camminano; non più..."

Una flotta di navi pirata che depreda le forze navali tra l'isola di Ierendi e il continente è sfuggita agli inseguitori grazie ai maghi ingaggiati. Il loro rifugio è la baia Ha'ali, dove dissimulano la loro presenza con inganni ed attività tese a convincere gli isolani che l'insegnatura è frequentata dai morti viventi.

I PG sono assunti per accompagnare un convoglio mercantile con una piccola barca nascosta con la magia. Appena attaccati, essi inseguono i pirati, ma li perdono in prossimità della baia Ha'ali. Devono cercare, scoprire le grotte e le navi nascoste della base pirata e affrontare i crudeli bucanieri oltre ad illusioni dei loro maghi, morti animati, incantesimi e trucchi nocivi.

Avventura: Una questione di Onore (Base)

Alcuni uomini stanno sparendo da un villaggio della costa settentrionale. Nei boschi si vedono degli zombi che si aprono la via verso il mare e scompaiono nelle onde. Ogni prova è contro i maghi dell'isola dell'Onore i quali sono accusati di fare incursioni nell'isola per esperimenti negromantici. Infatti un isolano nativo sta collaborando con un mago di Ierendi nel tentativo di dar vita ad un esercito di zombi. Gli abitanti di Onore vengono incastrati.

I PG sono assunti per investigare. Essi si recano nell'isola dell'Onore dove vengono senz'altro catturati dai maghi residenti: questi dimostrano con calma di non essere i responsabili e aiutano i PG a prendere i veri colpevoli.

Questa è una buona opportunità per far conoscere ai PG i prodigi dell'isola dell'Onore senza esporre le loro vite. Gli isolani sono sprezzanti, ma ammettono le buone intenzioni dei PG nonostante la loro patetica ignoranza.

ISOLA FLETCHER



Popolazione: 1.800

Capitale: Vlaad (pop. 1.100)

Superficie: 2077 chilometri quadrati

"Benvenuti all'isola Fletcher! Qui le più folli fantasie diverranno realtà! Sii un eroe per un giorno, trova la sposa dei tuoi sogni o scopri favolosi tesori!" La guida, un uomo elegante in abito bianco, dà il benvenuto ai nuovi arrivati mentre giovani indigene offrono ghirlande di fiori e indirizzano i turisti verso carrozze scoperte. "Prego, venite a visitare le nostre terre, fate un giro sui nostri tappeti volanti e spassatevela nelle molte locande della spiaggia! Benvenuti nell'isola Fletcher!"

Ambientazione

L'isola Fletcher si trova proprio a nord-est della principale isola di Ierendi. Prese il nome da Sama Fletcher, una volta prigioniero ad Aloysius, che trovò la strada per Fletcher.

Egli passò il resto della sua vita realizzando raffinate frecce dagli alberi e creazioni artistiche fatte con le eleganti penne

degli innumerevoli uccelli del luogo.

I begli alberi dell'isola sono lentamente scomparsi e sono rimasti solo dei pini marittimi con un legno nodoso ed intricato inadatto alla creazione di frecce.

Gli uccelli, abbondanti come non mai, cercano rifugi rocciosi nelle naturali nicchie rupestri e si cibano dei milioni di cicale che prosperano nei pini marittimi.

I residenti, o Fletcheriani, godono di un clima mite e piacevole. Molti di loro si sono trasferiti in grosse cavità simili a grotte create dalle antiche attività vulcaniche. La maggior parte delle case dei nativi si trova nelle caverne sotterranee. I metropolitani e gli stranieri insediatisi si fermano a Vlaad, un villaggio della costa sud.

I cibi più comuni nell'isola sono uva, agrumi e olive. I migliori vini di Ierendi sono prodotti qui. I Fletcheriani integrano la loro dieta con pesce e nutrienti funghi che crescono nelle grotte dell'isola.

Durante i *Giorni del Giusto* e la *Celebrazione del mare*, i residenti uccidono centinaia di uccelli dell'isola per banchettare - un vero spettacolo per i turisti. Di norma catturano i volatili solo per le loro stupende

penne e poi li liberano. Pertanto la popolazione degli uccelli non è mai calata, neppure al culmine dell'industria delle penne.

Le navi si fermano regolarmente a Vlaad per comprare o commerciare gli speciali cristalli che si trovano nelle grotte dell'isola. Gli isolani chiamano i cristalli "generatori di fuoco" per la loro capacità di aiutare ad attizzare fuochi catturando i raggi del sole. I cristalli sono in realtà delle lenti di ingrandimento naturali formatesi quando la lava bollente venne a contatto con la sabbia. Le pietre sono ruvide e di solito devono essere levigate e pulite per divenire adeguati "generatori di fuoco".

I ciottoli ripuliti costano da 200 a 300 mo. L'isola produce ogni anno centinaia di queste pietre. La maggior parte viene spedita nella metropoli e venduta nella piazza del mercato o alla marina.

