

ATL 9

DUNGEONS & DRAGONS

9236

ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Le Gilde di Minrothad

di Deborah Christian e Kim Eastland



ATLANTE

MANUALE DEL GIOCATORE
SUPPLEMENTO UFFICIALE

Le Gilde di Minrothad

di Deborah Christian e Kimber Eastland

Indice

Guida alle Gilde di Minrothad	2
La Storia di Minrothad, come la raccontano gli Elfi del Mare.....	3
La terra delle Gilde di Minrothad.....	4
Economia delle Gilde di Minrothad.....	6
La Legge nelle Gilde di Minrothad.....	7
La Società delle Gilde di Minrothad.....	9
Suggerimenti ai viaggiatori.....	10
Le Fedi di Minrothad.....	12
Il Calendario minrothaddano.....	13
Le Razze di Minrothad.....	16
Le Gilde di Minrothad.....	20
Il sistema delle Caste.....	28
I privilegi delle Gilde.....	31
La politica nelle Gilde di Minrothad	32

Ideazione: Deborah Christian, Kimber Eastland

Editing: Steve Winter

Direttore Editoriale: Bruce Heard

Copertina di: Clyde Caldwell

Disegni interni: John Lakey

Grafica: Stephanie Tabat, Dave Sutherland

Tipografia: Kim Janke

Traduzione: Simone Neri

Cartografia: Dave Sutherland, Dennis Kauth

Revisione cartografica: Thorfinn Tait

Impaginazione: Atendoro

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

® 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 30/04/2009

Guida alle Gilde di Minrothad

BENVENUTI NELLE Gilde di Minrothad

Questo libro contiene cognizioni generali riguardanti le Gilde di Minrothad ed è riservato all'utilizzo sia dei PG che del DM. L'altro libro di questa confezione è riservato agli occhi del DM soltanto.

Minrothad è una nazione formata da isole, situata nel Mare del Terrore, a sud delle spiagge del Granducato di Karameikos (vedere ATL1) e ad est del regno isolano di Ierendi (vedere ATL4).

Questa nazione è un'unione economico-politica di varie gilde. Alcune di queste gilde sono organizzate attorno a certi mestieri e alle famiglie che li controllano; alcune offrono servizi professionali, mentre altri perseguono attività di natura segreta, militare o puramente politica.

Le Gilde di Minrothad sono una delle entità non militari più potenti che esistano. Grazie alla loro rete commerciale estesissima e al dominio della navigazione commerciale, i commercianti di Minrothad o i loro agenti segreti riescono ad ottenere quasi ogni cosa, legale o illegale che sia. Le Gilde di Minrothad detengono un potere politico ed economico che di gran lunga supera le dimensioni della loro nazione isolana.

Nell'ultimo decennio, una crescente presenza delle gilde sulle coste e nelle casate commerciali del continente ha portato questa nazione commerciale in ascesa sotto gli occhi dell'opinione pubblica. Da principio, il paese era ferventemente isolazionista, proibiva l'immigrazione e controllava rigidamente i viaggi e le pratiche commerciali che portavano stranieri nelle isole. Ma questa politica è stata alterata da un cambiamento alla testa del governo e le Gilde di Minrothad hanno aperto le porte al commercio, ai viaggi e all'interazione coi popoli delle altre nazioni. I viaggiatori curiosi che fanno domande sulle Gilde di Minrothad possono apprendere cose interessanti, a seconda della persona da cui ricevono le informazioni.

UN saggio di Specularum

"In superficie, ad est di Ierendi e ad ovest di Thyatis, giace il Mare del Terrore. L'esatto numero di isole che vi si trovano è sconosciuto, poiché molte sono perennemente circondate da bruma e nebbie. Il popolo delle isole più grandi si è riunito per formare le Gilde di Minrothad, la nazione che controlla attualmente la maggior parte del commercio marittimo mondiale.

"Queste gilde hanno costruito un'impressionante flotta mercantile per trasportare le loro merci esotiche nelle altre nazioni. Esse tengono la bocca cucita riguardo alle loro manifatture, poiché poche altre corporazioni possono competere coi rari ed artistici oggetti esportati dalle Gilde di Minrothad. Ma il segreto del loro successo nel commercio risiede in altri due fattori. Minrothad mantiene una rigorosa neutralità con le nazioni del mondo. Questo permette loro di accedere senza restrizioni ai porti principali, dove hanno le basi gli uffici e gli agenti dei loro mercanti.

"Il secondo fattore è costituito dai principi-mercanti di Minrothad: capitani e padroni di magie che tengono i loro vascelli al sicuro nel mare. Nessuno che abbia un minimo di cervello infastidisce un vascello di Minrothad e nessun mercante che valga ciò che commercia offende i loro agenti d'acquisto. Un contratto con le gilde può valere il peso del carico in oro."

UN nano delle Gilde di Minrothad

"Mai fidarsi di un glantriano. Sono dei vigliacchi taccagni e malvagi senza un minimo di pietà per gli esuli abbandonati al proprio destino. E sono privi della preveggenza necessaria a capire come concludere un affare. I membri delle gilde, beh — questa è tutta un'altra storia. Calcoliamo sempre tutto in modo che entrambe le parti ne traggano beneficio. E potete fidarvi di noi, poiché onoriamo la nostra parola, una volta che l'abbiamo data. A differenza dei Glantriani."

UN pescatore di Ierendi

"Quelle navi di Minrothad sono stregate! Strane cose accadono attorno ad esse — soffiano venti insoliti, le seguono banchi di pesci mostruosi, le navi svaniscono. Ebbene, nessuno ci crede finché non lo vede coi suoi occhi, e allora è troppo tardi. Persino i pirati le lasciano stare, questo è certo. Un principe-mercante può competere da solo con un vascello pirata. Sapete, non sono gente normale. Ho visto io stesso i relitti galleggianti, dopo una battaglia — non c'era rimasto nulla che valesse la pena recuperare. Starei lontano da quei vascelli, se fossi in voi."

UN mezzuomo delle Gilde di Minrothad

"Ci fu un tempo in cui i mezzuomini

furono ridotti in schiavitù dalla gente alta di Minrothad. Tanta fatica per piccoli zappatori, questo era — ma ormai non ci pensiamo più. Malf Manolesta ci liberò e poi ci dirigemmo nell'Isola Aperta. Ora abbiamo le borse piene come ogni altra famiglia delle gilde. Gli affari vanno bene, il commercio va bene e la gente alta non è più così potente dopo la Purga d'Argento.

"La purga? Oh, tanto tempo fa quello fu un periodo di morte per gli umani, condannati come erano dalla via dei mannari. Ma è falso ciò che affermano le guide turistiche di Ierendi! Quei mannari sono scomparsi dalle nostre isole da un sacco di tempo. Siamo assetati di turisti e non contrarrete niente se visitate Minrothad. Tappatevi le orecchie di fronte ai seminatori di bugie isolani di Ierendi!"

UN mercante thyatiano

"Le Gilde, presuntuosi. Questi venuti dal nulla di Minrothad vogliono creare un monopolio nel commercio e guai al paese che si trova a dipendere da loro per il trasporto marittimo il giorno in cui essi decidono di far pesare dalla loro il piatto della bilancia! Abbiamo cercato di portare la cultura alle loro isole quando non erano che barbari ignoranti, ma non videro i vantaggi che un'alleanza poteva garantirgli. Continuano ancora a rifiutarsi di allearsi con noi. Ciò dimostra solo quanto poco siano previdenti. Io commercio con loro solo se non ho altra scelta."

UN principe-mercante di Minrothad

"Il presente è un nuovo giorno luminoso per noi, con Oran Meditor come Gildamastro. Egli è uno degli elfi navigatori, che noi chiamiamo elfi del mare, ed un grande leader. Oran ci ha dato un'aperta politica commerciale, ha ottenuto la collaborazione delle gilde degli halfling e dei nani, ha messo in riga le gilde familiari... Eh? Non sapete come funzionano le nostre gilde?"

"L'unica parte importante è che le Gilde sono state fondate nel 691 DI e che la grande Minrothad è divenuta il centro di intraprese commerciali cooperative. La maestria artigiana è l'unica cosa che richiediamo ai nostri membri: le nostre gilde includono artigiani halfling, nanici, umani ed elfici. Le Gilde sono gestite dai loro mastri e sono dirette dal gildamastro regnante, Oran Meditor. Semplice, no?"

La storia di Minrothad, come la raccontano gli elfi del mare

Gli elfi del mare sono una razza di elfi navigatori che alcuni dicono abitino queste isole da migliaia di anni. La loro versione della storia locale è quella più comunemente udita dagli stranieri a Minrothad.

“Le sacre Pergamene del Mare del Terrore dicono che all’inizio c’erano solo acqua, luce e l’immortale Calitha Stella-di-Mare. Calitha gettò lo sguardo sulla sua sfera scintillante e desiderò che là vi fosse un popolo che la adorasse. Ella creò i Puri, o Alfasser; anche se gli uomini oggi ci chiamano elfi del mare, preferiamo quell’antico nome col quale eravamo conosciuti.

“L’immortale fu compiaciuta della sua prima e migliore opera e presto creò altri esseri che popolassero la sfera in compagnia coi suoi puri. Creò gli Alfund, che noi adesso chiamiamo elfi dei boschi, e dopo di essi gli animali: i pesci dei mari, gli uccelli dei cieli e ogni sorta di creatura sulla terra. Infine, Calitha creò esseri inferiori rispetto agli Alfasser e agli Alfund: gli uomini e gli halfling e, per ultimi, i nani. Questi li inviò ad insegnare agli Alfasser la pazienza e per mostrare loro che cosa potevano diventare senza la guida dell’immortale.

“Col tempo, alcuni degli Alfasser

cominciarono a desiderare più potere e conoscenza di quanta gliene aveva data Calitha Stella-di-Mare. Essi investigarono le vie della conoscenza più oscure e pericolose, finché noi, loro più prudenti confratelli, li lasciammo ed andammo a vivere per conto nostro nelle terre al di là del mare. La saggezza insita in quanto facemmo si dimostrò un millennio più tardi, quando l’immortale si infuriò per le opere malvage compiute dagli Alfasser bramosi di potere e distrusse la loro patria e tutta la gente che vi viveva. Ella aprì la terra e portò giù i cieli, causando una devastazione tale da risparmiarne solo le terre dove eravamo emigrati. E persino queste furono dilaniate dalle eruzioni della sua rabbia, cosicché divennero isole in mezzo al mare. “Noi puri sopravvissuti chiamammo le acque attorno a noi Mare del Terrore, per il nostro timore che la furia di Calitha sarebbe stata inarrestabile. Mentre l’immortale infuriava, inviò pestilenze, carestie e altri disastri per metterci alla prova e vedere se noi, gli Alfasser rimasti, le saremmo rimasti fedeli. Molti si allontanarono da Calitha in quei giorni di giudizio ed ella fece sprofondare una per una le loro isole, finché non restarono solo gli Alfasser che vivono a Minrothad. Ma noi avevamo dimostrato che eravamo degni superando quelle lunghe prove e siamo stati i favoriti dell’immortale sin da quando la sua ira si placò.

“Dopo quel remoto passato di terrore, Calitha ci insegnò l’arte della

navigazione e dal canto nostro trasformammo la magia umana in un’arte per la protezione dei nostri vascelli. I nostri fratelli elfi dei boschi ci raggiunsero da oltre i mari, guidati dall’immortale per aiutarci a costruire le navi e a perseguire il commercio.

“Abbiamo tollerato la crescita di culture umane sulle nostre isole eliminando le piaghe della licanthropia nelle loro file e separando le loro litigiose fazioni quando insistevano nel continuare a muoversi guerra. Abbiamo aiutato gli umani a commerciare attraverso i mari, facendoli viaggiare lontano sulle nostre rapide navi. Persuasi dai Thyatiani, alcuni umani scellerati indussero nel commercio degli schiavi e portarono gli halfling sulle nostre spiagge perché li servissero. Aiutammo il piccolo popolo a liberarsi dal giogo della schiavitù e accogliamo i suoi membri fra di noi come artigiani e nostri pari.

“In tempi più recenti, abbiamo invitato artigiani nani ad unirsi a noi nella creazione di cose utili e belle. Essi abbandonarono con felicità le ingrate terre di Glantri e arricchirono le nostre gilde con le loro abilità nel lavorare il metallo e la pietra.

“Con l’aiuto dei nostri colleghi delle gilde manifatturiere, abbiamo guidato le Gilde di Minrothad alla grandezza fra le nazioni del mondo. Per questo rendiamo grazie a Calitha Stella-di-Mare, che continua a benedire le imprese degli Alfasser.”



Guida alle Gilde di Minrothad

La terra delle Gilde di Minrothad

Si raccomanda a chi si reca nelle Gilde di Minrothad che lo faccia a bordo di un vascello delle Gilde o accompagnato da un navigatore o da un pilota certificato dalle Gilde. Le rotte che portano alle isole sono insidiose e le acque ospitano pericoli di origine naturale o magica, che qualcuno che ha confidenza con le acque locali può meglio evitare. Vascelli delle Gilde diretti a Minrothad o in altre destinazioni dell'arcipelago si possono trovare in quasi ogni importante porto del continente.

FENOMENI INSOLITI

Sono gli insoliti fenomeni delle vie marittime a risultare più rapidamente evidenti a chi si reca nelle Gilde di Minrothad. Essi possono rendere un viaggio interessante e spettacolare, ammesso che non si mutino in un pericolo per sé. Affinché ciò non succeda, si dovrebbe ossequiare la precauzione di viaggiare solo con equipaggio qualificato.

Nebbie: Uno dei fenomeni inspiegabili di queste acque sono perenni i banchi di nebbia e bruma che circondano la maggior parte delle isole. Si ritiene che parte di essi sia prodotta dai vulcani attivi, i quali durante tutto il corso dell'anno coprono le acque di vapore che fuoriesce da aperture poste a livello del mare. Si pensa che un'altra causa sia l'incontro dei freddi venti del Flusso Continentale provenienti da nord-nordovest col caldo e umido Vento del Drago proveniente da sud. L'unico punto in cui questi due fronti principali si incontrano è il Mare del Terrore nella zona attorno alle Isole di Minrothad.

Un'altra causa delle nebbie perenni è di natura indubbiamente magica, effetto di magie atmosferiche operate dai principi-mercanti. Navigare senza rischi in queste acque è quasi impossibile per i marinai che non sono cresciuti qui o che non riescono a vedere attraverso la nebbia grazie alla magia.

Trombe marine: In certe stagioni, quando le masse d'aria fredda e calda del Flusso Continentale e del Vento del Drago collidono, possono aver luogo tornado e trombe marine. Si dice anche che alcune siano un effetto collaterale delle magie atmosferiche operate dai principi-mercanti. Poiché c'è così poca terraferma esposta alla minaccia dei tornado, le trombe marine sono di gran lunga il pericolo più comune ed imprevedibile.

Un vascello colpito da una tromba marina può venir ridotto in pezzi nell'acqua o sollevato fisicamente e depositato altrove, sull'acqua o sulla terra. I banchi di nebbia spesso nascondono questo tipo di pericolo e, anche in mare aperto e con chiara visibilità, la velocità di movimento e l'erratica direzione di queste trombe marine le rende difficili da evitare. Si dice che i principi-mercanti posseggano magie adeguate a fronteggiare simili pericoli, ma i semplici marinai e pescatori devono far affidamento alla fortuna e alle loro capacità marinare per evitarli.

Vortici: Entro il territorio delle Gilde di Minrothad si trovano molti scogli e piccole isole non segnati sulle carte. A volte, quando le correnti oceaniche e le maree scorrono rapidamente fra le rocce e gli scogli, possono crearsi dei vortici. Come le nebbie e le trombe marine, questo fenomeno è di solito causato dalla magia quando lo si incontra nelle acque minrothadane. Questo pericolo risucchia verso il basso una nave finché questa non viene fatta a pezzi contro gli scogli o sommersa dalle acque. È quasi impossibile uscire da un vortice senza l'aiuto di magie marittime adeguate.

I pirati

Forse ancor più pericolosi dei fenomeni naturali sono i pirati che infestano le rotte marittime fra Minrothad e il continente. Sempre pronti a depredare le navi da carico più promettenti, i pirati appaiono dal nulla come un flagello, attaccano le loro vittime e poi scompaiono senza lasciar traccia nelle misteriose nebbie. I principi-mercanti hanno maggiori possibilità dei normali capitani di far fronte ai pirati, ma nemmeno i vascelli di Minrothad sono al sicuro dalle loro scorrerie. Si pensa che questi briganti del mare siano corsari di Ierendi o thyatiani attirati in questa zona dal ricco traffico navale. Le Gilde stanno facendo l'impossibile per eliminare i pirati da queste acque.

Le isole

L'arcipelago rivendicato dalle Gilde di Minrothad si trova nella zona un tempo conosciuta come Isole della Colonia. Ci sono sei isole principali e numerose isole più piccole in questo territorio. La maggior parte sono di origine vulcanica, mentre alcuni degli atolli più piccoli sono formazioni coralline cresciute sopra la roccia vulcanica sommersa.

Isola del Commerciante: Il primo luogo a venir colonizzato in queste isole fu l'Isola del Commerciante. La Commercianta, come fu chiamata, è l'isola più grande di questo gruppo, con due picchi vulcanici inattivi, rilievi montuosi pieni di foreste e pianure costiere coperte di palme che conducono su spiagge di sabbia nera.

La prima città fondata sulla Commercianta fu Borgoporto, racchiusa in una insenatura riparata della costa settentrionale. Inizialmente abitata da esploratori nithiani guidati da un uomo chiamato Minroth, Borgoporto è il più antico insediamento umano nelle isole. La città di Minrothad deve il suo nome alla cultura che qui si è sviluppata.

Minrothad, la capitale e la più grande città commerciale delle Gilde, è situata sulla spiaggia nord-orientale dell'Isola del Commercianta, sul sito di un'ex colonia alphetiana. La città vera e propria è situata mezzo chilometro più nell'entroterra rispetto al suo frenetico porto marittimo, e si annida nel cono di un antico e basso vulcano. La città è circondata da un fossato largo più di 90 metri, che viene colmato dal Fiume Litalice prima che questo fluisca via fino al mare attraverso il canale dragato.

Alfeisle: Quasi grande come la Commercianta è Alfeisle, patria degli elfi dei boschi e del mare, dove sono situate la città commerciale di Verdon e il porto elfico fortificato di Casamarina. Verdon, vicina alle terre coltivate nella punta meridionale dell'isola, è il meno antico di questi porti. Esso possiede un sistema di moli e boe d'ormeggio progettate per trasportare il naviglio di poco pescaggio lungo le strette spiagge di fronte alla città. Casamarina, il più antico degli insediamenti elfici, è situato nella punta settentrionale di Alfeisle. La città possiede un esteso complesso lagunare di attracco sotterraneo, difese collegate fra loro ed un incredibile numero di palazzi e case fortificate.

Isola di Roccianegra: L'Isola di Roccianegra è situata nel sud, fra l'Isola del Commercianta e Alfeisle. È dominata da Mezzopicco, un vulcano attivo che spruzza periodicamente fango e lava. Pochissimo cresce in Roccianegra ed essa è la patria solo di alcuni villaggi di pescatori posti nella sua punta meridionale, lontani dal vulcano.

Isola Fortezza: A nord-ovest dell'Isola del Commercianta c'è l'Isola Fortezza, patria delle Gilde natiche di Minrothad e della loro formidabile città di La Roccaforte. La Roccaforte è situata al termine di un fiordo lungo e stretto le cui scogliere incombono

minacciosamente. Quest'isola rocciosa e brulla è molto adatta ai nani, poiché essi evitano i pericoli del suo vulcano attivo risiedendo fra le scogliere della Fortezza.

Isola Aperta: A nord di Alfeisle è situata l'Isola Aperta, così chiamata poiché l'isola è pianeggiante e priva di alberi. Il suo principale insediamento è la cittadina halfling di Malfia. Il suolo povero e il terreno roccioso limitano enormemente la vegetazione che vi potrebbe crescere, specialmente a confronto con le altre isole delle Gilde di Minrothad. Nondimeno, gli industriosi halfling hanno trasformato la zona attorno a Malfia in una regione di giardini curati con attenzione, frutteti recintati e pascoli. Malfia è il centro del commercio degli halfling e delle loro attività manifatturiere.

Isola di Fuoco: A nord-ovest dell'Isola Aperta ci sono l'Isola di Fuoco e Cimarossa, il suo vulcano notoriamente pericoloso. Rocce e cenere ardente vengono a volte espulse dal Cimarossa a distanza di chilometri sul mare e la lava scende giù dai fianchi della montagna con grande frequenza. L'attività vulcanica è così infida e imprevedibile che l'isola è stata dichiarata interdetta ad ogni traffico marittimo.

Isola Settentrionale: L'Isola Settentrionale è l'ultima fra le isole più importanti di Minrothad. La città fortificata di Golapoli fu costruita come ultimo avamposto per i membri delle Gilde, nel caso in cui una calamità avesse colpito le isole. Fintanto che ciò non succede, qui vive una popolazione con uno sproorzionato numero di studiosi e chierici. L'attività commerciale dell'Isola Settentrionale ruota attorno al rifornimento e alle attività magazzino per le navi dirette nel continente e provenienti da esso.

Il tempo atmosferico

Le Isole di Minrothad hanno un clima temperato ed un tempo generalmente prevedibile. Le condizioni climatiche tropicali e subtropicali, con venti caldi e stagioni periodicamente piovose, rendono questi mari quasi perfetti per una cultura commerciale e marittima.

I venti commerciali predominanti soffiano da nord-ovest verso sud-est attraverso le Isole. Durante la stagione delle tempeste, questo ciclo atmosferico porta pioggia e raffiche di vento per primo sul lato nord-occidentale delle

isole. Perciò, i porti più frequentati sono quelli esposti a oriente o a meridione.

Flora e fauna indigene

Vegetazione: Il mogano e il tek crescono sulle colline e sulle alture delle isole di Minrothad. Anche se vengono rimboscate, le foreste sono state ridotte di dimensioni a causa della richiesta di legname per l'esportazione e per la costruzione delle navi. Ampie zone di boschi sono state private dei loro alberi più preziosi e sono state ricoperte da arbusti, riempite dalle palme, o adibite a scopi agricoli.

Una grande varietà di frutta, noci e radici commestibili cresce nelle isole. Banane, noci di cocco, guaiava, ananas e molto altro, finiscono nei mercati di Minrothad e sulle navi delle Gilde per essere commerciate. Gli isolani importano gran parte del loro cibo e si affidano al commercio per ottenere il necessario, ma una modesta attività agricola produce patate dolci, frutti dell'albero del pane, pomodori e simili prodotti dedicati al consumo locale.

Animali selvatici: Gli uccelli sono numerosi su tutte le isole eccetto l'Isola Fortezza. I piro piro sgambettano lungo le spiagge, gli uccelli canori fanno il nido nei sanguinelli fioriti, gli aironi e le garzette abitano gli specchi d'acqua più remoti. I gabbiani e le sterne fanno il nido sulle scogliere marittime, i tucani si trovano nelle foreste delle alture ed un tipo di gallo cedrone indigeno chiamato ulit è una cacciagione molto popolare.

La selvaggina di piccola taglia è scarsa e i serpenti sono rari, ma minuscoli pecari si trovano in tutte le isole e sono un flagello per i pochi agricoltori di Minrothad. La popolazione di scimmie è confinata nelle foreste delle alture, mentre le capre selvatiche e gli asini fuggiti dal lavoro tendono a restare nelle valli delle zone più basse. I predatori pericolosi per l'uomo che non sono stati ancora cacciati dalle isole si limitano a diverse specie di lucertole giganti, che continuano a rappresentare una minaccia per chi viaggia nelle foreste su gran parte delle isole. **Insetti:** Un numero modesto di insetti è nativo di queste isole. Si tratta prevalentemente di parassiti volanti dotati di pungiglione, ma gli insetti più pericolosi incontrati a Minrothad sono i ragni velenosi. Questi ragni preferiscono gli ambienti boschivi, ma a volte raggiungono le

Caccia nelle alture

Raccontato dall'umano Jerald Aeren, maestro cacciatore di pellicce, Gilde dell'Esportazione (associata della Gilde dei Mercanti di Mare)

Sua Altezza-e-Potenza pretese che lo accompagnassi in un'escursione nelle foreste vergini. Un cavaliere di Karameikos – conoscete il tipo. C'era rimasto male perché non era riuscito ad ottenere un duello con un principe-mercante e quindi voleva uccidere qualcos'altro al suo posto. Il denaro ce l'aveva, perciò acconsentii.

Lo avvertii che era il momento sbagliato del giorno per trovare della selvaggina. 'E ci vedremo in tribunale se non la troviamo', risponde quello, sarcasticamente. Quindi mi sono detto, vediamo quanto gli piacciono i porcellini.

I pecari a volte pascolano in branco, a centinaia. Corrono tutt'intorno, stupidamente, calpestando tutto qualunque cosa si trovano di fronte, senza uno scopo. Non è difficile trovarli. Basta cercare cespugli calpestati ed ascoltare il rumore che fanno.

Il Signor Cavaliere non lo aveva capito aggirammo i porcellini per metterci davanti a loro. Smontammo da cavallo e lui preparò la sua balestra. 'Pecari?' chiese. 'Ho sentito che sono buoni da mangiare.' Annuii e indicai il punto dei cespugli dal quale sarebbero giunti.

Evitai di dirgli in che quantità. Li udii prima di riuscire a vederli. Ero salito su un albero prima che quello tirasse il suo dardo al primo. Poi vennero fuori altri maialini e venne fuori anche la sua spada. Menava botte come se si trovasse in un mattatoio, ma non fu abbastanza bravo. I pecari lo spingevano qua e là, atterrandolo e calpestandolo. Allora ci rinunciò e corse giù per il sentiero, sopraffatto e inseguito dai porcellini infuriati. Ho rischiato quasi di rompermi il collo cadendo da quell'albero mentre ridevo.

Gli riportai il suo bottino fino alla locanda. Non apprezzò il gesto. Comunque non l'ho nemmeno rivisto in tribunale.

ECONOMIA delle Gilde di Minrothad

Le Gilde di Minrothad sono manifatture e fornitrici di servizi che vendono le loro merci e i loro servizi prevalentemente in mercati esterni alle Isole di Minrothad. In cambio, importano carichi di cibo, materie prime per le loro necessità produttive ed una diversa quantità di prodotto finito dagli altri paesi. La loro grande flotta mercantile è famosa nei porti che si affacciano sul Mare del Terrore, poiché le navi delle gilde trasportano sia il loro carico che quello di ogni altro commerciante proveniente da ogni importante porto marittimo o fluviale del continente. Il grande commercio speculativo di carichi di Minrothad ha reso ricca questa nazione.

Questa riuscita unione commerciale è composta da gilde rigidamente stratificate, ciascuna delle quali possiede un campo d'attività attentamente definito, le quali non entrano in competizione fra loro. La loro struttura, le loro merci e i loro servizi verranno esaminati con più attenzione in Le gilde, ma i seguenti aspetti della loro economia risulteranno immediatamente evidenti a chi viaggia nelle Isole di Minrothad.

Il dominio del COMMERCIO MARITTIMO —

Le Gilde di Minrothad producono una parte significativa delle merci di scambio di alta qualità, non ingombranti, che viaggiano per mare, ma sono meglio conosciute nelle terre che si affacciano sul Mare del Terrore come il più importante serbatoio di trasportatori di carichi via mare. Anche i mercanti di mare dei grandi imperi spesso preferiscono affidare tramite un contratto le spedizioni a questi commercianti. I membri delle Gilde di Minrothad hanno una reputazione di affidabilità, trattative scaltre ma oneste, e rapidi tempi di trasporto. Non ultimo, il fatto che i principi-mercanti, che sono padroni delle navi di Minrothad, sono capaci di difendere le proprie navi contro i mostri marini, sia umani che inumani, meglio di chiunque altro non stia veleggiando su una nave da guerra.

La versatilità nel COMMERCIO —

I commercianti di Minrothad vendono il loro carico o lo scambiano con altre merci, a seconda delle loro necessità e delle necessità dei clienti per i quali stanno trasportando. Se il prezzo è buono, i membri delle gilde possono acquistare ogni carico o vendere ogni

merce della quale c'è richiesta.

I membri delle gilde sono esperti finanziari che trasportano lettere di credito, fanno affari per conto terzi tramite i loro agenti nei porti e sono a conoscenza del valore del denaro e delle merci nei luoghi in cui effettuano transazioni. Questi commercianti in genere accettano ogni pezzo d'oro o oggetto di valore equivalente quando effettuano una transazione, benché il costo del servizio venga tassato se il denaro non è quello locale o se un oggetto può risultare difficile da convertire in denaro.

I monopoli del COMMERCIO DOMESTICO —

Non è possibile per le Gilde di Minrothad monopolizzare tutto il commercio. La maggior parte dei porti possiedono mercati aperti e, anche se i commercianti delle gilde possono dominare la scena, devono comunque competere con gli altri mercanti.

In patria, nelle Isole di Minrothad, però, è una cosa diversa. Adesso è permesso agli stranieri visitare le isole, ma non di competere con le operazioni mercantili delle gilde che hanno luogo qui. Nessun tipo di commercio o vendita professionale in assoluto può venir effettuata dai non-Minrothaddani, se non direttamente con la gilda che si occupa di quella merce specifica.

Questo divieto mira ad impedire ai mercanti stranieri di giungere qui con un carico a titolo di speculazione e di venderlo a chiunque possa volerlo. Un commerciante con un carico di ferro grezzo, ad esempio, può venderlo solo alla famiglia manifatturiera che tratta il metallo grezzo. Parimenti, i prodotti finiti, come i tessuti, non possono essere venduti direttamente ai rivenditori, ma devono essere venduti alla gilda che monopolizza il commercio dei tessuti.

A volte più di una gilda può risultare una cliente adatta per un determinato carico, ma se nessuna di esse è interessata, non c'è ricorso possibile per un mercante straniero. I funzionari di grado più alto non simpatizzano con la causa del mercante, poiché non hanno alcun debolo per i mercanti stranieri che effettuano affari a Minrothad. Quando i membri delle gilde vogliono delle merci straniere, ne comprano un carico tramite i loro agenti d'acquisto e lo trasportano a Minrothad con le proprie navi.

Questo ed altri divieti commerciali sono ben declamati (vedere La legge) ed i nuovi venuti a Minrothad vengono informati di queste ingiunzioni prima

dello sbarco.

La valuta —

La valuta straniera, così come le gemme e i gioielli, è moneta accettabile a Minrothad, ma una tassa fissa del 5 per cento sul cambio viene aggiunta al prezzo degli oggetti pagati in questo modo. Non c'è alcuna tassazione se viene usata la valuta locale. I cambiavaluta sono comuni in ogni città. Essi sono controllati con attenzione dal governo e sono piuttosto onesti, ma il loro variabile tasso di cambio influisce sul valore assegnato alla valuta straniera.

È legale portare valuta minrothaddana nel paese, ma i visitatori non possono portarne via un valore superiore a 200 mo. La valuta locale segue il sistema canonico di equivalenze per facilitare gli scambi. La crona è un pezzo d'oro, il byd è uno d'eletto, il quert è uno d'argento e il plen è uno di rame.



La LEGGE NELLE Gilde di MINROTHAD

I tribunali

I tribunali di Minrothad cadono sotto la cogiurisdizione della Gilda dei Tutori e della gilda del governo locale (vedere Le Gilde). La Gilda dei Tutori esegue i processi per tutti i crimini maggiori ed è anche chiamata in causa se sussistono dubbi circa il fine o la natura di un'azione criminale. La Gilda dei Tutori utilizza tutti i suoi arcani poteri ed oggetti magici per scoprire tali risposte e di solito in tali frangenti la verità viene scoperta.

Un tribunale di giudizio è composto da un membro anziano della gilda che lo presiede come giudice ed da una giuria composta da tre membri della gilda dell'imputato e da due cittadini che non appartengono ad alcuna gilda. Se l'imputato non è membro di alcuna gilda, sulla giuria possono sedere ogni sorta di membri delle Gilde. La libertà provvisoria è inaudita e l'imputato può dover attendere fino ad un mese di tempo per l'inizio del processo. Durante questo periodo egli viene tenuto in una cella disadorna ma pulita. Viene nutrito a sufficienza e trattato decentemente dalla polizia, una divisione della gilda della sicurezza del governo locale.

Durante il processo è il giudice a condurre l'interrogatorio, ed anche ai giurati è concesso un momento per porre le loro domande. Gli avvocati possono partecipare alle procedure, ma non è loro richiesto e quindi non sempre sono presenti.

LEGGI E CRIMINI

Gli atti di violenza sono evidentemente criminali, ma anche un sorprendente numero di altre attività è strettamente controllato. Le ordinanze di qualche interesse per i viaggiatori sono illustrate qui; la loro violazione può venir considerata un atto criminale e oggetto di procedimenti legali.

Lancio di incantesimi: Solo i principi-mercanti possono lanciare magie liberamente nelle Isole di Minrothad. Chiunque altro lo faccia deve trovarsi sotto la supervisione, mentre lancia l'incantesimo, di un principe-mercante o di un altro membro della Gilda dei Tutori. Le persone che violano questa ordinanza – compresi i viandanti ignari – vengono trattati come descritto in Le pene.

Gioco d'azzardo: I viaggiatori restano spesso sorpresi nell'apprendere che la maggior parte dei giochi d'azzardo è illegale nelle Gilde di Minrothad, nonostante la ricchezza che scorre liberamente nei loro negozi e nelle loro attività. I giochi d'azzardo,

come i dadi e le carte, sono illegali, come lo è scommettere su eventi violenti di ogni tipo, come il pugilato e i combattimenti fra galli.

Una lotteria pubblica mensile gestita dal governo è il solo tipo di scommessa autorizzata consentita nelle isole. I biglietti si possono acquistare dai cambiavalute e nelle taverne. Oltre alla lotteria, le scommesse sono permesse durante la Festa di Mezzinverno. In quell'occasione, la gente può scommettere fino a 100 mo su eventi sportivi, quali le competizioni atletiche e le corse dei cani. Le persone che vengono scoperte a scommettere in altri modi subiscono come pena minima grosse multe.

Transazioni economiche: Quando un viaggiatore decide di comprare, vendere o eseguire un altro tipo di affare commerciale nelle Isole di Minrothad, è importante che conosca le seguenti norme.

1. Gli oggetti magici si possono vendere solo ai Minrothaddani o a stranieri che lavorano per il governo. Gli sconti sui prezzi sono proibiti e non si può vendere al di sotto di un normale prezzo al dettaglio.

2. Gli avventurieri che desiderano vendere dei preziosi agli indigeni dovrebbero tener conto del fatto che che ai Minrothaddani è consentito comperare ogni oggetto che sia introdotto nel loro paese. Tuttavia, un oggetto non può mai esser venduto ad un prezzo maggiore del suo normale valore sul mercato di Minrothad. I prezzi più alti vengono considerati speculazione e sono punibili col carcere (vedere Le pene). I visitatori sono avvertiti che gli esperti contrattatori delle Isole di Minrothad pagheranno raramente più del 50 per cento del prezzo al dettaglio di un oggetto, o del 75 per cento se esso è estremamente raro o unico.

3. Le somme pagate ad uno straniero in cambio di oggetti o servizi resi devono essere comunicate al locale esattore delle tasse al dettaglio. Il governo quindi applica una tassa del 18 per cento sul valore totale in mo dell'oggetto, del materiale o del servizio reso, che è imposta e può venir pagata dallo straniero che ha ottenuto il profitto. (Una tassa sugli scambi pari all'8 per cento viene applicata ai Minrothaddani.)

4. La vendita di oggetti magici e la resa di servizi a Minrothad vengono effettuati sotto la supervisione di un rappresentante della Gilda dei Tutori. Il membro della gilda registra la transazione ai fini del pagamento delle tasse e si fa garante del fatto che ogni magia utilizzata sia in regola con le normative delle Gilde di Minrothad.

Allo straniero è quindi imposta una tassa del 20 per cento, la quale include una quota del 2 per cento che va alla Gilda dei Tutori per i servizi resi.

Reati di tradimento

Il tradimento contro lo stato è il crimine più riprovevole a Minrothad. I membri delle Gilde si sentono offesi dal tradimento perpetrato ai danni del loro stato, ma, ancor peggio, gli atti di tradimento fanno anche deragliare molti dei complessi e subdoli intrighi che rappresentano la linfa vitale stessa delle Gilde. Gli stranieri coinvolti in macchinazioni o azioni contro le Gilde possono venir sospettati di tradimento, nel qual caso saranno processati applicando la legge con estrema severità. Una serie di sentenze sono passibili di tradimento, come descritto sotto. Con simile disposizione, le Gilde di Minrothad si preoccupano della loro immagine pubblica e della loro reputazione, poiché, quando fanno affari, questo conta tanto quanto ciò che viene commerciato. Se un membro delle Gilde commette un crimine grave in un altro paese e disonora pubblicamente le Gilde di Minrothad, può venir accusato di diffamazione della gilda quando torna in patria. Se dichiarato colpevole, la sua pena è spesso più severa di quella inflittagli dalla nazione dove ha commesso il crimine.

Le pene

I Minrothaddani sono stati accusati di preoccuparsi eccessivamente dei beni materiali. Quanto meno, è vero che le loro leggi riguardanti la proprietà e i tentativi di rapinarla sono fra le più severe di quelle conosciute. I membri delle Gilde considerano le loro leggi come il necessario contrappeso per la gente senza scrupoli che depreda chi lavora con dedizione. Un giustificabile atteggiamento di intolleranza verso i criminali denota il loro sistema legale e le pene che esso commina.

L'atteggiamento spietato dei Minrothaddani verso il crimine è evidente più che mai nelle sentenze emesse per i casi di furto. Il furto è sempre stato un problema nei porti e nelle comunità commerciali poiché la quantità di mercanzia e il numero di persone che vi passano offrono tante opportunità di ladrocinio. Le pene per i furti nelle Gilde di Minrothad sono dure e esplicite, così come le sentenze per molte altri reati.

Le multe ed il carcere non sono pene sconosciute, ma anch'esse sono portate agli estremi. Le multe sono esorbitanti,

La Legge nelle Gilde di Minrothad

col chiaro intento di superare le risorse della parte colpevole. La prigione è sgradevole nel migliore dei casi.

La pena per l'atroce crimine del tradimento può essere estesa anche ai parenti del criminale, a seconda di quanto l'azione era grave e sediziosa. La consegna di un piano trasportato ad un concorrente straniero, per esempio, può essere punita con l'esilio del criminale e di chiunque altro fosse a conoscenza del fatto. Se, invece, il criminale ha aiutato degli assassini ad uccidere un gildastro, la pena può essere lo sterminio dell'accusato e di tutta la sua famiglia.

Gli stranieri che commettono crimini vengono di solito puniti con maggior severità rispetto agli indigeni. Le pene tipiche per i crimini commessi nelle Isole di Minrothad o a bordo di una nave delle Gilde sono elencati nella tabella a fianco.

La prigione: Le carceri di Minrothad sono fra le peggiori del mondo. Sono sporche e i prigionieri vengono nutriti solo quanto basta per tenerli in vita. Quando il Gildastro Regnante Oran Meditor è entrato in carica, ha messo fine alla pratica della tortura in queste segrete. Ma la vita stessa può risultare una tortura se la sentenza è molto lunga; le persone che sono state condannate a 20 anni o a vita hanno richiesto di venir piuttosto messe a morte.

Il Mandato del Sigillo Nero: Nessuna condanna ufficiale è più peculiarmente minrothaddana del Mandato del Sigillo Nero, così chiamato per via della cera nera usata per il suo sigillo ufficiale. Il mandato è un'ordinanza di morte emessa come pena per i crimini più efferati, come l'assassinio e il tradimento. Il mandato deve essere proposto dal tribunale e firmato dal gildastro regnante. Non c'è bisogno

che un criminale sia presente in persona al processo per ricevere come pena il Sigillo Nero, ma può venir giudicato in contumacia.

Una volta che il mandato viene firmato, viene posto un valore in pezzi d'oro sulla testa del criminale condannato come taglia. Questa insolita sentenza è il modo in cui le Gilde di Minrothad dicono: "Non importa dove sei, alla fine ti troveremo e ti giustizieremo." Esso rappresenta anche un'autorizzazione per la Gilda dei Ladri a iniziare la caccia in lungo e in largo, o ad assoldare stranieri, allo scopo di giustiziare il criminale in totale impunità, indipendentemente da dove viene trovato.

Questo mandato ha raggio d'azione così ampio grazie ai vitali rapporti commerciali delle Gilde di Minrothad. Un paese che offra rifugio ad un criminale condannato col Sigillo Nero scoprirà presto che le navi delle Gilde non trasporteranno più merci da o verso di esso. Se questa misura si dovesse dimostrare inadeguata, la gilda eserciterà una simile pressione sugli alleati del paese recalcitrante, finché non diventi più conveniente – e politicamente opportuno – consegnare il criminale condannato. Il fuggitivo scoprirà che c'è una taglia sulla sua testa e che la maggior parte della gente lo sa. Non potrà più fidarsi di nessuno e pochissimi gli offriranno asilo.

A volte, nel caso di dignitari o notabili stranieri, il Mandato del Sigillo Nero non viene annunciato pubblicamente, ma viene consegnato privatamente alla Gilda dei Ladri. Normalmente, però, il mandato viene affisso pubblicamente nelle Isole di Minrothad, mostrato su tutti i vascelli commerciali delle Gilde e distribuito nei porti stranieri dagli agenti di Minrothad.

SENTENZE TIPICHE

Crimine: Pena.

Diffamazione di persona: Varia, da un certo periodo di tempo ai ceppi alla pena di morte, a seconda della gravità del danno causato.

Evasione fiscale: Fustigazione.

Speculazione: Fustigazione, multa o entrambe.