I Fletcheriani esportano eleganti cuscini di piuma e materassi famosi in tutte le nazioni costiere della zona. Si narra che l'imperatore di Thyatis donò alla sua imperatrice un intero letto di piume di Fletcher cucite in lenzuola di seta d'oro: da allora l'imperatrice rifiutò di dormire in qualsiasi

altro posto.

I Fletcheriani sono maestri nella produzione di pezzi artistici fatti di penne, di incredibili abiti per le signore della Corte di Ierendi, o di pomposi cappelli per i più famosi eroi delle nazioni. L'Emiro di Abbashan comprò dozzine di enormi ventagli di penne e addirittura centinaia di piume variopinte per la sua cavalleria e le sue carrozze - una vera fortuna per Fletcher che fece lievitare i prezzi a livelli eccessivi per i turisti, salvo forse i più ricchi...noblesse oblige...

Residenze

Molte famiglie indigene abitano grotte dell'isola. Spesso ci si riferisce alle colline sudoccidentali come alle Teste di **formaggio** a causa dei molti buchi che punteggiano i loro fianchi. Qui risiede una grossa parte dei Fletcheriani; i colonizzatori fondarono Vlaad proprio sotto, sulla costa.

Una delle case è sempre aperta per giri turistici. Sui muri si possono ammirare antichi dipinti raffiguranti aborigeni primitivi che cacciano giganti uccelli dronte. I Fletcheriani sostengono che furono realizzati dai loro preistorici antenati (in realtà si tratta di un falso per alimentare il turismo dell'isola). Alcuni saggi stanno ancora cercando tracce dei mitici uccelli dronte.

La residenza di Mr. Coarke

Il così chiamato Mr. Coarke è in realtà un elfo mago di Belcadiz, una provincia di Glantri. Si trasferì a Fletcher dieci anni fa e comprò una grossa tenuta ad ovest di Vlaad. Sempre elegante, lo si può facilmente riconoscere dagli impeccabili abiti bianchi e dall'accento balcadiziano.

La sua residenza è aperta ai fortunati turisti che possono permettersi i suoi prezzi. Offre lussuosi appartamenti ed un servizio di prima classe, ma anche un tipo di aiuto molto speciale.

Egli ricreerà all'interno della sua proprietà l'intero scenario per rappresentare situazioni fittizie e soddisfare le fantasie dei suoi clienti. Mr. Coarke ha installato dappertutto addirittura centinaia di congegni magici che lo aiutano nel suo sforzo.

La tenuta è accessibile solo dal mare o per via aerea. Mr. Coarke possiede dei tappeti volanti che fanno la spola fra Vlaad e le sue terre per comodità dei suoi clienti. Quando arriva un tappeto, il suo piccolo gnomo assistente sbircia fuori da una finestra della torre della residenza e grida "Un tappeto! Un tappeto!"

L'aiutante, Matou, lavorava come buffone per un nobile mago in Nuova Averoigne, un'altra provincia di Glantri. Aspirando alla conoscenza di cose arcane, egli cercò lavoro da Mr. Coarke diversi anni fa, ma non riuscì mai a capire veramente le tecniche di magia. È comunque un buon tipo, sempre pronto ad aiutare quando ce n'è bisogno.

Le vacanze alla residenza Coarke costano 100 mo al giorno.

La dimora Pa'Poona

Sir Iggenz è un ufficiale in pensione dell'esercito coloniale di Thyatis. Dopo molti anni di avventure e combattimenti per la gloria dell'Impero, si trasferì a Vlaad e cercò lavoro come maggiordomo presso un ricco mercante Thyatiano. Il suo padrone sembra essersi dimenticato della tenuta, ma il maggiordomo continua a svolgere i propri compiti nel modo migliore.

Per creare degli introiti, spesso Iggenz organizza nei giardini della proprietà delle aste di bellissimi oggetti fatti con le penne. I ricavi delle vendite e visite guidate nella tenuta sono sufficienti per coprire tutte le spese di mantenimento della dimora e del suo maggiordomo.

La dimora è molto stimata dai ricchi residenti del ceto superiore. Purtroppo, molti loschi individui vedono nelle aste una possibile fonte di bottino, costringendo Iggenz ad impiegare a tempo pieno due grossi cani neri e un investigatore - un alto e rozzo norvegese di nome Magnus (ex spia dell'invincibile marina Soderfjord) che gira spesso su un cocchio rosso.

Magnus è una sorta di eroe fra i nativi per la sua abilità nelle corse delle piroghe. Lo si può spesso trovare con Dizzy e Krik, due vecchi amici della marina. Dizzy gestisce il servizio di tappeti volanti per la residenza Coarke, mentre Krik possiede una taverna

in una famosa spiaggia di Vlaad.