Scasso e irruzione: Accecamento.

Furto: Taglio di una o di entrambe le mani.

Distrarre consapevolmente la vittima durante un furto o una ruberia: Taglio della lingua.

Malversazione a danno di un datore di lavoro, di una gilda o del governo: Accecamento e taglio di una o di entrambe le mani.

Truffare, mettere in atto giochi truccati: Multa fino ad un massimo di 50.000 mo e fino a 20 anni di carcere.

Atti sacrileghi contro una chiesa: Multa e un anno di carcere.

Furto da una chiesa: Come sopra, più confisca di ogni proprietà ed esilio dopo il rilascio dalla prigione.

Lancio di incantesimi non autorizzato: Varia, da una piccola multa (per un incantesimo innocuo lanciato nell'ignoranza della legge) alla sentenza di morte (per magie mortali).

Rapimento o molestie: Morte per lapidazione.

Omicidio o tentato omicidio: Morte per impiccagione.

Assassinio o tentato assassinio: Morte per impalamento.

Pirateria: Sul mare – morte per affogamento (camminare sulla tavola o giro di chiglia); in un porto – morte per impiccagione.

La Società delle Gilde di Minrothad

“Olà! Il Chiasso dell'Artigianato è una strada enorme, non trovate? E suppongo che potreste aver bisogno di una guida. Sono io quello che fa per voi: Kirana Welke, apprendista mercante di magia. Gilda Corser, se non riconoscete il marchio sulla mia guancia. Non vi preoccupate per questi pacchi – li devo consegnare, ma solo in posti che stanno nel Chiasso dell'Artigianato. Una passeggiata mentre chiacchieriamo non mi porterà troppo lontana dalla mia meta. Due quart sarebbero un giusto compenso.”

Questa società poliglotta è una sorprendente combinazione di popoli, usanze e culture che si sono mescolate in quel calderone della cooperazione comune chiamato le Gilde di Minrothad. La cultura dominante che si è sviluppata qui è un miscuglio dei costumi indigeni umani, elfici, halfling e nani. È una società aperta ai cambiamenti e all'adattamento, che incorpora costantemente nuovi elementi incontrati o importati dai mercanti di Minrothad che vanno in giro per il mondo.

Le lingue

“Noi siamo gente civile, come potete notare. Niente abbaiatori, niente avvoltoi. Articoli nelle vetrine e sulle bancarelle del marciapiede, pulite e ordinate, così potete curiosare mentre camminate.”
“Sì, quell'insegna dice a voi. Dice 'entrate e date un'occhiata,' non 'buttate i pesci in mare.' L'accento può esser difficile da capire per chi lo sente per la prima volta. Suonerebbe 'boetesch im maar' in Gergo.”

La lingua di Minrothad è il Gergo di Minrothad, che mescola elementi della parlata originaria delle razze dei membri delle gilde con parole prese da altre lingue, antiche e moderne. Questa lingua colorita combina riferimenti arcaici con il gergo moderno e costantemente soggetta a cambiamenti a causa dell'influsso di nuove parole che i commercianti hanno adottato.

Il Gergo di Minrothad possiede un ritmo cadenzato ed a volte fa rimare le frasi. Questa struttura melodica emerge anche quando i Minrothaddani parlano altre lingue e agli isolani resta difficile perdere questo accento quando parlano lingue straniere. Anche se parti del Gergo risultano comprensibili (benché caratterizzate da uno strano accento) a chi parla dalla nascita le lingue fondamentali da cui esso attinge, esso resta una lingua difficile da parlare scorrevolmente.

Oltre al Gergo, nelle Gilde di Minrothad si può udire praticamente ogni altra lingua parlata nel mondo conosciuto. I mercanti conoscono molte lingue straniere e gente di ogni

nazionalità giunge su queste spiagge. Interpreti o parlanti indigeni della maggior parte delle lingue si possono trovare nelle città più grandi e qualche minrothaddano da qualche parte è costretto a parlare qualunque strano dialetto un viandante conosca. La maggior parte dei nomi che si odono nelle Gilde di Minrothad sono costituiti da un nome e da un cognome che indica la propria occupazione o il proprio mestiere. Independentemente dalla razza, i nomi incorporano la ricchezza delle parole importate condivisa dal Gergo di Minrothad.

Gli elfi e i nani si sono distinti considerevolmente dalle loro radici linguistiche continentali, in particolare nella scelta dei loro cognomi. Un tessitore elfico può chiamarsi Tesitor, ed un fabbro natico Mantice.

Anche i nomi umani sono costituiti da un nome e da un cognome, ma sono meno spesso legati ai mestieri e suonano simili ai nomi del continente.

Gli abiti

I pescatori e i contadini indossano vestiti larghi e leggeri tessuti col cotone locale. Le tinture fatte coi molluschi sono assai popolari e il tessuto viene spesso colorato di porpora, cremisi o giallo. Queste tinture sono valutate una piccola fortuna in molti paesi del continente, ma sono considerate una cosa comune dai nativi di Minrothad.

Nelle città è quasi impossibile classificare un minrothaddano solo dai suoi abiti, poiché c'è eguale possibilità che provengano da ogni dove. La gente raffinata indulge col suo gusto per i colori brillanti e i prodotti importati. A Minrothad è possibile ottenere tessuti provenienti da ogni porto del continente e non è possibile vedere in alcun altro paese del mondo una schiera di mode più composita.

Come nel caso della lingua, gli abiti di Minrothad sono un pasticcio di vari elementi. Su ogni strada principale si possono notare sete sfolgoranti, lini di broccato, velluti spazzolati e rasi brillanti, eleganti stivali, sandali con l'allacciatura alta o morbide scarpe, cappelli elaborati e turbanti. A causa del clima si preferiscono i materiali più leggeri, ma il tempo più fresco e i suoi capricci passeggeri fanno uscire allo scoperto abiti di lana e pelliccia.

Gli stili cambiano con più rapidità nelle Gilde di Minrothad che in ogni altra nazione, andando e venendo con la stessa rapidità delle navi che trasportano i carichi. Vengono imitate le mode continentali o i loro elementi combinati in complessi tipicamente minrothaddani: una farsetto

karamaikano di broccato, calze di seta thyatiana, un berretto nello stile di Ierendi, stivali e cintura di cuoio dorato dell'Alfheim.

Le abitudini alimentari

I Minrothaddani fanno quattro pasti al giorno.

Una semplice colazione è seguita da un pranzo poco dopo mezzogiorno, quando i negozi chiudono i battenti per due ore di pausa durante il pranzo e per la siesta che lo segue. La cena è il pasto più cospicuo della giornata e viene consumato nella sera. Se la cena viene consumata in anticipo e l'individuo in questione resta alzato fino a tardi, egli consuma anche il tradizionale “pane della sera,” un pasto leggero di pane, formaggio, frutta e vino. Fra gli halfling, questo pasto è molto più ampio e viene sempre servito una o due ore prima di coricarsi.

Il pesce rappresenta la principale fonte di proteine nelle Isole di Minrothad. La flotta da pesca soddisfa sempre tutte le necessità locali e garantisce anche una piccola eccedenza di pesce e molluschi per l'esportazione. Questa dieta viene accompagnata con alghe e molluschi, frutta e verdure locali, zucchero di canna coltivato dagli halfling e carne di maiale e di uccelli di cacciagione. Le capre forniscono i prodotti caseari e a volte carne.

I Minrothaddani non producono frumento di prima necessità, come riso o avena in quantità. Piuttosto, importano grandi quantitativi di grano e di altro cibo dal continente. C'è anche grande richiesta di specialità come i formaggi e i vini.

L'architettura

“Se desiderate qualcosa e non la vedete, chiedetela ad un negoziante. Hanno montagne di roba nascoste lì dentro. Questi edifici sono più grandi di quanto non sembrino, davvero, con un gran numero di stanze, e cortili per quelli elfici.”

I villaggi di pescatori e agricoltori di Minrothad sono costituiti da semplici e spaziose capanne di legno a forma di A con una o due stanze. Vicino alla costa queste sono fatte di legno e coperte con foglie di palma intrecciate, mentre nell'entroterra i muri sono di rami tagliati intrecciati con vimini e coperte con stuoie.

Gli edifici in legno dominano anche le costruzioni delle città. Negli insediamenti umani come Borgoporto, case coi muri di ardesia vengono costruite leggermente sopra il livello del suolo per mezzo di pali. Tali strutture possiedono alti soffitti e

La Società delle Gilde di Minrothad

ampie finestre che si aprono facilmente verso l'esterno.

Non avendo a disposizione alberi adeguati dentro i quali costruire le proprie case, gli elfi di Minrothad hanno costruito case di legno con molte stanze connesse fra loro. Dovendo adattare la forma alle necessità difensive, alcune città elfiche ospitano blocchi di edifici simili ai pueblo. All'esterno mostrano pareti di pietra senza finestre rinforzate con la muratura, ma all'interno essi sono dei labirinti di stanze comunicanti che conducono in racchiusi cortili a cielo aperto.

Gli halfling preferiscono le abitazioni simili a tane dei loro antenati, benché, per motivi commerciali, molti costruiscano case di legno più alte come i loro vicini umani.

Fatta eccezione per i nani, che edificano con la compatta roccia vulcanica, solo i ricchi e il governo edificano usando la pietra a Minrothad. Fonti di utile roccia di cava o di argilla per i mattoni sono quasi inesistenti su queste isole e tali materiali devono venir importati dal continente. Le fortificazioni cittadine, i ponti e i palazzi dei ricchi sono in genere fatti di pietra.

Le festività

I Minrothaddani sono orgogliosi di come lavorano sodo e di quanto si divertono. Essi sfruttano ogni occasione per avere del tempo libero, non appena il lavoro essenziale è stato portato a termine. Numerose festività nazionali e religiose riempiono il calendario di Minrothad ed è comune la pratica di ricevere tempo libero dal lavoro nel giorno o nel pomeriggio che è sacro per la propria fede religiosa. Queste festività sono descritte nel calendario di Minrothad e i giorni sacri mensili sono descritti in *Le religioni di Minrothad*.

Le fedi religiose

I Minrothaddani sono di rado fanatici delle loro credenze religiose e parlano poco delle filosofie cui aderiscono. Sono tolleranti delle fedi degli stranieri. Che siano o no religiosi, la maggior parte degli indigeni indossa un simbolo sacro o un medaglione col simbolo della propria chiesa. Si reputa che tali oggetti portino fortuna e benedicano le proprie azioni. I templi sono posti esoterici situati in zone residenziali poste fuori dal baccano dei turisti stranieri e dei distretti commerciali.

I turisti Nelle Gilde di Minrothad

"Spiacente, non si fanno sconti – quelli sono per i membri delle gilde. Ma se sei un mago, fallo presente ad un locandiere, e ti darà una buona stanza."

C'è una gran quantità di stranieri a Minrothad, in viaggio di piacere o per motivi commerciali. Un turista nelle Isole nota gli abiti insoliti, le strane lingue e le usanze peculiari di questa gente, ma i nativi delle isole si sono assuefatti a questo panorama variegato. I turisti non suscitano particolare attenzione nelle città delle Gilde di Minrothad, non importa quanto è offensivo il loro aspetto o rozzo il loro abbigliamento. Gli stranieri vengono trattati con cortesia e rispetto, almeno finché rappresentano occasioni di profitto o buone azioni. Ci sono però alcune eccezioni a queste consuetudini.

Ladri: Chiunque abbia la temerarietà di farsi riconoscere come un ladro, sulle prime non verrà creduto. Se insiste nel dire che questa è la verità, o si è dimostrato tale con qualche azione, i Minrothaddani reagiranno con orrore ed odio. Le pene per il furto sono abbastanza spietate e chiunque venga chiaramente considerato un losco individuo verrà tenuto d'occhio dovunque vada.

Maghi: La magia è il dominio dei principi-mercanti e di pochi membri scelti della Gilde dei Tutori. La magia non collegata alle attività marinare è poco conosciuta dalle masse e coloro che praticano quest'arte sono figure intriganti e misteriose per il comune minrothaddano.

Gli stranieri che vengono riconosciuti come maghi attraggono un bel po' d'attenzione e di curiosi. Un mago può venir riconosciuto per il suo abbigliamento peculiare o perché usa apertamente la magia. Una persona che indossa un pentagramma sulle sue vesti può essere anch'egli scambiato per un mago, poiché portare tale simbolo è proibito a tutti a Minrothad, tranne che ai principi-mercanti. In entrambi i casi, la persona in questione si troverà presto un seguito di ciacolanti ragazzini curiosi e diventerà improvvisamente un popolare argomento delle "casuali" conversazioni degli adulti nei dintorni.

Usanze

"Oh, no! Quest'ultimo pacco lo devo portare ad una festa in banchina, al negozio di Piedescivoloso. Sono spiacente, ma devo lasciarvi qui. Una volta infilato in quella folla, potrei non riuscire ad uscirne. Spero che il Cbiasso vi piaccia – e se volete unirvi alla festa in banchina, aspettate sulla strada fuori dal negozio. Probabilmente la festa verrà da voi!"

Non è educato far domande ai Minrothaddani circa la politica o i problemi delle gilde. I nativi non discutono queste faccende coi forestieri e si offendono se vengono rivolte loro domande simili.

È abitudine vantare gli aspetti positivi di una gilda quando si fissa un prezzo, ed un acquirente può sentire lo stesso tipo di discorso se chiede di un prodotto o di un servizio. Una vendita conclusa dopo una sessione di contrattazioni viene sancita con una bevuta di brandy d'importazione, che il negoziante tiene proprio per queste occasioni. I clienti che comprano oggetti costosi possono anche ricevere un invito a cena da parte del mercante.

Le navi entrano ed escono in ogni momento dai porti di Minrothad. Gli arrivi e le partenze più importanti sono celebrati con una "festa in banchina", finanziata da una gilda o dal padrone della nave. Le feste in banchina si tengono negli uffici dell'agente, in un vicino magazzino, o altrove nella città, lontano dal vascello e dai moli affollati.

La maggior parte dell'equipaggio è presente a questi allegri eventi, che si estendono ai passanti e a volte si estendono nelle strade. Celebrazioni simili vengono tenute in occasione dell'inaugurazione di nuove navi. Per gli stranieri, essere invitati a tali eventi è segno di particolare privilegio.

Consigli per i viaggiatori

Un sarto che serve la nobiltà di Specularum:

"Non c'è miglior acquirente di vestiti di un minrothaddano. Portati dietro una fibbia da cintura di nuova foggia o una veste con un taglio insolito e avrai un'ottima merce di scambio. Puoi darla in dono – e il destinatario ne sarà molto lusingato – o scambiarla con qualunque altra cosa tu voglia comprare. Qualunque cosa tu prenda, essa avrà un valore favoloso perché è nuovissima. Ma l'oggetto in questione dev'essere qualcosa che è venuto fuori proprio di recente, altrimenti a Minrothad ce l'avranno già!"

La Società delle Gilde di Minrothad

Un elfo di Alfheim:

“Fai attenzione. Gli elfi di Minrothad sembrano troppo simili agli elfi dell'ombra perché tale fatto possa considerarsi una coincidenza. Come loro sono pieni di intrighi e macchinazioni, questo è certo, e le loro magie marine li rendono potenti quasi quanto i maghi elfici. Non credo che ci si possa fidare troppo di loro.”

Un mercante halfling delle Cinque Contee:

“Se non hai la pazienza di contrattare, pagherai il prezzo pieno per qualsiasi cosa, e ciò può essere piuttosto costoso nelle isole. Ovviamente, nei negozi ci sono i prezzi fissi, quelli non li si può discutere, ma il resto è molto negoziabile: il prezzo di una cena o di un alloggio, il prezzo del passaggio su una nave o il costo del suo carico, persino le paghe per i lavori esterni alle gilde. La contrattazione è un'arte raffinata per i membri delle

gilde. Ci rimangono male se non si baratta.”

Un cavaliere del Karameikos:

“Non vi prendete la briga di battervi con un minrothaddano. Vi ridono in faccia dicendovi che vi rivedranno in tribunale. Persino ai principi-mercanti manca la dignità per difendersi in un combattimento onorevole. Minacciano di appellarsi alla legge o usano la magia. Sono dei codardi, tutti quanti!”

Un mago del Vestland:

“Non rifiutate mai un invito di carattere sociale a Minrothad! Quello è l'ambiente in cui si fanno i veri affari: alle feste serali, ai ritrovi durante le vacanze, o dopo il lavoro nelle taverne. Se state cercando un lavoro, o volete vendere qualcosa, questo è il momento in cui contattare le persone giuste. E il modo migliore per esservi invitati è fare un acquisto costoso. Se la vostra è la

vendita più importante del giorno per quel mercante, questi vi prenderà da parte dopo il lavoro, per una bevuta o una cena insieme, e allora potrete realmente passare agli affari.”

Un ladro thyatiano:

“Se vi riesce di avere un lavoro qui, non aspettatevi troppi giorni di riposo, a meno che non vi convertiate ad una delle loro religioni. L'augurismo è quella che garantisce più giorni di riposo, ed è quella che sceglierei. E se non siete membri di una gilda, lasciate perdere il lavoro nelle gilde! Sono stato imprigionato, con l'accusa di tradimento – io! – perché avevo portato un messaggio da un gildamastro a, diciamo, un membro della gilda senza troppi scrupoli, che conoscevo. Venne fuori che aveva qualcosa a che fare con un piano per assassinare qualcuno. Fui fortunato ad uscirne vivo.”



Le fedi di Minrothad

Le religioni e le filosofie di Minrothad rispecchiano la laboriosa praticità del paese e sono state reinterpretate per assecondare la moderna predisposizione commerciale dei Minrothaddani. Questi aspetti etici sono stati razionalizzati in modo da renderli simili per fine e obiettivi alle Gilde di Minrothad, anche se in origine non erano tali.

Elendaen

Significato: La Via dell'Oceano.
Seguaci: Soprattutto elfi del mare.
Allineamento: Neutrale.

Giorni sacri: Luna piena. I seguaci si prendono un giorno di riposo completo.

Simbolo sacro: Una perla dentro una madreperla.

Questa filosofia onora Calitha Stella-di-Mare, un'elfa del mare dei tempi antichi che ascese all'immortalità nella sfera del Tempo. Era particolarmente affezionata all'acqua. Insegnò agli elfi del mare l'arte della navigazione e li condusse nella loro patria a Minrothad.

Coloro che aderiscono all'Elendaen credono che l'Oceano sia la culla di tutta la vita, poiché anche gli alberi crescono grazie alla pioggia fornitagli dalle tempeste che si formano sul mare. I seguaci dell'Elendaen desiderano sfruttare la terra e il mare saggiamente in modo da poter continuare a prosperare.

Ai custodi e ad altri seguaci della Via dell'Oceano vengono concessi incantesimi che influenzano il mare. La reliquia del clan Alfasser è al centro di queste credenze, ma si tratta di una faccenda segreta di cui non si parla agli estranei. I personaggi elfi del mare possono leggere *I segreti degli elfi del mare* nel libro del DM per apprendere più cose riguardo a queste faccende private del clan.

I custodi e le altre persone devote all'Elendaen indossano soltanto indumenti ed accessori ricavati dai prodotti del mare.

Dainrouw

Significato: La Via della Foresta.
Seguaci: Soprattutto elfi dei boschi.
Allineamento: Neutrale.

Giorni sacri: Luna nuova. I seguaci si prendono un giorno di riposo completo.

Simbolo sacro: Una foglia di quercia.

Il Dainrouw fu ispirato da Ordana, un'elfa che, come Calitha Stella-di-Mare, ascese all'immortalità nella sfera del Tempo. Coloro che adorano questa immortale la chiamano "Madre Foresta" e sanno che ella protegge gli

alberi e le cose che crescono.

Gli elfi dei boschi hanno imparato l'arte della lavorazione del legno da questa immortale, cui le leggende attribuiscono la rivelazione di una terra per loro nelle Isole di Minrothad.

Ordana è un'immortale più potente e antica di Calitha Stella-di-Mare, sebbene i suoi seguaci si siano sparsi nelle varie migrazioni elfiche dei tempi antichi e il suo nome sia scomparso dal ricordo di molti. Madre Foresta abbraccia felicemente ogni tipo di seguace ed ha concesso la capacità di lanciare incantesimi clericali ai pochi umani che si sono convertiti alla Via della Foresta.

La reliquia del clan degli elfi dei boschi è collegata a questa immortale ma, come per gli Alfasser, non se ne parla con gli estranei. I personaggi elfi dei boschi possono leggere *I segreti degli elfi dei boschi* nel libro del DM per saperne di più circa questa reliquia.

I chierici, i custodi e gli altri che si dedicano con serietà alla Via della Foresta indossano solo abiti e accessori fatti di lana, cotone o cuoio. L'arma preferita di questi chierici è una clava di legno duro o carpine, che fa ottenere un bonus di +1 sui tiri per colpire poiché è intagliata in modo da risultare perfettamente bilanciata e adatta alla mano dell'utente.

Augrismo

Significato: Prende il nome da un nano visionario, Auger Occhiofolle.

Aderenti: Nani e alcuni umani.

Allineamento: Legale.

Giorni sacri: Il primo giorno di ogni settimana. I seguaci si prendono il pomeriggio libero.

Simbolo sacro: Un medaglione che raffigura due occhi spalancati, senza una faccia.

Auger Occhiofolle era un chierico e un seguace dell'immortale Kagyar, il creatore della razza nanica (vedi l'ATL6, *I nani della Casa di Roccia*). Attraverso una serie di visioni, Auger apprese di alcuni immortali che presiedevano all'artigianato nanico e si interessavano in particolare modo al loro lavoro. Auger non vide mai questi immortali, né apprese i loro nomi.

Ci sono in tutto 12 protettori, i principali dei quali sono il fabbro, il minatore e lo scultore. Interagiscono raramente coi mortali, ma vegliano assai da vicino sugli artigiani.

L'augrismo esorta i suoi seguaci a fare del loro meglio in ogni occasione. I membri di questa chiesa possono venir scomunicati se non riescono a mantenere gli standard del loro mestiere o della loro gilda. La chiesa

pretende una decima del 10 % delle entrate annuali dei suoi membri.

I chierici di questa religione indossano abiti semplici di colori grigiastri. Le loro teste sono rasate lungo una striscia che scende dal centro del cranio. La loro arma preferita è il martello di pietra, che può spezzare un'arma di metallo con un tiro naturale di 20.

Minrothismo

Significato: Prende il nome da Minroth, l'umano nithiano che colonizzò le isole.

Seguaci: Umani e alcuni halfling.

Allineamento: Legale.

Giorni sacri: Tre festività annue descritte sotto. I seguaci hanno un giorno libero in ciascuna di esse.

Simbolo sacro: Una freccia con quattro piume, che simboleggia la freccia scagliata da Minroth con precisione sovraumana.

Minroth, un nithiano dell'antico impero, era l'agente di un immortale che gli rivelò che lui stesso avrebbe trovato i segreti della felicità terrena nel Mare del Terrore. L'umano guidò molti dei suoi compatrioti in mare e si stabilì nell'Isola del Commerciante che essi scoprirono colà.

I seguaci del Minrothismo credono che le Isole di Minrothad siano un luogo divino e una terra sacra. Qui i fedeli devono cercare di vivere in pace e tenersi occupati con utili mansioni. Questa è la religione che a Minrothad è cresciuta più rapidamente, e viene abbracciata da molti non-umani.

Minroth scomparve dall'Isola del Commerciante ma si attende il suo futuro ritorno. I giorni sacri del Minrothismo iniziano col 1° di Onmun, che commemora l'attesa del ritorno di Minroth durante l'anno. Il 10 di Sagmun ricorda il compleanno di Minroth e il 1° di Decmun è l'anniversario della sua scomparsa.

I chierici di questa religione possono indossare, mangiare e usare solo gli oggetti originari di Minrothad. La loro arma è la mazza.

Il Calendario MINROTHADANO

Minrothad usa il normale calendario thyatiano per ai fini del commercio con l'estero, ma ne impiega uno di invenzione indigena per il locale computo del tempo. Questo calendario, chiamato il calendario Verdier dal nome del suo inventore, è costituito da un anno di 336 giorni. L'anno è diviso in undici mesi di 30 giorni, più una speciale settimana di mezz'inverno. Ciascuna settimana di Minrothad è composta da sei giorni, per un totale di cinque settimane al mese.

La parola nativa per giorno è tok. La parola per mese è mun. La settimana comincia con Ontok, quindi prosegue con Totok, Dreitok, Firtok, Birtok e termina con Saktok.

Il calendario qui mostrato vale per l'anno 1000 DI. Tuttavia, le date di Minrothad vengono calcolate a partire dall'anno della morte di Verdier, il che rende la data attuale il 300 CV (che sta per Computo di Verdier). Le fasi lunari mostrate in questo calendario si spostano in avanti di due fasi per ogni anno che passa, ma le festività e gli eventi speciali restano i medesimi.

Legenda base del calendario

- ☆ = Luna nuova
- ★ = Un quarto di luna crescente
- ☾ = Mezza luna
- ☽ = Tre quarti di luna crescente
- ★ = Luna piena
- ★ = Tre quarti di luna calante
- ★ = Un quarto di luna calante
- † = Festività
- ‡ = Festività speciale

Onmun

O	T	D	F	B	S
1 ☆	2	3	4	5 ★	6
7	8 ☾	9	10	11 †	12 ☽
13	14	15 ★	16	17	18
19 ★	20	21 †	22 ☾	23	24
25	26	27	28	29 ★	30 ☆

Sebmun

O	T	D	F	B	S
1	2	3 ★	4	5	6 ★
7	8	9 †	10 ☾	11	12
13 ★	14	15 †	16	17 ☆	18
19	20 ★	21 †	22	23	24 ☾
25	26	27	28 ☽	29	30

Oxmun

O	T	D	F	B	S
1 ★	2 †	3	4 ★	5	6
7	8 ☾	9	10	11 ★	12
13 †	14	15 ☆	16	17	18 ★
19	20	21	22 ☾	23	24 †
25 ☽	26 ★	27	28	29	30

Nomun

O	T	D	F	B	S
1	2 ★	3	4	5 †	6 ☾
7	8	9 ★	10	11 †	12
13 ☆	14	15	16 ★	17 †	18
19	20 ☾	21	22	23 ☽	24
25	26	27	28	29 ★	30 †

Decmun

O	T	D	F	B	S
1	2	3	4 ☾	5	6
7 ★	8	9 †	10	11 ☆	12
13	14 ★	15	16	17	18 ☾
19	20 †	21 ☽	22	23	24
25 ★	26	27	28	29	30 ★

Elfmun

O	T	D	F	B	S
1 †	2 ☾	3	4	5 ★	6
7	8	9 ☆	10	11 †	12 ★
13	14	15	16 ☾	17	18
19 ☽	20	21	22 †	23 ★	24
25	26 ★	27	28	29	30 ☾

Tomun

O	T	D	F	B	S
1	2 †	3 ★	4	5	6 ☾
7	8 †	9	10 ☽	11	12
13 ★	14 †	15	16	17 ★	18
19	20 ☾	21	22	23 ★	24
25 †	26	27 ☆	28	29	30 ★

Dreimun

O	T	D	F	B	S
1	2	3	4 ☾	5	6 †
7 ☽	8	9	10	11 ★	12
13	14 ★	15	16	17 †	18 ☾
19	20	21 ★	22	23	24
25 ☆	26	27	28	29 †	30 ★

Firmun

O	T	D	F	B	S
1	2 ☾	3	4 †	5 ☽	6
7	8	9 ★	10 †	11	12 ★
13	14	15	16 ☾	17	18
19 ★	20	21 †	22	23 ☆	24
25	26 ★	27	28	29	30 ☾

Birmun

O	T	D	F	B	S
1	2 †	3 ☽	4	5	6
7 ★	8	9	10 ★	11	12
13 †	14 ☾	15	16	17 ★	18
19 †	20	21 ☆	22	23	24 ★
25 †	26	27 ☾	28	29	30

Sagmun

O	T	D	F	B	S
1 ☽	2	3	4	5 ★	6 †
7	8 ★	9	10	11	12 ☾
13	14	15 ★	16	17	18
19 ☆	20	21	22 ★	23	24
25	26	27	28	29 ☾	30

Mitwok

O	T	D	F	B	S
1 †	2 †	3 † ★	4 †	5 †	6 †

Il Calendario Minrothadano

Le festività sono giorni liberi garantiti dalle gilde. Tutte le attività a Minrothad si fermano e lasciano posto a fiere, bazaar e allegria. Altrimenti, la gente lavora tutti i giorni a meno che non benefici di una speciale festività religiosa (vedere *Le fedi di Minrothad*).

Le festività speciali sono vacanze nazionali sponsorizzate dal governo. Sono simili alle normali vacanze, ma anche più festose e di solito ricordano qualche evento particolare della storia di Minrothad.

Onmun (primo mese): Un freddo mese di pieno inverno. Il 1° segna l'inizio del calendario. Non ci sono festività speciali in questo mese.

Tomun (secondo mese): Il freddo continua per la maggior parte del mese, quindi comincia a scemare nell'ultima settimana.

L'8 di Tomun viene celebrata la Festa della Purga d'Argento, il momento in cui si ritenne di aver eliminato da Minrothad tutti i vampiri e i licantropi. La gente celebra la ricorrenza raccontando storie di paura e tenendo un gran banchetto per ringraziare i propri dèi di averla risparmiata dai mali della licantropia e del vampirismo. Ciò dà anche alla gente l'opportunità di usare le riserve e le scorte invernali che sono state conservate per questa speciale occasione. Ci fu una seconda diffusione della licantropia nel 280 CV; da allora, questa ricorrenza viene tenuta esclusivamente al chiuso, in compagnia dei propri familiari più stretti.

Dreimun (terzo mese): I venti freddi soffiano ancora, ma la temperatura comincia a salire durante questo mese. È pericoloso navigare in questo periodo a causa dei mari molto mossi. Non ci sono festività speciali.

Firmun (quarto mese): Ritorna il clima temperato e giungono in forze le piogge. Sono piuttosto comuni le tempeste elettriche.

Il 4 di Firmun è la più recente delle festività speciali del calendario. È il Giorno del Principe-Mercante, un giorno in cui la gente si diverte ammirando le meraviglie della magia di Minrothad. Si tiene sempre all'aperto e di solito sotto la pioggia. Anche durante le tempeste elettriche le celebrazioni vanno avanti nella speranza di vedere i principi-mercanti che controllano i fulmini, mutandoli in abbaglianti coreografie pirotecniche.

Un'usanza che vige fra la gente in questo periodo è quella di indossare un vecchio completo di vestiti preferiti, farlo totalmente inzuppare e poi gettarlo via nelle strade prima che albeggi. Le strade sono piene di indumenti vivacemente colorati quando arriva il sole e i ragazzi amano andare in giro e raccogliarli, poiché di solito chi li

getta via vi lascia dentro qualche dono o regalo per i ragazzi e le ragazze. Ai ragazzi è permesso tenere i vestiti per giocare "a fare i grandi" fino al Giorno del Principe-Mercante dell'anno seguente, quando questi verranno gettati via in beneficenza.

Birmun (quinto mese): Il mese della piena primavera e del sole splendente, quando ogni cosa rinverdisce. Birmun è il più bel mese di questa metà dell'anno. Le imbarcazioni ora cominciano a navigare freneticamente e molti membri della Gilda dei Mercanti di Mare non faranno ritorno finché non superaggeranno di nuovo l'inverno.

Il 19 di Birmun è una festività speciale che celebra la fondazione della città e delle gilde di Minrothad. Viene chiamato, giustamente, il Giorno di Minrothad ed è un giorno in cui la popolazione ostenta grande orgoglio. Si tengono enormi picnic per la popolazione a spese del governo. Ogni ufficiale di ciascuna gilda di tutti i settori tiene un'orazione in questo giorno. È anche il giorno in cui si tengono le elezioni e si effettuano le promozioni ai ranghi superiori delle gilde. Di solito le nomine politiche dei membri della sesta casta vengono effettuati ufficialmente in questo giorno e ogni nuovo membro di una gilda viene introdotto con una cerimonia.

Il Giorno di Minrothad viene celebrato sia di giorno che di notte con parate di navi. Durante il giorno, le barche da pesca e le chiatte sono decorate con fiori, pitture e altre decorazioni che rappresentano scene del passato di Minrothad. Di notte, le navi oceaniche vengono riempite di lanterne o fatte luccicare magicamente. Quindi navigano lungo le spiagge e i porti delle città in modo che ognuno possa ammirarle per il proprio piacere.

Sagmun (sesto mese): Questo piacevole mese è uno dei mesi di più

duro lavoro dell'anno per tutti i membri delle gilde, che cercano di completare più progetti possibile in tempo per la dichiarazione delle tasse del prossimo mese. Non c'è tempo per festività speciali in questo mese e anche le usuali festività religiose sono più in sordina del solito.

Sebmun (settimo mese): Il clima comincia a farsi piuttosto caldo in questo periodo e la gente passa all'aperto la maggior parte del suo tempo, se possibile. Anche il tempo inclemente aumenta in questo mese, di solito sotto forma di terribili temporali o uragani. Il 15 di Sebmun è in realtà una doppia festività speciale. Il 14 è tecnicamente un giorno lavorativo, ma nessuno lavora. Tutti stanno in disparte ed osservano mentre vengono calcolate quest'oggi le tasse sulle attività e sulle gilde di Minrothad. Il processo e le formule di tassazione sono una faccenda incredibilmente complicata, basata sul principio che se una gilda ha fra le mani un sacco di merce invenduta, paga meno tasse. Ciò significa che, se per una gilda è stata una buona annata, l'ultimo mese è mezzo sarà stato duro per i suoi membri, nel tentativo di produrre merce in eccedenza e abbassare le tasse imposte alla gilda.

Tutta questa diligenza viene completamente abbandonata il 15, detto il Giorno della Noncuranza Totale. Nessuno lavora né vende niente, ci si diverte e si festeggia soltanto, spesso in modo lascivo. Si passa la giornata fra eventi atletici, gare di mangiate o bevute e dimostrazioni di esperienza marziale, cui partecipano solo i più temerari. Durante la notte si indossano costumi da animali e strane maschere e la popolazione di ogni villaggio e città celebra questa ricorrenza per le strade fino alle prime ore del mattino. La moralità collassa



completamente in questo giorno; più di un figlio inatteso è stato concepito nella Sera della Noncuranza Totale.

Il 16 è un giorno lavorativo, ma è un giorno di quiete assoluta imposta dalla legge. Una famiglia con animali domestici o bambini rumorosi può venir multata fino anche a 100 mo per aver disturbato la quiete. La giornata viene di solito passata a ripulire i negozi, a star sui libri e a smaltire un mal di testa grande quanto la città di Minrothad.

Oxmun (ottavo mese): Questo mese è il più caldo per Minrothad e gran parte della gente si rifugia all'ombra o sotto le fresche brezze che soffia sulla spiaggia. È il mese di minor produttività per le isole, ma quello di maggior afflusso turistico. Nessuno si prenderebbe la briga di uscire all'aperto per una festività speciale, quindi non ce ne sono. **Nomun** (nono mese): Questo mese segna l'inizio dell'autunno ed è abbastanza tranquillo. È un mese di duro lavoro per i membri delle gilde, che cercano di recuperare il tempo perduto ad Oxmun. L'11 di Nomun è l'ultima festività speciale fino alla grande festa di Mezzinverno. Viene chiamato il Giorno del Rilassamento ed effettivamente lo si passa a crogiolarsi al sole e a non far niente. È anche un giorno di digiuno, che serve a ricordare alla gente di lavorare sodo nei prossimi giorni in modo da comperarsi abbastanza cibo per i mesi invernali e non patire la fame. I vascelli ad essersi diretti lontano per primi fanno ritorno intorno al Giorno del Rilassamento, alla stregua di numerosi vascelli commerciali stranieri. Ciò è dovuto al fatto che questo è il solo giorno in cui è permesso agli stranieri vendere la loro merce, soprattutto cibo, senza dover pagare le rigide tariffe minrothaddane. La maggior parte delle famiglie spende un sacco dei suoi risparmi quest'oggi e fa scorte per l'inverno.

Decmun (decimo mese): La maggior parte della gente passa questo mese a compiere lavoretti per prepararsi all'inverno: conservazione del cibo, riparazione dei tetti, approntare per l'inverno le navi che sono tornate, pulire e proteggere dalle intemperie i palazzi delle gilde, ecc. Le ultime navi fanno ritorno durante questo mese.

Elfmun (undicesimo mese): L'ultimo mese completo dell'anno vede il ritorno dell'inverno. A volte le navi in completo ritardo fanno ritorno nella prima

settimana di questo mese, ma dopo quella data è troppo pericoloso solcare i mari. Ogni nave minrothaddana non ancora ritornata passerà con ogni probabilità i mesi invernali in qualche porto straniero, sebbene ciò possa risultare molto costoso. Il vento è terribile durante questo periodo dell'anno e la gente comincia a vestirsi un po' più pesante, anche se sempre secondo la moda. Le gilde lavorano sodo in questo mese, primo per il tempo che calcolano di perdere con la Festa di Mezzinverno, secondo per tener lontano dalla mente di tutti il pensiero delle navi che non sono ancora tornate.

Festa di Mezzinverno: Tutta questa settimana è costituita da festività speciali. È il momento in cui tutte le gilde legate più strettamente alle festività razziali fanno vedere il meglio di sé e danno i migliori banchetti. Decorazioni e tradizioni abbondano durante il Mitwok. Sopra le porte si appendono dovunque degli ananas, circondati da foglie di canna da zucchero. Si crede che ciò porti fortuna e un anno fruttuoso ai residenti di quella casa.

Piccole palme vengono sempre esposte dentro le case e quelle più grandi vengono poste dentro i palazzi delle gilde e negli edifici governativi. A queste palme vengono appese minuscole lanterne a candela, che vengono accese ogni notte per illuminare simbolicamente la via del ritorno ai marinai o naviganti dispersi o lontani da casa durante le festività. Da quando Oran Meditor ha assunto il potere come gildamastro regnante, i doni consegnati durante queste feste, in particolare quelli per i bambini, vengono allegramente avvolti in sciarpe e piazzati sotto l'albero nella speranza di indurre gli spiriti dei marinai perdutisi in mare a tornare a casa dai loro cari.

Si fanno ghirlande di palma che vengono appese alle finestre e ai muri come tradizionale scongiuro contro le forze della natura dell'anno in arrivo. E, infine, si appendono piccoli campanelli alle cinture, ai cappelli, alle scarpe e alle porte per incrementare l'atmosfera festosa.

Il 1° di Mitwok viene celebrato il Giorno degli Elfi del Mare. Il 2 il Giorno degli Elfi dei Boschi. Il 3 il Giorno degli Umani. Il 4 il Giorno degli Halfling, e il 5 il Giorno dei Nani.

Lo scambio di doni è continuo in questo periodo dell'anno. Ogni giorno, ogni razza specifica scambia doni con ogni altra, e riceve regali da amici di razze diverse solo per il fatto di essere un nano, un elfo, ecc. Si tengono molti esaltanti discorsi sulla gioia di essere un halfling, la meraviglia di essere un umano, e così via, ma sempre con buon gusto e raramente con atteggiamento discriminatorio nei confronti degli altri abitanti di Minrothad. È un momento che si passa con la famiglia e la gilda a ringraziare le proprie divinità per la miriade di fortune toccate ai Minrothaddani.

L'ultimo giorno della Festa di Mezzinverno, il 6 di Mitwok, è la seconda più recente fra le festività speciali. Viene chiamato il Giorno di Meditor. Inizialmente celebrava la posizione di gildamastro regnante di Minrothad, ma sotto Oran è stato esteso con l'inclusione anche delle gilde politiche. All'inizio era un momento in cui la gente ringraziava la famiglia Meditor per aver lavorato così duramente al servizio del governo per tutto l'anno. Ciò veniva fatto portando lussuosi doni alla famiglia e al palazzo. Ma nel primo anno di governo come gildamastro, Oran ha posto un freno a tutto questo. Ha capito che era solo un giorno di corruzione ufficiale fondato e sanzionato dai capi della gilda della sua famiglia. Egli ha insistito che piuttosto quel denaro fosse speso per i bambini di Minrothad.

Il giorno ora è diviso in tre fasi di celebrazione. La prima è la celebrazione della famiglia e della gilda durante la mattina, compreso lo scambio dei doni. La seconda è una parata pomeridiana dei cittadini per fare una serenata ai personaggi locali preferiti che lavorano per le gilde, un modo per dir loro "grazie". Se i membri politici delle gilde sono particolarmente efficienti nel loro incarico, possono ricevere piccoli doni dai cittadini e/o un premio in denaro dal loro tesoriere capo. La terza parte della celebrazione è il rituale serale in cui vengono tolte tutte le decorazioni di Mitwok e viene tenuto un ultimo banchetto per celebrare la fine del vecchio anno. Per tradizione, questa cena la si fa con qualcuno esterno alla propria famiglia e alla propria gilda, e anche in questo momento ci si scambiano spesso regali.

Le razze di Minrothad

I gruppi etnici delle Gilde di Minrothad restano diversificati all'interno della più vasta società, ma le loro abitudini divergono da quelle dei loro cugini del continente. Ciascun gruppo ha preso qualcosa di significativo dagli altri, e nel caso degli elfi del mare ha sviluppato uno stile di vita completamente nuovo rispetto a quello per cui quella razza era precedentemente nota. Questi gruppi e le loro singolari caratteristiche sono descritti qui.

Gli elfi

La razza più popolosa delle Gilde di Minrothad sono gli elfi. Gli elfi di Minrothad sono divisi in due gruppi: i cosiddetti elfi del mare e gli elfi dei boschi. Questi nomi descrivono l'ambiente presso il quale preferiscono vivere e rispecchiano la natura dei mestieri delle gilde che questi popoli praticano.

Gli elfi dei boschi

Gli elfi dei boschi sono anche chiamati elfi delle foreste nel Gergo di Minrothad. I due termini sono sinonimi e si riferiscono esclusivamente agli elfi che abitano le foreste di queste isole e che lavorano il legno e altri prodotti della terra.

Aspetto: Gli elfi dei boschi hanno capelli di colore variabile dal biondo al marrone, con occhi verdi o viola. Le loro fattezze presentano una lontana somiglianza con quelle degli elfi dell'Alfheim.

Comportamento: Questi elfi sono senza dubbio più "seri" dei loro cugini del continente. Essi sono interessati a praticare attivamente le loro manifatture e sono più inclini della maggior parte degli elfi ad intraprendere progetti a lunga scadenza.

Gli elfi dei boschi si immergono completamente in qualunque attività abbiano deciso di perseguire. Se ad esempio si tratta della lavorazione del legno, essi si pongono un fine, poi lavorano senza sosta per mesi o anni per raggiungerlo. Un tipico fine potrebbe essere diventare un maestro intagliatore, oppure mettere a punto una nuova tintura di colore a presa rapida per i tessuti.

Quando il loro lavoro è finito, questi elfi si abbandonano al perseguimento del piacere con la stessa dedizione con cui si sono applicati al loro lavoro. Anche se un elfo può lavorare quasi di continuo per un anno o più, poi è pronto a prendersi una pausa che, a sua volta, potrebbe durare mesi o anni. Gli elfi dei boschi "in vacanza" si

incontrano fuori da Alfeisle, e quelli con anni di tempo libero viaggiano persino nel continente in cerca di divertimento ed avventure prima di ritornare al lavoro.

Gilda e clan: Gli elfi dei boschi di Minrothad appartengono alla Gilda Verdier, che deve il suo nome ad un clan di elfi dei boschi di antica fama. La Gilda Verdier tratta il legno ed i prodotti della terra.

I vecchi nomi elfici dei clan sono da lungo tempo passati di moda a causa dell'impatto che hanno avuto l'influenza delle gilde e la lingua di Minrothad. Gli elfi adesso usano nomi presi dal Gergo, che descrivono il mestiere in cui ciascun clan si è specializzato. I clan più influenti della Gilda Verdier sono il clan Forster, il clan Arsener ed il clan Serrator. I nomi di altri clan sono visibili nella tabella che mostra l'organizzazione della Gilda Verdier.

Abilità: Tutti gli elfi dei boschi hanno l'abilità Scalare. Ognuno possiede anche un'abilità manifatturiera appropriata al mestiere del clan al quale appartiene; queste abilità vengono ulteriormente descritte in Le Gilde. Le abilità si basano sulle seguenti caratteristiche:

Boscaiolo: Intelligenza
Bottaio: Intelligenza
Edilizia: Intelligenza
Fabbricare Archi: Intelligenza
Fabbricare Canapa: Intelligenza
Fabbricare Corde: Destrezza
Fabbricare Frece: Intelligenza
Fabbricare Macchinari: Intelligenza
Fabbricare Mobili: Intelligenza
Fabbricare Ruote: Intelligenza
Fabbricare Utensili: Intelligenza
Filatura: Destrezza
Intagliare il Legno: Intelligenza
Sartoria: Intelligenza
Scalare: Destrezza
Tessitura: Destrezza

Gli elfi del mare

Gli elfi del mare hanno costituito una distinta sottocultura rispetto ai loro simili elfi dei boschi, e vengono riconosciuti come un gruppo separato dal ramo principale della razza elfica. In questi termini, sono simili agli elfi dell'ombra delle Terre Brulle, coi quali condividono una somiglianza fisica che molti elfi trovano inquietante.

Aspetto: Gli elfi del mare hanno i capelli bianchi oppure biondi chiari che si scolorano fin quasi al bianco in presenza del sole. I loro occhi sono grigio-azzurri e la loro carnagione è pallida, nonostante la continua esposizione alle intemperie ed al sole.



Essi presentano una leggera somiglianza con gli elfi dell'Alfheim, ma assomigliano ancor più agli elfi dell'ombra a causa del loro incarnato.

Comportamento: L'amore di un elfo del mare va in primo luogo al mare. Egli è affascinato dal suo carattere sempre mutevole e dalle sfide che esso presenta continuamente a chi viaggia per mare. La sua curiosità viene spinta all'apice dai misteri delle acque; un elfo del mare ama viaggiare sull'oceano ed apprendere delle sue creature, e spesso padroneggia magie che hanno specificamente a che fare con il mare ed il tempo atmosferico.

Gli elfi del mare furono i primi abitanti delle Isole del Minrothad ad esplorare a fondo le acque locali. Furono i primi a mettere a punto sartame mobile sulle loro imbarcazioni a vela, cosicché un vascello potesse navigare stretto di bolina e manovrare con facilità. Essi continuano ad innovare e migliorare i loro vascelli a vela, garantendo alla flotta mercantile delle Gilde di Minrothad la sua giusta reputazione come la migliore e più veloce del mondo conosciuto.

Questo avido interesse nei confronti dell'oceano e dei modi per percorrerlo hanno reso gli elfi del mare una delle forze guida delle Gilde di Minrothad. È stata la loro conoscenza del mare ed il loro desiderio di viaggiare, congiunto con l'interesse degli umani per il commercio, che ha permesso alla Gilde

di Minrothad di espandersi e dominare il commercio marittimo.

Sempre ansiosi di viaggiare, gli elfi del mare sono emozionati quando vedono cose nuove, nuove terre e nuove occasioni di commercio. Sono felici di arrivare a destinazione, e sono egualmente felici di partire ancora per un posto nuovo, a patto che il viaggio si svolga via mare o via fiume. Più della metà dei mercanti di Minrothad che si incontrano nei porti continentali sono elfi del mare, così come parecchi dei principi-mercanti capitani di nave, ma questi elfi non hanno interesse a diventare fattori o rappresentanti delle gilde assegnati in modo permanente ad una città straniera.

Abilità speciali: In aggiunta alle normali abilità elfiche, gli elfi del mare posseggono alcune abilità speciali che li diversificano dalle altre razze di elfi.

Orientamento. Un elfo del mare ha il 75% di possibilità di percepire correttamente in qualsiasi momento le direzioni cardinali. Questa percezione innata funziona solo all'esterno, non nel sottosuolo, ma risulta estremamente utile in mare nei giorni nuvolosi o quando c'è nebbia o buio. Può essere usata una volta al giorno.

Senso della Navigazione. Simile all'orientamento, questo permette ad un elfo del mare di conoscere in quale direzione si trova una destinazione rispetto alla sua posizione attuale, a patto che sia stato in quel posto almeno una volta in precedenza. Questa abilità è precisa il 75% delle volte. Può essere usata una volta per destinazione. Per questa ragione si dice che una volta che un elfo del mare è stato in un porto, troverà sempre la strada per tornarci.

Gilda e clan: Gli elfi del mare sono membri di uno dei clan della Gilda Elsan, che prende il nome da una delle famiglie di elfi del mare più importanti. La gilda si occupa delle cose attinenti alle navi e alla navigazione.

I nomi degli elfi del mare, come quelli degli elfi dei boschi, non suonano particolarmente elfici, ma non seguono la tradizione generale di Minrothad di descrivere un mestiere. I clan guida degli elfi del mare sono il clan Kelar ed il clan Manre. Nomi di altri clan si trovano nella tabella che mostra l'organizzazione della gilda.

Abilità: Tutti gli elfi del mare hanno l'abilità Pilotare Barche, che è l'abilità di manovrare le barche e non si applica alle navi. Un individuo può avere familiarità coi principi usati nel manovrare le navi, ma non è automaticamente abile nel farlo.

Ciascun elfo del mare possiede anche un'abilità di artigianato appropriata al mestiere che pratica il clan al quale appartiene; queste abilità vengono

ulteriormente descritte in Le Gilde. Le abilità si basano sulle seguenti caratteristiche:

Arpionare: Destrezza
Fabbricare Alberi: Intelligenza
Fabbricare Carene: Intelligenza
Fabbricare Paranchi: Intelligenza
Fabbricare Reti: Destrezza
Fabbricare Sartame: Intelligenza
Lavorare Conchiglie: Intelligenza
Pilotare Barche: Intelligenza
Pilotare Navi: Intelligenza
Timoniere: Intelligenza
Verniciare: Intelligenza

Gli umani

Gli umani sono una razza minoritaria nelle Gilde di Minrothad, ma la posizione che occupano la dice lunga sulle loro ambizioni e sulla loro padronanza delle abilità. Discendenti dalla razza nithiana, questi isolani un tempo si accontentavano di un'esistenza tranquilla come pescatori, finché le navi degli elfi del mare non diedero loro il vantaggio di cui avevano bisogno per perseguire il commercio ed i guadagni. Da allora lo hanno fatto con molto successo.

Aspetto: I mercanti si sono spesso portati a casa mogli provenienti dai porti stranieri, e questo ha introdotto una certa varietà di etnie ed aspetti fra gli indigeni di Minrothad. Ciò nonostante, la maggioranza degli umani di Minrothad ha ondulati capelli neri o marroni, occhi verdi o marroni ed una carnagione chiara che si scurisce lentamente al sole. Una minoranza ha i capelli rossi, ed assomiglia agli Alphatiani che visitarono queste isole nei tempi antichi.

Comportamento: Gli umani di Minrothad sono curiosi ed energici. Amano interagire con gli stranieri e la sfida di mettere a punto un accordo equo del quale possano beneficiare entrambe le parti. Possono essere ciarlieri e a volte diventano apertamente litigiosi, ma la loro vera rabbia trova il suo sfogo in subdoli intrighi ed in intricati piani di vendetta.

Questi Minrothaddani gradiscono le innovazioni nel metodo degli affari e vanno costantemente in cerca di mercati non sfruttati in cui inserirsi. Lavorano sodo e si aspettano ricompense appropriate ai loro sforzi. Si sentono feriti e ingannati se un particolare sforzo non viene notato e di per sé sono generosi di gentilezze e ringraziamenti.

Gli umani di Minrothad hanno la reputazione di essere onesti, in particolare in ciò che pertiene il commercio. Talvolta, però, la loro etica

viene messa in discussione: una tempo furono persuasi a commerciare schiavi in seguito ad una guerra thyatiana, e parecchia gente del continente non lo ha mai dimenticato. Tuttavia, la maggior parte dei fattori e degli acquirenti che si trovano nei porti stranieri sono umani di Minrothad, ed essi ritengono che quella parte della storia del loro paese abbia avuto un impatto irrilevante sulle loro attuali trattative commerciali.

Gilda e clan: La maggior parte degli umani fa parte della Gilda Corser, che tratta particolari rarità e cibi. La gilda comprende molte razze oltre agli umani; gli specifici clan non monopolizzano alcuno dei suoi aspetti.

I nomi umani provengono da una combinazione di antiche radici nithiane ed alphatiane, con un grosso miscuglio di nomi provenienti dal continente. Essi indicano raramente legami con una gilda o specialità professionali, e suonano come nomi provenienti da un posto qualunque del continente. I nomi tipici degli umani sono indicati nella tabella che mostra l'organizzazione della gilda.

Abilità: Gli umani di Minrothad hanno una o due abilità. L'abilità Contrattare è quella che permette loro di ottenere il miglior prezzo possibile per merci, servizi o informazioni. L'abilità Valutare è la capacità di intuire quanto vale qualcosa.

Se due persone valutano un oggetto,



Le razze di Minrothad

quella che vince col margine maggiore stabilisce il valore con la maggior precisione. Se due persone con l'abilità Contrattare la usano l'una sull'altra, chi ottiene il tiro migliore vince. Possono essere assegnate penalità a ciascuno dei due personaggi per rispecchiare le difficoltà dello scambio che sta venendo concluso. Questa abilità viene prevalentemente usata per le rapide contrattazioni coi PNG.

Le abilità normalmente disponibili per gli umani della Gilda Corser e le caratteristiche sulle quali sono basate sono indicate qui. Le abilità vengono ulteriormente descritte in *Le Gilde*.

Addestrare Animali: Intelligenza
Contrattare: Intelligenza
Fabbricare Birra: Intelligenza
Fabbricare Pipe: Destrezza
Valutare: Intelligenza

Gli halfling

Portati nel Minrothad dagli umani che commerciavano schiavi, gli halfling hanno da lungo tempo ottenuto la libertà ed hanno completamente rimosso dalle loro menti il loro spiacevole passato. Adottando le abitudini commerciali e persino le credenze religiose dei loro vecchi padroni, la naturale laboriosità degli halfling ha permesso loro di divenire parte delle gilde come prosperi membri a pieno titolo.

Aspetto: Gli halfling di Minrothad hanno riccioli capelli rossi o marrone-sabbia, ed occhi azzurri o marroni. Alcuni diventano piuttosto abbronzati grazie all'esposizione costante al sole del Minrothad.

Comportamento: Gli halfling di Minrothad lavorano con più zelo dei loro cugini delle Cinque Contee, una conseguenza della secca differenza che c'è fra lavorare per un padrone di schiavi e lavorare per sé. Questi halfling raccolgono i frutti delle proprie fatiche; essi li considerano un ulteriore beneficio del quale inoltre contemplanò i vantaggi vedendo crescere i guadagni ed i beni di lusso.

Per la mente di un halfling di Minrothad, i membri delle altre gilde lavorano troppo o troppo poco. Gli umani si concedono raramente una pausa, i nani lavorano ad un unico progetto per anni e gli elfi si prendono una vacanza di due anni e la chiamano una pausa. Gli halfling, tuttavia, sanno a che velocità muoversi. Si alzano ad un'ora che non è troppo tardi né troppo presto; lavorano finché non hanno fame, staccano per un pranzo — una o più volte, a seconda di quanto sono affamati — e poi ritornano a

lavorare un po'. Non stanno in ansia per il lavoro durante il riposo, né passano troppo tempo di lavoro a pensare al riposo. Gli halfling vanno fieri di questa media felice nella loro vita lavorativa così come lo sono dei prodotti che fabbricano.

Gilda e clan: La maggior parte degli halfling sono membri della Gilda Manolesta, che prende il nome dall'halfling che liberò gli schiavi. La gilda tratta la pelle, l'artigianato di base e i combustibili.

I nomi degli halfling seguono la generale usanza di Minrothad di descrivere un mestiere. Le famiglie guida degli halfling portano i nomi di Ditasvelte e Chiomadoro. Altri cognomi sono indicati nella tabella che mostra l'organizzazione della gilda.

Abilità: Tutti gli halfling hanno l'abilità Agricoltura. Qui sono indicate altre abilità comuni della Gilda Manolesta, assieme alle caratteristiche sulle quali si basano. Dove necessario, i mestieri vengono ulteriormente spiegati in *Le Gilde*.

Agricoltura: Intelligenza
Armaio del Cuoio: Intelligenza
Carbonaio: Intelligenza
Ciabattino: Intelligenza
Cornaio: Destrezza
Fabbricare Oli: Intelligenza
Fabbricare Selle: Intelligenza
Intrecciare Canestri: Destrezza
Pellicciaio: Intelligenza
Soffiare il Vetro: Destrezza
Vasaio: Destrezza

I nani

Gli antenati di questi nani abbandonarono la Casa di Rocca e migrarono in Glantri, dove non furono i benvenuti a causa del loro grande numero. I mercanti di Minrothad riconobbero la ricchezza costituita dagli abili artigiani in questo gruppo di nani e li invitarono ad emigrare per unirsi alle Gilde di Minrothad. I nani accettarono, e da allora hanno dominato la lavorazione del metallo e della pietra nelle gilde.

Aspetto: I nani di Minrothad tengono i loro capelli e le loro barbe marroni scure più corte della norma nanica a causa del clima caldo nel quale vivono. I loro occhi sono marroni o color ambra, e sono di costituzione più robusta della maggior parte dei loro cugini del continente.

Comportamento: Questi nani gradiscono la libertà di perseguire le proprie attività artigianali senza alcuna distrazione. Si preoccupano del commercio meno della maggior parte della gente delle gilde e preferiscono



lasciare l'aspetto della vendita dei loro prodotti agli altri.

Un vantaggio inatteso dello spostarsi a Minrothad fu la possibilità di scavare ed esplorare la roccia vulcanica mai toccata in precedenza. Col loro taglio pragmatico sui problemi, questi nani si sentirono spinti e deliziati ad inventare nuovi complessi di edifici, arnesi insoliti e particolari processi manifatturieri, fatti su misura per il loro ambiente insulare.

I nani sono il gruppo meno coinvolto negli intrighi delle gilde fra tutti quelli di Minrothad. Essi considerano la maggior parte della politica delle isole come una follia che passerà col tempo. Come gruppo, essi si arrabbiano solo quando la politica interferisce col loro lavoro per qualche motivo.

I singoli nani sono suscettibili riguardo ai lavori non completati, e si rifiutano di commentare o mostrare oggetti che non sono ancora pronti per essere presentati. Questi nani sono i mercanti più indifferenti di Minrothad, stabiliscono quello che ritengono essere un giusto prezzo e lo sostengono senza una parola di contrattazione.

Gilda e clan: La maggior parte dei nani fa parte della Gilda Martelli, che prende il nome dal clan Martelli che capeggiò l'esodo verso Minrothad. La gilda effettua mestieri che pertengono al metallo e alla pietra.

I nani di Minrothad non usano più i loro nomi derivanti dalla Casa di Roccia, ma hanno assunto nomi relativi ai mestieri come gli altri membri delle gilde. I clan guida sono il clan Roccaforte, il clan Scavatiere ed il clan Sbozzatori. Altri nomi comuni dei clan sono indicati nella tabella che mostra l'organizzazione della gilda.

Abilità: Tutti i nani di Minrothad hanno l'abilità Valutare (vedi Gli umani, sopra). Qui sono indicate le altre abilità comuni della Gilda Martelli, assieme alle caratteristiche sulle quali si basano. Dove necessario, i mestieri vengono ulteriormente descritti in *Le Gilde*.

Armaiolo: Intelligenza
 Fabbricare Armi: Intelligenza
 Fabbricare Trappole: Intelligenza
 Fabbro: Intelligenza
 Gioielliere: Intelligenza
 Ingegneria: Intelligenza
 Minatore: Intelligenza
 Muratore: Intelligenza
 Tagliapietre: Intelligenza
 Valutare: Intelligenza

Le abilità'

I personaggi possono avere una certa varietà di abilità che hanno appreso nella loro vita ma delle quali non si parla nei manuali delle regole. Ognuna di queste abilità è basata su una delle caratteristiche del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione o Carisma).

Abilità' iniziali

I personaggi che iniziano a Minrothad conoscono un'abilità corrispondente alla specializzazione del loro clan e della loro gilda, l'abilità razziale indicata per quella razza, e possono scegliere un'altra abilità aggiuntiva. Se l'Intelligenza di un personaggio va da 13 a 15, egli può scegliere altre due abilità aggiuntive invece di una; con un'Intelligenza di 16 o 17, tre abilità aggiuntive; e un'Intelligenza di 18 gli dà quattro abilità aggiuntive.

Usare le abilità'

Quando un personaggio ha bisogno di usare la sua abilità, il giocatore tira 1d20 e confronta il risultato con l'attuale punteggio della caratteristica relativa a quell'abilità. Se il risultato del tiro è inferiore o uguale alla caratteristica, l'uso dell'abilità ha successo. Un tiro di 20 indica sempre un fallimento, indipendentemente da quanto fossero alte le possibilità di riuscita.

Quando due personaggi competono con la stessa abilità, quello che effettua il suo tiro col margine di successo più ampio prevale. Ad esempio, un risultato di cinque punti inferiore al numero richiesto batte un risultato che è solo di un punto inferiore al numero richiesto.

Aumentare le abilità'

Le possibilità di usare con successo un'abilità possono superare la caratteristica sulla quale essa si basa. Ad esempio, un elfo che è un intagliatore del legno impareggiabile potrebbe avere un punteggio di Intagliare il Legno superiore a quello della sua normale caratteristica di Intelligenza. Per far ciò, un personaggio appena creato può "scambiare" una delle sue scelte di abilità aggiuntive per aumentare un'altra abilità. Ciascuna scelta di abilità scambiata dà al personaggio un bonus permanente di +1 sul punteggio dell'abilità scelta.

Apprendere ulteriori abilità'

Man mano che un personaggio aumenta la sua esperienza, può comperare altre abilità o potenziare quelle già note.

Tutti i personaggi ottengono una nuova scelta di abilità ogni quattro livelli di esperienza. Quindi, essi acquisiscono le loro prime abilità al 1° livello, una nuova abilità al 5° livello, ed un'altra al 9° livello.

Gli umani proseguono questa progressione guadagnando un aumento di abilità ogni quattro livelli. Gli elfi guadagnano nuove abilità quando raggiungono 1.100.000 PE e poi per ogni altri 750.000 PE a seguire. I nani e gli halfling guadagnano nuove abilità quando raggiungono 1.200.000 PE e poi per ogni altri 800.000 PE a seguire.

Le Gilde di Minrothad

Le Gilde di Minrothad furono fondate nel 691 DI da Gregus Verdier, un elfo dei boschi che cementò la labile confederazione commerciale delle Isole di Minrothad, trasformandola in un sistema di gilde e gilde associate. La responsabilità dei mestieri, delle manifatture, del commercio e della navigazione (cioè del trasporto delle merci) furono affidate a specifici clan e gruppi di famiglie, in modo che ciascuna razza avesse eguale potere e controllo tramite una gilda di famiglia.

Negli anni seguenti sorse un certo numero di gilde disparate, che garantivano servizi invece di produrre beni manifatturieri. Queste furono infine stabilizzate nel gruppo di organizzazioni noto come le Gilde Politiche.

Le gilde sono note per la loro politica di non interferenza con gli artigiani. A differenza della maggior parte delle gilde del continente, esse incoraggiano le innovazioni e la sperimentazione, fatto che produce un buon numero di articoli che si rivelano utili e insoliti. Il lavoro di queste gilde è riconosciuto come uno dei migliori del mondo conosciuto.

Le Gilde Familiari

Un singolo clan o famiglia, scelto col consenso degli altri membri, guida ciascuna delle gilde familiari artigiane. Il clan è di solito un gruppo familiare che ha storicamente provveduto alla guida della gilda. Un gildamastro che sia anche il capo della sua famiglia può provenire solo dal clan che la capeggia. La posizione di gildamastro è ereditaria e passa ad un erede che abbia capacità al livello di maestro. I maestri artigiani sotto di lui consigliano il gildamastro, o capogilda, come viene a volte chiamato, e rispondono direttamente a lui per quanto pertiene l'ambito delle loro responsabilità.

Ogni gildamastro è aiutato da una squadra di supporto le cui funzioni sono uniformi in tutte le gilde. La squadra consiste in un primo consigliere della gilda, che cura i rapporti col governo locale; una prima consorte della gilda (la sposa del gildamastro), che gestisce il palazzo della gilda e la dimora del gildamastro; e un mastro tesoriere della gilda che tiene in ordine i registri, raccoglie le tasse dai membri e controlla i vari depositi della gilda. C'è un mastro degli agenti del gildamastro che si occupa della piccola forza di sicurezza che protegge il gildamastro e il deposito. Infine, c'è un legato commerciale del gildamastro che lavora con altri gruppi su questioni di importazione, esportazione e

commercio interno.

Il Consiglio dei Capigilda

I gildamastri delle varie gilde familiari si riuniscono per formare l'organo del governo di Minrothad, noto come il Consiglio dei Capigilda, o CCG. Presieduto dal gildamastro regnante, il Consiglio stabilisce la politica e promuove le leggi pertinenti alle gilde e agli affari del governo, agli affari esteri e alle pratiche commerciali.

Il Gildamastro Regnante

La carica ereditaria di Gildamastro Regnante è sempre ricoperta da un membro del clan Meditor di elfi del mare. Questa è la famiglia che inizialmente guidò gli elfi del mare verso le Isole della Colonia, e da allora ne è rimasta alla guida con onore. Un tempo una posizione cerimoniale, attualmente la carica è ricoperta da Oran Meditor, che nei tempi recenti ha esercitato un controllo molto concreto sugli affari di Minrothad. Egli viene assistito da un gabinetto che ha le stesse funzioni della squadra di supporto di una gilda familiare, se non per il fatto che manca un legato commerciale. Questi ufficiali hanno autorità su scala nazionale (vedere la tavola sul governo di Minrothad).

Il compito prioritario del gildamastro regnante è stabilire la politica e la direzione del paese come insieme, in cooperazione con i capi delle gilde familiari e politiche. Egli sceglie gli ufficiali che occupano le cariche delle gilde politiche e funge da mediatore nelle dispute fra le fazioni delle gilde familiari e politiche.

Inoltre, il gildamastro regnante può rimuovere un particolare clan dal comando della sua gilda familiare se c'è una buona ragione per farlo, ed elevare un clan a sua scelta come successore di quello. Si deve dimostrare che il clan caduto in disgrazia rappresentava una minaccia per la stabilità di Minrothad, di solito mostrando la sua implicazione in attività che rappresentano un atto di tradimento (come un piano di assassinio o un'alleanza segreta con degli stranieri).

Le Gilde Politiche

Assai più che semplici fornitori di servizi, le gilde politiche formano l'ossatura del potere del gildamastro regnante. La magia, l'esercito e

informazioni raccolte dalle spie sono soltanto tre facce del potere rappresentate dalle gilde politiche, le quali sono descritte in dettaglio più avanti.

Sebbene le posizioni di comando nelle gilde politiche siano cariche elettive, è assai difficile rimuovere un gildamastro una volta che è stato scelto, a meno che non si riescano a mostrare a suo carico prove di atti criminali o grave incuria. Il gildamastro regnante è molto cauto nella scelta delle persone che occupano queste posizioni.

Le Gilde e la Società

Gran parte dei Minrothaddani in età lavorativa sono membri di una gilda. Nelle gilde politiche si entra dopo un lungo periodo di apprendistato e servizio nell'organizzazione. Nelle gilde familiari si entra alla nascita o da giovanissimi o, a volte, grazie ad un matrimonio o ad un cambio di carriera.

Il concetto di cambio di carriera, comunque, è alieno alla mente della maggioranza dei Minrothaddani. Il cittadino medio crede che una persona nasca per essere quel che è, e nient'altro. Chi volesse cambiare gilda familiare sarebbe considerato alquanto strano: come uno che è troppo orgoglioso per lavorare sotto la guida del suo clan o che risulta impedito dalla nascita o incapace di svolgere il lavoro di cui si occupa la sua gilda. Né si comprende chi voglia cambiare gilda politica, poiché, dopo molti anni di apprendistato e con la garanzia di un impiego a vita, chi, fra i sani di mente, vorrebbe fare qualcos'altro?

Le Gilde Familiari

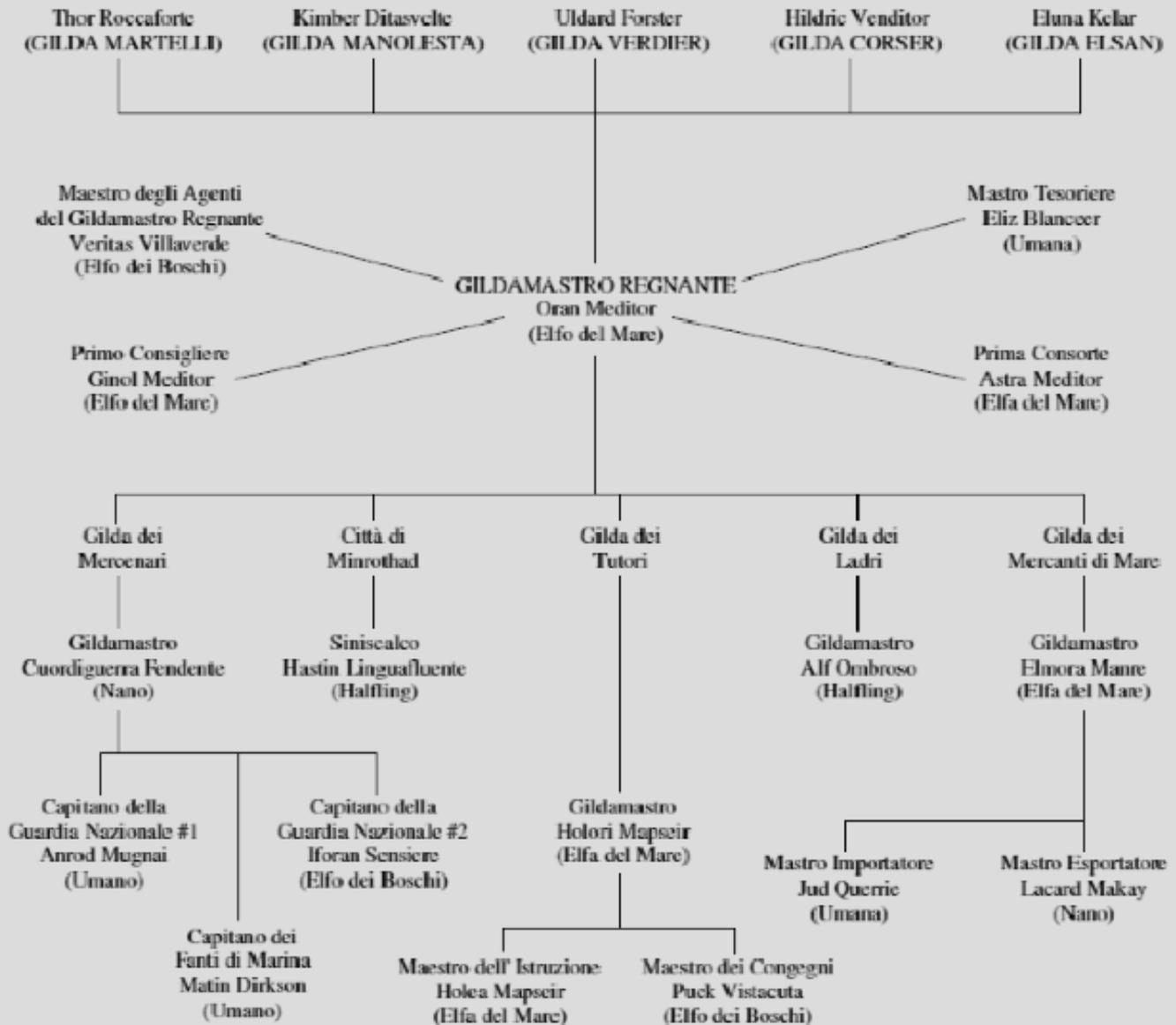
Gilda Elsan

La Gilda Elsan è prevalentemente composta da elfi del mare. Essa ha il completo controllo su tutti i servizi e i prodotti che hanno a che fare con la costruzione delle navi, con la navigazione, con la pesca e con la lavorazione dei materiali grezzi raccolti dal mare (alghie, conchiglie e così via).

Mastro Carpentiere d'Arsenale:

Questo mastro artigiano si occupa della costruzione, del mantenimento e della riparazione di tutti i vascelli a vela e le barche di Minrothad. Sotto di lui stanno tre capi artigiani. Il Capo Careniere si occupa di tutti i passi della costruzione delle navi, eccettuate le procedure per fabbricare gli alberi e i paranchi. Il Capo Alberiere si occupa della costruzione di tutti gli alberi e delle varee. Il Capo Paranchiere si

Consiglio dei Capi delle Gilde Familiari



Gilde Politiche

occupa della costruzione delle carrucole e dei paranchi.

Mastro Verniciatore: Questo maestro artigiano controlla la manifattura e l'applicazione della pece, delle sigillature, della vernice e della pittura alle navi e alle barche di Minrothad. Egli si occupa anche della rimozione delle cianfrusaglie e della pulitura dello scafo.

Mastro Pescatore: Questo maestro artigiano è a capo della costruzione di tutti gli arnesi da pesca, dell'istruzione sulle tecniche di pesca e della flotta di pescherecci di Minrothad. Sotto di lui ha due capi artigiani. Il primo è il Capo Retaiolo, che si occupa della costruzione e del mantenimento delle reti, e della riparazione di tutte le reti da

pesca fabbricate nelle acque di Minrothad. Il secondo è il Capo Fiociniere, che si occupa della costruzione degli arpioni e di tutta la pesca all'arpione praticata dai vascelli di Minrothad.

Mastro Marinaio: Questo maestro artigiano supervisiona l'istruzione delle tecniche di navigazione e la raccolta della conoscenza marittima negli altri paesi. I suoi compiti includono anche il controllo dei vari attrezzi per la veleggiatura e la navigazione. Viene assistito da due capi artigiani. Il Capo Timoniere insegna la navigazione; il Capo Cordaiolo insegna la fabbricazione del sartiame e delle vele e controlla queste parti su tutte le navi minrothaddane. Questi artigiani

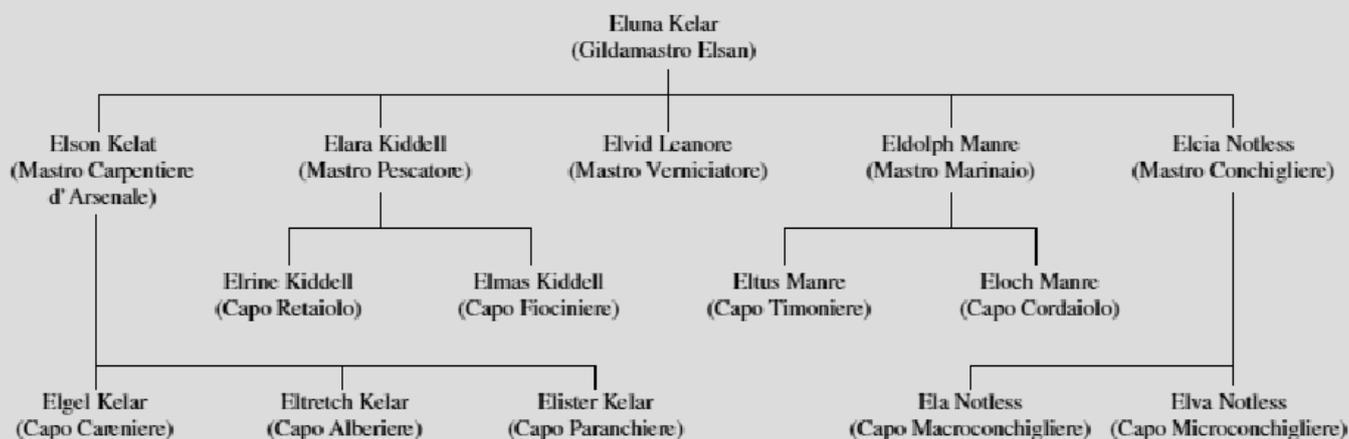
operano parecchio in collegamento con la Gilda dei Mercanti di Mare.

Mastro Conchigliere: Il titolo di questa posizione risale ai giorni in cui gli elfi del mare lavoravano gran parte delle conchiglie per farne armi e armature. Oggi il termine comprende la manifattura di qualunque cosa fatta con materiali presi dal mare. I materiali del mare sono molto usati a Minrothad e attualmente la Gilda Elsan produce diversi oggetti d'arte per l'esportazione.

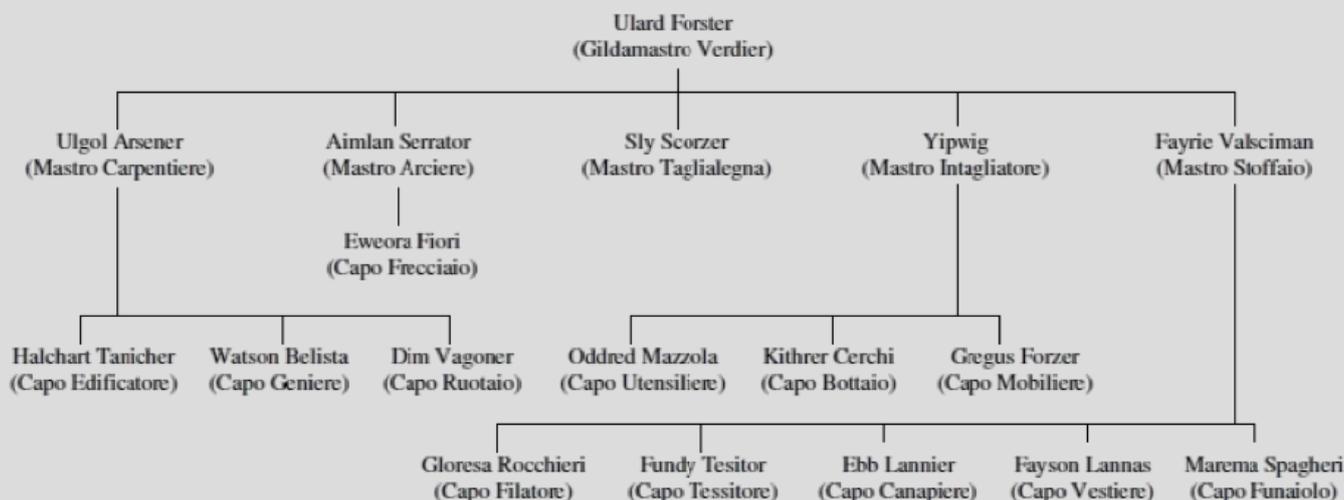
Il Mastro Conchigliere è assistito da due capi artigiani. Il primo è il Capo Macroconchigliere, che controlla il lavoro fatto su oggetti grandi e ingombranti (come le armature di conchiglie); il secondo è il Capo Microconchigliere, che principalmente

Le Gilde di Minrothad

GILDA ELSAN (Elfi del Mare)



GILDA VERDIER (Elfi dei Boschi)



si occupa della produzione degli oggetti artistici.

Gilda Verdier

La Gilde Verdier è composta prevalentemente da elfi dei boschi. Essa ha il controllo completo su tutti i servizi e le merci che hanno a che fare col legno e i tessuti.

I membri della Gilde Verdier possiedono un'affinità quasi magica per il legno. Lavorare le cose raccolte dalla terra è parte della loro religione, ed essi lo amano. Producono gran parte degli utensili, del cordame, della stoffa e della canapa usate dalle altre Gilde. Essi hanno anche accettato volontariamente una responsabilità non ufficiale, condivisa con gli halfling della Gilde Manolesta, quella di crescere i raccolti e il bestiame di Minrothad. Le posizioni importanti sono quelle che seguono.

Mastro Carpentiere: Questo maestro artigiano si occupa di tutte le

costruzioni grandi, di legno, non riguardanti la navigazione, come gli edifici, i moli, i ponti e così via. Egli controlla anche le tecniche di carpenteria.

Il Mastro Carpentiere viene assistito da tre capi artigiani. Il Capo Edificatore si occupa di tutti gli edifici di legno costruiti o riparati a Minrothad. Il Capo Geniere si occupa della costruzione delle macchine da guerra e da assedio. La costruzione viene effettuata in connessione con la Gilde Martelli. Si tratta di un commercio assai lucroso che fornisce inoltre ai porti di Minrothad notevoli difese. Il Capo Ruotaio si occupa della costruzione e della riparazione di tutti i grandi veicoli terrestri di Minrothad.

Mastro Arciere: Questa posizione esiste solo per il grande valore che gli elfi dei boschi assegnano ai buoni archi. Tutta questa Gilde associata non fa altro che fabbricare archi, balestre, corde d'arco, frecce e quadrelli. Gli archi di

Minrothad sono fra i migliori del mondo (bonus di +2 sui tiri per colpire nelle mani di un membro di questa Gilde) e sono un popolare oggetto d'esportazione. Il Mastro Arciere è coadiuvato dal Capo Frecciaio, che ha il compito di trovare le migliori penne possibili e di fabbricare le frecce. La fabbricazione di frecce e archi personalizzati è una specialità di questa Gilde associata.

Mastro Taglialegna: Questo maestro artigiano si occupa di tutte le operazioni di taglio degli alberi e del reinnesto degli alberi in tutta Minrothad. Egli si occupa anche del trasporto dei tronchi, del loro taglio in legnottoli e di stabilire quanti di essi verranno venduti. La maggior parte della legna di Minrothad viene usata dalla Gilde Verdier per i prodotti della costruzione navale; minori quantità di legna vengono usate per altre costruzioni o esportate. La legna avanzata viene usata dagli elfi come

combustibile.

Mastro Intagliatore: Questo maestro artigiano si occupa della costruzione e della riparazione degli oggetti di legno che non siano strutture. Gli vengono assegnati tre capi artigiani. Il primo è il Capo Utensiliere, che si occupa della fabbricazione degli utensili di legno e dei manici di quelli di metallo. Egli lavora a contatto col Capo Utensiliere della Gilda Martelli. Il secondo è il Capo Bottai, che si occupa della costruzione di barili, botti, fusti e scatole fatte di legno. Si tratta di uno dei capi artigiani più indaffarati di tutta Minrothad. Il terzo è il Capo Mobiliere, che si occupa della fabbricazione di mobili di legno. Egli lavora con la gilda associata degli stoffai.

Mastro Stoffaio: Questo maestro artigiano dirige la produzione dei tessuti e delle corde fatti con materiali che crescono sulla terra. Si occupa anche dei colori per le stoffe, del filato e di tutti i lavori minori collegati. Viene coadiuvato da cinque capi artigiani.

Il primo è il Capo Filatore, che si occupa della gilda associata dei filatori, che trasforma il materiale grezzo in filato. Il secondo è il Capo Tessitore, che si occupa della trasformazione del filato in tessuto. Il terzo è il Capo Canapiere, che prende il più pesante tessuto di canapa e lo tratta con la paraffina per renderlo resistente all'acqua. Egli lavora in stretto contatto con la Gilda Elsan.

Il quarto artigiano è il Capo Vestiario, che si occupa della colorazione del tessuto, dei processi che lo rendono più morbido e della misurazione le pezze. Il

Capo Vestiario è assai più indaffarato di molti altri capi artigiani poiché controlla anche la gilda associata dei sarti. Infine c'è il Capo Funaiolo, che si occupa di tutta la produzione di corde a Minrothad.

Gilda Martelli

La Gilda Martelli è composta completamente da nani, tutti discendenti degli originari immigrati guidati da Ciglioscuro Martelli o dei nani che giunsero subito dopo.