Avventura: Acchiappare un dronte (Base)

Corre voce che sia stato visto un uccello dronte nella foresta vicino al vulcano, nel mezzo dell'isola. Malgrado le proteste di Magnus, Sir Iggenz della residenza Pa'Poona lo ha spedito a caccia del selvatico dronte per trovare il costoso uccello prima di turisti senza scrupoli. Dopo molti giorni di frenetiche ricerche nella foresta, la maggior parte dei cacciatori è rientrata; Magnus manca ancora.

Iggenz assume i PG per scoprire che fine ha fatto Magnuse prendere il mitico uccello dronte. Alla fine i PG arrivano al cratere del vulcano seguendo delle impronte (probabilmente quelle di Magnus e dei suoi due amici). I PG trovano l'ingresso di una grotta e percorrono un labirinto di passaggi fino ad un'uscita vicino ad una spiaggia. Stranamente la vegetazione è molto più fitta e diversa dalla solita flora di Fletcher.

La comitiva è entrata in realtà nella residenza di Mr. Coarke. Il mago, divertito dalle richieste dei turisti, ha trasformato la proprietà in un mondo pseudo-preistorico con giganti uccelli dronte e bestie carnivore.

I personaggi vengono accolti dall'albergatore e da Matou. Intanto Magnus e i suoi amici stanno disinvoltamente gustando cocktail comodamente seduti presso lo stagno, con un uccello dronte che nuota vicino a loro.

Magnus, ovviamente, rifiuta di andarsene dato che se la sta spassando a spese della tenuta Pa'Poona. Siccome Mr. Coarke non permetterà un combattimento, Matou interviene proponendo una sfida con le canoe tra i migliori delle due fazioni e un insieme di Makai e turisti cacciatori anch'essi giunti alla residenza. Il vincitore della gara riceve il dronte (un mostro creato per magia da Mr. Coarke).

ISOLA DELL'ONORE



Popolazione: sconosciuta
(DM: 2.000 maghi, 4.000 schiavi goblin,
50+ elementali)
Capitale: Filtot (popolazione 740)
Area: 26 chilometri quadrati

"Guarda, mi rendo conto delle difficoltà che hai avuto per ottenere un permesso di visita dal Tribunale, ma non pensare neppure lontanamente di entrare in Filtot, altrimenti sei un uomo morto. Il meno potente di questi stregoni può ucciderti facendo uno sforzo minore di quanto richiesto per ammazzare una mosca."

Ambientazione

Si conosce poco di quest'isola situata al centro del regno e dei suoi abitanti. I maghi dell'isola dell'Onore custodiscono in modo aggressivo i propri segreti. I visitatori non sono ammessi e gli intrusi vengono trattati malamente o spariscono misteriosamente.

Il monte Kala è un vulcano attivo sul luogo della catastrofica eruzione del secondo secolo PI. Sprofondamenti successivi hanno fatto affondare nell'oceano un'isola

della dimensione delle Cinque Contee, lasciando tre isole più piccole sopra il livello del mare: Onore, Elegy e Roister. Tutta la vitavegetalee animale è stata distrutta dalla grande eruzione. A causa della distruzione provocata dai fiumi di lava, dei campi pieni di cenere e delle pianure sterili, l'isola dell'Onore non è mai stata popolata dai Makai. Solamente alcune specie di piante riescono a crescere in questa terra desolata tra la terra bruciata dalla lava.

Nel settimo secolo DI si insediò nell'isola un gruppo di umani e goblin probabilmente di origine Alphatiana, Glantriana e Nithiana; tuttavia, nessuna prova conferma questa teoria. Questi umani guadagnarono immediatamente un'ottima reputazione per le loro grandi abilità nell'uso di dispositivi magici e incantesimi; ancora oggi sono conosciuti come i maghi dell'isola dell'Onore.

I maghi dell'isola dell'Onore sono profughi da una nazione Alphatiana in un'isola a sud est dell'isola di Dawn. Molti dei testi magici che si trovano nella capitale di Onore sono scritti in Alphatiano, benché questo linguaggio sia parlato solamente da pochi

maghi di alto livello.

I maghi dell'isola dell'Onore si sono guadagnati la fama di persone scontrose nei confronti dei visitatori e spietate verso i nemici. Giudicati generalmente malvagi da Ierendi, si sono comunque dimostrati preziosi alleati (anche se costosi) durante la guerra per l'indipendenza dall'impero. Le loro flotte di navi da guerra hanno agito come unità mercenarie al servizio della Marina Reale in diverse battaglie.

Anche se viene normalmente considerata una parte del regno di Ierendi, l'isola dell'Onore è praticamente indipendente e tiene relazioni diplomatiche saltuarie e poco affidabili con il governo Ierendiano. Entrambe le fazioni riconoscono una reciproca dipendenza; Ierendi ha bisogno dell'isola dell'Onore per la difesa nazionale, mentre l'isola dell'Onore ha bisogno di Ierendi per il cibo e i rifornimenti; tuttavia, non esiste simpatia tra queste due civiltà.