La Gilda Martelli ha il completo controllo sulla maggior parte dei servizi e delle manifatture che hanno a che fare col metallo e la pietra. Questo gruppo è un'importante aggiunta alla Gilde di Minrothad, che erano dolorosamente carenti in tali campi prima dell'arrivo dei nani. La gilda ha anche fatto recentemente esperimenti riguardanti l'uso della lava nelle manifatture, ma le loro applicazioni pratiche sono ancora un segreto. Le posizioni importanti all'interno della gilda sono le seguenti.

Mastro Minatore: Questo maestro artigiano è a capo di tutte le operazioni minerarie sotterranee di Minrothad.

Mastro Tagliapietre: Questo maestro artigiano si occupa di tutte le operazioni di taglio di pietre e del loro trasporto entro Minrothad. Egli viaggia di frequente in altre terre per ispezionare il granito e il marmo e organizzare il suo acquisto e il suo trasporto a Minrothad, che non possiede alcuno di questi due tipi di pietra.

Mastro Muratore: Questo maestro

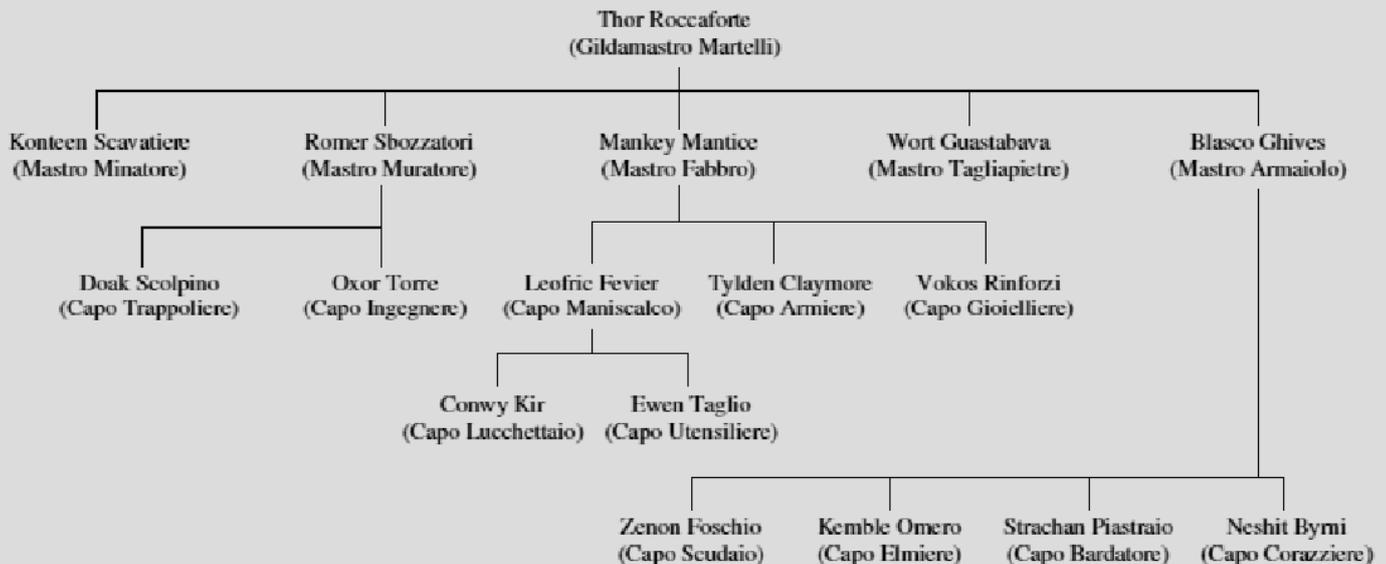
artigiano controlla tutta la costruzione di edifici che vengono fatti con la pietra. Egli lavora spesso in collegamento col Mastro Carpentiere della Gilda Verdier.

Il Mastro Muratore è coadiuvato da due capi artigiani. Il primo è il Capo Trappoliere, che progetta e costruisce tutte le trappole, i passaggi nascosti e le porte segrete dentro una data struttura. Il suo ufficio è inondato di vecchi progetti di tutti gli edifici dove egli ha costruito trappole su richiesta del proprietario. Il secondo è il Capo Ingegnere, che progetta i principali edifici, le torri e i ponti di Minrothad e che viene consultato dalle altre gilde in materia d'ingegneria. Egli si occupa anche dei sistemi di acquedotti e fognari di Minrothad e del loro rinnovo periodico.

Mastro Fabbro: Questo maestro artigiano è responsabile per tutto il metallo fuso e il lavoro generico di forgiatura effettuato a Minrothad. Egli è probabilmente uno dei due o tre migliori fabbri tuttora in vita. Egli è direttamente responsabile della progettazione e della fabbricazione di ingranaggi, molle e altre parti meccaniche usate nella costruzione di grandi attrezzi, come le macchine da assedio. Le sue cinque principali gilde associate sono le più importanti per la prosperità della Gilda Martelli. Egli viene assistito da tre capi artigiani.

Il Capo Armiere si occupa della manifattura delle armi di metallo. L'aspetto delle armi è molto elegante, anche di quelle più semplici. Le armi di Minrothad hanno sempre un motivo marittimo inciso sulla lama o lavorato

GILDA MARTELLI (Nani)



Le Gilde di Minrothad

Crescere "in famiglia" —

Raccontato dall'halfling Archibald Fondodolo, Operaio Combustibile Anziano, Gilda Manolesta.

"Quando ero un giovanotto non mi sono mai fermato a pensare all'olio di pesce. Arrivava a casa puzzolente come se fosse stato chiuso in una scatola di vermi, e questo era tutto ciò che ne sapevo. E quattro dei cinque pasti giornalieri erano fritti — di sicuro l'olio costava poco.

"Cominciai il mio apprendistato quando fui abbastanza grande da prendere un pesce con una mano e trattenere la presa. Si muovono di continuo, i pesci fuori dall'acqua. Ho passato, uhm, cinque anni a raccogliere il pescato dalle barche per sviscerarlo, e olio grezzo da torchiare. Dopo averlo torchiato, bisoganava pulire il sudiciume. Questa era solo metà del casino.

"La fase seguente era girare la manovella della pressa, e poi veniva il mio turno, di trattare l'olio. Adesso ne faccio di quattro gradazioni, la maggior parte degli operai lo fanno solo di tre. Sono il miglior torchiatore del negozio, e sarò pronto per il maestrato l'anno prossimo. Chissà? Già mando la mia personale parte di barili sulla nave di Cosger diretta alla cittadina di Vorloi, in Karameikos. L'ultima mandata mi ha reso un bel po'. Se divento maestro, aprirò un negozio tutto mio.

"Ora, sto risparmiando per dare al mio maestro quanto gli spetta. Ho dovuto fare un sacco di torchiatura per pagare quelle tariffe. Ma Mastro Piedeunto mi darà una mano, dice, se divento maestro egli mi farà entrare nel consiglio di famiglia se faccio del mio meglio. Lo farà di sicuro — la sorella è la mia donna, e sarò presto parte della sua famiglia!"

nel pomello o nel manico. Le armi sono sempre un popolare oggetto d'esportazione, ma si vendono meglio nelle regioni dove è in corso una guerra.

Il secondo assistente del maestro è il Capo Gioielliere, che è responsabile della creazione di tutta la gioielleria e della costruzione dei piccoli meccanismi. Egli è anche colui che valuta ufficialmente il valore di tali oggetti.

Il terzo assistente è il Capo Maniscalco, che controlla tre gilde associate. Egli è direttamente responsabile della manifattura degli oggetti di metallo che non cadono nella categoria utensili o lucchetti, come i

cardini, i manici, i ferri di cavallo, e così via. Egli viene aiutato dal Capo Lucchettaio, responsabile della costruzione, della riparazione e dello smantellamento di tutte le serrature, e dal Capo Utensiliere, responsabile della manifattura di tutti gli utensili, o parti di essi, di metallo.

Mastro Armaiolo: Questo maestro artigiano si occupa della manifattura di tutte le armature di metallo, degli elmetti, degli scudi e delle bardature. Egli viene assistito da quattro capi artigiani. Il primo è il Capo Scudaio, responsabile di tutti gli scudi metallici fabbricati a Minrothad e dei rinforzi e delle borchie di metallo poste sugli scudi di metallo o di legno. Il secondo assistente è il Capo Elmiere, responsabile degli elmi di metallo e delle borchie o dei rinforzi di metallo posti sugli elmi di legno o di cuoio. Il terzo è il Capo Bardatore, che aggiunge le piastre metalliche o i rinforzi alle bardature di cuoio o di tessuto. Il quarto assistente è il Capo Corazziere, che cura la costruzione delle armature metalliche per il corpo e dei rinforzi di metallo, della maglia o delle piastre da applicare alle corazze di cuoio o di tessuto.

Gilda Manolesta —

La Gilda Manolesta è costituita per gran parte da halfling, ma anche da un buon numero di umani e di altre razze a cui non piace la propria gilda. Questa gilda controlla tutti i servizi e le manifatture che hanno a che fare col cuoio, l'artigianato di base, e tutte le forme di combustibile, con l'eccezione degli scarti di legno usati come legna da ardere dagli elfi dei boschi.

Poiché gli halfling sono stati gli ultimi a giungere nelle gilde e non potevano occuparsi della fusione del metallo e della muratura — capacità assai richieste a quei tempi — fu assegnata loro la lavorazione del cuoio, di cui prima si occupavano gli elfi dei boschi. I mestieri relativi al combustibile erano stati appresi da un antenato di Ditasvelte, l'attuale gildastro, e furono tramandate assieme agli altri tipi di artigianato proprio degli halfling e a qualche altra capacità d'importazione.

Mastro Pellettieri: Questo maestro artigiano è responsabile di tutta la lavorazione del cuoio effettuata a Minrothad. Dalla conciatura e dalla lavorazione delle pellicce e delle pelli alla fabbricazione di queste in scarpe, stivali, cinture, selle, e armature, il Mastro Pellettieri controlla tutto. Egli è assistito da quattro capi artigiani.

Il Capo Ciabattino si occupa della fabbricazione e della riparazione di

tutte le scarpe e gli stivali e controlla la produzione di cinture, borse di cuoio, sacchetti e tutti gli accessori di cuoio. Il Capo Sellaio controlla la manifattura e la riparazione di tutte le briglie, le selle e le sacche da sella di cuoio. Il Capo Pellicciaio si occupa della raccolta di pellicce e pelli e della loro conciatura, taglio e colorazione, lavorandole finché il cuoio non diventa flessibile, e poi trasportandone la maggior parte sia all'interno che all'esterno di Minrothad. Il quarto è il Capo Armaiolo del Cuoio, che si occupa della fabbricazione di tutte le armature, gli scudi, gli elmi e le bardature di pelle, facendole rinforzare o borchiare affinché offrano una maggiore protezione. Ciò richiede cooperazione con la Gilda Martelli.

Mastro Combustibile: Questo maestro artigiano controlla la produzione, il trasporto e l'immagazzinamento di tutte le candele, gli oli e il carbone di Minrothad. In pratica, egli cura la creazione o l'acquisto delle merci per soddisfare la maggior parte della richiesta minrothaddana di combustibile. Egli ha tre capi artigiani al lavoro sotto di lui.

Il Capo Carbonaio si occupa della produzione del carbone e lavora con gli elfi dei boschi per selezionare la legna atta a questo scopo. Il carbone viene principalmente usato nei lavori che richiedono fornaci assai calde, come le lavorazioni di metallo della Gilda Martelli o la soffiatura del vetro della Gilda Manolesta. Il Capo Oliere controlla la creazione di tutto l'olio derivante da grassi animali o altre fonti. Il Capo Candelario tratta la fabbricazione di tutte le candele normali o da cerimonia per Minrothad. Egli è anche il capo della piccola associata Gilda degli Stoppai.

Mastro Artigiano: Questa persona è responsabile per le aziende familiari delle gilde associate che operano nelle manifatture di base, come la ceramica o l'intrecciatura di canestri. Egli viene assistito da quattro capi artigiani. Il Capo Vasaio controlla la produzione di oggetti in argilla, in pietra, in ceramica e in porcellana, che vanno dai piatti e le scodelle per usi quotidiani agli oggetti d'arte. Il Capo Canestraio controlla tutte le piccole gilde associate che trattano l'intrecciatura di cesti. I cesti fabbricati possono essere piccoli come minuti portagioie intrecciati o grandi come quelli usati per trasportare certi tipi di carichi ingombranti. Alcuni dei cesti prodotti sono addirittura impermeabili. Il Capo Vetraio controlla la manifattura di tutti i tipi di vetro, compresi i pannelli di vetro usati nei palazzi delle gilde e nelle proprietà più ricche, i contenitori di vetro usati da molti maghi e gli oggetti d'arte di vetro

che sono incredibilmente costosi. L'ultimo assistente è il Capo Cornaio, che si occupa della conversione delle corna, dei palchi di corna, e simili degli animali in utili oggetti come manici di coltelli, contenitori, corni da musica od oggetti d'arte.

Gilda Corser

La Gilda Corser è composta soprattutto da umani, ma include anche un buon numero di altre razze fra i suoi ranghi.

Nel tempo in cui gli umani si furono ripresi dalla devastazione della loro razza dovuta alla licanthropia e al vampirismo, la maggior parte delle gilde principali era stata acquisita dalle altre

razze o sottratta al controllo umano. Essi, quindi, si aprirono a nuovi campi del commercio per rimpiazzare i loro mestieri e il commercio di schiavi che aveva arricchito gran parte delle comunità umane.

La Gilda Corser adesso ha i diritti esclusivi sulla raccolta, sul trasporto e sulla vendita di particolari rarità e cibi. Molti membri della Gilda Corser si trovano in paesi stranieri a raccogliere questi materiali grezzi o a trattare il loro acquisto. Sebbene vi sia poca varietà nella gilda, quello che essa vende è estremamente costoso. Le posizioni importanti nella gilda sono le seguenti.

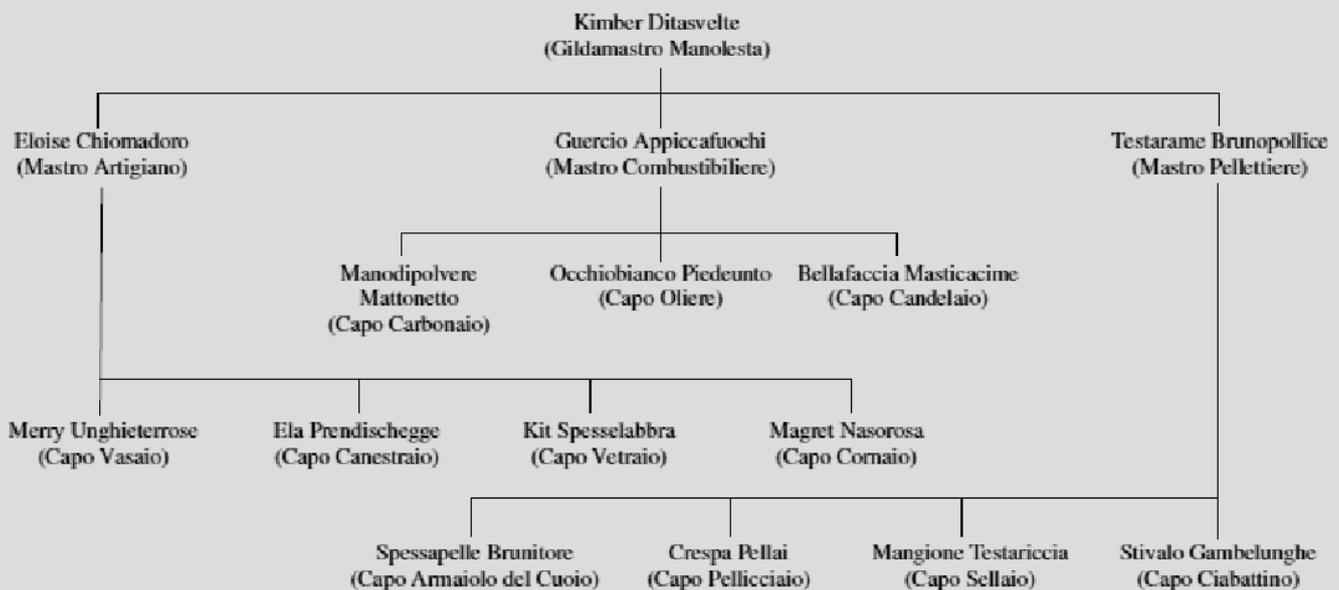
Mastro Controllore del Magico: A causa delle regolazioni sul commercio, gli oggetti magici non si possono

facilmente vendere a Minrothad. Tuttavia, nulla vieta ai commercianti di Minrothad di comprare e commerciare oggetti magici nelle altre nazioni. Il Mastro Controllore del Magico è a capo di un gruppo di agenti e messaggeri che nelle terre straniere si occupa proprio di questo. Se essi trovano oggetti straordinari, allora questi contatta la Gilda dei Tutori per verificare se essa vuole comprarli.

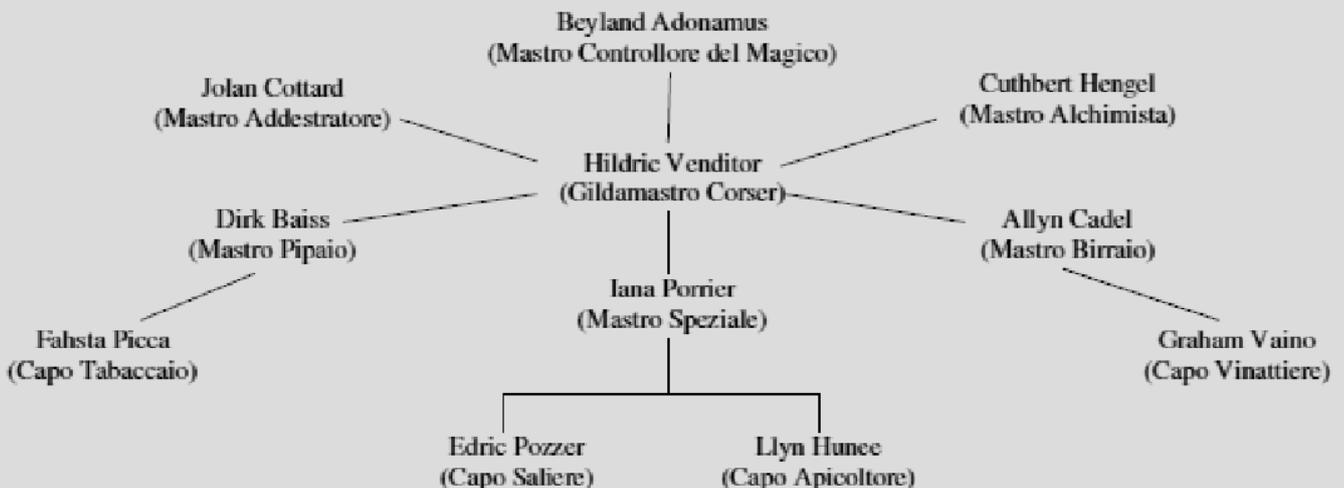
Mastro Alchimista: Questo maestro artigiano è responsabile della manifattura o dell'acquisto delle sostanze chimiche insolite usate dalla maggior parte delle altre gilde. Anche questa gilda ha numerosi agenti sparsi per il mondo.

Mastro Birraio: Questo maestro artigiano controlla una vasta rete di

GILDA MANOLESTA (Halfling)



GILDA CORSER (UMANI)



Le Gilde di Minrothad



agenti che tratta i principali ingredienti dell'idromele, della birra e del vino che devono essere importati a Minrothad, nonché la produzione di tali bevande. Egli ha un capo artigiano che lo assiste e che controlla i lenti processi della fabbricazione, dell'invecchiamento e dell'immagazzinamento dei vini e dei liquori.

Mastro Pipaio: Questo maestro artigiano si occupa della fabbricazione delle pipe e degli utensili da fumo con ogni tipo di materiali: legno e argilla per le pipe comuni, zucche e schiuma di mare per quelle eleganti e anche vetro per i narghilè. Il capo artigiano che lo assiste come Capo Tabaccaio si occupa del commercio, dell'importazione e/o della fabbricazione del tabacco.

Mastro Addestratore: Questo maestro artigiano addestra gli animali e istruisce gli altri ad addestrarli. Egli organizza l'importazione degli animali, il loro addestramento e la loro seguente vendita locale o all'estero. Egli lavora principalmente con più piccole gilde associate di falconieri, cinofili e simili.

Mastro Speciale: Questo maestro artigiano si occupa dell'importazione, del trattamento, dell'esportazione e del controllo generale delle spezie prodotte dalla Gilda Manolesta. Questo commercio garantisce più dei tre quarti degli introiti della Gilda Corser. Egli viene assistito da due maestri artigiani. Il primo è il Capo Saliere, che controlla la produzione del sale, l'altro è il Capo Apicoltore, che gestisce le grandi

apicolture mandate avanti dagli halfling nell'Isola Aperta. Il Mastro Speciale è a capo di un esercito di commercianti che viaggiano per ogni dove per vendere le spezie di Minrothad.

Le Gilde politiche

Le gilde politiche non hanno una struttura complessa come le gilde familiari. Si tratta delle gilde più recenti di Minrothad, più orientate, rispetto alle altre, verso la fornitura di servizi o compiti di governo. Esse offrono potenzialmente più potere e possibilità di carriera, e non sono versate nella doppiezza come le loro controparti familiari.

Gilda dei Mercanti di Mare

Questa gilda si occupa dei vascelli commerciali di Minrothad. Viene controllata dal gildamastro con l'aiuto del Mastro Importatore e del Mastro Esportatore.

I membri di questa gilda sono di solito istruiti nell'arte marinara dalla Gilda Elsan per un anno o due, poi devono seguire l'apprendistato presso la Gilda dei Mercanti di Mare. Questa gilda detiene anche il controllo degli scaricatori di porto e degli stivatori di Minrothad, nonché delle navi che essi caricano e scaricano. La Gilda dei Mercanti di Mare lavora molto in contatto con la Gilda dei Principi-Mercanti, poiché le navi non possono navigare in modo efficiente senza cooperazione fra il capitano e l'equipaggio.

Gilda dei Mercenari

La più recente delle gilde politiche è capeggiata da un tenace e onesto gildamastro che controlla le tre unità militari di Minrothad. Ciascuna unità è gestita dal suo personale maestro artigiano, che risponde solo al gildamastro.

Queste unità militari sono predisposte come forza difensiva e non sono addestrate a combattere oltre le spiagge di Minrothad. Sebbene la gilda porti il nome di mercenaria, un impiego al suo interno è considerato un lavoro vitalizio, ed essa si prende cura dei congedati meglio di ogni altra gilda.

Diversamente dalla maggior parte delle altre gilde, che ottengono i loro guadagni con tariffe e imposte esatte ai membri o sui prodotti che vendono, la Gilda dei Mercenari è ben pagata dal governo e da tutte le altre gilde di Minrothad per la difesa delle isole.

La Guardia Nazionale #1 è

composta prevalentemente da soldati umani. Si tratta di una grossa forza di difesa di stanza presso la città di Minrothad. Ciò non solo garantisce alla città la miglior difesa possibile, ma fa sì che anche il siniscalco si mantenga onesto. La Guardia Nazionale #1 è addestrata a combattere in difesa delle città: protezione delle mura, utilizzo delle baliste da assedio poste in cima alle torri, ecc.

La Guardia Nazionale #2 è composta prevalentemente di soldati elfi dei boschi. È più grande della Guardia Nazionale #1, ma è sparsa sulla maggior parte delle restanti isole di Minrothad. Questa forza è addestrata sia nel combattimento campale che nelle tattiche di guerriglia. Se possibile, si batterà contro gli invasori sulle spiagge, altrimenti si ritirerà nelle colline e danneggerà il nemico fino alla morte.

I Fanti di Marina sono la più grossa forza militare stanziale che Minrothad possiede. Essi sono impiegati su ogni nave come difensori contro i pirati. Vengono addestrati nell'uso delle baliste di bordo, nelle tattiche di abbordaggio e di difesa, ed a combattere sul sartame. Il numero di fanti di marina a bordo di una nave dipende dal carico che essa trasporta, ma non è mai inferiore al 20% dell'equipaggio. I fanti di marina inoltre addestrano il resto dell'equipaggio al combattimento quando il tempo lo permette durante i viaggi, cosicché la stima del numero di combattenti a bordo di una data nave di Minrothad è solitamente di molto inferiore al numero reale.

Circa un terzo dei fanti di marina in ogni dato periodo non vengono impiegati in viaggi su lunghe distanze; queste truppe sono assegnate ai vascelli navali di Minrothad che pattugliano le acque locali.

La Guardia Nazionale Ausiliaria non è indicata nella carta che mostra l'organizzazione del governo. Si tratta di una gilda miliare associata che viene costituita solo durante i periodi di imminente invasione. In questi casi, la Gilda dei Mercenari ottiene il controllo sulla sicurezza delle gilde e delle città e sulle forze di polizia che costituiscono la guardia ausiliaria.

La Gilda dei Ladri

È noto che la Gilda dei Ladri esiste, ma se ne sa molto poco. Le voci che la riguardano sono molte, ma resta il fatto che le attività di questa gilda si svolgono di nascosto. La verità è nota solo al gildamastro, ad Oran Meditor e a tutti i ladri attivi in questa impopolare

e segreta organizzazione.

La Gilda dei Tutori

La Gilda dei Tutori è un consorzio di molte piccole gilde associate che addestrano e insegnano. Il gildastro controlla l'amministrazione di queste gilde associate. Uno stuolo di studiosi della gilda che rispondono solamente a lui controllano le gilde associate di quando in quando, per vedere se stanno mantenendo i loro standard di educazione. Le più importanti fra queste gilde associate sono la Scuola dei Principi-Mercanti, controllata dal Maestro dell'Istruzione, e la Scuola degli Artefatti Magici, controllata dal Maestro dei Congegni.

Fra le altre cose, la gilda è responsabile del lavoro da svolgere su tutti i casi giudiziari maggiori e su alcuni di quelli minori (vedi La legge di Minrothad). Inoltre essa attua programmi in congiunzione con le altre gilde con lo scopo di offrire un addestramento trasversale ad individui già specializzati.

La Gilda dei Tutori ha il monopolio

della pratica della magia a Minrothad e tale monopolio viene fatto imposto dalla legge. La gilda ispeziona ogni noto oggetto magico o mago che giunge a Minrothad. Per legge è richiesta la presenza di un membro della Gilda dei Tutori ogni qual volta viene lanciato un qualunque incantesimo.

Questa gilda possiede una rete di agenti oltremare che sono costantemente alla ricerca di nuovi incantesimi, nuove filosofie di magia e oggetti magici. Queste persone non possono far concorrenza agli agenti del Mastro Controllore del Magico della Gilda Corser, ma hanno l'autorità di acquistare oggetti magici ad uso della Gilda dei Tutori. Questa gilda ha il diritto legale di effettuare la prima offerta su ogni oggetto magico ottenuto da chiunque tratti in magia, indipendentemente dal fatto che l'oggetto sia disponibile per la vendita oppure no. Se la vendita imposta viene contestata, il prezzo da pagare per l'oggetto viene determinato a Minrothad dalla gilda madre.

Se un agente della Gilda dei Tutori si comporta indegnamente allo scopo di acquistare oggetti magici o incantesimi

per suo uso personale piuttosto che ad uso della gilda, la pena è piuttosto alta: la sentenza di morte per mezzo del Mandato del Sigillo Nero.

La Città di Minrothad

La città di Minrothad resta neutrale e non si immischia negli affari del governo o delle gilde – una neutralità essenziale per l'interazione cooperativa fra tutte le gilde. La capitale viene considerata come un'entità simile ad una gilda, con un siniscalco che svolge il ruolo equivalente a quello di un gildastro. Egli ha autorità su qualunque cosa avvenga in città, eccettuati i negozi delle gilde. Ovviamente, deve rispondere del suo operato al gildastro regnante e non ha alcuna autorità sul suo palazzo.

Una rimostranza contro il siniscalco o la città deve venir depositata di fronte ad una riunione dei capogilda da uno dei membri di quel consesso; la rimostranza viene poi sottoposta all'attenzione di Oran Meditor per una mediazione.

Crescere "in politica"

Raccontato dall'elfo del mare Cosger Elsan, Operai Timoniere, Gilda dei Mercanti di Mare.

“La mia gente costruisce queste navi e così ho pensato che lo avrei fatto anch'io. E come avrei potuto restare inchiodato a terra quando le onde mi invitavano? Perciò questa è la strada che ho preso.

“I miei coetanei cominciavano la loro educazione nei rispettivi mestieri di famiglia, ma io andai invece a cercare il vecchio Elwyn, che un tempo era maestro navigatore. Aveva passato un bel po' di tempo sulle navi, e quindi capiva il mio desiderio. Quando ho raggiunto l'età giusta per l'apprendistato, ho fatto la prova per entrare nella Gilda dei Mercanti di Mare e l'ho passata, grazie alla guida di Mastro Elwyn. Così è cominciato il mio apprendistato come mozzo.

“Fare il ragazzo di cabina è il compito giusto per un apprendista, come la vedono i più, ma il vero lavoro comincia proprio sotto il ponte, dove

si tengono i paranchi, fra tutti gli arnesi che hanno bisogno di riparazioni. E i marinai non ripongono alcuna fiducia nelle impiombature fatte da mozzi addestrati per metà e con metà dell'attenzione. Fa un sacco di lavoro, viene spinto e stratonato e preso dall'equipaggio che sta sopra prima ancora di lasciare il magazzino. Gran parte di esso cade a pezzi e un mozzo può metterci una settimana o più a fare come si deve un'altra impiombatura.

“Quando gli arnesi da lavoro sono a posto, si guadagna un po' di tempo da passare di sopra, magari fra il sartiame. Si fanno un sacco di nodi, e un mozzo astuto può riuscire a venir fuori dal magazzino dei paranchi e restare sul ponte. Di sopra pulisce gli ottoni e impecchia le corde, ma il lavoro al sartiame lo occupa più di ogni altra cosa. E va avanti così, passo per passo, finché non giunge a stare alle vele e a fare tutto quello di cui c'è bisogno.

“È vero, non siamo una compagnia accogliente come le gilde familiari. Un mozzo viene scosso e messo alla prova, in ogni punto del suo cammino. Ma questo ci tiene uniti, proprio così, e

quando un marinaio giunge a dirsi membro della gilda, quel nome se l'è guadagnato!

“Datemi retta – io sono un timoniere, e ho questa posizione perché so il fatto mio, non perché il capitano è mio padre o per qualche altro insensato motivo con cui vanno avanti le gilde familiari. E conosco ogni altra posizione sotto la mia, proprio come i punti cardinali della bussola. Se ce n'è bisogno posso sostituire uno dell'equipaggio sul ponte – non come il fabbricante di vele, capite: quello è della famiglia, e tutto quello che conosce è la sua canapa.

“Ora, sono di fronte ad una scelta: se resto timoniere, poi devo studiare la navigazione sotto la Gilda Elsan. Oppure, posso prendere la strada del nostromo in seconda e restare a lavorare con l'equipaggio. Chissà? Potrei fare entrambe le cose. Quando diverrò timoniere anziano sarò pronto per diventare secondo aiuto ufficiale. Non c'è limite a dove le capacità possono condurre un marinaio in questa gilda!”

Il Sistema della Caste

Il sistema dei ranghi apprendista-operaio-maestro delle gilde, basato sul successo e sull'esperienza, ha influenzato anche la società stessa di Minrothad. Per un eccesso di settarizzazione, la posizione di una persona all'interno della sua gilda determina anche la sua posizione nella società. Questo ha generato un sistema formalizzato di caste, riconosciuto dalle leggi tributarie e accettato dai cittadini nella loro vita quotidiana.

La gilda e il rango di una persona determinano quale categoria essa occupa nel sistema di caste di Minrothad. Alcune posizioni di casta limitano il proprio avanzamento nelle gilde ma, per la maggior parte, i ranghi delle caste non sono completamente rigidi; il duro lavoro o l'abilità politica possono elevare un individuo ad una casta più alta di quella da cui è partito.

Ci sono sei caste a Minrothad. Ognuna rispecchia un livello di ricchezza e, ancor più, una stima di ciò che quella persona può fare per la sua gilda. I nomi delle caste derivano da antiche parole nithiane indicanti il rango e la posizione; la gente in genere si riferisce a sé e agli altri indicando la relativa casta: "Un chierico sarà sempre un evem, indipendentemente da quello che predica agli altri."

Prima casta: La prima e più infima casta sono gli okeen, o casta dei braccianti. Questa casta include i membri delle gilde di minore importanza: apprendisti e coloro che sono troppo pigri, incuranti o indifferenti per fare la differenza all'interno della gilda. Indipendentemente dalla sua ricchezza, un artigiano sciatto e incurante resterà un okeen, così come un rispettato veterano che rifiuta di passare la conoscenza del proprio mestiere ai più giovani.

Seconda casta: La seconda casta sono i macau, gli artigiani che costituiscono la maggior parte dei comuni membri delle gilde. Si tratta della vasta classe media dei Minrothaddani che si adoperano e lavorano per amore del proprio mestiere e della propria gilda. Sono i loro sforzi a mantenere prospera Minrothad. I macau tradizionalmente godono di maggiori benefici degli okeen: una paga migliore, posizioni migliori nella gilda, arnesi e materiali migliori con cui lavorare, ecc.

Terza casta: La terza casta sono gli evem, dalla parola che significa "artigiano". Questa casta è composta dagli ufficiali minori della gilda (assistenti dei maestri artigiani, assistenti dei gildamastri, e così via), dai membri molto ricchi della gilda che non

occupano alcun incarico in politica o all'interno della gilda, e di membri della gilda eccezionali che sono particolarmente valorizzati per le loro capacità (come i guaritori e i chierici).

Gli evem godono di una paga e di benefici di gran lunga migliori di quelli delle altre due caste minori. È alla terza casta che la maggior parte dei membri delle gilde della seconda casta aspira. La terza casta si raggiunge con duro lavoro e con idee innovative. Un membro di una gilda macau può diventare un evem perché viene scelto da parte di un membro di una casta più alta o grazie ad un voto di promozione da parte dei membri della gilda della terza casta.

Quarta casta: La quarta casta, o dosan, deve il suo nome alla parola che significava "capi". Questa casta è composta dai capi artigiani e dai gildamastri. Essa include la maggior parte dei membri impegnati nell'amministrazione delle gilde. Si tratta di individui potenti e ricchi, la maggior parte dei quali vi sono ascisi dalle caste inferiori col proprio lavoro o grazie agli sforzi dei propri antenati. Un membro della terza casta viene promosso alla quarta grazie alla scelta da parte di una casta superiore o ad un voto dei membri della gilda appartenenti alla quarta casta. Fra le gilde familiari, è assai difficile accedere a questa casta da quelle inferiori. Si diffonde sempre più l'uso che il gildamastro di una gilda familiare in procinto di ritirarsi nomini per rimpiazzarlo quello fra i suoi figli che abbia le capacità adeguate. Questa scelta viene ratificata dal consiglio dei pari della gilda, che sperano di fare lo stesso coi loro figli. Non vige tuttavia la stessa pratica nelle gilde politiche: questa è soltanto una delle ragioni per cui vi sono maggiori opportunità di carriera nelle gilde politiche.

Quinta casta: La quinta casta sono gli yulen, dalla parola per "comandanti". Si tratta della casta più recente. È nata per rispecchiare la posizione dei Principi-Mercanti, i capitani di mare utenti di magia che comandano le navi della flotta commerciale di Minrothad. Gli yulen sono praticamente identici ai dosan della quarta casta, ma sono più istruiti e conoscono la magia. I membri sono tutti principi-mercanti che sono stati addestrati dalla Gilda dei Tutori o gildamastri e capi artigiani che stanno studiando per diventare principi-mercanti.

Sesta casta: La sesta casta sono i saneer, che significa "sovrani". Si tratta di una piccola casta elitaria costituita dai nove gildamastri che siedono nel consiglio dei capigilda, dal siniscalco della città di Minrothad e dal gildamastro regnante, Oran Meditor. Si

tratta dei più potenti e ricchi individui della società di Minrothad.

Identificazione di casta e gilda

In un posto in cui ci si preoccupa così tanto del rango e dell'appartenenza come Minrothad, non deve sorprendere che ci siano diversi modi per identificare esattamente a quale casta e gilda una persona appartiene. L'identificabilità della propria gilda è richiesta dalla legge, quella della propria casta dall'uso comune.

La casta

La casta di una persona si identifica in primo luogo da come si veste. Non è tanto quel che indossa ad indicarne la casta, poiché gli abiti a Minrothad si presentano in imprevedibili varietà, ma sono la qualità del tessuto e la natura degli accessori a parlare. I membri di tutte le caste eccettuata la sesta incorporano nel loro guardaroba un oggetto legato al lavoro: una coppa da assaggi d'argento appesa al collo per un vnaio, un berretto da fornaio per un fornaio. Più elevata è la casta, più raffinato il materiale e stilizzato il disegno degli accessori significativi.

I membri della sesta casta (regnante) non indossano alcun accessorio da lavoro, e questo è di per sé identificativo del loro rango. I loro abiti sono i più stravaganti e raffinati di tutti, volendo incarnare il proprio orgoglio di appartenenza alla loro gilda e la propria importanza.

La gilda

L'esser membri di una gilda porta con sé privilegi e obblighi, e i Minrothaddani si aspettano di riuscire ad identificare facilmente il rango e la posizione del membro di una gilda. Dopo aver superato il livello di apprendista in una gilda, la maggior parte dei membri viene marchiata con un tatuaggio in un luogo visibile: sul dorso di una mano, su una guancia, o anche sulla fronte.

È previsto che i membri delle gilde portino a vita questo tatuaggio e che lo abbelliscano con aggiunte che indicano il loro rango e le loro specifiche capacità. I tatuaggi vengono rimossi solo se una persona cambia gilda o ne viene cacciata per qualche ragione. Il processo di rimozione utilizza una passata d'acido; è un processo doloroso e deturpante che non viene intrapreso alla leggera.

Le organizzazioni che non si curano della rapida identificazione dei loro

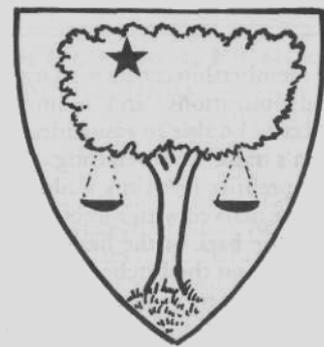
Stemmi ed emblemi delle Gilde di Minrothad



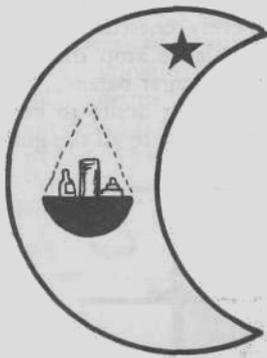
Gilde di Minrothad
(Gildamastro Regnante)



Gilda Martelli



Gilda Verdier



Gilda Corser



Gilda Manolesta



Gilda Elsan



Guardia Nazionale #1 o #2
Gilda dei Mercenari
(sotto l'elsa della spada
viene messo il numero
dell'unita')



Gilda dei Mercanti di
Mare



Fanti di Marina
Gilda dei Mercenari

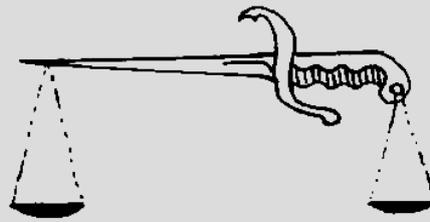
Il Sistema della Caste

membri, come la Gilda dei Ladri, danno loro un anello, un orecchino, una banda da braccio od un altro oggetto removibile come segno dell'appartenenza alla gilda. Il simbolo viene consegnato ad un membro dopo che egli ha servito la gilda in modo fidato per due anni. Questi membri della gilda di solito portano anche un semplice ed ingannevole tatuaggio di una gilda familiare, poiché la mancanza di un marchio attirerebbe l'attenzione su di loro.

Stemmi ed emblemi

I tatuaggi dei membri duplicano il marchio rappresentato sullo stemma o emblema ufficiale della gilda. Qui sono illustrati gli stemmi del gildamastro regnante, delle gilde familiari e di tre delle gilde politiche. Ciascuno incorpora il simbolo della bilancia che è l'insegna della nazione di Minrothad. La bilancia simboleggia il potere commerciale e l'onestà in quell'ambito. È semplice, solitamente nero su bianco, senza nulla sui piatti. Ogni nave mercantile o militare di Minrothad ha quest'insegna dipinta sulla prua e cucita sulle vele, e la porta come bandiera. Tutti i documenti ufficiali di Minrothad mostrano la bilancia in cima alla pagina, compresi i registri delle merci comprate o vendute.

Le gilde che danno simboli piuttosto che tatuaggi portano lo stemma della gilda impresso sul simbolo. Gli emblemi qui illustrati hanno i seguenti aspetti.



Gilda dei Ladri: Sebbene poco sia noto circa l'appartenenza a questa gilda, il suo emblema è ufficialmente registrato. L'insegna è un pugnale orizzontale che funge da bilancia per due piccoli piatti, ciascuno con una borsa piena d'oro.



Gilda dei Tutori: I membri della gilda indossano un grosso orecchino d'electro come simbolo della loro appartenenza. È lavorato con un ottagono al suo interno, ed un singolo piatto di bilancia appeso in esso. A

seconda della propria affiliazione, il contenuto del piatto varia. Il piatto dei principi-mercanti porta un pentagramma; il piatto dell'associata Gilda dell'Istruzione porta una pergamena aperta; il piatto dell'associata Gilda dei Congegni porta una bacchetta. Il gildamastro dei Tutori e la sua squadra hanno una stella che proietta fuori dei raggi, la quale simboleggia la discesa della conoscenza dai cieli.