I rappresentanti dell'isola dell'Onore affermano da secoli di non avere intenzioni bellicose nei confronti della nazione o di altre popolazioni nel mondo conosciuto. Tuttavia, hanno sempre rivendicato il diritto

to di assoluta riservatezza e hanno ripetutamente dimostrato la loro costanza nell'eliminare chiunque non rispetti questo diritto.

I maghi voglio solamente essere lasciati in pace. Essi temono che se venisse rivelato il loro accesso alla dimensione del fuoco, potrebbero diventare l'obiettivo delle ambizioni Glantriane e Alphatiane.

Nel corso degli anni, il mistero dell'isola dell'Onore ha attirato molti avventurieri curiosi disposti a sfidare i sistemi difensivi dei maghi per scoprire che cosa nasconde l'isola. Finora i segreti sono rimasti tali e nessuno è riuscito a ritornare per raccontare la sua avventura (almeno per quanto ne sa la popolazione). In realtà, un gruppo di avventurieri è riuscito a penetrare con successo tra i sistemi di difesa dell'isola dell'Onore, ma è stato abbastanza intelligente e saggio da non divulgare la notizia ai quattro venti.

L'isola

Filtot, un pittoresco villaggio ai piedi del monte Kala, è l'unicità nell'isola. L'isola dell'Onore riceve il cibo e tutte i rifornimenti al porto nella baia di Filtot, dove è ancorata la leggendaria flotta di navi. Nessuna nave può entrare in questo porto senza farsi prima identificare. Gli ufficiali dell'isola dell'Onore che si trovano nei forti di guardia salgono su tutte le navi che si apprestano ad entrare nella baia, rimangono a bordo fino al completo scaricamento del materiale da consegnare e riaccompagnano la nave fuori dalla baia.

Non ci sono altri villaggi, insediamenti, piantagioni o abitazioni nell'isola dell'Onore, ad eccezione della Cittadella nel cratere del monte Kala. La superficie dell'isola non supporta vegetazione, se non qualche pianta particolarmente robusta; l'agricoltura è impossibile. Anche se una simile dipendenza per i generi alimentari potrebbe far sembrare l'isola molto vulnerabile per quanto riguarda un isolamento o un embargo, i maghi dell'isola dell'Onore hanno già dimostrato che in caso di emergenza possono tranquillamente crearsi cibo a sufficienza per nutrire tutta la popolazione; l'importazione del cibo è solo più conveniente ed efficiente.

Si dice che le spiagge dell'isola dell'Onore prendano fuoco quando un estraneo vi mette piede. I nativi sostengono di aver visto diverse volte degli elementali del fuoco girovagare tra i campi di lava durante la notte. Inoltre, si dice che i forti di guardia lungo le coste dell'isola dispongano di dispositivi magici in grado di riconoscere gli intrusi a grande distanza, e che dei gruppi di maghi e goblin pattugliano giorno e notte i campi di lava e le montagne alla ricerca di ospiti non graditi.

Si pensa che il monte Kala sia un vulcano ancora attivo, anche se non ci sono state eruzioni negli ultimi secoli. Il vulcano è alto circa 500 metri; il fondo del cratere, coperto da un lago, si trova 80 metri sotto al bordo del cratere stesso.

L'osservatorio è un edificio di pietra nera sul bordo del cratere del monte Kala. È visibile da Filtot, ma nessun estraneo lo ha mai visitato. Si conosce l'esistenza di un edificio all'interno del cratere, chiamato Cittadella, grazie alle relazioni giunte dall'isola dell'Onore e agli avvistamenti di alcuni maghi (vedi più avanti per ulteriori informazioni sulla Cittadella).

La flotta navale

L'isola dell'Onore dispone di una flotta di 12 battelli corazzati che utilizza per pattugliare le coste e per intervenire in aiuto di Ierendi in caso di guerra (generalmente a prezzi molto alti). A differenza delle navi con scafi di legno e vele della maggior parte delle altre marine del mondo, queste navi corazzate sono praticamente invincibili.

La flotta è ancorata nel porto di Filtot e protetta da sentinelle e pattuglie di guardia. L'equipaggio è costituito da maghi e goblin dell'isola dell'Onore. La struttura esatta delle navi è un mistero, ma alcuni osservatori della Marina Reale di Ierendi hanno potuto rilevare i seguenti dettagli:

- Sono azionate da una caldaia alimentata da elementali del fuoco che muove delle grandi ruote a pale nascoste sotto lo scafo. I battelli sono lenti se confrontati alle navi a vela, ma si possono spostare indipendentemente dal vento.
- Hanno dei timoni a prua e a poppa per

aumentare la manovrabilità.