Città di Minrothad: I membri della gilda indossano anelli come insegne della loro appartenenza. L'emblema è una bilancia posata su un oggetto scelto dal siniscalco, che quindi cambia con ogni nuovo siniscalco. L'attuale insegna è una bilancia posata sulla cima di un'altra bilancia più grande, che simboleggia il desiderio del siniscalco di mantenere la città il più giusta possibile per tutte le gilde.

I Privilegi delle Gilde

I membri della più grande unione commerciale del Mondo Conosciuto godono di numerosi privilegi peculiari della loro nazione.

Sconti sui prezzi: Un membro delle gilde paga solo il 40% del prezzo di costo di ogni oggetto fabbricato dalla propria gilda e può acquistare dalle altre gilde al prezzo di costo. Chi non è membro della gilda paga il normale prezzo di mercato, che può essere il 100% o più del prezzo di costo.

Viene considerato immorale per un membro di una gilda comperare qualcosa al prezzo ridotto per i membri per un amico di un'altra gilda. A volte accade fra amici o amanti, ma è un modo di fare deprecato e chi continuamente ne abusa potrebbe vedersi revocare i privilegi sui prezzi.

Affari a credito: Un membro delle gilde può comprare a credito dalla sua gilda senza nessun interesse a suo carico. La gilda può offrire la stessa cortesia a membri di altre gilde su base individuale, chiedendo soltanto una piccola percentuale di interessi per il credito. Questi affari a credito vengono raramente attuati fuori da Minrothad e non vengono mai praticati nell'acquisto al dettaglio, dove vige la norma di pagare in contanti.

Stato di cliente favorito: I membri delle gilde ottengono la prima scelta delle merci prima che vengano messe in vendita al pubblico, eccettuati gli oggetti fabbricati su ordinazioni particolari. Questo privilegio si estende a tutti i servizi della gilda. Ad esempio, se su una nave è rimasta una sola cabina passeggeri, il membro delle gilde viene accolto a bordo in preferenza di qualunque altro passeggero.

Tassi di cambio vantaggiosi: I membri delle gilde che cambiano le monete per uso personale ricevono sconti speciali sui tassi di cambio e viene applicato loro il migliore tasso di cambio possibile.

Viaggi a costo ridotto: Un membro delle gilde può effettuare un lavoro riguardante la specialità della sua gilda durante o dopo un viaggio per mare, in cambio di costi ridotti o del viaggio gratuito.

Costo dell'addestramento nullo o ridotto: Le gilde addestrano i loro membri senza alcun costo aggiuntivo. I membri delle gilde possono ricevere un addestramento trasversale in specialità di altre gilde per il tramite della Gilda dei Tutori. Di contro, chi non fa parte delle gilde non può ricevere alcuna istruzione da alcuna gilda.

I Principi-Mercanti di Minrothad

Una conversazione con Emelia Oswip della Confraternita degli Studiosi, Glantri

“Guarda, quello lì che cammina pavoneggiandosi come se fosse l'incarnazione del potere è un principe-mercante. Sì, il tipo con gli stivaloni azzurri e il fodero dorato.

“Sì capisce che è un principe-mercante dal pentacolo sui suoi vestiti.

“Fra l'altro, lo conosco. In pratica, era il capitano della *Egret*, che mi ha portato qui, e si chiama Saroso Elsan. Il viaggio è stato divertente; mi ha dato l'occasione di vedere per la prima volta un principe-mercante in azione. In Glantri c'è un crescente interesse nei loro confronti – questo è il motivo per cui mi trovo qui, per apprendere ciò che posso su di loro.

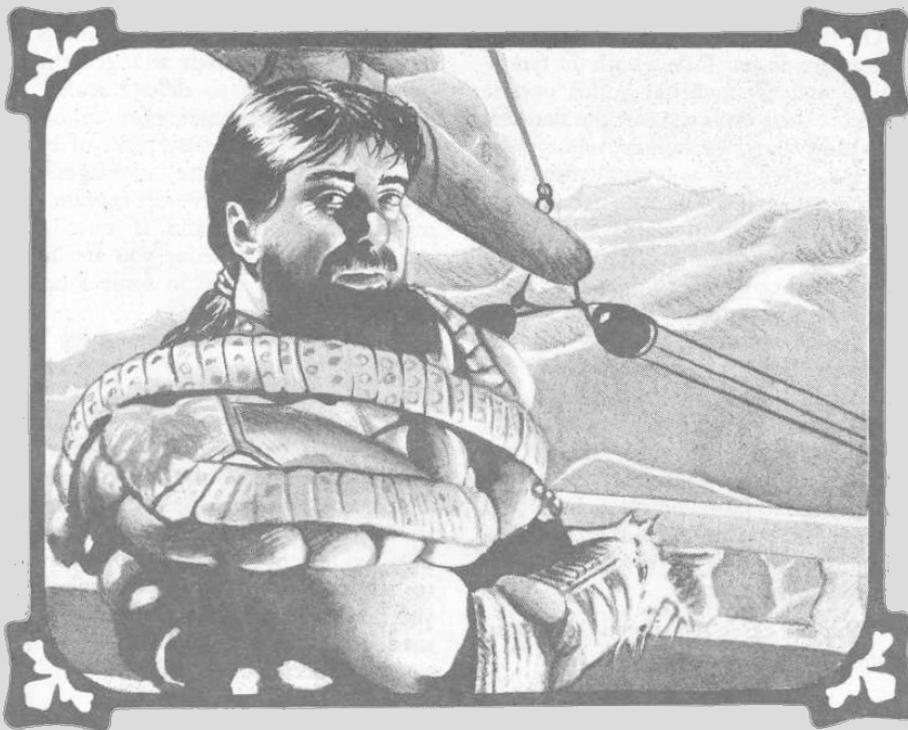
“Nessuno parla gran ché di questi tizi. Sono tutti membri di spicco delle proprie gilde. Sembra che i principi-mercanti possano provenire da ogni gilda. La maggior parte di loro sono esperti capitani di navi, ma gli altri sono solo mercanti con molta esperienza.

“Vengono tutti addestrati dalla locale gilda dei maghi — come la chiamano? Gilda dei Tutori? Deve trattarsi di gente devota a quello che fa, se impara la magia dopo un'altra professione. E non è che si tratti di magia comune — manipolano gli elementi.

“Quello lì, Elsan, ha fatto una cosa interessante durante il nostro viaggio. Sembrava che avesse fretta di arrivare a Minrothad e così abbiamo goduto di venti favorevoli durante tutto il percorso — venti magici, immagino.

“Queste capacità non sono troppo rimarchevoli di per sé, ma l'equipaggio mi disse che avrebbe voluto che ci fossero stati dei pirati in vista, così avrei osservato di persona come un principe-mercante tratta coi birganti del mare. Posso fare a meno di questo tipo di intrattenimento, ma nondimeno è stato un commento interessante. Sembravano convinti che il loro capitano avrebbe risparmiato loro la fatica dello scontro. Ci sono un sacco di domande che vorrei fare ad un principe-mercante...

“Ehi, guarda, viene di nuovo da questa parte! Scusami — qui c'è una taverna e non posso lasciarmi sfuggire questa occasione. Oh, Capitano Elsan! ...”



La Politica nelle Gilde di Minrothad

“Lavorare nella politica di Minrothad è come separare due lupe che si combattono. Prima che tu riesca a farlo, ti trovi nel bel mezzo dello scontro e vieni morso da tutte e due le contendenti contemporaneamente.”

- Oran Meditor

L'etica della competizione

La specializzazione dei settori produttivi e la forza della legge impediscono alle Gilde di Minrothad di competere l'una contro l'altra nell'arena del commercio. Ad ogni modo una certa etica della competizione viene inculcata in ogni apprendista ed è incarnata da ogni commerciante che faccia parte di una gilda. I membri delle gilde odiano venir battuti in uno scambio o in una vendita, e tentano orgogliosamente di superare gli ostacoli che si frappongono fra loro e il successo nel commercio. Questo comportamento influenza persino le relazioni di Minrothad con gli altri paesi. I mercanti, gli ambasciatori e i fattori si preoccupano prima di tutto di vedere come Minrothad possa trarre vantaggio da una data situazione, e poi di affrontare e superare ogni competizione.

Lo stesso istinto competitivo che rende i membri delle gilde mercanti di classe mondiale ha il suo corrispettivo all'interno di Minrothad in spietate lotte per il potere politico e intrighi per il controllo delle cariche. I capigilda aspirano ad un sempre maggior grado di potere nel governo e lasciano ben poco che l'etica o la morale ostacolino la promozione del potere proprio o della propria gilda.

In modo perverso, i Minrothaddani sono orgogliosi del caos che questa sorta di competizione produce e degli intrighi che sono la sua naturale conseguenza. Questi sono, dopotutto, i segni che gli interessi della propria gilda sono portati avanti. Tutto è concesso, salvo che l'assassinio e il tradimento, finché l'azione o le sue conseguenze non colpiscono in modo avverso Minrothad stessa.

Il sistema politico

“Intrigo, doppiezza, fuffantaggine, ambiguità! Tutte le cose che noi speriamo di evitare nel governo sono pane e acqua per il politico di Minrothad.”

- L'ambasciatore di Ierendi Ounia, nel tentativo di spiegare al suo governo il proprio desiderio di lasciare Minrothad.

Sebbene le sue attività sottobanco siano infide, il governo di Minrothad è qualcosa di più che una serie di gruppi di artigiani dediti al proprio interesse che cercano di fregarsi l'un l'altro. Come i piatti della bilancia che sono il simbolo della nazione, le gilde familiari e le gilde politiche fungono da contrappesi principali della scena politica. Essi sono separati dal gildamastro regnante, la cui carica e il cui gabinetto sono il fulcro e l'equilibrio del potere nel sistema di Minrothad.

Il gildamastro regnante gode dell'appoggio delle gilde politiche, delle quali nomina i gildamastri. Egli usa questo appoggio per spiazzare l'influenza delle potenti gilde familiari, dell'appoggio delle quali egli spesso gode quando promuove uno della loro razza, gilda o clan ad una posizione importante nelle gilde politiche.

D'altro canto, il gildamastro regnante può fare assai poco se sia le gilde familiari che quelle politiche gli sono avverse, poiché le loro tasse sostengono il governo nazionale e il comando dell'esercito non rientra fra le sue funzioni di gabinetto.

Di conseguenza, l'equilibrio fra le tre fazioni resta stabile solo finché tutte e tre sono forti. Questo equilibrio di poteri è stato sconvolto nel passato, il che ha causato infelici decisioni del governo, formulate e portate avanti dal gruppo dominante. Oltre che occuparsi del reale esercizio del governo, il gildamastro regnante deve egli stesso essere un maestro dell'intrigo, sempre in lizza per assicurarsi che nessuna singola fazione politica diventi troppo potente attraverso le sue macchinazioni e manovre. Nonostante la loro reputazione nei traffici, la politica a Minrothad non è cosa per gli ingenui o gli scrupolosamente onesti.

“Si può facilmente intuire quando un gildamastro di Minrothad stia mentendo: le sue labbra si muovono.”

- Battuta dal palazzo di una gilda continentale

Il prezzo dell'intrigo

- Un'ammonizione alla cautela da parte di Lord Ordekis, ambasciatore thyatiano a Minrothad

La gente coinvolta nella politica di Minrothad lotta per la sopravvivenza. Il gioco si muove rapido, i giocatori cambiano costantemente e le regole della correttezza vengono rispettate solo quando conviene. Ogni mezzo che contribuisca a portare avanti una causa viene usato, se necessario - e questo rappresenta un pericolo per chi visita Minrothad.

I viandanti in cerca di intrighi e rischi fisici li trovano facilmente quando giungono in queste isole. Ma persino il viaggiatore innocente può trovarsi dentro una ragnatela che non è stato lui a tessere. Chi è fortunato incontrerà semplicemente un membro delle gilde senza principi; chi non lo è verrà accusato di tradimento, o perderà la vita in un modo o nell'altro. I visitatori devono fare attenzione alle astuzie progettate per usare gli stranieri come inconsapevoli burattini degli intrighi delle gilde:

Se non siete mercanti, state attenti quando vi invitano in un palazzo privato per discutere di affari con una gilda. I Minrothaddani non discutono mai gli affari della gilda con gli stranieri se non in relazione a specifici accordi commerciali.

Rifutate richieste di consegnare messaggi sigillati o comunque privati ad altri membri delle gilde. Quasi ogni luogo di affari invia messaggi tramite i propri apprendisti o tramite un amico capitano se deve inviarli su un'altra isola. Se fate questo tipo di favore a qualcuno, è probabile che stiate venendo usati come dei gonzi in qualche sorta di intrigo fra le gilde.

Se vi viene chiesto di fare qualcosa che potrebbe essere illegale (come tendere un agguato a qualcuno che esce da una taverna, tipo “uno scherzo pesante”), siate estremamente cauti. Potete star certi che non si tratta del vero scopo della manovra, e che colui che vi ha avvicinato non è quasi mai colui che c'è dietro tutto ciò. Se accettate, potreste incorrere in gravi accuse. Se rifiutate il vostro aiuto o andate a riferire tutto alla ronda locale, verrete molestati dai vendicativi membri delle gilde. Non posso suggerirvi niente in una simile situazione, se non di evitarla.

ATLANTE

MANUALE DEL DUNGEON MASTER
SUPPLEMENTO UFFICIALE

Le Gilde di Minrothad

di Deborah Christian e Kimber Eastland

Indice

Benvenuti nelle Gilde di Minrothad	2
La Storia di Minrothad.....	4
Cronologia storica delle Gilde di Minrothad.....	6
Il Governo.....	7
Il Crimine nelle Isole di Minrothad.....	9
I pirati nelle Isole di Minrothad.....	12
I Principi-Mercanti di Minrothad.....	16
Il Commercio delle Gilde	23
Il Commercio Speculativo.....	28
La Navigazione.....	35
I Segreti degli elfi di Minrothad	42
Città e Cittadine: la gita di un mercante	45
Personalità	55
Avventure	59
Adattare gli Atlanti alle campagne AD&D®	64

Ideazione: Deborah Christian, Kimber Eastland

Editing: Steve Winter

Direttore Editoriale: Bruce Heard

Copertina di: Clyde Caldwell

Disegni interni: John Lakey

Grafica: Stephanie Tabat, Dave Sutherland

Tipografia: Kim Janke

Traduzione: Simone Neri

Cartografia: Dave Sutherland, Dennis Kauth

Revisione cartografica: Thorfinn Tait

Impaginazione: Atendoro

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

® 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 30/06/2009

BENVENUTI NELLE Gilde di Minrothad

– Due parole di Gheryn Verdier, Ambasciatore delle Gilde di Minrothad a Karamaikos

Voi che state per spedire i vostri amici nelle Gilde di Minrothad: vogliono comperare qualcosa? Abbiamo merci da vendere, e non ce ne sono di migliori nelle sedi delle gilde del continente.

Vogliono vendere? Potremmo essere gli acquirenti giusti, se il prezzo è buono.

Cercano informazioni? Ne abbiamo a volontà, notizie e pettegolezzi da ogni angolo del mondo. E gli intrighi che si portano appresso – in quantità maggiore, oserei dire, di quella che la maggior parte della gente del continente riesce a digerire.

Ahime, se i vostri amici cercano un impiego, non saranno i benvenuti se cercheranno di competere con la produzione o un servizio offerto da una gilda. Ma si ricercano sempre guardie del corpo, o agenti speciali che sono utili per i compiti, come dire, meno convenzionali.

Ma se i vostri amici vanno a Minrothad in cerca di avventure, avvertiteli affinché stiano in guardia. Se fanno un passo falso nelle Gilde di Minrothad e nessuna legge del continente potrà aiutarli. Possiamo arrivare molto lontano, e la condanna a morte col Mandato del Sigillo Nero attende gli stranieri coinvolti in intrighi sediziosi.

Come? Non hanno nessuna intenzione di immischiarsi in faccende del genere? Capisco. Allora speriamo che invece quelle non cerchino loro, eh?

L'Atlante

Questo manuale tratta delle Gilde di Minrothad. Si tratta di un libro riservato alla consultazione da parte del solo DM. Uno sguardo delle Gilde di Minrothad è esposto nell'annessa Guida degli Avventurieri a Minrothad, pensata per essere letta ed utilizzata sia dai giocatori che dal DM. Ma nella Guida degli Avventurieri ci sono molte cose che non vengono dette, ed altre che sono deliberatamente fuorvianti per i personaggi giocanti. La verità è contenuta qui dentro.

Le Gilde di Minrothad

Minrothad, una nazione di gente isolana, è organizzata in una rigida confederazione di gilde manifatturiere e fornitrici di servizi. Il paese è comunemente chiamato le Gilde di Minrothad, e così è noto negli scambi commerciali con le comunità mercantili del mondo.

Le Gilde di Minrothad sono situate nelle Isole di Minrothad, precedentemente note come Isole del Terrore. Queste isole si trovano nel Mare del Terrore, a sud del Karamaikos, fra Ierendi e Thyatis.

Ambientare una campagna a Minrothad

Le avventure nelle Gilde di Minrothad possono rappresentare un gradito cambio di marcia rispetto a quelle sul continente. Non solo l'ambientazione è diversa, ma il tipo di opportunità di avventure che si presentano qui sono parimenti differenti.

Una campagna ambientata a Minrothad offre coinvolgimento in azioni segrete ed incontri delicati nei quali nessuna spada può fare la differenza. Gli avventurieri si troveranno di fronte incontri "di ragionamento" nei quali il personaggio che fa uso del proprio cervello avrà più successo di quello che usa la forza bruta. E i PG scopriranno che è difficile voltare le spalle agli intrighi di Minrothad e delle sue gilde, poiché questa è una nazione che può mettere sulle loro teste una taglia che li perseguiterà per tutto il continente.

I personaggi in visita nelle gilde possono riposare e rimettersi in sesto qui, vendere il loro bottino, o farsi assumere come agenti indipendenti per missioni pericolose. Per i giocatori ed i DM che desiderano giocare una campagna completamente ambientata a Minrothad, vi sono vantaggi e svantaggi di cui tener conto in quest'ambientazione specifica, in particolare se vengono utilizzati personaggi nativi di Minrothad.

Carriere con problemi: I personaggi scopriranno che l'ambiente delle gilde limita pesantemente il modo in cui essi perseguono la loro carriera di avventurieri. Gli indigeni possono diventare personaggi guerrieri solo divenendo membri della gilda adeguata, nel qual caso sono obbligati a servire quella gilda così come lo sarebbe ogni altro membro di essa. Gli stranieri possono perseguire la carriera di guerrieri solo come agenti al soldo e non possono ricevere addestramento dalle gilde locali. Lo stesso vale per i ladri ed i maghi, per i quali il lancio degli incantesimi è regolato da una gilda. I chierici sono l'unica classe di personaggi che non subisce particolari limitazioni nelle gilde.

Carriere con vantaggi: Una campagna ambientata a Minrothad offre ai personaggi la possibilità di essere assoldati come agenti speciali del gildastro regnante, una posizione che li porrà fuori dalla normale struttura delle gilde e permetterà loro di perseguire una vita avventurosa agli ordini delle autorità governative. I

vantaggi e le ricompense date loro corrisponderanno naturalmente alle cose cui le gilde danno valore: la promozione ad una casta superiore, l'assegnazione di un'attività economica, forse persino il dono di una nave mercantile per le intraprese commerciali.

Inoltre, il DM può usare l'ambientazione di Minrothad come trampolino di lancio per avventure che hanno luogo in qualunque altra parte del mondo. I personaggi possono viaggiare sulle navi delle gilde, badare ai loro affari relativi ad una gilda, e ritornare nelle Isole di Minrothad usandole come base delle loro operazioni. I PG possono perseguire una carriera nel commercio e nel settore navale o come trama secondaria, o come parte principale delle loro attività. E finalmente, se il DM decide di permetterlo loro, i personaggi possono tentare di diventare principi-mercanti, un'insolita classe di PNG (ed eventualmente giocanti) capaci di lanciare incantesimi, descritta in questo volume.

Chi dovrebbe giocare a Minrothad

Le gilde di Minrothad comprendono rappresentanti di tutte le razze, e tutte le razze sono le benvenute nelle Isole di Minrothad. Gli elfi sono particolarmente numerosi, ed hanno assai più influenza nel governo e nel commercio marittimo rispetto alle altre razze.

I guerrieri sono rispettati per le loro abilità e la loro è un'occupazione ammirata a Minrothad. I guerrieri indigeni sono tutti membri della Gilda dei Mercenari e un guerriero deve essere un membro di quel gruppo per poter accedere all'addestramento e comperare armi insolite a Minrothad. I guerrieri stranieri non sono accettati nella gilda a meno che non desiderino dedicare ad essa tutta la loro carriera. Un guerriero proveniente dal continente non può ricevere addestramento nelle isole a meno che non riesca a localizzare un guerriero che sia disposto ad istruirlo e che non appartenga ad alcuna gilda.

I chierici sono tollerati a Minrothad, dove si ricerca più avidamente l'oro che l'illuminazione teologica. Nelle isole sono presenti quattro sistemi di credenze, che sono indipendenti dal sistema delle gilde che domina tutti gli altri aspetti della vita di Minrothad. I chierici del continente che possiedono lo stesso allineamento possono stipulare un cordiale rapporto di collaborazione coi chierici di

Minrothad senza alcuna difficoltà.

I ladri sono una blasfemia per i Minrothaddani, fissati con le cose mercantili. I personaggi identificati come tali verranno seguiti e talvolta provocati dalle forze della legge, in cerca solo di una scusa per arrestarli.

La Gilda dei Ladri di Minrothad è un'organizzazione segreta che ha il controllo esclusivo delle attività criminali nelle acque di Minrothad. I PG ladri che praticano le loro arti e la cui attività viene scoperta dalla Gilda dei Ladri rischiano della propria vita.

Ciò non significa che i ladri non debbano recarsi a Minrothad. Anzi, la Gilda dei Ladri è sempre alla ricerca di alcuni esperti furfanti stranieri che fungano da agenti indipendenti sul continente – o persino che effettuino un po' di spionaggio segreto a Minrothad, al quale la gilda non vorrebbe essere collegata qualora la spia venisse catturata.

Poiché Minrothad ha una rete di ladri e spie estesa a tutte le isole e alla maggior parte dei porti principali del continente, la reputazione di un abile ladro è solitamente già nota prima che questi raggiunga Minrothad. I ladri non dovrebbero meravigliarsi di venire avvicinati dalla gilda durante la loro permanenza a Minrothad.

Qui solo i membri della Gilda dei Tutori praticano le arti arcane; la maggior parte delle magie che non hanno a che fare con gli incantamenti marini ed atmosferici non sono note al pubblico. I maghi che visitano le isole possono diventare bersagli della curiosità e vittime di sospetti se vengono identificati come maghi a Minrothad. Solo i maghi della Gilda dei Tutori sono autorizzati a praticare la magia a proprio piacimento nelle Isole di Minrothad. I maghi stranieri possono farlo solo sotto la supervisione di un membro della Gilda dei Tutori. Questa normativa può essere ignorata, ma simili azioni sono di solito illegali ed il personaggio che le fa potrebbe dover affrontarne le conseguenze.

Il sistema delle caste a Minrothad

Il sistema delle caste delle Gilde di Minrothad è descritto in dettaglio nel volumetto per i PG. Per i personaggi che cercano avventure a Minrothad è utile determinare in quale casta ricadono secondo il metro di giudizio locale. Ciò dovrebbe aiutare il DM a determinare le reazioni dei PNG in una Minrothad molto attenta al rango, e contribuire ad individuare il livello ed il tipo di compenso che può essere

offerto ai PG per i loro servizi. Indipendentemente dal rango o dal titolo di un personaggio proveniente dal continente, se anche lo possiede, i membri delle gilde si rivolgeranno a lui riferendosi alla sua casta, proprio come se si trattasse di un minrothaddano.

Gli avventurieri che iniziano una campagna come personaggi indigeni di Minrothad partono come membri della terza casta.

I personaggi del continente con un rango sociale che arriva fino a cavaliere (vedi ATL1) appartengono alla quarta casta. I membri minori delle case regnanti partono dalla quinta casta; soltanto i re, le regine ed i capi di stato appartengono alla sesta casta.

Se il rango sociale di un personaggio non è chiaro, il DM può usare piuttosto il suo livello. Si suggeriscono i seguenti parametri, i quali possono comunque essere modificati a seconda delle necessità delle singole campagne:

Livello del personaggio	Livello della casta
Base	2
Expert	3
Companion	4
Master	5

Come usare questo Atlante

I capitoli *La storia* ed *Il governo* offrono la vera storia del passato di Minrothad e il funzionamento dei meccanismi più occulti del governo. Il

capitolo *La Gilda dei Ladri* tratta dell'organizzazione segreta che è assai più coinvolta nelle operazioni del governo di Minrothad di quanto la maggior parte della gente non creda. Il capitolo *I principi-mercanti* descrive quei navigatori maestri di magia che contribuiscono così tanto alla reputazione di Minrothad come nazione mercantile. I capitoli *Il commercio*, che seguono, offrono un approfondimento circa gli aspetti pratici del commercio d'oltremare e delineano un sistema che i DM possono sfruttare per simulare l'attività navale e commerciale svolta da PG e PNG.

Poi ci sono i capitoli sulle Isole di Minrothad, che descrivono le isole del Mare del Terrore e le opportunità di avventura che vi si trovano. *I personaggi non-giocanti* riguarda tutte le più importanti e interessanti personalità delle Gilde di Minrothad. Infine, il capitolo *Avventure* include una serie completa di scenari per avventure, adatti a personaggi di livello da Base a Master.

La Storia di Minrothad

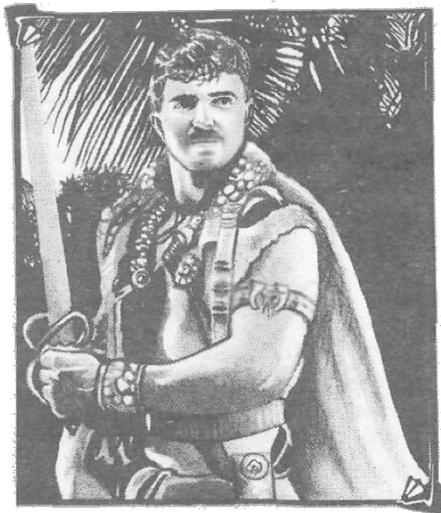
Gli elfi migrarono verso nord dopo la distruzione di Blackmoor, ma non tutti i gruppi restarono con Ilsumdal durante il suo viaggio verso il Reame Silvano (vedi ATL 3). Due gruppi di elfi adoravano le potenze della Sfera del Tempo; entrambi i gruppi furono indirizzati da quelle potenze a lasciare la migrazione di Ilsumdal e a stabilirsi ad una certa distanza l'uno dall'altro nelle terre ad occidente di Thyatis.

Essi erano i clan elfici di Meditor e Verdier. I Verdier si stabilirono nelle terre coperte di foreste degli antichi Traldar, situate nell'attuale Karamaikos; gli elfi Meditor si stabilirono più a sud, presso la costa. In seguito, una serie di cataclismi inondò quelle terre e formò delle isole. Questi sconvolgimenti crearono il Mare del Terrore, le isole di Ierendi e l'arcipelago poi noto come le Isole di Minrothad. Gli elfi Meditor si trovarono isolati su quelle isole e gli elfi Verdier si trovarono a vivere sulla neoformata costa.

Gli elfi Verdier e Meditor erano i discendenti di elfi costruttori di navi della loro perduta patria nel sud. Nuovamente stimolati dall'intervento degli immortali, gli elfi Verdier costruirono delle navi e si unirono ai loro simili sull'isola che battezzarono Alfeisle. Qui si impegnarono nella manifattura e nella costruzione di piccoli vascelli oceanici, per esplorare le isole e le acque locali.

Mentre gli elfi badavano ai loro affari, commercianti del dinamico impero nithiano scoprono l'Isola del Commerciant. Guidato dall'avventuriero Minroth, il gruppo riconobbe il valore delle risorse naturali che vi trovò. Essi colonizzarono l'isola, fondarono un insediamento chiamato Borgoporto e cominciarono a chiamare l'arcipelago Isole della Colonia.

Quando l'Impero Nithiano scivolò



La ricerca di Minroth

Fatto ignoto ai suoi amici, la colonizzazione dell'Isola del Commerciant era parte della ricerca di Minroth per ascendere alla Sfera della Materia come genio poliedrico. Egli vi si stabilì ed esplorò l'isola tanto nella speranza di trovare l'artefatto nascosto dal suo patrono immortale, quanto per le ragioni mondane del commercio e del profitto.

Un guerriero di classe da maestro, le quasi sovrumane abilità di Minroth divennero evidenti fin dai primi giorni della colonia. In effetti, la sua ricerca ebbe successo; quando ottenne l'artefatto, Minroth ascese alla Sfera della Materia e svanì dall'isola. Da allora, i Nithiani lo hanno venerato e fu fondata la chiesa di Minroth per adorare questo immortale.

L'improvvisa scomparsa di Minroth senza un addio o una parola di spiegazione lasciò ai suoi coetanei un senso di inquietudine. Da allora, si attende che egli ricompaia improvvisamente proprio come scomparve. Questa attesa è divenuta il fondamento del credo del Minrothismo, come è spiegato nella *Guida dell'Avventuriero*.

nel suo lento declino, i commercianti-coloni dell'Isola del Commerciant iniziarono la loro ascesa. Battezzando se stessi i commercianti di Minroth dal nome del culto che fra essi era nato per onorare il nithiano, essi trasportavano legname pregiato e manufatti ai popoli che abitavano le spiagge del Mare del Terrore.

Nei secoli seguenti, si svilupparono gli scambi fra la crescente Thyatis e le isole. Dispute di poca importanza circa lo sfruttamento del legname delle foreste causarono una profonda spaccatura fra gli elfi Meditor ed i Verdier. I Verdier si ritirarono nei boschi e vissero in isolamento dai loro simili. In questo periodo fra i due gruppi divennero di uso comune i termini "elfo dei boschi" ed "elfo del mare."

In cerca di nuovi territori, coloni provenienti dall'Impero Alphatiano raggiunsero le isole in questo periodo. Essi scoprirono facilmente quelle fosse la più grande e più promettente fra le Isole della Colonia e vi fondarono la colonia di Nuova Alphatia.

Come voleva il destino, si trattava dall'Isola del Commerciant, già colonizzata dai commercianti di Minroth. Separati dalle montagne centrali e dalle nebbie che oscuravano le coste, passò un anno prima che i due

gruppi si incontrassero l'un l'altro. Dopo una serie di scontri inconcludenti, prevalsero i consigli dei più saggi. Gli Alphatiani erano interessati al commercio proprio come i discendenti dei Nithiani. Si decisero spedizioni commerciali congiunte, che combinavano le pratiche commerciali dei Minroth con le conoscenze marittime degli Alphatiani.

Nel terzo secolo DI, le culture elfiche e umane finalmente si imbattono l'una nell'altra quando l'attività vulcanica costrinse gli elfi a cercare altri insediamenti adeguati nell'arcipelago insulare.

Gli elfi del mare riconobbero subito il valore della magia alphatiana, un'arte che si era adattata ad un utilizzo quasi esclusivo sul mare. In cambio, l'associazione Minroth-alphatiana fu sorpresa dall'insolita forma delle navi elfiche e dalle loro intriganti capacità di navigazione. Gli elfi del mare furono conquistati dalla generosità degli umani e dalla loro abbondanza di merci. Fu solo una questione di tempo prima che i commercianti di Minroth proponessero un'unione commerciale che comprendesse anche gli elfi.

Gli elfi accettarono, quindi andarono in cerca dei loro simili abitanti le foreste per impiegare la loro abilità nella lavorazione del legno nella costruzione di vascelli commerciali. Il momento in cui fu fatta l'offerta era propizio, poiché gli orgogliosi elfi dei boschi avevano subito diversi anni di carestia ed erano disposti a scambiare con del cibo le loro capacità di lavorazione del legno.

Questa riuscita avventura commerciale cominciò col mutuo scambio di merci, servizi e vascelli. La guerra portata avanti fra gli Alphatiani e l'Impero Thyatiano contribuì a far prosperare l'unione delle isole, poiché gli imperi si affidavano in particolar modo al trasporto mercantile per spostare le vettovglie necessarie agli sforzi bellici e il bottino dei territori conquistati. I commercianti delle isole conservarono la loro neutralità e vendevano i loro servizi di trasporto ad entrambe le parti.

Gli umani di Borgoporto trasportavano anche i popoli conquistati come merci, schiavi destinati a Thyatis. Nel decennio seguente, i Minrothiani e i Neoalphatiani si batterono per il commercio schiavile dei marinai alphatiani. La loro disputa ebbe fine solo quando gli elfi si intromisero e costrinsero gli umani a stipulare la pace. Ma alla fine del quarto secolo i Minroth erano di nuovo impegnati nel commercio di schiavi, per di più contro

la volontà dei loro alleati. Durante questo periodo, molti halfling furono trasportati nell'Isola del Commerciante per servire come schiavi i Minroth di Borgoporto.

Col crescere dei traffici, gli umani Minroth si trovarono a gestire la maggior parte delle esportazioni dell'isola. Ma i grandi benefici dell'estesa rete di traffici minrothiana potevano anche risultare rovinosi, come divenne presto evidente. Nel quarto secolo, il temuto morbo della licanthropia e la maledizione del vampirismo penetrarono in gran parte dei porti principali del continente a causa delle navi dei Minroth, sebbene i commercianti accusassero gli Alphatiani.

La licanthropia e il vampirismo divennero un grosso problema negli insediamenti umani delle Isole della Colonia. Gli elfi armati con armi d'argento sterminarono le inumane creature in quella che divenne nota come la Purga d'Argento, distruggendo nel corso di essa la colonia alphetiana e decimando la popolazione umana.

Nonostante il loro numero diminuito, gli umani continuarono a tenere gli halfling in schiavitù. Gli elfi addestrarono e aiutarono segretamente un halfling libero, Malf Manolesta, il quale guidò un esercito "ribelle" di halfling alla liberazione degli schiavi. Con equipaggiamento speciale a dimensione degli halfling fornito dagli elfi, Manolesta e gli ex schiavi si impadronirono di navi umane in disuso e navigarono fino ad un'isola che era stata concessa loro dagli elfi. Qui gli elfi firmarono dei trattati con gli halfling, riconoscendoli come un popolo libero e dando loro il benvenuto nella federazione commerciale. Gli umani non ebbero il potere di protestare.

Hadic Corser, "Il Grande Unificatore", consolidò gli umani rimasti e pose le fondamenta per un governo comune della federazione commerciale. Sul vecchio sito della colonia di Nuova Alphatia egli edificò la nuova città capitale di Minrothad. Nei secoli seguenti, l'elfo dei boschi Gregus Verdier, "Il Secondo Unificatore", continuò l'opera di Corser. Egli consolidò il governo con un sistema di gilde familiari ed associate, creando per la prima volta l'entità nota ufficialmente come le Gilde di Minrothad.

Quando Verdier morì (scomparve in mare nell'anno 700), solo un pugno di funzionari delle gilde sapevano che ciò era opera di assassini di Ierendi, i quali speravano di mandare all'aria la nuova alleanza commerciale. Il loro sforzo fallì.

Nel primo quarto del nono secolo, Minrothad assisté ad un afflusso di

immigrati. Molti artigiani erano attratti a Minrothad dalla sua crescente reputazione per la qualità e la libertà dell'espressione artistica.

Inoltre, i commercianti di Minrothad in Glantri seppero riconoscere una ricca opportunità e la colsero. I nani della Casa di Roccia, migrando in Glantri in cerca d'oro, si resero conto che la loro presenza colà era estremamente sgradita. Le Gilde di Minrothad erano sempre state carenti di artigiani che lavorassero i metalli e la pietra, quindi i commercianti invitarono i nani a migrare nelle isole e ad unirsi alle gilde. I nani acconsentirono. Guidati da Ciglioscuro Martelli, gli ex casadirocciani si stabilirono nella frastagliata Isola Fortezza e vennero accolti nelle gilde. Oggi essi dominano la manifattura dei metalli e della pietra.

Alla metà del nono secolo, si tenne il Consiglio di Minrothad, un conclave delle gilde che rifinì i dettagli del governo e delle responsabilità delle gilde. Fra le altre cose, il consiglio limitò severamente l'immigrazione a Minrothad, una conseguenza del crescente isolazionismo voluto da numerosi Minrothaddani, ed istituì la carica di gildamastro regnante. Il consiglio ristrutturò anche il sistema delle caste e delle gilde per incorporare la classe di recente formazione dei maghi capitani di mare, i principi mercanti.

Kitrina Meditor emise l'Atto di Isolamento nell'890 DI. L'atto proibì completamente l'immigrazione a Minrothad e ridusse quasi a zero il numero di visitatori a cui era permesso entrare nelle isole. Si riteneva che questa fosse la strada migliore per mantenere al sicuro i segreti del commercio e della manifattura di Minrothad, ma in realtà essa bloccò l'afflusso di artigiani e innovazioni nelle gilde ed avrebbe influito in modo avverso sul modo in cui il mondo vedeva le Gilde di Minrothad per i decenni a venire.

Kitrina fu assassinata, lasciando il posto al suo erede, Oran Meditor, troppo giovane per prendere in mano la carica di gildamastro regnante. Nel frattempo, il consiglio dei capi delle gilde funse da reggente. I membri del consiglio usarono il loro nuovo potere per riempirsi le tasche, abbassando la qualità delle merci e alzando le tasse a livelli intollerabili. Le merci prodotte in questo periodo, marcate CCG, sono esempi di produzione scadente, poiché il popolo di Minrothad era divenuto demoralizzato e la qualità del suo lavoro era visibilmente diminuita.

Oran Meditor assunse la sua carica all'età elfica relativamente giovane di



150 anni, non appena completò il suo addestramento artigianale obbligatorio nella gilda degli elfi del mare. Il consiglio non poté obiettare, ma era riluttante ad abbandonare il potere. Oran ripulì subito il governo con una serie di riforme inaspettate e con scaltre manovre politiche che hanno immesso nuova linfa vitale nelle Gilde di Minrothad. L'Atto di Isolamento è stato abrogato e Minrothad ha nuovamente aperto le sue porte al commercio, agli artigiani e ai turisti.

La Storia di Minrothad

Cronologia storica delle Isole di Minrothad

In questa cronologia, PI si riferisce a "prima dell'incoronazione" e DI a "dopo l'incoronazione" del primo Imperatore di Thyatis.

- 3000 PI:** Spostamento dell'asse planetario; la Grande Pioggia di Fuoco distrugge Blackmoor; il continente natale degli elfi si congela, i sopravvissuti fuggono a nord verso le neofornate Terre Brulle.
- 2100 PI:** I clan elfici di Meditor e Verdier abbandonano la migrazione di Ilsundal verso nord e si stabiliscono nel Karameikos meridionale (ATL 10).
- 1700 PI:** Cataclismi spezzano le masse terrestri e inondazioni oceaniche creano le isole; gli elfi Meditor restano sulle neofornate Isole del Terrore.
- 1720 PI:** Gli elfi Verdier costruiscono navi e si uniscono ai loro cugini nel Mare del Terrore.
- 1100 PI:** I Nithiani guidati da Minroth colonizzano l'Isola del Terrore e fondano Borgoporto.
- 0 DI:** Viene incoronato il primo imperatore di Thyatis; i Thyatiani praticano qualche scambio con gli isolani di Minroth.
- 250 DI:** Gli Alphatiani fondano la colonia di Nuova Alphatia sull'Isola del Terrore; la magia alphatiana viene adattata alle necessità marittime.
- 276 DI:** Le culture elfiche e umane nelle Isole del Terrore si incontrano e praticano traffici.
- 284 DI:** Le culture minrothiana e alphatiana si scontrano sull'Isola del Terrore sulla questione del commercio degli schiavi; gli elfi costringono gli umani a stipulare la pace.
- 300 DI:** Viene costituito dagli elfi del mare il porto commerciale di Casamarina.
- 360 DI:** I commercianti di Minroth trasportano schiavi per l'Impero Thyatiano; schiavi halfling vengono introdotti nelle Isole del Terrore.
- 410 DI:** I commercianti di Minroth diffondono inavvertitamente le maledizioni della licanthropia e del vampirismo

- 443-5 DI:** Spedizioni di elfi e umani purgano l'Isola del Terrore da tutti i licanthropi; la popolazione umana è decimata; questo periodo è battezzato la Purga d'Argento.
- 450 DI:** Malf Manolesta guida una rivolta degli schiavi halfling; gli halfling, adesso liberi, si impadroniscono delle navi e migrano nell'isola che battezzano Isola Aperta.
- 475 DI:** Viene fondato il porto commerciale di Verdon da parte degli elfi dei boschi.
- 488 DI:** Hadric Corser, Il Grande Unificatore, unifica i restanti umani; egli fonda la città di Minrothad e pone le fondamenta di un'organizzata federazione commerciale.
- 500 DI:** Cominciano i conflitti fra gli imperi thyatiano e alphatiano; i commercianti di Minroth mantengono la neutralità e dominano i trasporti mercantili di entrambi i contendenti.
- 520 DI:** Viene fondato il porto commerciale e città capitale halfling nell'Isola Aperta, Malfia.
- 601 DI:** Gregus Verdier, il "Secondo Unificatore", nasce in Alfeisle; egli unifica gli elfi dei boschi in una fazione economica e politica nel 646 DI; costituisce il Consiglio del Terrore e le Gilde di Minrothad nel 691 DI; viene assassinato nel 700 DI.
- 828 DI:** I nani migrano dalla Casa di Roccia in Glantri in cerca d'oro; indesiderati, essi partono su navi delle Gilde per unirsi agli artigiani delle Isole di Minrothad; i nani si stabiliscono nell'Isola Fortezza.
- 841 DI:** Viene fondato il porto nanico di La Roccaforte.
- 850-62 DI:** Il Consiglio di Minrothad ridefinisce la struttura del governo e crea la carica di gildamastro regnante; viene scelto il primo gildamastro regnante, Missan Meditor; vengono approvate severe leggi che limitano l'immigrazione.
- 880 DI:** L'atollo dell'Isola di Fuoco viene dichiarato interdetto a tutte le imbarcazioni; la

- gilda dei ladri costituisce segretamente Porto Cala come base di pirati su quest'isola.
- 890 DI:** Il gildamastro regnante, Kitrina Meditor, approva l'Atto di Isolamento che proibisce l'immigrazione e gran parte del turismo a Minrothad.
- 900 DI:** Viene annessa l'Isola Settentrionale; vi viene costituita la colonia rifugio di Golapoli.
- 940 ca DI:** Tutti i vascelli mercantili di Minrothad sono ora capitanati da principimercanti e trasportano fanti di marina.
- 950 DI:** Minrothad firma accordi di neutralità con la maggior parte dei paesi del continente.
- 965 DI:** Kitrina Meditor viene assassinata; il consiglio dei capi gilda funge da reggente finché Oran Meditor non raggiunge l'età giusta.
- 980 DI:** Si scoprono di nuovo dei licanthropi a Minrothad; si diffonde il timore che ne siano sfuggiti altri alla Purga d'Argento.
- 989 DI:** Oran Meditor entra in carica, dando inizio ad una stagione di riforme.
- 991 DI:** Oran Meditor abroga l'Atto di Isolamento e riapre Minrothad ai contatti esterni.
- 995 DI:** Primo tentativo di assassinio di Oran Meditor; il clan Kasan è il mandante dell'attentato e viene rimosso dal controllo della gilda degli elfi del mare; il clan Elsan viene chiamato a sostituire il clan Kasan.
- 998 DI:** Secondo tentativo di assassinio di Oran Meditor; si ritiene che l'assassino sia un mago prezzolato proveniente dal Glantri.
- 1000 DI:** (Oggi) Minrothad celebra i 150 anni di unità; Oran Meditor compare numerose volte in pubblico per smentire le voci sulla sua perdurante cattiva salute.
- 1200 DI:** Grande Guerra fra la Repubblica di Darokin e il Maestro dei Nomadi del Deserto (vedi moduli X4, X5 e X10).