- A causa della pesante corazza e dei grossi motori magici, i battelli sono notoriamente inaffidabili in alto mare; le uniche perdite registrate di questi battelli da guerra si sono verificate in acque agitate.
- Hanno delle catapulte sul ponte che scagliano una sostanza magica gelatinosa che brucia anche sott'acqua. La composizione e i principi magici di questa sostanza sono conosciuti solamente dai maghi dell'isola dell'Onore.
- Alcuni rifugi corazzati sul ponte permettono ai maghi di lanciare incantesimi senza esporsi all'attacco nemico.

Il fatto che questa flotta sia stata utilizzata solamente per la difesa del regno di Ierendi e il pattugliamento delle coste dell'isola indica le intenzioni pacifiche dei maghi dell'isola dell'Onore. In effetti, con navi del genere, l'isola dell'Onore sarebbe potuta diventare una fortissima potenza navale o pirata.

Abitanti

Gli schiavi goblin si trovano al gradino più basso nella società dell'isola dell'Onore. Discendenti da una generazione di schiavi, questi goblin sono veramente docili e seguono gli ordini dei padroni senza alcuna esitazione. Sebbene la schiavitù sia illegale in Ierendi, l'isola dell'Onore mantiene viva l'invenzione che questi goblin siano servi vincolati da un contratto. Secoli di odio razziale verso i goblin hanno contribuito alla tacita accettazione da parte di Ierendi di questa menzogna. I servi goblin indossano pantaloni neri, tuniche e un cappello di stoffa con visiera per proteggersi gli occhi dal sole. Gli abitanti di Onore raramente hanno meno di due goblin al loro servizio.

Un PG scaltro può reperire numerose informazioni sull'isola dell'Onore diventando amico di uno schiavo goblin, infondendogli un forte desiderio di liberà e aiutandolo a scappare.

Gli isolani di Onore possono anche ingaggiare creature della dimensione del fuoco, benché non sia loro permesso aggirarsi in luoghi pubblici dove possano essere visti

da estranei (ad esempio, in Filtot). Gli elementali vengono generalmente assunti per pattugliare l'isola. I maghi di alto livello possono avere degli elementali del fuoco come aiutanti o assistenti tecnici. I plasm servono come guardie e lavoratori nel passaggio per l'eterea. Gli esseri più potenti come le salamandre si trovano occasionalmente nel passaggio per l'eterea e nella Cittadella come consulenti sulle magie relative al fuoco e sulla tecnologia propria degli elementali.

Tutti gli umani iniziano dalla nascita ad apprendere nozioni di magia. Circa il 35% degli individui diventa chierico, il 5% druido e gli altri maghi. A 14 anni, la maggior parte degli isolani ha raggiunto il livello 1 e conosce 3-6 incantesimi. Quelli più lenti nell'apprendimento vengono considerati dei ritardati e ricevono degli oggetti magici speciali (pergamene, bacchette o anelli) per supplire alle loro carenze. Questi oggetti hanno un grande valore al di fuori dell'isola dell'Onore.

I maghi avanzano rapidamente di livello, combinando le applicazioni pratiche con gli insegnamenti ricevuti nella Cittadella. Tutti i maghi giovani passano come minimo due mesi all'anno nella dimensione eterea e in quella degli elementali con un gruppo di istruttori. All'età di 25 anni, la maggior parte raggiunge il decimo livello.

A questo punto, i maghi vengono incoraggiati a cercare una specializzazione e a concentrarsi sulla ricerca e la tecnologia magica. I progressi sono molto più lenti e solo pochi riescono a raggiungere o superare il ventesimo livello.

I maghi dell'isola dell'Onore, a differenza di molti colleghi, non indossano abiti lunghi o mantelli, ma dei pantaloni di cotone bianco con una borsa legata alla cintura in cui portano equipaggiamento personale, materiale di lettura (vengono raramente visti senza qualcosa da leggere nei momenti liberi), componenti per gli incantesimi e alcuni strani dispositivi magici. Sopra la cintola gli uomini non indossano nulla, mentre le donne portano dei prendisole.

I maghi dell'isola dell'Onore vivono esclusivamente di magia; mangiano, bevono e dormono magicamente e non hanno nessun altro interesse. Gli altri compiti

(come l'ispezione delle navi, le pubbliche relazioni o i controlli doganali) vengono considerati come una seccante intrusione nell'aloro vita. Queste attività vengono spesso svolte con superficialità e negligenza.

C'è anche una piccola comunità di gnomi che vive nella Cittadella. Essi vengono assunti per brevi periodi come artificieri o consulenti ingegneri e possono essere visti occasionalmente in Filtot a svolgere il loro lavoro.

Da non considerare abitanti in senso stretto, i visitatori che giungono dalla dimensione del fuoco sono generalmente grandi elementali, spesso accompagnati dalla loro famiglia (moltissime piccole creature di 1 DV che piangono e si mettono nei guai), anche se a volte si possono incontrare altre creature. Le visite guidate iniziano all'Osservatorio, dove i maghi e i chierici lanciano incantesimi di protezione, illustrano i pericoli della prima dimensione e trattano argomenti di vario interesse come le stelle, le nuvole e l'orizzonte. Alcuni turisti si recano sulla spiaggia per vedere l'oceano.

Filtot

Le case, i magazzini e i negozi di Filtot assomigliano a un grandissimo centro commerciale moderno. Costruiti con blocchi di lava nera, mogano importato da Ierendi e grosse lastre di una sostanza trasparente chiamata vetro, questi edifici di due o tre piani sono caratterizzati da verande molto estese e forme geometriche angolari. Da notare la completa mancanza di piante coltivate o allo stato selvatico che contrasta con l'abitudine dei nativi di Ierendi di ornare le proprie case con fiori e piante colorate.

Raramente viene permesso agli estranei di lasciare l'area portuale quando il cibo e i beni importati devono essere trasferiti nei magazzini. Gli isolani di Onore tengono moltissimo alla loro intimità e non vogliono correre il rischio che qualcuno li disturbi. Si dice che la favolosa ricchezza degli abitanti di Onore sia stata ottenuta grazie a patti con i demoni, trasmutazioni magiche e un tesoro di un drago nascosto nel cratere del monte Kala.

La fonte della ricchezza dell'isola dell'Onore, invece, è l'esportazione di dispo-

sitivi magici, pozioni e componenti per gli incantesimi, in aggiunta ai guadagni ottenuti tramite le visite guidate organizzate per i turisti della dimensione del fuoco. I mercanti di Onore viaggiano per il mondo D&D® sotto mentite spoglie, vendono i loro articoli e ritornano in segreto.

I PG potrebbero essere avvicinati da uno di questi mercanti che viaggia in incognito (generalmente un mago di livello 10-15) e cerca una scorta per una missione commerciale a Karameikos o Thyatis. Questo mercante avrà 10-20 oggetti magici di grande valore, insieme ad altri piccoli dispositivi di minor valore. Il compito dei PG sarà quello di contattare personaggi ricchi e potenti delle varie nazioni del mondo D&D® e proteggere il mercante da possibili furti e agguati.

Forti di guardia e pattuglie

I forti di guardia sono torri di quattro piani costruite in pietra. Dall'alto di queste torri le sentinelle sorvegliano giorno e notte le coste per sorprendere eventuali intrusi. Di notte, i maghi di livello 5-6 dotati di infravisione e di dispositivi invisibili di rilevamento controllano le coste. Se viene avvistato un intruso viene lanciato un segnale (di notte l'incantesimo luce magica e di giorno l'incantesimo tenebre magiche) e una pattuglia di guardia (vedi più avanti) viene inviata per indagare.

Ogni torre è presidiata da un gruppo di guardiani (3-6 maghi di vari livelli) e da 10-20 goblin.

Le pattuglie di guardia usano le torri come base e alternano 12 ore di servizio (3 ore di sorveglianza esterna seguite da 3 ore nella torre) a 12 ore fuori servizio (le pattuglie rimangono nelle torri e sono disponibili per eventuali emergenze). Una pattuglia è composta da tre maghi di livello 1-4, due di livello 5-6, un mago o un chierico di livello 7-10 (capitano della pattuglia), una squadra di 10 goblin e un'altra di 5-10 mastini infernali. Ogni torre ospita quattro pattuglie, due delle quali sono fuori servizio, una è di guardia nella torre e l'altra effettua la sorveglianza esterna. Le pattuglie hanno l'ordine di catturare gli intrusi vivi, se possibile, per poterli interrogare. I

prigionieri vengono portati all'Osservatorio per l'interrogatorio.

Le attività di guardia sono considerate importanti per l'addestramento e la pratica dei giovani maghi. Sono molto comuni delle finte invasioni in cui i maghi e i chierici veterani simulano un attacco frontale all'isola per mettere alla prova le abilità e le tattiche degli apprendisti. L'addestramento è intensivo e pericoloso; spesso si verificano incidenti che provocano ferite gravi.

L'Osservatorio

Dall'Osservatorio si può sorvegliare il mare per qualche chilometro di distanza. Gli allarmi per segnalare gli intrusi vengono lanciati dalle torri e possono essere visti dal Centro di Guardia dell'isola, un piccolo edificio situato ai piedi dell'Osservatorio.

Quando viene segnalato un intruso, le pattuglie di guardia vengono raddoppiate e un gruppo speciale viene inviato nel luogo in cui si è verificato l'avvistamento. Il gruppo speciale è formato da una squadra di 6 maghi e chierici di livello 10 e superiore, tutti equipaggiati con appositi dispositivi per volare e diversi oggetti magici per l'attacco. Ci sono sempre due squadre speciali disponibili nell'Osservatorio, e altre due possono essere mobilitate in 15 minuti.

Ci sono sempre due pattuglie di guardia sul bordo del cratere e quattro in caso di allarme. L'unica strada che permette di scendere dalle ripide pareti del cratere è una scala stretta che conduce alla stazione di guardia (sempre presidiata da una pattuglia) sotto al Centro di Guardia dell'isola. Inoltre, ci sono alcune strade molto strette che portano al lago e alla Cittadella.