Il Gildamastro Regnante

— *Un commento su Oran Meditor da parte dell'halfling Alf Ombroso, gildamastro, Gilda dei Ladri*

“Se tratti con le gilde, tratti col governo. Quindi, sarà meglio che tu sappia qualcosa del gildamastro regnante. Perché è lui il governo, più di quanto non pensino la maggior parte delle gilde.

“Il consiglio dei capigilda ha posto il gildamastro regnante in un palazzo di Città di Minrothad; adesso sono esterrefatti che il loro burattino si stia comportando come un re. Meditor ha svegliato un nido di calabroni con le sue riforme, e questo ultimo tentativo di assassinarlo lo ha quasi tolto di mezzo. Quindi, che cosa ha fatto per farli arrabbiare così?

“Primo, ha colpito le tasche delle gilde familiari. Come reggenti, prima che Oran diventasse adulto, compravano materiali mediocri per le manifatture delle gilde. E si mettevano in tasca la differenza. Grazie a questo e all'aumento delle tasse, essi vivevano ingrassavano felicemente. Poi è arrivato Oran, ha abbassato le tasse e ha fatto sì che acquistassero materiali di miglior qualità.

“Secondo, Oran ha osteggiato i capi delle gilde politiche che erano marionette delle gilde familiari — in particolare, i capi di tutte le unità della Gilda dei Mercenari. Ha rimpiazzato i gildamastri con persone fedeli a lui piuttosto che alle famiglie. Adesso i soldati prestano giuramento di sostenere la persona del gildamastro regnante, e non menzionano nemmeno il consiglio delle gilde!

“Terzo, Oran è abbastanza scaltro da parare le manovre segrete delle gilde familiari. Quelli volevano usare la Gilda dei Ladri come un giocattolo politico contro Meditor, ma egli ci ha proposto un vantaggioso accordo. Avevamo capito chi avrebbe vinto questa lotta per il potere. Ci siamo schierati col gildamastro regnante e li abbiamo lasciati a bocca asciutta.

“Adesso, Meditor deve guardarsi le spalle. Lo aiutamo quanto possiamo, ma è difficile impedire i più seri tentativi di assassinarlo. Le gilde familiari non si arrendono facilmente.”

Il gabinetto

Il gildamastro regnante viene assistito nelle funzioni della sua carica da un gabinetto da lui stesso nominato. Anche se i titoli dei suoi membri sono identici a quelli di coloro che amministrano ogni gilda familiare, le funzioni degli funzionari del gabinetto sono per certi versi rimarchevolmente diverse.

Primo Consigliere: Gino! Meditor è lo zio di Oran Meditor. È il braccio destro e il vice del gildamastro regnante, e su di lui questi fa enormemente affidamento. Il primo consigliere fa le veci del gildamastro regnante quando il gildamastro è malato o inabile. Gino! ha svolto questo compito mentre Oran si stava riprendendo dall'ultimo tentativo di assassinarlo.

Prima Consorte: Astra Meditor è la moglie di Oran. Come prima consorte, è responsabile della gestione del palazzo nella città di Minrothad e della supervisione di tutte le funzioni sociali e di alcune di quelle diplomatiche del governo. Ella ha assunto molte delle funzioni cerimoniali un tempo svolte dal gildamastro regnante, quando quella carica era più simile ad un titolo puramente formale.

Mastro Tesoriere: Eliz Blanceer è un'umana che coordina tutti i tesoreri delle altre gilde, ha totale autorità di revisione e controlla le procedure fiscali a Minrothad. Questa è la posizione più economicamente delicata del paese, e ci sia aspetta che il mastro tesoriere sia estremamente affidabile e al di sopra di ogni critica.

Maestro degli Agenti del Gildamastro Regnante: Veritas Villaverde controlla gli agenti del gildamastro regnante. In una gilda familiare, si tratta di una piccola forza di sicurezza che funge da guardia del corpo personale del gildamastro. Nel caso del gabinetto governativo, però, gli agenti del gildamastro sono una forza di sicurezza e spionaggio d'élite che protegge il gildamastro regnante e raccoglie ogni informazione segreta che egli ritenga utile ai suoi scopi.

Gli agenti sotto l'autorità di Villaverde agiscono indipendentemente dalle gerarchie delle gilde. Gli avventurieri del continente che trovano impiego nel governo di Minrothad, probabilmente verranno assegnati a questo contingente al servizio del gildamastro regnante.

Intrighi e fazioni

Gli intrighi e le macchinazioni sono i meccanismi che fanno procedere gran parte della politica delle Gilde di Minrothad. Qui viene presentato l'attuale assortimento dei problemi più importanti che si annidano nello scenario politico. Persino quelli che sembrano fini a se stessi possono avere effetti di lungo periodo a Minrothad.

La città di Minrothad

Il primo tentativo di assassinio contro Oran Meditor fallì perché l'assassino sbagliò il colpo, uccidendo piuttosto il siniscalco della città di Minrothad.

Cogliendo questa opportunità per rafforzare il suo potere, Meditor nominò l'halfling Hastin Linguafuente come siniscalco, legando così più strettamente a sé la Gilda Manolesta.

La carica di siniscalco della città di Minrothad era sempre appartenuta a membri della Gilda Corser negli ultimi cento anni e più. Tuttavia, questa gilda aveva attivamente complottato contro Meditor, il quale decise che la loro rabbia per aver perduto la carica di siniscalco non avrebbe potuto ulteriormente peggiorare la situazione.

Meditor si sbagliava. La Gilda Corser gli si oppone strenuamente e sta preparando un altro tentativo di assassinio con l'aiuto di altri dissidenti.

La licanthropia

L'Epidemia Licanthropica del 980 DI è stata una risorgenza della vecchia maledizione degli umani di Minrothad. Il consiglio dei capigilda non era riuscito ad agire in modo deciso contro la sua diffusione, ed alcuni addirittura usavano i licanthropi come loro agenti per gli assassinii. La minaccia mannara crebbe presto in una epidemia vera e propria, che culminò con la ricomparsa di licanthropi nelle isole a partire dal 989 DI.

In quell'anno Oran Meditor assurse al potere e ordinò alla Gilda dei Mercenari di risolvere il problema. Il grosso della minaccia è ormai passato, ma i mannari restano nascosti nei luoghi più impensabili.

Uno di questi luoghi è la città di Minrothad. L'ex comandante della Guardia Nazionale #1, Marden Bastioni, è lui stesso una vittima della maledizione. Ricattato dagli elfi dei boschi Verdier, egli è il capo di un gruppo di mannari che li aiutano nei piani di assassinio. Bastioni sta escogitando il modo di distruggere tutti coloro che hanno tratto vantaggio dalla

Il Governo

sua maledizione. Nella sua forma umana opera per ottenere la fedeltà delle guardie della sua vecchia unità.

La Gilda dei Tutori

I principi-mercanti e la Gilda dei Tutori appoggiano apertamente Meditor, offrendogli persino le loro guardie personali e servizi magici quando si recuperò dall'ultimo tentativo di assassinarlo. I principi-mercanti provengono da una schiera di gilde familiari di Minrothad, ma sono più fedeli alla loro confraternita di maghi che alle proprie famiglie.

Le gilde familiari deplorano questo fatto e, nel loro desiderio di contrastare il crescente potere dei principi-mercanti, hanno preso misure straordinarie. Diversi utenti di magia sono stati clandestinamente introdotti nel paese affinché facciano uso di subdoli incantamenti al servizio delle gilde familiari. Incantesimi di charme ed simili metodi stanno venendo usati per persuadere i principi-mercanti prescelti ad appoggiare le loro gilde familiari e nullificare il potere di Oran Meditor. La maggioranza di questi maghi proviene dal Glantri ed è piuttosto abile nel suo mestiere. La loro presenza qui è estremamente illegale e per ora ignota alla Gilda dei Tutori. L'ultimo tentativo di assassinare Meditor è stato perpetrato da uno di questi maghi assoldati.

Il clan Kasan

I Kasan erano un tempo i capi della gilda familiare degli elfi del mare, finché il loro tentativo di assassinio non fallì. Adesso sono i più implacabili nemici che Oran Meditor si sia mai procurato. Le loro attività vengono sorvegliate dagli agenti di Meditor, ma esiste una macchinazione che procede completamente inosservata.

I Kasan sanno che il Gildamastro Regnante sta cercando di nascosto stranieri che lo servano come agenti. I rappresentanti dei Kasan stanno cercando simili persone del continente per comperare la loro fedeltà e farli proporre come agenti del governo di Minrothad. Questi agenti "doppi" verrebbero usati per alimentare false notizie fornite al gildamastro regnante, un'utile pedina in questo mondo di mosse e contromosse.

Essere assunti dal Governo a Minrothad

— *La spiegazione di Veritas Villaverde, Maestro degli Agenti, gabinetto del gildamastro regnante*

“L'unico posto in cui chi non appartiene alle gilde può trovare lavoro è il governo, e anche così solo per incarichi speciali come, ad esempio, membro degli agenti del gildamastro regnante.

“Non accetto chiunque si presenta, come è ovvio, ma a volte mi metto a reclutare attivamente. Come adesso: si è verificata una serie di 'casuali' incidenti attorno alla persona di Oran Meditor, che mi ha fatto preoccupare. Pezzi di muro cadono da un edificio, un balcone crolla, una bestiola domestica attacca senza ragione e deve venire uccisa — questo genere di cose. Oran ed io concordiamo sul fatto che le gilde familiari stiano nuovamente tramando qualcosa, e ho bisogno di agenti speciali per investigare.

“Ho diffuso la voce sul continente per mezzo della nostra Gilda dei Ladri e dei nostri contatti commerciali. Ed in questo momento voglio di arruolare qualcuno che non sia affiliato con queste gilde in alcun modo. Abbiamo bisogno di stranieri su cui fare affidamento, che non vengano sviati dalla politica delle gilde.

“È vero, le gilde non parlano dei loro affari con gli stranieri. Ma c'è un modo per aggirare questo fatto. Noi facciamo passare gli stranieri come 'commercianti stranieri' provenienti dal continente: quando un mercante ha figli nati in un paese straniero, essi sono automaticamente parte della sua gilda familiare e, se vogliono, possono portarne il marchio.

“Forniamo ai nostri agenti ogni tatuaggio o insegna delle gilde di cui abbiano bisogno, creiamo loro una vita di facciata, e così non vengono fatte troppe domande. Oh, i tatuaggi sono applicati magicamente e quindi in seguito possono essere tolti senza difficoltà — non si può mai sapere quando un agente avrà bisogno di usare il marchio di una gilda diversa. I tatuaggi non sono un problema. È trovare la persona giusta su cui imprimerli che è il problema.”

Morte in giardino

— *Il racconto dell'halfing Kabel Radicerba, operaio giardiniere, città di Minrothad*

“Ero in giardino, a potare le ortensie, quando il Gildamastro Meditor uscì a prendere un po' d'aria. Si fermò vicino al pesco e si sedette sulla panca di pietra. Era lì da non troppi minuti quando la terra si mosse e si aprì proprio di fronte a lui! Spalancai gli occhi e quasi lasciai cadere le mie forbici.

“Era sbucato fuori un essere umanoide, tutto fatto di terra e rocce. Sua signoria aveva questa espressione sorpresa stampata sulla faccia quando la cosa lo colpì e lo fece cadere giù accanto alla panca.

“Ero sicuro che lo avesse ucciso. Ma no, il padrone era ferito, ma vivo. Si reggeva a malapena in piedi e si trascinò via, sotto gli alberi e fra i cespugli di gardenie. La cosa lo seguiva, spostando ai suoi lati gli alberi — e fu in quel momento scorsi l'altro uomo.

“Sembrava uno della Gilda Corser, dal tatuaggio sulla guancia, ma che ci stava a fare nei giardini del palazzo? Stava in piedi dietro le gardenie, con lo sguardo fisso, e le sue mani puntavano in maniera buffa verso l'uomo di terra. “L'uomo di terra era nuovamente su Meditor, e lo stritolava fra le sue braccia. Lo lasciò, e il padrone crollò come se ogni osso del suo corpo si fosse spezzato. Sembrava che l'essere fosse in procinto di schiacciarlo. Non sapevo cosa fare, ma dovevo fare qualcosa. Quindi me ne uscii gridando, di corsa attraverso il prato, e scagliai le mie cesoie contro la schiena della cosa. Beh, questo mago era così impegnato che sembrava non avermi ancora notato. Ma penso che il mio urlo lo abbia spaventato. Ebbe un sussulto, l'uomo di terra si congelò a metà della sua azione, e poi ci fu una gran confusione.

“Dopo mi dissero che si era trattato di un elementale della terra, e che il mago ne aveva perso il controllo. Il mago era riuscito a dileguarsi e del giardino non era rimasto nulla, accidenti a lui.

“Un elementale della terra. Provate ad immaginarlo. E gli ho tirato addosso le mie cesoie da potatura.”

IL CRIMINE NELLE ISOLE DI MINROTHAD

La Gilda dei Ladri

Il minrothaddano medio sa poco dei ladri. Ancor meno è noto circa la gilda alla quale la maggior parte dei ladri di professione appartengono. Le loro azioni arrivano raramente all'attenzione del pubblico e i Minrothaddani sono soddisfatti che la cosa resti così. È già abbastanza inquietante per i cittadini che il loro governo sia a conoscenza delle attività di questa infame gilda.

Storia

All'inizio del governo di Meditor, varie gilde familiari sperarono di usare la Gilda dei Ladri contro di lui. L'organizzazione era strettamente clandestina, la sua esistenza e i suoi contatti coi pirati noti soltanto a pochi membri delle gilde familiari.

Tramite la Gilda dei Ladri, questi intriganti passavano ai pirati informazioni su quali navigli di Minrothad sarebbero stati plausibili bersagli di attacchi. Lo scopo di questa manovra era quello di minare l'autorità di Meditor denunciando la sua incapacità di far fronte ai pirati.

Per qualche tempo i pirati accolsero queste soffiare e camparono bene col bottino dei navigli sacrificati. Ma Oran Meditor sospettava che le gilde familiari fossero coinvolte e non rimase troppo sorpreso quando fu avvicinato direttamente dalla stessa Gilda dei Ladri.

La gilda voleva stipulare un accordo con Meditor. Se Oran avesse lasciato usare loro gli agenti commerciali di Minrothad come punti di contatto, essi avrebbero organizzato oltremare una rete di spionaggio commerciale. Questo li avrebbe aiutati ad espandere la loro rete continentale di furti; in cambio, la Gilda dei Ladri non avrebbe operato nelle acque di Minrothad.

Oran non fu completamente contento di questa offerta ed era in procinto di rifiutarla quando il vecchio gildamastro morì per cause naturali. Egli colse questa opportunità per fare una controfferta al nuovo gildamastro, Alf Ombroso. Meditor avrebbe approvato l'ascesa di Alf a quella carica, evitandogli quindi un sacco di lotte intestine per il controllo di quella posizione. Avrebbe anche permesso l'espansione oltremare della Gilda dei Ladri, come era stato precedentemente proposto. In cambio, la gilda sarebbe stata riorganizzata secondo specifiche direttive.

Ombroso accettò queste proposte. La Gilda dei Ladri di Minrothad è oggi un'organizzazione ufficiale con sanzione governativa, che opera lungo canali e secondo regole molto

rigide.

Organizzazione

La Gilda dei Ladri è divisa in tre gilde associate. Ciascuna opera indipendentemente, rispondendo direttamente al gildamastro stesso, e non ha contatti con le altre. Il gildamastro, Alf Ombroso, risponde solo da Oran Meditor per le azioni della gilda.

Mastro Ladro: Il Mastro Ladro è Leri Cagliari, una donna umana di mezz'età che ha base a Specularum. Ha assunto questa posizione precedentemente ricoperta da Alf Ombroso quando questi è divenuto gildamastro.

Emblema: La gilda usa l'emblema della Gilda dei Ladri, descritto nella Guida dell'Avventuriero.

Operazioni

I ladri operano quasi esclusivamente sul continente, nei porti e nelle città mercantili e in ogni altro luogo dove li portano gli affari della gilda. Essi rubano per finanziare le operazioni della gilda e considerano ogni persona o azienda non minrothaddana una potenziale preda. (Fra l'altro, a questo gruppo appartengono molti più stranieri che ad ogni altra gilda minrothaddana.) In luoghi specifici in cui manca una locale gilda dei ladri, i ladri di Minrothad dominano la scena del crimine locale. Questo gruppo ha i numeri e l'esperienza per giungere in una città e stabilirvi una riuscita organizzazione criminale. Non tutte sono chiamate gilde, e alcune nemmeno sanno che sono un fronte delle operazioni dei ladri di Minrothad.

A parte le azioni puramente finalizzate al guadagno, le azioni di questi ladri continentali servono i fini delle gilde di Minrothad quando è possibile. I mercanti e i trasportatori che competono con le gilde di Minrothad sono le vittime occasionali preferite, così come gli ufficiali e le altre persone che non cooperano con gli agenti commerciali o gli ambasciatori di Minrothad.

Nelle città dove esiste già una forte gilda dei ladri, i ladri di Minrothad restano nella più assoluta segretezza. Essi continuano le loro attività mantenendo un profilo basso, e sono divenuti piuttosto esperti ad evitare i ladri locali. Poiché la morte è la pena quasi sicura per essere penetrati nel territorio di un'altra gilda, i ladri di Minrothad stanno ben attenti a non farsi prendere. Solo i più esperti

membri della gilda operano regolarmente nel territorio di un'altra gilda.

La Gilda dei Ladri funge da rete di spionaggio non ufficiale per il governo di Minrothad. Sebbene non vadano attivamente in cerca di informazioni, come fanno le Anguille Blu, i ladri rinvencono costantemente pettegolezzi e altri indizi che possono risultare interessanti in un contesto più ampio. Queste notizie vengono passate al gildamastro a Minrothad; per casi particolari esse potrebbero essere direttamente passate al locale contatto delle Anguille Blu.

I ladri di Minrothad fungono anche da reclutatori per la Gilda dei Ladri. Reclutare potenziali giovani talenti e ladri esperti è la prima priorità di questa gilda, ma i loro contatti sono così estesi che spesso incontrano persone che potrebbero essere valide Anguille Blu o corsari. Queste informazioni vengono passate attraverso certi canali e gli aspiranti vengono poi contattati dal gruppo adeguato.

Sebbene questa gilda abbia ufficialmente promesso di non operare a Minrothad, ci sono sempre individui che non resistono alla tentazione. I loro furti sono solitamente ridotti al taglio di borse e ad altri crimini relativamente piccoli, così da non far infuriare le autorità delle gilde. Se tuttavia vengono

Morte ai ladri

Nel 965 DI, dopo l'assassinio del Gildamastro Regnante Kitrina Meditor, il molto annunciato decreto "Morte ai Ladri" fu approvato.

Il decreto obbligava un processo per direttissima e sentenza di morte per tutti gli accusati di furto di un certo grado o tipo. Quest'atto fu una risposta isterica al fatto che l'assassino della Meditor era stato commesso da un membro di una gilda dei ladri straniera. Aborrendo i ladri e tutto ciò che rappresentavano, i Minrothaddani accolsero con favore l'editto.

Il decreto è ancora in vigore nelle gilde di Minrothad, sebbene sia stato applicato in modo sempre più permissivo nel corso degli anni. Tuttavia, se membri della Gilda dei Ladri di Minrothad sono ladri tanto sfortunati da venir catturati, il loro processo e la loro esecuzione saranno così rapidi che non avrebbero il tempo di rivelare informazioni significative circa la loro gilda, come ad esempio la loro complicità con pirati e assassini e il fatto che il gildamastro regnante ne sia a conoscenza.

Il Crimine nelle Isole di Minrothad

catturati, subiranno una pena smisurata al crimine in forza del decreto Morte ai Ladri (vedi riquadro), che è ancora in vigore nelle Isole di Minrothad.

Contatti

La Gilda dei Ladri può essere contattata ufficialmente attraverso il governo di Minrothad. Può venire avvicinata non ufficialmente tramite una parola discreta sussurrata ad un agente portuale o un fattore delle gilde. Ciò darà inizio ad un passaparola e un ladro farà poi visita a colui che ha posto la domanda. Gli agenti commerciali di Minrothad fungono solo da informatori e intermediari per le attività legali.

Le Anguille Blu

Questa gilda è responsabile della scoperta di ciò che potrebbe influenzare gli interessi finanziari di Minrothad per quanto pertiene al commercio. Poiché molte azioni politiche di una nazione influenzano la sua economia e quindi i suoi commerci, le Anguille Blu sono per forza di cose una delle più estese organizzazioni di spie del continente.

C'è almeno un'Anguilla Blu o uno degli agenti stranieri affiliati a questo gruppo nel governo o nella corte di quasi ogni nazione con cui Minrothad commercia. Dove ciò non è possibile, l'agente commerciale di Minrothad è spesso un'Anguilla Blu. Questa posizione pone la spia in un punto che nel peggiore dei casi è il più adeguato per osservare e riferire gli eventi economici di quel paese.

Le spie delle Anguille Blu passano informazioni sulle tariffe, sulle tasse, sugli sviluppi economici e sugli eventi militari e politici. Gran parte delle informazioni così raccolte sono di tipo mondano, ma permettono al

gildamastro regnante di consigliare i mercanti di Minrothad riguardo a efficaci strategie e tattiche commerciali.

Maestro Spia: Il maestro di questa gilda è il nano Cass Ammaliator, un ex ladro che ha creato da solo la rete spionistica nota come Anguille Blu. La sua base di operazioni è la città di Minrothad, ma Cass passa gran parte del suo tempo a viaggiare per il continente e a gestire gli affari della gilda.

Emblema: Un'anguilla di colore blu reale che si snoda verticalmente, tenendo una bilancia in bocca. Cinque stelle formano sì succedono lungo il dorso dell'anguilla, un occulto riferimento alle cinque stelle presenti sull'emblema del gildamastro regnante.

Operazioni

Le Anguille Blu sono il braccio spionistico e informativo del governo di Minrothad. Mentre gli agenti del gildamastro regnante raccolgono informazioni sugli intrighi interni, le Anguille Blu si concentrano solo sugli intrighi e le macchinazioni straniere. Tutti i membri di questa gilda sono indigeni minrothaddani di nascita; molti sono orfani o altre persone senza forti legami con le gilde familiari. La loro esistenza è un segreto gelosamente custodito, noto a Minrothad soltanto ad Oran Meditor e al suo primo consigliere, ed ovviamente al gildamastro della Gilda dei Ladri.

Informazioni delicate: Quando Minrothad è preoccupata riguardo alle intenzioni militari di un paese o è in cerca di qualche altra informazione delicata, le Anguille Blu sono pronte a eseguire questo tipo di compito. Se necessario, la spia ruba documenti, origlia convegni segreti e fa qualunque altra cosa sia necessaria ad assicurarsi un'informazione.

La più pericolosa fra tutte le azioni spionistiche è quella che prevede che l'Anguilla Blu debba ricercare un'informazione piuttosto che lasciare che essa venga da lei. A causa dell'irreparabile danno che la scoperta di una spia causerebbe alle azioni commerciali di Minrothad, le spie giurano di uccidersi piuttosto che venir catturate vive. Ogni Anguilla Blu trasporta sempre con sé una piccola fiala nascosta. La fiala contiene una pozione a cui è mescolato del veleno di serpente marino; la pozione agisce in fretta ed è sempre letale.

Agenti reclutati

A volte è più facile per un nativo di un paese straniero rinvenire

un'informazione delicata. Gli stranieri che lavorano per le Anguille Blu sono agenti reclutati, che siano o no consapevoli di stare aiutando l'organizzazione spionistica di Minrothad quando vanno ad intraprendere una missione. Un agente reclutato può essere innocuo come una dama di compagnia, la quale riferisce come si diverte il suo signore durante la notte; potrebbe essere qualcuno tanto in alto come un ministro del governo, deluso del suo ruolo, che volentieri vende informazioni al miglior offerente. Le Anguille Blu hanno fondi quasi illimitati con cui ungere tali informatori.

Contatti

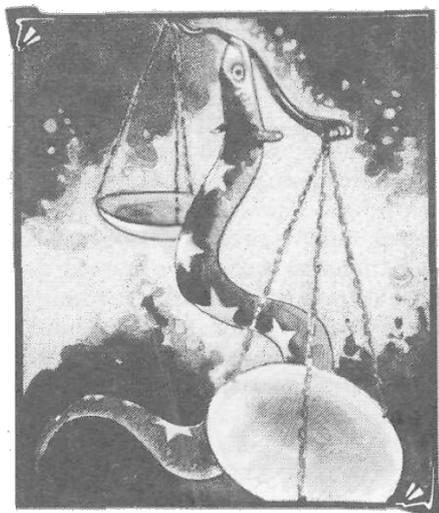
È impossibile contattare le Anguille Blu se non tramite l'ausilio della Gilda dei Ladri. Anche così, chiunque esibisca conoscenza di questa organizzazione di spie diverrà immediatamente bersaglio di sospetti e verrà seguito dalle stesse spie che sta cercando di individuare.

I corsari

I corsari, o pirati, godono di una certa tolleranza e semilegalità nelle gilde di Minrothad. La loro esistenza è nota, ma il fatto che facciano parte della Gilda dei Ladri è un segreto gelosamente custodito. I dettagli sulla pirateria nel Mare del Terrore e nelle acque di Minrothad sono descritti in I pirati. Qui sotto è presentata semplicemente una descrizione dei corsari in quanto associati alla Gilda dei Ladri.

Mastro Corsaro: Il maestro della Gilda dei Corsari è l'elfo del mare Hamilvar Kasan. Il suo quartier generale e base è Porto Cala, sull'Isola di Fuoco.

Emblema: L'emblema di questa gilda associata è una bilancia con due sciabole al posto dei bracci della bilancia. Quando sono a terra, i membri della gilda indossano un braccialetto o una cavigliera di metallo con questo simbolo inciso sopra. Quando si trovano in mare, essi non indossano assolutamente alcuna insegna che li ponga in relazione con le gilde di Minrothad, sebbene vengano usate delle parole d'ordine per farsi identificare dai principali principi-mercanti. La tradizionale bandiera pirata che raffigura un teschio con due sciabole incrociate, chiamata il Temuto Vessillo, viene usata per identificare le navi corsare quando compiono scorrerie.



Operazioni

I corsari di Minrothad un tempo possedevano lettere di marca dategli dal governo che li autorizzava ad attaccare e distruggere o confiscare il naviglio di ogni nazione ostile a Minrothad. Nel passato ciò aveva uno scopo, poiché le navi da guerra thyatiane effettuavano di quando in quando scorrerie nel Mare del Terrore. Ora, però, le gilde hanno firmato trattati di neutralità con la maggior parte dei paesi marittimi. Non esistono potenze apertamente ostili che i corsari possano attaccare.

Questo insignificante dettaglio non ha posto fine alle scorrerie dei corsari. Chiamati pirati da tutti tranne che da loro stessi, la Gilda dei Corsari depreda ogni naviglio mercantile alla sua portata eccettuati i vascelli di Minrothad – e un decennio fa attaccava anche quelli.

Da quando la Gilda dei Ladri è stata ristrutturata, Oran Meditor ha tollerato il permanere dell'esistenza della Gilda dei Corsari solo ad inflessibili condizioni. Essi devono lasciare stare del tutto il naviglio di Minrothad e possono attaccare solo le navi di compagnie e nazioni che competono col commercio dei carichi minrothaddani. Non è loro permesso uccidere i prigionieri dopo la cattura di un vascello, ma devono sbarcarli sulla più vicina terra abitata o lasciarli liberi su delle barche in vista di una terra abitata. Dai corsari ci si aspetta che appoggino la piccola flotta di Minrothad e che la aiutino nello sforzo di tenere lontani i vascelli militari stranieri e i pescatori clandestini nelle acque di Minrothad.

Per questi incontri 'ufficiali', i capitani corsari portano lettere d'autorizzazione consegnategli dal gildamastro regnante. A parte queste, i corsari non trasportano niente che possa collegarli a Minrothad durante le loro imprese piratesche. Se vengono catturati, il gildamastro regnante può affermare, e con buone ragioni, di aver semplicemente autorizzato alcuni

capitani di Minrothad ad agire come marina ausiliaria nel pattugliamento delle acque locali.

Vendere il bottino

I corsari vendono il bottino catturato in un certo numero di porti del continente. Essi non vendono mai tali merci a Minrothad, una misura pensata per tenerli lontani dallo sguardo del pubblico e dalle domande di curiosi mercanti delle gilde.

La vendita del loro bottino viene tacitamente assistita dall'agente commerciale di Minrothad in un dato porto. Finché le merci non sono di contrabbando o chiaramente identificabili come proprietà di qualcun'altro, il fattore farà la cortesia al corsaro di non chiedergli la provenienza delle merci. La merce viene accettata nei magazzini della gilda e l'agente commerciale si occupa degli altri dettagli della vendita.

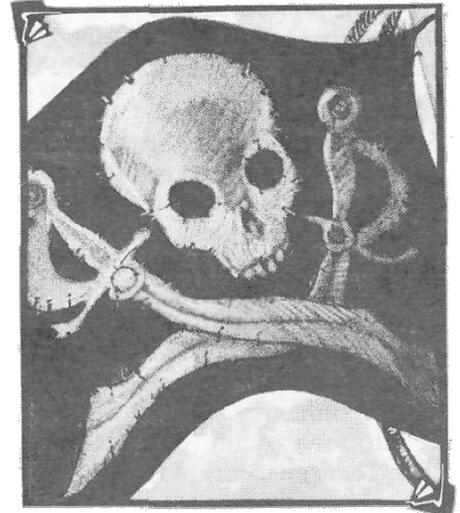
Contatti

I corsari di Minrothad possono venir contattati a Porto Cala nell'Isola di Fuoco, durante un incontro con loro per mare, o a volte durante la vendita delle merci in qualche porto del continente.

Assassini

Non esiste alcuna connessione ufficiale delle Gilde di Minrothad con assassini. Tuttavia, tramite i loro contatti col continente, molti maestri della Gilda dei Ladri conoscono degli assassini e sanno dove trovarne in caso di bisogno.

Quando viene emesso contro qualcuno un Mandato del Sigillo Nero, spesso si assoldano degli assassini per localizzare la persona condannata, indipendentemente da dove si sia nascosta, ed ucciderla. La taglia viene



consegnata all'assassino in cambio del suo lavoro, meno una piccola percentuale per la Gilda dei Ladri, che ha fatto la fatica di affidarsi ai suoi servigi.

Anche fini governativi non ufficiali portano all'assoldamento di assassini. Una volta ogni tanto, succede che qualcuno nel governo di Minrothad voglia che si metta a tacere un avversario politico di una nazione straniera. Questi potrebbe essere, ad esempio, un ministro del commercio che si rifiuta di esentare i vascelli delle gilde da una tariffa esclusiva. Se la richiesta viene approvata dal gildamastro della Gilda dei Ladri di Minrothad, viene assoldato un assassino per vie non ufficiali, affinché si occupi della persona scomoda.

Gli assassini sono di gran lunga più comunemente utilizzati dai membri delle gilde familiari e inviati a Minrothad per compiere un assassinio con motivazioni politiche. Questi atti non vengono condonati dal governo o dalla Gilda dei Ladri, ma essi sono impotenti nell'impedirli. Entrambi gli organi si lavano completamente le mani riguardo alla faccenda, sebbene vi siano durissime pene se viene scoperto il coinvolgimento di una gilda familiare.

I Pirati delle Isole di Minrothad

— *Uno sguardo in generale da parte di Ariana Demerick, umana ufficiale in seconda della Radiosa, Gilda dei Corsari*

“Allora pensate che la corsareria sia un divertente passatempo per i vostri amici? Direi che la questione cambia se fate parte delle gilde oppure se quelle vi stanno braccando. Ma mi mostrerò come stanno le cose, così potrete giudicare da soli.

“E per iniziare, bello, falla finita di fissarmi. A Minrothad piacciono le belle donne artigiane, ma alcune di quelle gilde familiari sono un po' troppo fissate con le alleanze matrimoniali e i figli. Le donne che non vogliono fare quella vita ne cercano un'altra. Ci sono un sacco di donne pir... corsare, anche alcuni capitani. E la mia toppa sull'occhio non è poi così strana. Se ne vedono tante fra quelli che combattono sul mare.

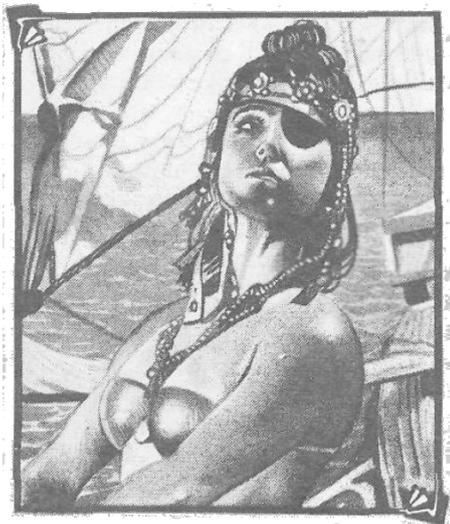
“Ora, a proposito del lavoro dei pirati. Quando le gilde furono fondate, eravamo indaffarati a tenere i Thyatiani lontani dalle nostre acque. Fu una cosa naturale creare una Gilda dei Corsari a questo scopo, ed era un fine onorevole a sostenerla.

“Quando i Thyatiani hanno mollato la presa e se ne sono andati, non c'era ragione per sciogliere la gilda, no?”

Storia

Minrothad, col suo grande naviglio mercantile, non ha mai costruito una grande flotta militare. All'inizio dell'VIII secolo, le gilde si affidavano moltissimo alla loro flotta mercantile per rinforzare le capacità di pattugliamento della Marina e tenere i vascelli navali thyatiani fuori dalle acque di Minrothad.

Un certo numero di capitani intraprendenti formò la Gilda dei Corsari specificamente a questo scopo.



A causa degli accordi di neutralità, essi non potevano attaccare il naviglio thyatiano nelle acque thyatiane, ma avevano mano libera nel territorio oceanico rivendicato dalle Gilde di Minrothad. I corsari fabbricarono navi mercantili modificate a questo scopo. Questi vascelli erano più lunghi e più stretti, in grado di muoversi rapidamente sulle acque pur mantenendo abbastanza capacità per trasportare una considerevole quantità di carico. Finché c'era vento adeguato, queste navi bene armate erano in grado di intercettare, accerchiare e sconfiggere i mercantili thyatiani a vela latina e persino le galere da guerra.

Quando i Thyatiani abbandonarono infine le acque di Minrothad, la Gilda dei Corsari non pose fine alle sue operazioni. Attratti dal ricco naviglio mercantile delle acque straniere, i corsari non fecero che rimuovere tutti i segni che li identificavano come vascelli ufficiali di Minrothad e diedero inizio alla pirateria vera e propria.

Lo scafo più veloce sviluppato per la corsareria fu presto adottato dal naviglio regolare di Minrothad. Quando questo accadde, i pirati di Minrothad non potevano più essere identificati solamente dal loro scafo. Col crescere della flotta corsara grazie all'aggiunta del naviglio catturato, divenne impossibile per la sospettosa gente del continente dire con certezza a quale nazione, se ve n'era una, fosse dovuto questo aumento della pirateria.

Il commercio di Minrothad patì le conseguenze dell'Atto di Isolamento dell'890 DI, e la pirateria aveva aumentato di molte volte il suo volume alla data del 960 DI. Una decina d'anni fa, i pirati di Ierendi e Thyatis aumentarono le loro scorrerie contro le ricche navi di Minrothad. Quest'atto fu preso dai corsari a pretesto per intercettare ogni tipo di naviglio straniero.

La pirateria non era mai fiorita in passato nel Mare del Terrore come adesso, scontri fra i vascelli pirata avvengono con sempre più frequenza in mare aperto. I corsari di Minrothad ricevono una taglia dal gildamastro regnante per ogni pirata straniero catturato o del quale possono dimostrare di aver affondata la nave.

Unirsi ai corsari

Per il giovanotto — o la ragazza — che pensa che la vita piratesca potrebbe fare per lui, ci sono dei modi per trovare la gilda dei corsari. Vedete, siamo una gilda segreta, ma lo voci fioccano nelle taverne del porto e fare qualche domanda in questi posti può mettere chi ci cerca sulla buona strada.

Quelli furbi mettono in giro la voce sui moli. Presto o tardi uno di noi gli farà una visita. Oppure chi è sicuro di sé potrebbe entrare negli uffici della Gilda dei Ladri a Minrothad e render noto che vuole arruolarsi. I ladri diranno di non conoscerci, ma un ufficiale o un capitano corsaro lo verrà a cercare una o due settimane dopo, e farà due chiacchiere con lui.

Il bello è che, una volta che sei nel giro, non puoi tirartene fuori. Questa è una gilda per la vita, e si tratta di una vita passata lontano da gran parte di Minrothad. Questo lo chiariamo bene a quelli che si presentano. Se sono troppo attaccati alle gilde familiari e alle vacanze, non lasceranno mai i moli. Ma quelli che promettono bene vengono messi in mare su una barca privata. E quando si accostano ad una nave corsara, vengono presi a bordo come mozzì.

Un corsaro comincia la sua carriera come apprendista, detto mozzo. Egli diventa un marinaio esperto dopo un periodo di addestramento che va da due a cinque anni, a seconda dell'individuo, e poi, se vuole, può progredire nelle specialità tecniche e nei posti di sottufficiali. I sottufficiali validi vengono promossi al rango di ufficiali. La sola eccezione a questa regola è il caso dei chierici e di altri abili specialisti, che cominciano come anziani/ufficiali.

I corsari di Minrothad devono essere considerati personaggi con la classe di guerrieri, che sono anche abili nell'arte marinara. Il livello medio dell'abilità di guerrieri è indicato di fianco al rango della gilda e della gerarchia navale equivalente nel riquadro sui Ranghi. Questa tabella indica anche il numero di parti che ogni persona ottiene secondo le regole della gilda quando vengono divisi il bottino e il profitto delle merci.

I Ranghi

Abbreviazioni:

OpA	Operaio Anziano
Op	Operaio
OpG	Operaio Giovane
Ap	Apprendista

I Pirati delle Isole di Minrothad

Rango navale	Rango nella gilda	Livello del personaggio	Parti
Capitano	Maestro	15-25+	10
Primo Ufficiale	OpA	11-15	6
Capo Furiere	OpA	10-13	6
Guaritore della Nave	OpA	8-15	6
Nostromo	OpA	9-12	5
Ufficiale in Seconda	Op	7-12	5
Aiuto del Capo	Op	6-9	4
Nostromo	Op	6-9	4
Ufficiale in Terza	Op	3-7	4
Veliere	Op	5-7	4
Carpentiere della Nave	Op	5-7	4
Cuoco della Nave	Op	1-3	3
Timoniere	OpG,Op	5-10	3
Capo della Ronda	OpG,Op	5-10	3
Posizioni speciali	OpG,Op	5-10	3
Marinai esperti	OpG	3-7	2
Mozzi	Ap	1-3	1

Una gerarchia simile è quella seguita dalla Gilda dei Mercanti di Mare e dalla Marina di Minrothad. Come nel resto delle navi di Minrothad, gli ufficiali non cominciano come tali, ma devono scalare la propria strada attraverso i ranghi fino a quella posizione. I capitani sono l'equivalente dei maestri nelle gilde, e si tratta quasi sempre di qualcuno che è assunto a quel posto col duro lavoro.

Le responsabilità di queste posizioni sono descritte qui.