L'Osservatorio offre un bellissimo panorama ai turisti della dimensione del fuoco. Qui si riuniscono spesso molti elementali per ascoltare la guida dell'isola dell'Onore:

"Sì, ciò che state vedendo è un'enorme distesa di acqua. Sotto alla superficie ci sono grandi cavità tutte piene d'acqua. Immaginate quali distruzioni porterebbe una simile massa d'acqua nella dimensione del fuoco. Una tale potenza, una tale violenza, una tale imponenza è considerata dagli abitanti di questa dimensione nello stesso modo

in cui voi considerate un mare di ferro fuso."

Trattamento nei confronti degli intrusi

Gli intrusi vengono portati nel Centro di Guardia dell'isola per un interrogatorio. I maghi di alto livello leggono nella mente dell'intruso per capirne le intenzioni.

Se l'intruso ha cercato di entrare nell'isola dell'Onore solamente per curiosità e desiderio di avventura, non ha nessuna intenzione bellicosa nei confronti dell'isola e non costituisce una minaccia per il futuro, subisce solamente un lavaggio del cervello, dimentica tutto ciò che ha visto e gli rimane il desiderio di restare lontano dall'isola dell'Onore.

Se l'intruso ha chiaramente intenzione di minare la sicurezza dello stato (come le spie Alphantiane o Glantriane) viene condannato a morte.

Se l'intruso è entrato per impadronirsi delle risorse magiche dell'isola, viene generalmente portato a fare un lungo viaggio nella dimensione eterea e viene quindi lasciato in qualche regione remota del mondo conosciuto, con l'avvertimento di non provare mai più a presentarsi nell'isola dell'Onore. Gli abitanti di Onore si impietosiscono davanti ai furfanti (probabilmente perché loro stessi sono furfanti) e tendono a inventarsi delle punizioni umoristiche e non troppo cattive.

La Cittadella

La Cittadella è un'università, un laboratorio di ricerca e una piccola città, tutto in un vasto complesso di tunnel, stanze, corridoi, gallerie e sale.

L'edificio principale, apparentemente aderente alla parete sopra al lago cratere, segue lo stile architettonico di Filtot, ma su larga scala. Ci sono 15 appartamenti, ognuno dei quali dispone di balconi molto spaziosi che si affacciano sul lago.

In cima all'edificio principale ci sono quattro grandi cupole, ognuna mantenuta a una temperatura differente. Qui si può vedere la vita della comunità, nelle aree da pranzo comuni, nei parchi delle conferenze

e dei concerti, nei bazar (dove sono disponibili cibi e vari oggetti) e nelle arene di ricreazione dove giovani e vecchi si affrontano in competizioni magiche.

Le biblioteche, i laboratori di ricerca e le sale di conferenza del complesso sono scavate nelle pareti del cratere. Nel corso dei secoli, i maghi dell'isola dell'Onore hanno ammassato numerosi oggetti magici prelevati da tutto il mondo e dalle dimensioni vicine. Ci sono vaste sale in cui delle specie esotiche di creature extradimensionali sono mantenute in ambienti controllati.

Centinaia di laboratori sono dedicati ai vari progetti magici, dalla catalogazione e lo studio di antiche magie allo sviluppo di nuove applicazioni degli ormai conosciuti principi magici. Una sezione del complesso di tunnel contiene gli archivi dell'isola, una combinazione di biblioteca-museo-magazzino in cui vengono riposti numerosi tesori magici.

L'accesso al complesso di tunnel è possibile attraverso uno dei quattro corridoi principali dall'edificio principale nella Cittadella. Le risorse di centinaia di maghi e chierici di alto livello per diversi secoli hanno reso perfette le misure di sicurezza che impediscono agli intrusi di penetrare nel complesso di tunnel. Un visitatore non autorizzato ha buone probabilità di risvegliarsi come nuova forma di vita in una remota dimensione esterna dove i residenti non hanno mai sentito parlare della prima dimensione.

Tutti i muri del complesso di tunnel sono fatti di metallo per impedire l'accesso dalla dimensione etera.

La dimensione eterea

Per le informazioni relative allo spostamento nella dimensione eterea e in quella degli elementali fate riferimento alle pagine 18-20 del regolamento Companion.

La superficie del lago nel cratere è in realtà un'illusione. L'incantesimo *Individuazione del magico* rivela la natura illusoria della superficie, ma non i suoi effetti magici. Inoltre, alcuni semplici test fisici (gli oggetti lasciate cadere nel lago non si bagnano) fanno capire che si tratta di un'illusione.

Sotto alla superficie del lago c'è l'etere, una sostanza che assomiglia a una nebbia grigia. Nella dimensione eterea le creature possono spostarsi in senso verticale, ma non esiste una forza di gravità. Il movimento è impossibile senza assistenza magica.