Capitano: Decide dove navigare quali bersagli attaccare, come e quando disporre delle navi e del carico catturato. Dà le direzioni della rotta e naviga.

Guaritore della Nave: Guarisce i malati e si prende cura dei feriti a bordo, in particolare dopo le battaglie navali. Questo ufficiale della nave è solitamente un chierico che ha abbandonato un tempio e si è unito alla Gilda dei Corsari.

Capo Furiere: Controlla i rifornimenti della nave, il suo carico, e l'esecuzione dei compiti di manutenzione della nave. È un ufficiale.

Cuoco: Tiene il conto delle vettovaglie e nutre l'equipaggio. Ha uno o più apprendisti.

Veliere: Effettua le riparazioni delle vele. Di solito è un ex membro dei velieri della Gilda Elsan. Ha uno o più apprendisti.

Carpentiere della Nave: Si occupa della riparazione della nave e della costruzione di botti e altri oggetti necessari. Ha uno o più apprendisti.

Primo Ufficiale: Esegue gli ordini del

capitano e dà le direzioni della rotta quando il capitano è sotto coperta. Spesso naviga. È un ufficiale.

Ufficiale in Seconda: Riferisce all'equipaggio gli ordini del primo ufficiale e controlla di persona il lavoro. Si occupa dell'armeria della nave, dell'addestramento con le armi e delle esercitazioni ai posti di combattimento; a volte naviga. È un ufficiale giovane.

Ufficiale in Terza: Questo rango è presente solo sulle navi più grandi (con un equipaggio di 40 persone o più) e rappresenta la posizione dell'ufficiale più giovane. L'ufficiale in terza ha autorità nominale sui membri di una ronda ma fa il loro stesso lavoro. Di solito è a capo di una ronda o si occupa di dettagli spiacevoli: carenare lo scafo, trasportare l'acqua, spostare la zavorra, ecc.

Timoniere: Dirige la nave. Risponde all'ufficiale della ronda (di solito l'ufficiale di rango sul ponte); riferisce ogni cambiamento atmosferico o del mare che può influenzare la navigazione.

Nostromo: Capo sottufficiale che si occupa dell'equipaggio e degli specifici dettagli del lavoro riguardanti le barche della nave, il sartiame, le armi, ecc. A volte prende il comando di una singola ronda e funge da suo capo.

Aiuto del Capo Nostromo: Questo sottufficiale esegue gli ordini del nostromo e fa rispettare la disciplina fra l'equipaggio. Controlla i dettagli del lavoro ed è a capo di una ronda.

Equipaggio: Su una nave adeguatamente gestita, l'equipaggio è diviso in tre ronde di almeno 10 uomini ciascuna, ognuna operante per un lasso di 8 ore sul ponte. I membri dell'equipaggio non al lavoro effettuano particolari lavori specifici o riposano. Tutte le ronde possono essere chiamate allo stesso momento per manovrare la nave, come succede durante il brutto tempo o quando si manovra in battaglia.

Le abilità

Quando un mozzo si unisce a noi, io sono l'ufficiale che lo tiene d'occhio e giudica quel che è adatto a fare. Se è lesto, lo metto di sopra fra le sartie prima ancora che riesca a distinguere un lenzuolo da un sudario. Se ha l'occhio buono per le cose distanti, lo metto fra l'equipaggio di una delle baliste, o magari alla catapulte. Se è miope, allora se ne andrà di corsa dal veliere o dal cuoco.

Non tutti i corsari sono veri e propri marinai, ma persino l'apprendista del cuoco passa parte del suo tempo fra le sartie. E io faccio sì che tutti sappiano usare una sciabola, mentre quelli più raffinati e gli elfi usano l'arco. Un elfo dalla vista acuta fra il sartiame non ha eguali nel tiro a distanza, e a volte può salvare una battaglia andata storta!

I corsari di Minrothad e gli altri pirati posseggono una varietà di abilità non contemplate dai manuali del gioco di D&D®. Usando le regole per le abilità descritte nella Guida dell'Avventuriero, il DM può assegnare abilità appropriate prese dalla lista presentata qui sotto o permettere ai giocatori di scegliersi le proprie. Tutti i personaggi corsari iniziano con Pilotare Barche e Pilotare Navi. (Se un personaggio è un elfo del mare della Gilda Elsan, egli già possiede la capacità Pilotare Barche; ottenere nuovamente quell'abilità incrementa il punteggio di +1.)

Artiglieria: (Intelligenza). Il personaggio sa come usare le catapulte e le baliste a bordo di una nave.

Carpenteria Navale: (Intelligenza). Il personaggio può effettuare le normali riparazioni di bordo, comprese quelle agli alberi e ai pennoni, e può fabbricare botti, scatole ed altri contenitori.

Combattere sul Sartiame: (Destrezza). Il personaggio è abile nel combattere da e nel sartiame di una nave. Un personaggio che effettua un tiro di abilità all'inizio di una battaglia non ha alcuna penalità sui tiri per colpire a distanza o nel corpo a corpo stando nel sartiame. Se fallisce, subisce una penalità di -3.

Culinaria: (Intelligenza).

Identificare Vascelli: (Intelligenza). Osservando un vascello, il personaggio può intuire altre informazioni dallo scafo, dal sartiame e dalle bandiere, se ce ne sono. L'uso di questa abilità dà una buona idea del paese d'origine di una nave, del suo tipo, armamento e quantità di equipaggio.

Pilotare Barche: (Intelligenza). Questa capacità permette al personaggio di manovrare le barche a vela (ma non le navi).

Pilotare Navi: (Intelligenza). Il personaggio sa come manovrare una nave a vela. Questa capacità non gli dà la capacità di navigare.

Navigazione: (Intelligenza). Il personaggio sa come spostarsi da un posto ad un altro seguendo le stelle e il sole. Egli può leggere le carte e le mappe e tracciare la sua posizione in esse.

Nuotare: (Costituzione).Sartiame: (Intelligenza). Il personaggio ha la capacità di fabbricare, conservare e riparare il sartiame di un vascello. Ciò include la fabbricazione delle vele, l'impiumbatura delle corde, la sistemazione delle carrucole e dei paranchi e del sartiame su una barca o una nave.

Vista Acuta: (Intelligenza). Il personaggio sa come osservare l'Oceano in cerca di segni capaci di

I Pirati delle Isole di Minrothad

rivelare cose altrimenti invisibili per un occhio inesperto. Questa capacità si impara sull'oceano, ma può essere usata ovunque ci sia un ampio panorama. Egli può distinguere la terra dall'orizzonte e dalle nuvole e vede bene da lontano (la vista migliora con la pratica).

Arbitrare gli INCONTRI coi pirati

Quando avvistiamo una nave adatta, ci mettiamo ad inseguirla e la abbordiamo. A volte si arrendono facilmente. Altrimenti, beb, facciamo quel che dobbiamo. Poi ci impadroniamo del carico, affondiamo la nave e mettiamo su una spiaggia i suoi passeggeri – o almeno, così dovremmo fare, a quanto dice il gildamastro.

Se la nave sembra valida, vi sistemiamo a bordo un equipaggio minimo invece di affondarla. Quelli la portano a Porto Cala, il nostro nascondiglio, e la riadattano per la corsareria. Altrimenti, se non si rivela così buona, la vendiamo in un porto straniero.

La Marina di Ierendi è qualcosa da evitare in tutti i modi, anche se a volte tentiamo di catturare le navi militari di altri paesi. Con gli altri pirati ci azzuffiamo in continuazione, specialmente con quelli di Ierendi. Quelli sono veloci, ma noi siamo meglio armati. E quindi più di una delle loro navi è venuta a far parte della nostra flotta corsara, e la Radiosa è una di esse!

Il segreto del successo dei pirati di Minrothad sta nell'uso di navi veloci e in addestramento a non finire. Le loro navi sono più rapide della maggior parte del naviglio mercantile e militare, e gli equipaggi si addestrano continuamente con l'artiglieria e le armi da mischia in modo da prevalere nelle azioni di abbordaggio.

Una nave che non riesce a sfuggire ad un vascello pirata deve combatterlo. Il risultato di un inseguimento e di una battaglia sul mare può essere determinato usando le regole descritte nel Regolamento Expert, pagine 43-44; nell'ATLA, Il Regno di Ierendi; o la Macchina della Guerra Navale, descritta nel modulo M1, Dentro l'uragano.

Se il DM vuole giocare un incontro nave-contro-nave con maggiore dettaglio, può usare il seguente metodo. E esso non tenta minimamente di riprodurre le complesse manovre delle navi come lo speronamento e il passaggio su un lato per rompere i remi oppure l'uso della magia, che deve essere valutato com'è necessario dal DM ogni volta che viene lanciato un incantesimo. Inoltre, esso assegna arbitrariamente statistiche medie agli equipaggi e alle navi per ragioni di semplicità. Questi numeri possono essere alterati dal DM come meglio crede in occasione di un particolare incontro.

Punto 1. Quando i vascelli sono distanti, eseguite il tiro dell'artiglieria.

Una nave corsara trasporta una balista montata a prua, una a metà del ponte ed una catapulta in poppa. Un mercantile avversario non possiede alcuna di queste armi, mentre i vascelli navali possono averne lo stesso numero o più. Il DM deve decidere che tipo di armamenti trasporta la nave nemica.

Le armi dell'artiglieria fanno fuoco una volta ogni quattro round. I personaggi possono usare la propria abilità di Artiglieria per vedere se un singolo tiro colpisce il bersaglio. L'equipaggio composto da PNG utilizza invece queste abilità di Artiglieria:

Corsari di Minrothad:	16
Marina di Ierendi:	17
Pirati di Ierendi:	16
Marina e pirati thyatiani:	15
Altre marine:	14
Mercantili (tutti):	10

I tiri di questa abilità sono penalizzati di +1 per ogni punto di Classe dell'Armatura inferiore a 10 che il vascello bersaglio possiede.

Una catapulta possiede una gittata che va da 150 a 300 metri; una balista va da 0 a 200 metri. Ciascun colpo infligge 3d6 danni. Il materiale in fiamme lanciato da una catapulta causa 1d6 punti di danno per ogni turno in cui brucia. Un tiro dell'abilità Artiglieria che è 10 o più punti al di sotto del numero necessario, colpisce la nave avversaria sotto la superficie dell'acqua (se si tratta di una balista) oppure sull'albero o sui remi (se si tratta di una catapulta), ed infligge il triplo del danno ottenuto.

Punto 2. Aggiornare le velocità di movimento ed i punti scafo rimasti.

Le navi danneggiate si muovono più lentamente; quelle che hanno subito abbastanza danni, affondano. Tenete conto del danno inflitto e fate riferimento alla tabella seguente per determinare i movimenti. Il movimento è indicato in metri per round. La nave affonda se i suoi punti scafo scendono a 0, e tutte tranne le galere perdono ogni capacità movimento quando hanno subito tre quarti dei danni. Le cifre dell'equipaggio indicano il numero degli uomini che combattono in un'azione di abbordaggio. Ogni membro dell'equipaggio ucciso va tolto da questo numero.

Punti Scafo e Movimento delle Navi

Vascello	PS/ MV:	Inizia le	3/4	1/2	1/4
Pirati di Minrothad (CA 7, Equipaggio 50)	PS: 100 MV: 40		75	50	25
Marina di Ierendi* (CA 6, Equipaggio 75)	PS: 120 MV: 20/40		90	60	30
Pirati di Ierendi (CA 7, Equipaggio 40)	PS: 90 MV: 50		68	45	23
Marina thyatiana* (CA 8, Equipaggio 30)	PS: 90 MV: 30/50		68	45	23
Pirati thyatiani (CA 7, Equipaggio 35)	PS: 70 MV: 50		53	35	18
Mercantili (qualsiasi) (CA 8, Equipaggio 20)	PS: 160 MV: 40		120	80	40
			30	20	0

* Si è presa in considerazione una galera grande, non una galera da guerra.

Punto 3. Determinare gli effetti del tiro.

Gli ordini di battaglia dei corsari prevedono una ronda di 10 pirati con l'abilità Combattere sul Sartiamme che fa fuoco dal sartiamme. I personaggi privi dell'abilità Combattere sul Sartiamme sparano con un -3 sul tiro. Gli arcieri che mirano ad un avversario particolare, invece che ad un gruppo di marinai, subiscono un ulteriore -6 sul tiro. Il DM dovrebbe applicare altre modifiche per rispecchiare la distanza, il vento e le condizioni del mare.

Un normale marinaio ha CA 9, 10 punti ferita e combatte come un Guerriero del 3° livello. Ai PG si può permettere di risolvere il tiro individualmente. I PNG uccisi vengono sottratti dal totale dell'equipaggio della nave nemica. Per le masse di PNG arcieri che sparano dal sartiamme, il DM deve tirare un solo 1d20. Con un tiro di 15 o più, la nave bersagliata dagli arcieri perde il 5 per cento del suo equipaggio (arrotondare per eccesso). Il fuoco nemico diretto alla nave dei PG ha il 5 per cento di probabilità di colpire un PG. Se colpisce, determinate i danni

normalmente.

Punto 4. Risolvere le azioni di abbordaggio

Entro 20 metri è possibile lanciare i rampini per agganciare assieme le navi ed abbassare i pontili di abbordaggio. C'è l'80 per cento di probabilità che una nave che effettua quest'azione agganci ed abbordi l'altra con successo. Se il tiro fallisce, le navi si separano. Passano cinque round prima che l'inseguitore possa avvicinarsi nuovamente. Durante questo lasso di tempo, vengono risolti gli effetti delle manovre e dell'ulteriore tiro.

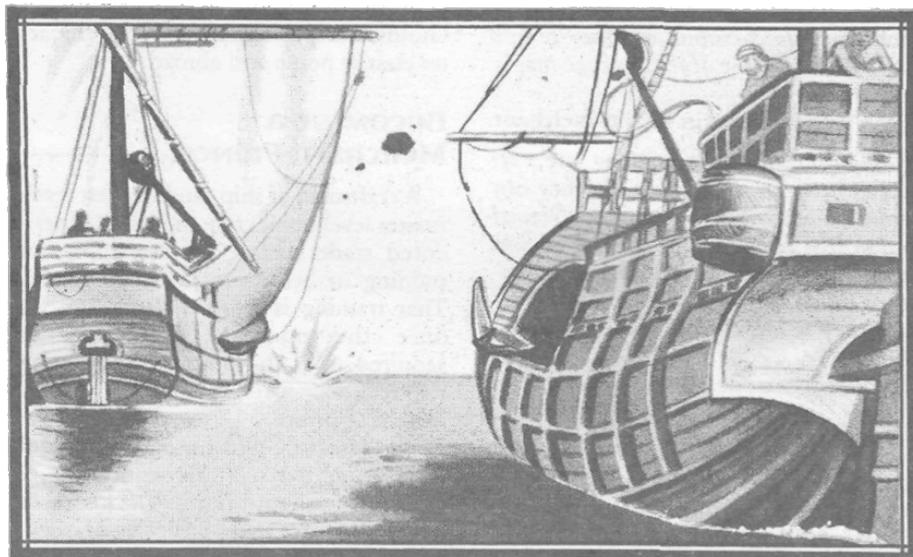
Una volta che le navi sono agganciate l'una all'altra, cominciano le azioni di abbordaggio. Il combattimento di massa può essere risolto col metodo della Macchina della Guerra o della Macchina della Guerra Navale. Si dovrebbe consentire ai PG di scegliere chi combattere, se desiderano, finché il combattimento di massa non giunge a conclusione. I marinai combattono con sciabole che infliggono 1-8 punti di danno.

Se l'equipaggio della nave attaccante perde il combattimento, viene inseguito ed abbordato a sua volta sul proprio vascello dal nemico, a meno che non riesca a sganciarsi e a fuggire. I vincitori dell'incontro possono fare quello che vogliono della nave, del suo carico e dell'equipaggio che hanno sconfitto.

Il carico e le parti

Il valore del carico può essere stabilito col sistema descritto nel Il commercio in questo manuale. Il guadagno ottenuto dalla vendita di una nave o del suo carico viene diviso fra l'equipaggio a seconda delle parti che sono dovute ad ognuno (vedi la tabella ne I ranghi), dopo che è stato tolto un 30 per cento dovuto alla Gilda dei Corsari. Il totale delle parti viene sommato ed il bottino o il guadagno diviso per quel numero, il che dà il valore da pagare per ciascuna parte.

Ad esempio, consideriamo che ad un equipaggio di tre pirati e di un ufficiale tocca un totale di 12 parti. Se il bottino vale 120 mo, ciascuna parte sarà di 10 mo. L'ufficiale, che riceve sei parti, ottiene 60 mo, ed i pirati, con due parti ciascuno, ottengono 20 mo a testa.



I trucchi del marinaio—

Nel lavoro del Corsaro ci sono anche certi trucchi del mestiere. Tutti i marinai li conoscono, ma è sapere come e quando usarli che fa di te un corsaro.

Alcuni di questi trucchi ed accorgimenti vengono usati per i problemi più comuni che si presentano durante la navigazione, altri per scopi un po' meno legali.

Disincagliarsi: Un vascello che si è incagliato può attendere la marea per galleggiare via dall'ostacolo. Se la nave si è incagliata durante l'alta marea, può essere disincagliata solo rimorchiandola. Essa può venir rimorchiata da un altro vascello oppure può rimorchiarsi da sola tonneggiandosi. Durante il tonneggiamento, un barca rema a qualche distanza dalla nave, con un tratto di gomina e con l'ancora dello scafo. Si getta l'ancora e la gomina viene riavvolta con un argano. In questo modo, una nave può liberarsi da un ostacolo.

Veleggiare: Una nave che cerca di prendere velocità ha a volte le vele bagnate d'acqua. La canapa umida prende meglio il vento, aumentando la velocità del 5-10 per cento. Una nave che taglia il vento ad un'altra può aumentare la propria velocità più rapidamente, mentre quella sottovento diminuisce. Tirate 2d10; aumentate la velocità della prima nave e diminuite quella dell'altra della medesima percentuale.

Scorrerie: Le luci di una nave sono visibili a chilometri di distanza durante la notte. Per questa ragione, le navi pirata all'assalto o in fuga navigano a luci spente di notte. Quando i pirati vogliono impadronirsi di una nave all'ancora in un porto, alcuni di essi le si avvicinano di soppiatto in barche a remi, si arrampicano a bordo, sopraffanno l'equipaggio (o cercando di farlo) e portano la nave fuori dal porto.

Nel porto: In un porto, gli equipaggi pirata possono farsi passare per mercanti per vendere il loro carico. Quando vendono una nave catturata, la configurazione delle sue vele e del sartame viene spesso cambiata per mutarne i parametri, i quali sarebbero altrimenti un modo semplice di identificazione per coloro che conoscono le navi. Anche i nomi ed i simboli identificativi vengono cambiati, e le carte spesso contraffatte.

Magia: Gli incantamenti che proteggono e aiutano le navi sono molto ricercati, assai costosi e tenuti segretissimi. Gli incantesimi di resistenza al fuoco e del vento sono due fra i più popolari.

I Principi-Mercanti di Minrothad

“Se volete effettuare scambi con le Gilde di Minrothad, sappiate che sono i principi-mercanti a detenere il vero potere. Hanno il denaro per sostenere le iniziative commerciali e in mare possono fare quello che vogliono grazie alle strane magie che conoscono.”

– Tedor, un mercante importatore darokiniano

“Sono tipi vistosi, tutti molto pieni di sé. E così possono convocare gli elementali? Proprio come qualunque signore del Glantri che degno di questo nome! Ma i Minrothaddani li considerano nobili tanto per le loro capacità arcane quanto per il loro denaro... Ummh. Forse stanno imparando qualcosa da noi, dopotutto.”

– Vinciento de Belcadiz, ambasciatore glantriano a Minrothad

I maestri artigiani intraprendono spesso viaggi commerciali a bordo delle navi di Minrothad che trasportano le merci della loro gilda. In questo modo, il maestro può trattare l'acquisto e la vendita di persona quando viene raggiunto un porto, anziché fare affidamento al capitano della nave o all'agente portuale di Minrothad affinché conducano gli affari al suo posto.

Ancor più spesso, i capitani delle navi acquistano i carichi delle Gilde o li prendono in consegna ed effettuano gli scambi per conto proprio nei porti stranieri. Che siano maestri o capitani di nave, queste persone rappresentano le Gilde di Minrothad oltremare ed hanno poteri di vendita ed acquisto atti a sostenere i propri accordi commerciali.

Questi maestri commercianti di Minrothad hanno tanto potere ed influenza quanto i rappresentanti delle Gilde. Inoltre, a Minrothad vi è una forte tradizione di utilizzo della magia a bordo delle navi e per migliorare la navigazione. Poiché la maggior parte dei capitani elfici, se non altro, conoscevano un po' di magia atmosferica, la combinazione delle capacità mercantili e del lancio di incantesimi venne identificata come una medesima cosa nella persona del mercante di Minrothad.

L'utilità della magia marina ed atmosferica non poté essere ignorata e, man mano che le Gilde divenivano sempre più potenti, i capitani di Minrothad aspiravano a padroneggiarla. Gli utenti di magia che erano anche maestri commercianti ed esperti capitani cominciarono a rappresentare l'apice delle aspirazioni di una gilda.

Oggi giorno, vi sono abbastanza capitani corrispondenti a questi parametri perché la loro classe ed il loro stato a Minrothad siano formalizzati col riconoscimento dell'appartenenza ad una casta particolare e ad un certo livello sociale. Quella del principe-

mercante è adesso una professione riconosciuta nelle Gilde di Minrothad, ed una rispettata e potente classe di personaggi sia in patria che all'estero.

Diventare un principe-mercante

Un artigiano o un capitano di nave deve raggiungere il livello di maestro nel suo mestiere e divenire un esperto commerciante prima che possa candidarsi all'addestramento per diventare un principe-mercante. Questo addestramento è di tipo magico poiché, una volta acquisita l'esperienza mondana, è la padronanza della magia marittima che trasforma un maestro in un principe-mercante.

La Gilda dell'Istruzione, associata alla Gilda dei Tutori, presiede all'educazione di coloro che aspirano a diventare principi-mercanti. Il maestro dell'istruzione, Pelfa del mare Holea Mapseir, approva di persona i candidati e firma i diplomi di questo programma di addestramento.

Un giocatore che interpreta un personaggio delle Gilde di Minrothad potrebbe voler diventare un principe-mercante. Ciò dovrebbe essere permesso ma, così come per i PNG, il personaggio dovrebbe prima diventare un mercante di successo ed un membro di una gilda di livello maestro. Questo potrebbe diventare uno degli obiettivi della campagna, poiché potrebbe richiedere un grosso investimento di tempo e parecchio sviluppo del personaggio. Il sistema per far salire i personaggi attraverso i ranghi delle Gilde è descritto in *Il commercio delle Gilde*.

Requisiti

Solo gli umani o gli elfi possono diventare principi-mercanti. La maggior parte dei membri di questa classe sono capitani di nave, ma qualunque personaggio di grado maestro che si impegni regolarmente in attività marinare può proporsi. I personaggi devono rispondere a questi prerequisiti e portare a termine le seguenti cose.

- Il personaggio deve avere un'Intelligenza di almeno 12 ed una Destrezza di almeno 9.

- Egli deve possedere le abilità Contrattare e Valutare ed averle incrementate di almeno un punto sopra il suo punteggio di Intelligenza iniziale (vedi Le abilità nella Guida dell'avventuriero).

- Deve aver raggiunto il livello di maestro in un'abilità relativa alla sua gilda.
- Deve dimostrare di aver avuto un guadagno personale

proveniente dal commercio di almeno 20.000 mo annue per gli ultimi quattro anni.

C'è il 40 per cento di possibilità che un candidato sia accettato dalla Gilda dei Tutori per l'addestramento a principe-mercante, anche se non ci sono garanzie che egli padroneggi la magia e riesca a diventare un principe-mercante. Se viene accettato, l'addestramento è gratuito, grazie ai vantaggi di lungo periodo che esso apporta alle Gilde di Minrothad. Se vengono respinti, i candidati devono aspettare un altro anno per ripresentarsi. La possibilità di venire accettati viene modificata dai seguenti fattori:

- +5% per ciascun punto di Carisma oltre 14;

- +5% per ogni 10.000 mo all'anno di guadagno oltre il minimo di 20.000 all'anno;

- +10% per aver raggiunto il livello di maestro artigiano nella propria gilda;

- +10% per il possesso di una nave da 60 punti scafo o più;

- +5% per ogni nave posseduta oltre la prima; +15% per una precedente conoscenza delle magie marittime (nel caso di un elfo del mare o di un mago umano);

- +20% per il possesso del rango di maestro in più di un'abilità della gilda.

Addestramento magico

L'uso della magia è una parte integrante del repertorio del principe-mercante. Poiché personaggi di tutte le classi possono diventare principi-mercanti, personaggi di ogni classe possono candidarsi all'apprendimento della magia a Minrothad.

L'addestramento consiste in un apprendistato in magia che dura 1d4+3 anni. Questa formazione viene interrotta qualora il personaggio resti assente da Minrothad; se porta con sé i materiali di studio e fa seri sforzi per impararli, potrà completare un mese di studi per ogni quattro passati all'estero. Tre quarti di questo periodo di istruzione devono essere completati personalmente a Minrothad perché il personaggio possa beneficiarne.

Alla fine dell'apprendistato, il personaggio acquisisce l'abilità Magia dei Principi-Mercanti. Questa abilità viene usata solo per determinare quando un personaggio diventa capace di lanciare incantesimi e non ha niente a che fare col successo del lancio di incantesimi di per sé.

L'abilità Magia dei Principi-Mercanti è basata sull'Intelligenza. Il punteggio dell'abilità di un personaggio deve

I Principi-Mercanti di Minrothad

essere di almeno 15 perché egli possa lanciare questi incantesimi. Se il suo punteggio è minore di 15, significa che egli ha capito la teoria che sta alla base di queste magie, ma che necessita di ulteriore tempo per studiarla e metterla in pratica.

Un'abilità inferiore a 15 può venir aumentata nel modo usuale (vedi la *Guida dell'avventuriero*). Un personaggio con un'abilità Magia dei Principi-Mercanti di 15 diventa un principe-mercante del 1° livello e può apprendere e lanciare gli incantesimi concessi a questa classe.

Avanzamento in PE

Il principe-mercante utilizza una tabella di avanzamento in PE separata per determinare quando riceve altri incantesimi. Un personaggio giocante può applicare i PE alla sua classe regolare oppure alla sua progressione magica come principe-mercante. Gli elfi e gli umani usano la stessa tabella per determinare l'avanzamento nell'uso di questo tipo di magia. Poiché furono gli elfi a sviluppare la maggior parte di queste magie, essi avanzano rapidamente come gli umani, che progrediscono un po' più lentamente rispetto alla norma di un mago. Gli elfi che apprendono incantesimi di livelli più alti da parte degli elfi del mare di Minrothad possono progredire oltre il 10° livello di esperienza per quanto riguarda le loro abilità di lanciare incantesimi come principi-mercanti.

(In pratica, un principe-mercante funziona come due classi al contempo: la sua classe originaria e la sua classe di principe-mercante. Tuttavia, egli avanza alla velocità indicata nella Tabella di Esperienza dei Principi-Mercanti. L'avanzamento degli incantesimi in questa tabella sostituisce quello di elfi, maghi e chierici, sebbene i membri di queste classi possiedano una gamma di incantesimi più vasta fra cui scegliere.)

Incantesimi

Gli elfi del mare combinarono i propri incantesimi con la magia alphantiana progettata per essere usata in mare. Queste furono le fondamenta per gli incantesimi e le pratiche magiche che da allora sono divenute il dominio dei principi-mercanti.

Molti elfi del mare sono in grado di lanciare alcuni di questi incantesimi, ma solo per i principi-mercanti essi sono tutti disponibili. Gli incantesimi segnati con una (C) sono assegnati ai custodi della reliquia del clan degli Elfi del Mare (vedi *I segreti degli elfi acquatici*).

Tabella di Esperienza dei Principi-Mercanti

Incantesimi per livello dell'incantesimo

Livello	PE	1	2	3	4	5	6	7
1	0	1	—	—	—	—	—	—
2	3.500	2	—	—	—	—	—	—
3	7.000	2	1	—	—	—	—	—
4	15.000	2	2	—	—	—	—	—
5	30.000	2	2	1	—	—	—	—
6	60.000	3	2	2	—	—	—	—
7	120.000	3	2	2	1	—	—	—
8	225.000	4	3	2	2	—	—	—
9	350.000	4	4	3	2	—	—	—
10	550.000	5	4	3	2	1	—	—
11	750.000	6	5	3	3	2	—	—
12	900.000	6	5	4	3	2	1	—
13	1.200.000	7	6	4	4	3	2	—
14	1.400.000	7	6	5	4	3	2	1
15	1.600.000	8	7	5	5	4	3	1
16	1.800.000	8	7	6	5	4	3	2
17	2.000.000	8	8	6	6	5	3	2
18	2.400.000	8	8	7	6	5	4	3
19	2.800.000	8	8	7	7	5	4	3
20	3.100.000	8	8	8	7	6	5	4

Un asterisco indica che l'incantesimo può venir lanciato nella sua forma invertita.

Incantesimi di Primo Livello

1. Catrame
2. Fuoco fatuo
3. Gambe del marinaio*
4. Lettura del magico
5. Localizzare vita marina (C)
6. Luce magica*
7. Pelle impermeabile
8. Precipitazione (C)
9. Resistenza al freddo
10. Spegnerle le fiamme
11. Torci legno
12. Vista nitida

Incantesimi di Secondo Livello

1. Carenare
2. Crea fuoco
3. Guardia notturna
4. Intralciare
5. Marcire
6. Oscurare* (C)
7. Predire il tempo (C)
8. Purificazione dei cibi e dell'acqua*
9. Ragnatela

Incantesimi di Terzo Livello

1. Dissolvi nebbia (C)
2. Evoca fulmini
3. Forma liquida (C)
4. Fulmine magico
5. Palla di fuoco
6. Respirare sott'acqua

Incantesimi di Quarto Livello

1. Conversare con le creature marine (C)
2. Protezione dai fulmini
3. Sfere elettrizzanti
4. Trasformare acqua in ghiaccio*

Incantesimi di Quinto Livello

1. Controlla vento
2. Evoca creature marine
3. Evocazione del tempo atmosferico*

Incantesimi di Sesto Livello

1. Calmare le acque*
2. Calmare i venti
3. Controllo del tempo atmosferico

Incantesimi di Settimo Livello

1. Evoca elementali dell'acqua
2. Evoca elementali dell'aria

Incantesimi di primo livello

Catrame

Raggio: 9 m
Durata: Permanente
Effetto: Riveste un oggetto di catrame

Quando questo incantesimo viene lanciato, un oggetto specifico viene ricoperto di catrame. Il catrame rende resistenti al tempo le funi a bordo di una nave e calatafa le assi della nave. Questo incantesimo produce catrame abbastanza da rivestire una fune di 15 m o da calatafare una sezione di assi di 1,5 × 3 m su una nave. Questo catrame è normale sotto tutti gli aspetti e prende fuoco facilmente se viene a contatto col fuoco. È necessaria l'applicazione di trementina per rimuoverlo.

Tattica: Un incantesimo di utilizzo quotidiano a bordo di una nave, esso è anche usato come seccatura offensiva se lanciato contro le mani, i piedi e/o la faccia dei marinai avversari. Un lancio di questo incantesimo incatrama un singolo avversario.

I Principi-Mercanti di Minrothad

Fuoco fatuo

Raggio: 18 m
Durata: 1 round per livello dell'incantatore
Effetto: Illumina creature od oggetti

Questo incantesimo è identico all'omonimo incantesimo dei Druidi. *Tattica:* Illumina gli avversari od oggetti a bordo di una nave (sartiame, pennoni, ecc.) durante azioni notturne.

Gambe del marinaio*

Raggio: Tocco
Durata: 1 ora per livello
Effetto: Fa cessare il mal di mare e aumenta l'equilibrio sul ponte

Questo incantesimo fa cessare gli effetti dell'eventuale o sopraggiunto mal di mare per la persona sulla quale è lanciato. Se incapace di farlo già, quella persona guadagna anche l'abilità di stare in equilibrio e muoversi facilmente anche su un ponte che oscilla violentemente, esattamente come saprebbe fare un marinaio esperto. A discrezione del DM, una persona sotto gli effetti di questo incantesimo non ha bisogno di effettuare tiri di Destrezza per compiere azioni a bordo di una nave durante una tempesta, se si tratta di azioni che potrebbero essere compiute facilmente in caso di tempo sereno.

Questo incantesimo può anche essere invertito, nel qual caso il bersaglio dell'incantesimo deve effettuare un tiro di Destrezza all'inizio di ogni round nel quale si muove o attacca. Un fallimento indica che il personaggio cade a terra. È necessario un altro tiro di Destrezza per rialzarsi.

Tattica: Usato per aiutare i marinai novizi quando c'è bisogno di fare affidamento sulle loro azioni, come durante una battaglia navale, e per aiutare passeggeri scelti in modo che possano operare adeguatamente.

Lettura del magico

Raggio: 0
Durata: 1 turno
Effetto: Permette all'incantatore di leggere il magico

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 1° livello dei maghi.

Localizzare vita marina

Raggio: 0 (solo il principe-mercante)
Durata: 6 turni
Effetto: Individua una creature marina entro 1,5 chilometri

Questo incantesimo permette all'incantatore di percepire la direzione di una normale creatura o pianta marina nota. Il principe-mercante non può localizzare creature fantastiche, mostri vegetali, o esseri intelligenti. Egli deve nominare l'esatto tipo di vita marina che cerca. La creatura o la pianta non ottiene nessun tiro-salvezza.

Tattica: Usato per localizzare banchi di pesce per nutrirsi, campi di alghe che possano rappresentare un pericolo per la navigazione, e simili cose di qualche interesse.

Luce magica*

Raggio: 36 m
Durata: 6 turni + 1 turno per livello dell'incantatore
Effetto: Una sfera di luce del diametro di 9 m

Questo incantesimo è identico all'omonimo incantesimo di primo livello dei maghi.

Pelle impermeabile

Raggio: Tocco
Durata: 2 round per livello
Effetto: Tiene lontane le precipitazioni da una persona

Questo incantesimo impedisce alla nebbia, alla pioggia, agli schizzi delle onde, alla grandine e alle altre forme di precipitazione di toccare la persona (o il piccolo oggetto) sul quale è lanciato. Le precipitazioni arrivano a circa tre centimetri dal corpo della persona, ma colpiscono una barriera invisibile e non penetrano fino ai vestiti o alla pelle. L'incantesimo è efficace anche per non restare inzuppati dalle onde. La barriera non ha effetto su alcun tipo di proiettile od altri oggetti, solo sugli oggetti sopra indicati.

Una persona sotto l'effetto di questo incantesimo riesce a vedere più chiaramente degli altri quando piove parecchio, poiché non le cadrà la pioggia negli occhi. Se colpita da un'onda, ella rimane asciutta, ma se viene immersa nell'oceano la massa d'acqua è sufficiente a superare la barriera e si bagnerà. Una volta fuori dall'oceano, tuttavia, l'incantesimo sarà ancora in funzione contro le precipitazioni.

Tattica: Usato per proteggere una ciurma senza equipaggiamento protettivo che sul ponte viene improvvisamente colpita dal maltempo, o che è già zuppa a causa delle onde e del tempo.

Precipitazione

Raggio: 3 m per livello
Durata: 1 round per livello
Effetto: Crea una pioggia di grandine in un'area del diametro di 9 m + 3 m per livello

Questo incantesimo raccoglie il vapore acqueo presente nell'area d'effetto e lo tramuta in pioggia di grandine. Si noti che un principe-mercante di basso livello viene colpito anch'egli dagli effetti del suo stesso incantesimo.

Salvo quando è usato da personaggi di alto livello, il principale effetto di questo incantesimo è quello di bagnare i tessuti e le vele, ricoprire il ponte d'acqua (rendendo più instabile l'equilibrio) e spegnere le fiamme. La pioggia si trasforma in una nebbia occultante con il doppio della sua normale area quando colpisce magie di fuoco (come un muro di fuoco). Se la temperatura è sotto zero, la pioggia si trasforma in grandine (fra 1 e -1°C) o neve (sotto i -1°C).

Il freddo magico (come quello di una *tempesta di ghiaccio*) applicato agli effetti di un *precipitazione* la trasforma in ghiaccio.

Tattica: Spegne le fiamme, bagna le vele o congela il ponte e il sartiame avversario durante le azioni marinare.

Resistenza al freddo

Raggio: 0
Durata: 6 turni
Effetto: Tutte le creature entro 9 m

Questo incantesimo è identico all'omonimo incantesimo clericale.

Tattica: Assuefa la ciurma al maltempo quando si combatte contro le tempeste invernali.

Spegnere le fiamme

Raggio: 15 m
Durata: 1 round per livello dell'incantatore
Effetto: Spegne piccole fiamme

Quando questo incantesimo viene lanciato, una qualsiasi singola fiamma non magica entro 15 metri si spegne immediatamente. Il fuoco può essere riattivato, ma continuerà a spegnersi fintanto che l'incantesimo ha effetto. Le fiamme che questo incantesimo riesce a spegnere sono quelle delle dimensioni di lanterne, torce, falò, bracieri, e così via.

Tattica: Usato per spegnere fuochi a bordo di una nave, come quelli causati da frecce incendiarie, oppure per spegnere le fiamme su una nave nemica (lanterne, frecce incendiarie, ecc.).

I Principi-Mercanti di Minrothad

Torci legno

Raggio: 72 m

Durata: Permanente

Effetto: Fa piegare gli oggetti di legno

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 2° livello dei druidi, salvo per il fatto che esso colpisce anche gli oggetti e le armi di legno che si trovano a bordo di una nave. È possibile torcere una caviglia per ogni quattro livelli dell'incantatore; il braccio di una catapulta o un piccolo pennone richiede otto livelli; un pennone medio richiede 17 livelli, un timone o un grosso pennone 20, ed un albero o la chiglia possono essere torti solo da un incantatore di 25° livello o superiore. Una chiglia torta fa aprire falle nello scafo e riduce la sua velocità ad un terzo del normale.

Tattica: Usato per diminuire le capacità di manovra o di far fuoco con l'artiglieria del vascello avversario.

Vista nitida

Raggio: Tocco

Durata: 2 round per livello dell'incantatore

Effetto: Fa sembrare vicine le cose lontane

Quando questo incantesimo viene lanciato, qualunque punto distante fino ad 1,5 chilometri può venire osservato come se si trovasse a soltanto 3 metri di distanza. La persona che beneficia di questo incantesimo deve soltanto scegliere un punto e concentrare la sua attenzione su di esso affinché l'immagine diventi più grande. L'area osservata è un cerchio con diametro massimo di 21 metri.

Tattica: Usato per identificare oggetti distanti in mare.

Incantesimi di secondo

livello

Carenare

Raggio: 9 m

Durata: Permanente

Effetto: Rimuove cirripedi e alghe marine dallo scafo di una nave

Almeno una volta all'anno od ogni 15,000 chilometri percorsi (quello dei due casi si verifica per primo), lo scafo di una nave deve essere ripulito dalle alghe che riducono la sua velocità in acqua. Questo incantesimo permette di effettuare questo compito magicamente, su un'area dello scafo di 6×6 m.

Carenare viene anche usato in

maniera offensiva, sebbene questo non fosse il suo intento originario. Quando viene lanciato su una persona, è consentito un tiro-salvezza. Se questo fallisce, la vittima viene raschiata e abrasa dalla forza magica, il che le infligge 1d8 punti di danno più 1 punto di danno per livello dell'incantatore.

Crea fuoco

Raggio: 0 (solo il principe-mercante)

Durata: 2 turni per livello

Effetto: Crea una fiamma sulla mano

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 2° livello dei druidi.

Tattica: Usato offensivamente nel combattimento a bordo di una nave.

Guardia notturna

Raggio: Tocco

Durata: Speciale

Effetto: Permette a una persona di vedere le cose di notte come se fosse giorno

La persona sulla quale viene lanciato questo incantesimo percepisce una scena nell'oscurità come se si trovasse alla luce del giorno. Questo tipo di vista potenziata è efficace soltanto all'aperto. L'incantesimo non può essere lanciato oltre due ore prima del tramonto; la durata dei suoi effetti va dal crepuscolo fino all'alba.

Durante questo periodo, colui sul quale è stato lanciato può vedere chiaramente i dettagli e spostarsi come se fosse giorno, anche se è notte. Egli non subisce penalità per via dell'oscurità quando combatte.

Gli oggetti saranno chiaramente discernibili entro 60 metri, ma oltre questo raggio le cose saranno occultate da una bagliore violaceo presso il punto oltre il quale l'incantesimo non è più efficace. La persona che beneficia di questo incantesimo non può vedere nemmeno un oggetto particolarmente luminoso, come una nave in fiamme, che si trovi oltre 60 metri.

Tattica: Di solito viene lanciato su un membro della ronda di notte, cosicché abbia una chiara visuale delle cose a bordo e nelle immediate vicinanze della nave. Tale membro della ronda ha anche un compagno con normale visuale, capace di vedere oltre il limite di 60 metri.

Intralcicare

Raggio: 9 m

Durata: 1 round per livello

Effetto: Controlla le funi

Questo incantesimo permette ad un



principe-mercante di utilizzare qualsiasi oggetto simile ad una fune o di materiale organico (una liana, canapa, ecc. – qualsiasi cosa che era od è viva) perché agisca come egli gli ordina. Diversamente dall'incantesimo elfico *intralcicare* (ATL 10), questo è pensato per le funi che sono comuni a bordo di una nave. L'incantesimo colpisce un tratto di corda lungo fino a 6 metri e del diametro massimo di 4 centimetri, più altri 1,5 metri per livello dell'incantatore. Gli ordini trasmessi per mezzo di un incantesimo *intralcicare* includono: arrotola (forma un cumulo ordinato), arrotola e annoda, fai un cappio, fai un cappio e annoda, lega e annoda, e il contrario di tutti questi. Il tipo di nodo può corrispondere a qualunque nodo da marinaio che l'incantatore si raffigura mentalmente. La fune deve trovarsi entro 30 centimetri dall'oggetto attorno al quale deve avvolgersi o annodarsi.