L'etere che si trova sotto al lago è adiacente alla sostanza di aria. Il cratere continua con il canale della lava fino alla dimensione del fuoco. Come si può vedere dal diagramma riportato in copertina, questo volume di aria è circondato dalla roccia del monte Kala.

Sotto alla Cittadella c'è una scala a spirale costruita con sostanza eterea compressa magicamente. Questa non può essere distinta visivamente dallo sfondo del normale etere; sono necessari esperimenti straordinari o deduzioni magiche per localizzare la scala prima di essere a conoscenza della sua esistenza.

Il passaggio su questa scala non è molto frequente, ma degli avventurieri astuti o fortunati possono vederlo. Una volta al giorno i turisti della dimensione del fuoco salgono da questa scala per poi scendere nuovamente al termine della visita guidata. Occasionalmente, si possono vedere dei maghi dell'isola dell'Onore che si dirigono al passaggio per l'eterea o delle creature della dimensione del fuoco che vanno alla Cittadella.

Trovare il passaggio per l'eterea senza trovare la scala è un'operazione estrema-

mente difficile. Se i PG hanno sono venuti in qualche modo a conoscenza della stazione, possono usare incantesimi come *Individuazione della corretta via* o *Contattare altre dimensioni*.

Il passaggio per l'eterea

Il passaggio per l'eterea assomiglia a un grande dirigibile che galleggia nella nebbia grigia dell'etere. Esso consiste di quattro grosse sfere trasparenti tenute insieme da un'intelaiatura di travi fatte di etere compresso e viene tenuto fermo da lunghi cavi di sostanza eterea ancorati nella roccia della prima dimensione.

Le quattro sfere trasparenti ospitano le strutture del Laboratorio di Ricerca dell'Etère, dove i saggi studiano le peculiarità della sostanza e le leggi fisiche dell'etere, e sperimentano gli incantesimi in questo strano ambiente. I risultati ottenuti da queste ricerche hanno permesso ai maghi dell'isola dell'Onore di navigare nei mari dell'etere con la stessa facilità con cui navigano negli oceani della prima dimensione. Una piccola flotta di navi eteree può trasportare dei gruppi di ricercatori in lunghi viaggi di esplorazione.

Fra le travi dell'intelaiatura del passaggio è stato costruito un osservatorio. Qui i turisti della dimensione del fuoco possono rilassarsi e godersi il panorama, o consumare un ottimo pasto nel Ristorante degli

Universi. Turisti con più spirito di avventura si divertono a sciare nell'etere e a dedicarsi ad attività ricreative in un ambiente privo di forza gravitazionale in compagnia di guide turistiche molto esperte.

La dimensione del fuoco

Al confine tra la dimensione eterea e la dimensione del fuoco, ma appena all'interno dell'etere, c'è una semplice piattaforma costruita con sostanza eterea compressa. Questa viene chiamata "Passaggio verso la Prima" ed è il luogo in cui i viaggiatori salgono sulle navette che conducono alla dimensione del fuoco.

Il punto in cui la dimensione del fuoco tocca quella eterea corrisponde a una sezione atmosferica di un pianeta abitato della dimensione del fuoco. I visitatori che giungono dalla dimensione del fuoco possono servirsi della loro capacità di volare o utilizzare le apposite navette che conducono al Passaggio verso la Prima.

Da questo passaggio si può vedere il pianeta di fuoco che dista solamente 12 chilometri. Non sono visibili molti dettagli, ma il luogo è caldo e fumoso. Le navette che viaggiano tra la piattaforma e il pianeta (e viceversa) partono due volte al giorno, trasportando turisti e creature della dimensione del fuoco che commerciano con i maghi dell'isola dell'Onore.

DUNGEONS & DRAGONS®
ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Il Regno di Ierendi

di Anne Gray McCready

Per alcuni, è il paradiso dei visitatori. Isole tropicali in un mare di zaffiro, adornate da spiagge coperte di conchiglie: il posto perfetto per ritirarsi in perfetta tranquillità. Per altri, è un luogo temibile. Covi di pirati, giungle intricate, nativi pericolosi: il tipico posto da evitare.

Il regno di Ierendi è formato da dieci isole, ciascuna delle quali offre specifiche attrattive al visitatore in cerca di avventura. Fra le popolazioni indigene vi sono i Makai, abitanti originari delle isole, e vari coloni che hanno scelto di trasferirsi in questi luoghi esotici (anche se per alcuni di loro la parola "scelto" non è certo la più appropriata...).

I vostri personaggi troveranno qui il materiale necessario ad avventurarsi in luoghi lontani dalla vita continentale. Questo Atlante contiene informazioni su ciascuna delle isole del Regno, mappe complete della zona, avventure relative a luoghi specifici, nonché altre più generali e, per il DM, un nuovo metodo per lo svolgimento delle battaglie navali comprensivo di segnalini per le navi.



8 001083 025944