Tattica: Usato sulle navi nemiche per far crollare la velatura, per rendere inutilizzabili le sartie, e per intrappolare i marinai.

Marcire

Raggio: 108 m

Durata: 1 round/livello

Effetto: Fa marcire e spezzare legno, cuoio e tessuto

Questo incantesimo viene lanciato su un singolo oggetto scelto dall'incantatore. A quel punto il materiale designato (legno, cuoio o tessuto) comincia a marcire e consumarsi. Per ogni livello, l'incantesimo colpisce 30 centimetri di corda o cuoio, o un quadrato di 30 centimetri di lato di tessuto, o un cubo di 10 centimetri di spigolo di legno.

Un oggetto non può consumarsi completamente, ma gli viene spesso inflitto danno sufficiente a renderlo

I Principi-Mercanti di Minrothad

inutilizzabile. In particolare, le vele, le funi e gli alberi o i pennoni colpiti da questo incantesimo probabilmente cederanno la prossima volta che verranno colpiti da un forte vento. Una vela che marcisce sotto un forte vento viene fatta saltare e strappata nel suo punto più debole, e l'intera vela diventa inutilizzabile.

Tattica: Usato per rendere inutilizzabili velatura e sartame sulle navi nemiche.

Oscurare*

Raggio: 0 (solo il principe-mercante)
Durata: 1 turno per livello del mago
Effetto: Crea un'enorme banco di nebbia

Questo incantesimo è identico all'incantesimo dei druidi del 2° livello. La forma inversa, rivelare, dissipa la nebbia reale. La nebbia magica non ne è colpita.

Tattica: Contribuisce a nascondere una nave quando si fugge da un inseguitore, o ad occultarne l'avvicinamento. Più spesso viene usato nel Mare del Terrore, dove la nebbia e la bruma sono comuni.

Predire il tempo

Raggio: 0 (solo il principe-mercante)
Durata: 12 ore
Effetto: Offre conoscenza del tempo a venire

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 1° livello dei druidi. Inoltre, se lanciato quando una nave si trova in bonaccia, questo incantesimo permette di conoscere da quale direzione verranno i prossimi venti e approssimativamente quanto tempo ci vorrà prima che arrivino.

Purificazione dei cibi e dell'acqua*

Raggio: 3 m
Durata: Permanente
Effetto: Rende commestibili cibo ed acqua

Identico all'incantesimo clericale di 1° livello. La forma inversa, deterioramento dei cibi e dell'acqua, rovina il cibo.

Tattica: Usato sulle riserve di una nave se e quando è necessario, in particolare per i viaggi più lunghi. L'inverso viene usato a volte sulle scorte alimentari delle navi o degli accampamenti avversari in operazioni segrete.

Ragnatela

Raggio: 15 m
Durata: 1 turno per livello dell'incantatore
Effetto: Crea una ragnatela di fili appiccicosi

Salvo per quanto indicato sopra, questo è identico all'incantesimo di 2° livello dei maghi.

Tattica: Usato nelle azioni di abbordaggio per impigliare la nave nemica ed i suoi marinai. Se lanciato sul sartame di una nave, ogni cambiamento di direzione o di velocità richiederà un tiro di Pilotare con penalità di +1 per ciascun incantesimo ragnatela lanciati.

Incantesimi di terzo livello –

Dissolvi nebbia

Raggio: 6 m per livello dell'incantatore
Durata: Permanente
Effetto: Rimuove la nebbia da una zona

Questo incantesimo elimina la nebbia normale e magica da una zona sferica del diametro indicato dal raggio dell'incantesimo. Solo la nebbia e la bruma sono colpite da esso, non corpi accei, pioggia o altre precipitazioni. La nebbia dissolta è permanentemente svanita, ma il volume svuotato può venire nuovamente riempito da altra nebbia se c'è quantità sufficiente nella zona. Tuttavia, un'area dissolta resta pulita per un turno per livello dell'incantatore, indipendentemente dalle altre condizioni.

Tattica: Usato per evitare i pericoli della navigazione e localizzare vascelli nascosti, e per contrastare nebbie magiche quali quelle generate dall'incantesimo oscurare.

Evoca fulmini

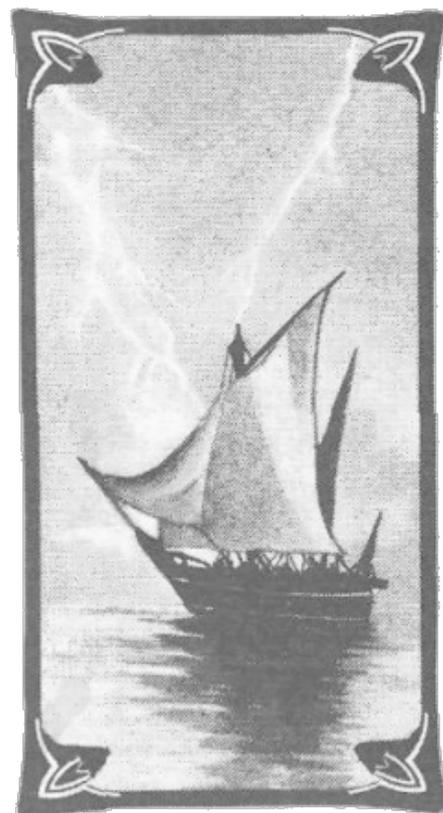
Raggio: 108 m
Durata: 1 turno per livello dell'incantatore
Effetto: Richiama fulmini dalle tempeste

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 3° livello dei druidi. **Tattica:** Usato offensivamente nel combattimento a bordo delle navi.

Forma liquida

Raggio: 0 (solo il principe-mercante)
Durata: 1 turno per livello
Effetto: Dà all'incantatore una forma liquida

Quando è colpito da questo



incantesimo, l'incantatore e tutto ciò che indossa si trasformano in quella che sembra una pozza d'acqua. Questa forma non può essere assorbita né venire divisa in parti più piccole. Essa ha gli stessi punti ferita e la medesima forza dell'incantatore, e si muove ad un terzo della sua velocità di movimento sia sulla terra che nell'acqua.

Mentre si trova in questa forma, l'incantatore si mescola in modo indiscernibile ad altri corpi accei, parti umide del ponte, e così via. Tale forma non può affogare in acqua e può nuotare a qualsiasi profondità l'incantatore desideri. Se lo si desidera, questa forma può scivolare nell'oceano, sul fianco di una nave, e sul ponte. Fare ciò è estenuante per l'incantatore come se egli avesse effettuato quella medesima distanza in scalata nella sua forma normale.

Se questa forma viene attaccata, essa rimane integra ma l'incantatore subisce i danni. Le armi le infliggono danni normali e gli altri oggetti la feriscono come determinato dal DM.

Tattica: Questo incantesimo è eccellente per nascondersi o per avvicinarsi ad un bersaglio senza essere visti.

Fulmine magico

Raggio: 54 m
Durata: Istantanea
Effetto: Un fulmine lungo 18 m e largo 1,5 m

I Principi-Mercanti di Minrothad

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 3° livello dei maghi. **Tattica:** Usato per distruggere parti selezionate di una nave. **Palla di fuoco** **Raggio:** 72 m **Durata:** Istantanea **Effetto:** Un'esplosione sferica del diametro di 12 m. Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 3° livello dei maghi.

Tattica: Usato nel combattimento in mare solo quando si vuole distruggere, e non catturare, una nave nemica.

Respirare sott'acqua

Raggio: 9 m
Durata: 1 ora per livello dell'incantatore
Effetto: Permette ad una persona di respirare sott'acqua

Questo incantesimo permette ad una persona di respirare sott'acqua a qualsiasi profondità. Esso non ha alcun effetto sul movimento né interferisce con la respirazione dell'aria.

INCANTESIMI DI QUARTO LIVELLO

Conversare con le creature marine

Raggio: 9 m
Durata: 2 round per livello dell'incantatore
Effetto: L'incantatore può comunicare con le creature marine

Sotto l'effetto di questo incantesimo l'incantatore può parlare con ogni animale, pesce o mollusco del mare, e comprendere la loro lingua. In ogni caso l'incantesimo non porta le creature dall'incantatore: esse devono trovarsi già nei suoi pressi. **Tattica:** Utile per apprendere informazioni circa le acque e gli eventi locali.

Protezione dai fulmini

Raggio: Tocco
Durata: 1 turno per livello dell'incantatore
Effetto: Protegge contro gli attacchi elettrici

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 4° livello dei druidi. **Tattica:** Da lanciare su una nave nel caso che fulmini prodotti dalla magia possano essere usati contro quel vascello.

Sfere elettrizzanti

Raggio: 54 m
Durata: 1 round per livello dell'incantatore
Effetto: Una o più sfere di elettricità

Questo incantesimo crea una sfera di elettricità per ogni cinque livelli dell'incantatore. Ciascuna sfera può essere inviata contro un bersaglio diverso. Una sfera di elettricità vola attraverso l'aria per colpire il suo bersaglio. Una volta indirizzata, essa si muove rapidamente (36 metri per round) lungo le superfici in qualunque direzione: su per gli alberi, lungo il ponte, giù per le scale, ecc. Una sfera elettrizzante infligge un punto di danno per livello dell'incantatore ogni volta che tocca un bersaglio vivente. C'è il 10 per cento di possibilità che ciascuna sfera si fermi in un dato punto, come in cima ad un albero o sul termine di un pennone. Se è così, essa genererà un piccolo fuoco in quel punto con un tiro di 1 o 2 su 1d6.

Tattica: Crea un fastidio che ha qualche potenziale offensivo quando non importa se la nave prende fuoco.

Trasformare acqua in ghiaccio*

Raggio: 48 m
Durata: 1 turno per livello dell'incantatore
Effetto: Congela l'acqua e la fa diventare ghiaccio

Questo incantesimo colpisce tanto l'acqua del mare che quella dolce, congelando l'acqua in un cubo con spigolo di 3 metri per livello dell'incantatore. Un principe-mercante del 16° livello può congelare acqua a sufficienza per bloccare in mare un vascello di 15 metri di lunghezza. L'inverso, *ghiaccio in acqua*, è permanente a meno che la temperatura naturale non sia abbastanza fredda da congelare nuovamente l'acqua.

Tattica: Usato per bloccare le vie d'acqua nell'entroterra col ghiaccio, o bloccare un vascello nel ghiaccio.

INCANTESIMI DEL QUINTO LIVELLO

Controlla venti

Raggio: 3 m di raggio per livello dell'incantatore
Durata: 1 turno per livello dell'incantatore
Effetto: Calma o fa aumentare i venti

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 5° livello dei druidi.

Tattica: Usato per contribuire al movimento in combattimento o per evitare i pericoli del mare. Non dura abbastanza da poter essere usato in lunghi viaggi, né per ridurre i tempi di

percorrenza.

Evoca creature marine

Raggio: 108 m
Durata: 3 turni
Effetto: Richiama e rende amiche normali creature marine

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo di 4° livello dei druidi, salvo per il fatto che ad essere evocate dall'incantatore sono solo normali creature marine. Gli elfi del mare non usano mai questo incantesimo per la pesca o la caccia all'arpione.

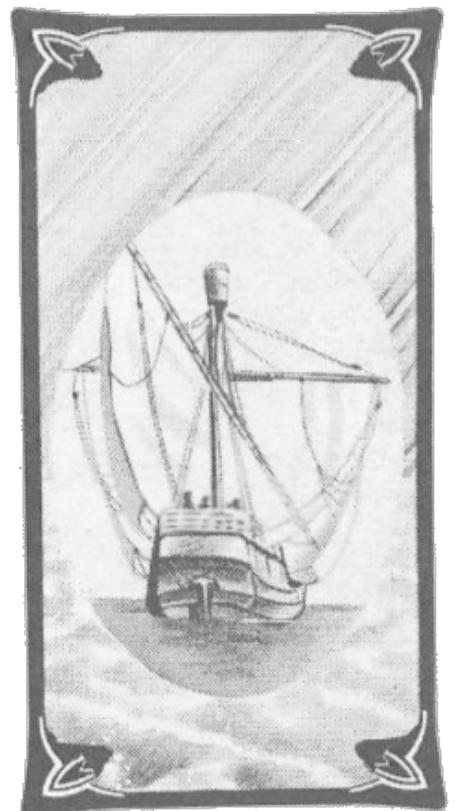
Tattica: Usato per ottenere informazioni sulle acque locali o sulle navi.

Evocazione del tempo atmosferico*

Raggio: 8 chilometri o più
Durata: 6 turni per livello
Effetto: Porta il tempo atmosferico nella zona del principe-mercante

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 6° livello dei druidi. La forma inversa di esso dissolve il maltempo entro l'area d'effetto: disperde le nuvole, fa cessare la pioggia, ecc. L'incantatore può scegliere il tipo di tempo atmosferico che desidera (fate riferimento a Le condizioni atmosferiche in Regole di navigazione).

Tattica: Spesso utilizzato in abbinamento con l'incantesimo predire



I Principi-Mercanti di Minrothad

il tempo.

Incantesimi del sesto livello—

Calmare le acque*

Raggio: 360 metri

Durata: 1 turno per livello dell'incantatore

Effetto: Calma le acque in mare aperto o nell'entroterra

Questo incantesimo riduce l'azione delle onde nell'area d'effetto fino alla condizione di mare calmo (vedi Le condizioni atmosferiche in Regole di navigazione). Le mareggiate, i cavalloni e le violente onde suscitate dalle tempeste vengono eliminate, sebbene possa continuare ad esserci un evidente ingrossamento delle acque così calmate se il mare è esso stesso sconvolto da una tempesta. La forma inversa crea nella zona specificata delle onde che sono alte fino a 30 centimetri per livello dell'incantatore. Ad esempio, un principe-mercante del 20° livello può creare onde di 6 metri.

Tattica: Usato quando le navi sono danneggiate ed è necessario un po' di sollievo dal tempo atmosferico. La forma invertita viene usata per aggravare i problemi di una nave danneggiata. Le velocità di movimento sono modificate come spiegato in Regole di navigazione.

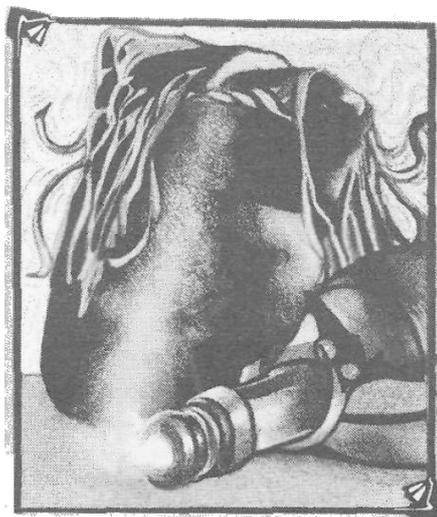
Calmare i venti

Raggio: 360 metri

Durata: 1 turno per livello dell'incantatore

Effetto: Calma i venti

Questo incantesimo crea un effetto simile all' "occhio del ciclone", riducendo i venti entro l'area d'effetto — persino quelli che hanno la forza di un uragano — a una brezza. Le onde del



mare non sono influenzate da questo incantesimo, e le acque mosse da una tempesta continueranno a sbattere una nave anche se i venti sono cessati. Questo incantesimo non ha effetto sulla nebbia e sulle precipitazioni, solo sul vento che le accompagna.

Tattica: Utilizzato per trovare riparo dalle tempeste o per sottrarre propulsione ad un'altra nave.

Controllo del tempo atmosferico

Raggio: 0 (solo il principe-mercante)

Durata: Concentrazione

Effetto: Tutti i fenomeni atmosferici entro 240 metri

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 6° livello dei maghi.

Incantesimi del settimo

livello—

Evoca elementali dell'acqua

Raggio: 72 m

Durata: 6 turni

Effetto: Evoca un elementale da 16 DV

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 7° livello dei druidi, ma evoca solo un elementale dell'acqua.

Tattica: Usato quando l'incantatore vuole influenzare le locali condizioni dell'acqua o muovere un vascello attraverso l'acqua. Gli elementali dell'acqua sono stati usati, ad esempio, per aiutare le navi a fuggire dai vortici.

Evoca elementali dell'aria

Raggio: 72 m

Durata: 6 turni

Effetto: Evoca un elementale da 16 DV

Questo incantesimo è identico all'incantesimo di 7° livello dei druidi, ma evoca solo un elementale dell'acqua.

Tattica: Usato per contribuire ad ostacolare la navigazione di un vascello.

Gli oggetti magici dei principi-mercanti —

Vi sono alcuni rari oggetti riscontrati a Minrothad o sulle navi delle gilde, i quali sono stati incantati per mezzo della magia marittima o atmosferica dei principi-mercanti. Essi sono talvolta consegnati come doni a commercianti amici e capitani di mare stranieri, ma molto raramente messi in vendita.

Borsa dei venti —

Quest'oggetto assomiglia ad una normale borsa di pelle, chiusa con un nodo strettissimo, e le cui cuciture sembrano scoppiare per via di ciò che contiene. Essa non pesa più della pelle di cui è fabbricata, poiché la borsa contiene aria incantata. Una volta che la borsa viene aperta, ne fuoriesce un vento magico in grado di fare una di queste tre cose.

Una brezza leggera genera un vento stabile nella direzione nella quale chi la usa desidera dirigersi, e dura fintanto che il suo viaggio non si è concluso. Il vento aumenta la velocità del vascello dal 10 al 60 per cento per tutta la durata del viaggio. Un vento contrario diminuisce il movimento dello stesso ammontare, soffiando nella direzione opposta a qualunque rotta il timone della nave indichi. Esso dura finché chi lo usa non tocca terra e non attende una settimana prima di continuare il suo viaggio.

Infine, la borsa può contenere un vento di tempesta che circonda immediatamente chi lo usa e la sua nave con venti di burrasca e tempeste che durano 1d6 ore (considerate tutto ciò un uragano ai fini degli effetti atmosferici, come spiegato nelle Regole di navigazione). Il contenuto della borsa viene determinato quando viene fabbricata. Il contenuto di una borsa trovata viene determinato casualmente.

Fiasca del vapore —

Quest'oggetto assomiglia ad una semplice fiasca d'ottone, dotata di un tappo. Quando viene aperta, ne fuoriesce nebbia fino a che la fiasca non viene tappata di nuovo. La fiasca crea un disco di nebbia largo 30 metri e alto 3 metri (lo stesso di un incantesimo oscurare lanciato al 10° livello). Una volta riempito questo volume, la fiasca smette di emettere nebbia, ma se il vento o la magia spazzano via la nebbia, la fiasca riversa fuori di sé vapore ancora una volta finché il volume massimo possibile di quell'area non è occultato.

Olio dell'immobilità —

Quest'oggetto è una fiasca che contiene mezzo litro d'olio. Quando quest'olio incantato viene versato nell'acqua, esso ferma i mari agitati e riduce l'azione delle onde attorno ad una nave all'equivalente del mare calmo. Gli effetti durano per un'ora. L'olio dell'immobilità calma tanto le onde normali quanto le acque agitate a causa della magia.

Il Commercio delle Gilde

— Alcune osservazioni di Zeno Pugnodiferro, apprendista fabbro nano, Gilda Martelli

“Pensavo che mi sarei recato in Casa di Roccia per vedere da dove è venuto mio nonno. Ma sono un apprendista senza capacità da barattare con un passaggio. Perciò mi sono infilato a bordo dell'Egret la notte in cui hanno finito di caricare le spade della Gilda Martelli.

“Mi hanno beccato proprio mentre eravamo fuori dal porto di Vorloi. Il capitano Elsan mi ha rimproverato nella sua cabina, ma si è rapidamente dimenticato di me quando siamo giunti nel porto. Salgono a bordo gli ispettori doganali, li seguono l'agente portuale delle gilde e tre acquirenti per conto dei nobili giungono proprio appresso a loro.

“Mi sono seduto in silenzio in un angolo ed ho assistito a tutto quanto. Che confusione! Gridavano offerte e controfferte, parlavano di percentuali e sconti e costi di trasporto e dazi di magazzino — e sono strisciato fuori quando hanno cominciato a sventolare lettere di credito. Non stavano nemmeno trattando in solida moneta battuta. I loro affari commerciali sono sufficienti a far venire il mal di testa ad un onesto nano.”

Il commercio internazionale è un affare complesso. I passaggi fondamentali sono semplici ma le variazioni che si sono sviluppate sono troppe per poterle dettagliare qui. Nondimeno, è possibile dare uno sguardo alle procedure commerciali seguite dalle Gilde del Minrothad.

Il commercio di base —

Le navi delle gilde equipaggiate dalla Gilda dei Mercanti di Mare salpano da Minrothad con le merci delle gilde, dirette ai porti stranieri. Giunte a destinazione, il loro carico viene venduto o scambiato con altre merci. Le navi ritornano a Minrothad o navigano verso altri porti dove le merci non destinate alle gilde possono essere vendute.

Il lavoro del capitano e dell'equipaggio viene più spesso pagato con parti che con stipendi. Il sistema delle parti è descritto in *I pirati di Minrothad*. Il proprietario di una nave, che si tratti di una gilda o di un individuo, prende una parte del totale prima che vengano calcolate le parti. (Un individuo può possedere una nave, ma essa sarà equipaggiata da membri della gilda e la Gilda dei Mercanti di Mare ottiene comunque una percentuale dei profitti.)

Trasporto a pagamento

Circa metà del carico trasportato dalle navi delle gilde viene trasportato a pagamento. Ossia, un mercante (che appartenga alle gilde o meno) paga il capitano delle gilde per trasportare le sue merci in un porto specifico. I mercanti delle Gilde di Minrothad pagano solo il 40 per cento del prezzo imposto agli altri commercianti. Viene imposto un prezzo variabile, dipendente dalla quantità, dal peso e dal valore delle merci trasportate. I costi del trasporto marittimo sono ragionevoli e competitivi con le quote che fanno pagare gli altri mercanti trasportatori.

Molte navi delle gilde si specializzano nell'attività del trasporto a pagamento, in particolare quelle comandate da capitani giovani. La Gilda dei Mercanti di Mare intasca il 60 per cento dei costi di trasporto pagati, ed il resto va all'equipaggio della nave, diviso in parti. Anche se permette di far soldi con poco rischio, per un capitano ed il suo equipaggio questa è l'attività delle gilde meno proficua.

Il trasporto segue di solito una piano di viaggio prestabilito, e coloro che attraversano il mare aperto e le rotte marittime regolarmente vengono spesso assaliti dai pirati. Una tipica procedura di trasporto potrebbe essere la seguente: portare mattoni dall'Isola Fortezza a Minrothad; scambiare i mattoni con stoffa colorata e legname da trasportare a Vorloi; scaricare le merci e caricare ferro per i nani dell'Isola Fortezza.

Commercio per consegna

Circa il 20 per cento degli affari effettuati dalle navi delle gilde è costituito dal trasporto delle merci delle gilde per consegna. Con queste operazioni semi-speculative, un capitano porta il carico ad un mercato suggerito o richiesto dal proprietario dello stesso. Il porto è di solito un luogo dove quel tipo di carico è stato venduto bene in precedenza. Qui, il capitano o il rappresentante della gilda vende il carico al miglior prezzo possibile. Fra il 10 e il 40 per cento di questa cifra viene trattenuto dalla nave, mentre il rimanente del profitto viene pagato al proprietario del carico quando la nave fa ritorno a Minrothad.

Vi è qualche rischio in questo tipo di attività, ma la Gilda dei Mercanti di Mare prende solo il 30 per cento dei guadagni della nave, ed uno scambio

Salire di grado nelle gilde

Il sistema delle gilde presume che un personaggio inizi come apprendista. Dopo un periodo di 2-7 anni, egli dimostra la propria abilità nel suo mestiere e diviene un operaio. Quando un operaio mostra la padronanza del proprio mestiere, diviene un maestro. Perché questo succeda può volerci anche un anno soltanto, oppure un operaio può lavorare come tale per tutta la vita.

Qui sotto viene indicato un semplice sistema per classificare la padronanza di un'abilità da parte di un PNG ed il suo rango nella gilda. Può essere anche usato per giudicare in modo approssimativo dove possono cadere i PG nella gerarchia di una gilda. Se viene usato per i PG, il DM dovrebbe modificare le età per rispecchiare il tempo passato nel sistema delle gilde.

Per prima cosa, determinate a quale gilda appartiene il personaggio. Scegliete un'abilità che sarà il suo mestiere specialistico (le abilità si trovano in *Le razze* e *Le gilde* nella *Guida dell'avventuriero*). Calcolate il punteggio dell'abilità del personaggio nell'abilità scelta. Quel punteggio dell'abilità corrisponde al suo rango nella gilda, secondo quanto indica la tabella seguente.

Rango nella gilda	Abilità della gilda	Casta tipica
Ap	7-9	1
OpG	10-12	2
Op	13-14	2
OpA	15-16	3
M	17	4
MA	18	4
GM	18-19	6

Abbreviazioni: Ap = Apprendista; OpG = Operaio Giovane; Op = Operaio; OpA = Operaio Anziano; M = Maestro; MA = Maestro Artigiano, ossia capo artigiano della sua abilità nella propria gilda; GM = Gildamastro.

Un PNG membro di una gilda tira 1d20 e confronta il risultato al suo punteggio di Intelligenza ogni cinque anni di gioco. Se il tiro è eguale o inferiore al suo punteggio, egli ottiene un altro punto abilità, che può essere usato per aumentare le abilità preesistenti, come descritto nella *Guida dell'avventuriero*.

Questa tabella è progettata per fungere solo da linea guida generale alle relazioni fra l'abilità in un mestiere ed il rango in una gilda. L'età dei PNG può venire modificata come necessario per rispecchiare il rango. Ad esempio, qualcuno con un punteggio di abilità

Il Commercio delle Gilde

pari a 17 è un maestro, e sarà assai più vecchio di un apprendista alle prime armi. Alternativamente, se il DM decide che un PNG deve essere di un certo rango ed il suo punteggio dell'abilità non lo permette, aggiustate il punteggio come necessario per rispecchiare il suo addestramento ed i suoi progressi nel mestiere. Ricordate, inoltre, che non tutti gli artigiani con le adeguate capacità vengono promossi come si meritano. È assolutamente possibile avere un operaio giovane con un punteggio di abilità pari a 17 nella sua specialità.

fortunato può infilare una grossa somma di denaro nelle tasche del capitano e dell'equipaggio. Inoltre, una volta che le merci consegnate vengono vendute, resta nella stiva uno spazio vuoto che il capitano può riempire. Se l'agente portuale delle gilde ha merci che deve spostare altrove, il capitano è obbligato ad accettarle. Altrimenti, può riempire lo spazio libero nella stiva con un carico speculativo o con un carico di trasporto a pagamento. Se nel primo caso riesce a fare un guadagno, questo resta tutto per lui e per il suo equipaggio.

In una tipica attività di consegna, una nave potrebbe trasportare la ceramica della Gilde Manolestà a Thyatis. Dopo aver venduto la ceramica, la nave viene pagata per trasportare l'olio d'oliva thyatiano a Specularum. Il capitano riempie lo spazio rimasto nella stiva con un carico speculativo di vino locale. L'olio d'oliva viene consegnato all'agente portuale thyatiano a Specularum ed il vino venduto, con un guadagno che resta all'equipaggio della nave. Quindi la nave fa finalmente ritorno nel Minrothad, il capitano paga alla Gilde Manolestà della Ceramica il ricavato dalla vendita del suo carico, da cui detrae il costo della consegna.

Il carico speculativo

Quando un capitano acquista un carico di sua scelta e lo vende in un qualsiasi posto dove egli ritiene possa procurargli un guadagno, egli sta praticando il commercio speculativo. Il 30 per cento delle merci trasportate dalle navi di Minrothad è costituito da carico speculativo acquistato e venduto dai capitani a beneficio proprio e della loro gilda.

I carichi speculativi sono il tipo di carico più rischioso da trasportare. Vi è una buona possibilità che nella transazione si perda del denaro. C'è anche una buona possibilità di ottenere un eccellente ritorno del denaro investito, e questo è il motivo per cui le

fortune della maggior parte dei principimercanti si sono costituite grazie ad astuti commerci speculativi. La Gilde dei Mercanti di Mare trattiene solamente il 20 per cento del guadagno, ed il resto appartiene al capitano e all'equipaggio.

Il trasporto a pagamento ha reso le Gilde di Minrothad famose, ma è il commercio speculativo ad aver reso ricchi i loro membri. I commercianti astuti tengono d'occhio le seguenti cose prima, durante e dopo uno scambio:

- Più lontano dal porto di origine vengono vendute le merci, più sono valutate poiché sono rare.
- Evitare i porti che scambiano in quantità massiccia lo stesso tipo di merci che si trasporta. Porteranno magri guadagni o faranno perdere denaro.
- Prestare orecchio agli eventi che influenzano il commercio. Le guerre fanno salire i prezzi delle merci; le carestie trasformano l'umile grano in un costoso bene d'importazione.
- Conoscere il clima politico prima di entrare nel porto. Alcuni posti impongono dazi proibitivi; altri hanno doganieri che si divertono ad inventare multe o a scacciare le navi di una certa nazionalità.
- Conoscere le usanze locali. Le autorità portuali di Ierendi non possono venir corrotte ed arrestano coloro che ci provano. I thyatiani non aspettano che di venir corrotti, e non lasciano libera una nave finché non lo sono.

Gli agenti portuali delle Gilde del Minrothad

— *Commenti del Cap. Saroso Elsan, principemercante, della Egret*

“Alcuni li chiamano agenti portuali, altri fattori. Io li chiamo importuni.

“Un fattore è il rappresentante delle Gilde di Minrothad in un porto o in una città straniera. Come dev'essere noioso vivere in uno stesso posto così a lungo! La sua vita non consiste in altro che scartoffie. Manifesti per la navigazione, piani di viaggio per le carovane, scambi di denaro, ordinazioni particolari da parte dei mercanti che vogliono le merci di Minrothad. E le scartoffie non restano al fattore, ovviamente. Deve dividerle. Di solito con un capitano che avrebbe modi migliori per usare il suo tempo.

“Certo, un fattore può aiutare a vendere un carico, o a trovarne uno da imbarcare. Anche se non volete portarlo a bordo. Può chiedervi di prendere a bordo l'ultima infornata di zamponi in salamoia e di portarla in

Vestland, e non c'è nulla che possiate fare per impedirlo. Se non avete una precedente commissione, sarete costretti ad andare con gli zamponi in Vestland. Bah!

“Perlomeno conoscono piuttosto bene i loro magazzini. Li vengono conservate le merci che attendono l'imbarco, o finché un lumacone di mercante decide di prenderle con sé, o finché i doganieri non le portano via... con ogni sorta di motivazioni. Ma i magazzini sono posti straordinari in cui sbirciare, ed il fattore è quello che può farvi strada al loro interno. Un sacco di scambi si effettuano proprio fuori dal magazzino — scambi di merci all'ingrosso, cioè, e solamente di quelle esenti dai dazi.

“Devo ammettere, comunque, che ci sono tre cose per le quali il fattore è apprezzabile. La prima è il contante per effettuare le spese. Un'altra è l'aiuto nei confronti delle fastidiose autorità portuali. La terza è costituita dalle notizie del porto e dalle informazioni commerciali. Tasse, quarantene, merci a buon mercato, scoppi di guerre — sanno tutto. Sanno persino quale marinaio si è ubriacato e quale è affogato in una pozzanghera la settimana scorsa.

“Sì, di solito si trovano lì quando ne hai bisogno. Anche se non mi interessano molto le loro scartoffie o i loro zamponi.”

La Marina di Minrothad

Avendo focalizzato a tal punto l'attenzione sulle capacità commerciali delle Gilde di Minrothad, si è detto poco circa la Marina di Minrothad. La Marina è un forza piccola, progettata in primo luogo per pattugliare le coste e proteggere le zone di pesca di Minrothad. Essa abbandona raramente le acque locali e non viene considerata una seria minaccia navale dai paesi stranieri.

In passato la Marina di Minrothad è servita all'utile scopo di scoraggiare le potenze coloniali, come Thyatis, ad espandersi nel territorio minrothaddano. La Marina ha raramente dovuto confrontarsi coi vascelli stranieri con la forza delle armi, poiché le pericolose acque di Minrothad sono sufficienti a scoraggiare la maggior parte degli invasori. Queste navi militari ignorano la Gilda dei Corsari a meno che non colgano sul fatto dei corsari che attaccano o depremano un altro vascello.

La Marina di Minrothad è costituita da 10 navi, ciascuna armata con due catapulte ed una balista. Ognuna ha CA 7, con 100 punti scafo, un equipaggio di 15 marinai e 30 fanti di marina. Le navi si muovono di 36 metri/round o 108 chilometri/giorno. Sono equipaggiate dai soldati della Gilda dei Mercenari e dai marinai della Gilda Navale Associata o della Gilda dei Mercanti di Mare.

Le navi mercantili delle Gilde

Le statistiche indicate per le navi mercantili in *I pirati di Minrothad* sono quelle corrispondenti ad un'imbarcazione mercantile media. Tuttavia le navi mercantili delle Gilde di Minrothad sono costruite meglio di quelle della maggior parte delle altre nazioni. Oggi giorno vi sono tre tipi di

imbarcazioni delle gilde che solitamente percorrono le acque del Mondo Conosciuto.

Clipper di Minroth: Il clipper di Minroth è una piccola nave da carico, l'ultimo ritrovato nel campo dei vascelli a vela quadra costruiti dagli elfi del mare e prodotti dalle Gilde di Minrothad. Questa nave è più lunga nella chiglia e più stretta di traverso rispetto ad ogni altro vascello mercantile costruito al giorno d'oggi. La lunghezza aggiuntiva gli garantisce una grande velocità e bilancia la stiva ridotta a causa del traverso più stretto. C'è la crescente tendenza a costruire queste imbarcazioni sempre più grandi, ma esse non hanno ancora eguagliato i mercantili di Borgoporto per dimensioni e capacità di carico. Il trenta per cento delle navi delle Gilde sono clipper di Minroth.

I clipper di Minroth sono usati prevalentemente nel commercio speculativo che conduce i vascelli lontano dalle usuali rotte marittime. Essi portano tre o quattro snelli alberi, e quasi sempre sono dotati di uno o due pezzi d'artiglieria montati a prua, a poppa o al centro. Sono meno sicuri dei mercantili di Borgoporto quando il tempo è agitato, ed un equipaggio esperto risulta essenziale anche per le manovre più semplici. Queste navi vengono di quando in quando risistemate ed usate dai corsari grazie alla loro velocità.

Goletta di Casamarina: La goletta di Casamarina è l'imbarcazione più piccola fra le normali navi da carico delle Gilde di Minrothad. Viene usata soprattutto nelle acque costiere e per i viaggi brevi; è anche assai popolare nella Gilda dei Corsari e nella Marina di Minrothad. Il venti per cento delle navi di Minrothad è costituito da golette di Casamarina.

La goletta di Casamarina ha vele a prua e a poppa, l'ultima innovazione nella cantieristica navale degli elfi del mare. Il modello a due alberi è incredibilmente rapido per le sue

dimensioni. Le golette usate dai corsari e dalla Marina sono armate con uno, due o tre pezzi d'artiglieria sul ponte.

Mercantile di Borgoporto: Il mercantile di Borgoporto è una pesante nave da carico più spesso usata per rotte programmate e viaggi di trasporto a pagamento. La nave è progettata per massimizzare lo spazio per il carico, con spazio aggiuntivo nella stiva e boccaporti più larghi sul ponte. I mercantili sono preferibili per il trasporto di merci ingombranti quali il legname ed il frumento. Il cinquanta per cento delle navi di Minrothad sono mercantili di Borgoporto.

La versione a due alberi di questa imbarcazione si muove rapida come una normale nave da carico, mentre la versione a tre alberi è ancor più veloce. Si trova sia senza artiglieria che con un unico pezzo montato a poppa o a prua. È piuttosto sicura quando il tempo è brutto, ma richiede un equipaggio esperto per una resa ottimale. Il mercantile di Borgoporto è l'ideale per i viaggi su lunghe distanze. Quando la rapidità non è il fattore predominante, questa è la nave più spesso avvistata lontano dalle Isole di Minrothad.

La costruzione delle navi

I costi ed i tempi di costruzione delle navi indicati nella precedente tabella sono quelli relativi alle navi ordinate e costruite nei cantieri delle Gilde di Minrothad. Le gilde costruiscono navi solo per i membri delle gilde. Tuttavia, i loro vascelli si trovano a volte in vendita nei porti stranieri, di solito sotto forma di una nave gravemente danneggiata che è stata catturata durante un attacco pirata. I progetti di Minrothad vengono copiati da alcuni cantieri continentali, ma il prezzo varia dal 50 al 100 per cento in più e la qualità è inferiore rispetto al modello originale.

I costi di costruzione indicati includono il numero minimo di pezzi d'artiglieria. Il prezzo va aumentato di 3.000 mo per ciascuna catapulta o balista aggiuntiva montata. L'artiglieria aggiunge un ulteriore 3 per cento ai costi di riparazione e di manutenzione.

Tipo:	Mercantile di Borgoporto, 2 alberi	Mercantile di Borgoporto, 3 alberi	Goletta di Casamarina	Clipper di Minroth, 3 alberi	Clipper di Minroth, 4 alberi
CA	7	7	8	7	7
PS	170	170	80	100	100
Velocità: m/round	36	42	42	36	48
chilometri/giorno	108	126	126	108	150
Artiglieria	0-1 (1)	0-1 (1)	1-3	1-2 (1)	1-2 (1)
Equipaggio*	20	35	10	25	35
Fanti di marina	50 (2)	30 (2)	10	25 (2)	25 (2)
Scorte di cibo	2-3 mesi	2-3 mesi	3-4 settimane	1-2 mesi	1-2 mesi
Capacità di carico (mn)	300.000	300.000	40.000	100.000	100.000
Costo	35.700	42.800	14.400	21.000	24.000
Tempi di costruzione	20 + 1d8 sett.	22 + 1d8 sett.	5 + 1d6 sett.	30 + 1d8 sett.	30 + 1d8 sett.

* Gli equipaggi di Minrothad combattono se vengono attaccati, ed agiscono come fanti di marina durante una battaglia navale. Poiché i pirati non se lo aspettano, il numero di combattenti a bordo delle navi delle Gilde di Minrothad viene spesso sottovalutato.

(1) Più un pezzo d'artiglieria aggiuntivo sui vascelli corsari e della marina.

(2) Presenti il 100 per cento delle volte sui vascelli corsari e della Marina, il 50 per cento delle volte sui mercantili delle gilde.

Il Commercio delle Gilde

Il commercio carovaniero

Le Gilde di Minrothad sono divenute ricche e famose trasportando le merci via mare. Ma il commercio ha portato i mercanti di Minrothad anche lontano dai litorali marini. Estensioni naturali della rete dell'agente portuale di Minrothad sono la carovana e la questione del trasporto merci, sorta per portare quest'ultime alle destinazioni dell'entroterra e viceversa.

La maggior parte del commercio delle gilde si dirige verso una destinazione dove un agente delle gilde sa che vi sono acquirenti per quelle merci. Tuttavia, così come per i carichi trasportati via mare, parecchio del commercio viene condotto con la

L'Unione Carovaniera delle Gilde di Minrothad

— commenti di Harmon Caetros, Agente Portuale delle Gilde, *Specularum*

"In qualità di agente portuale anziano, ho un lusso che i miei sottoposti non hanno. Ho il privilegio di presiedere ai fini speculativi degli affari dell'UCGM.

"L'UCGM è l'attività di trasporto merci via terra di Minrothad. Noi riceviamo ordini per i prodotti delle gilde, li inviamo nelle isole, trasportiamo le merci sulle nostre navi e garantiamo il noi il trasporto fino al punto di vendita. Poi acquistiamo a basso prezzo nell'entroterra ed imbarchiamo di nuovo le merci alla stessa maniera verso Minrothad. Si tratta di un'attività assai redditizia, a patto che vi sia un buon rappresentante in prima linea, che coordini gli agenti commerciali delle gilde e consenta vendite favorevoli quando cen'è bisogno. Ehm. Questo è il mio ruolo. Ovviamente.

"Il Capitano di Carovana Osner controlla i dettagli quotidiani dell'organizzazione delle carovane. Ma sono io quello che decide dove si dirigeranno le carovane dell'UCGM in questa parte del continente. Nel mio mestiere sono compresi duri viaggi, poiché a volte devo recarmi a conferire con l'agente delle gilde in Alfheim, fare acquisti presso una fiera commerciale a Thyatis, e così via. Ci occupiamo del trasporto merci ed effettuiamo consegne anche nelle zone locali — cioè quelle entro 75 chilometri da un porto, diciamo. Ma è il commercio carovaniero su lunghe distanze che permette di far soldi. E ciò rende tutto questo degno di essere perseguito."

speculazione. Il sistema de *Il commercio speculativo* che segue esamina in dettaglio lo scambio del carico delle navi. Esso può venire facilmente adattato al commercio via terra determinando la quantità del carico (misurato in monete) che un animale da soma o un carro possono trasportare, ed usando le procedure de *Il commercio speculativo* per comperare e vendere quell'ammontare di merci.

I personaggi possono trovare lavoro nelle carovane come guardie o come mercanti. Potrebbero anche voler accompagnare una carovana perché trasporta merci di loro proprietà. Infine, potrebbero desiderare viaggiare con una carovana poiché si sta dirigendo alla loro stessa destinazione. Le carovane sono di solito ben protette e ci sono meno possibilità che vengano attaccate dai banditi rispetto a più piccoli gruppi di viaggiatori.

La carovana di Alfheim

— commenti del Cap. Osner, capo carovana dell'UCGM

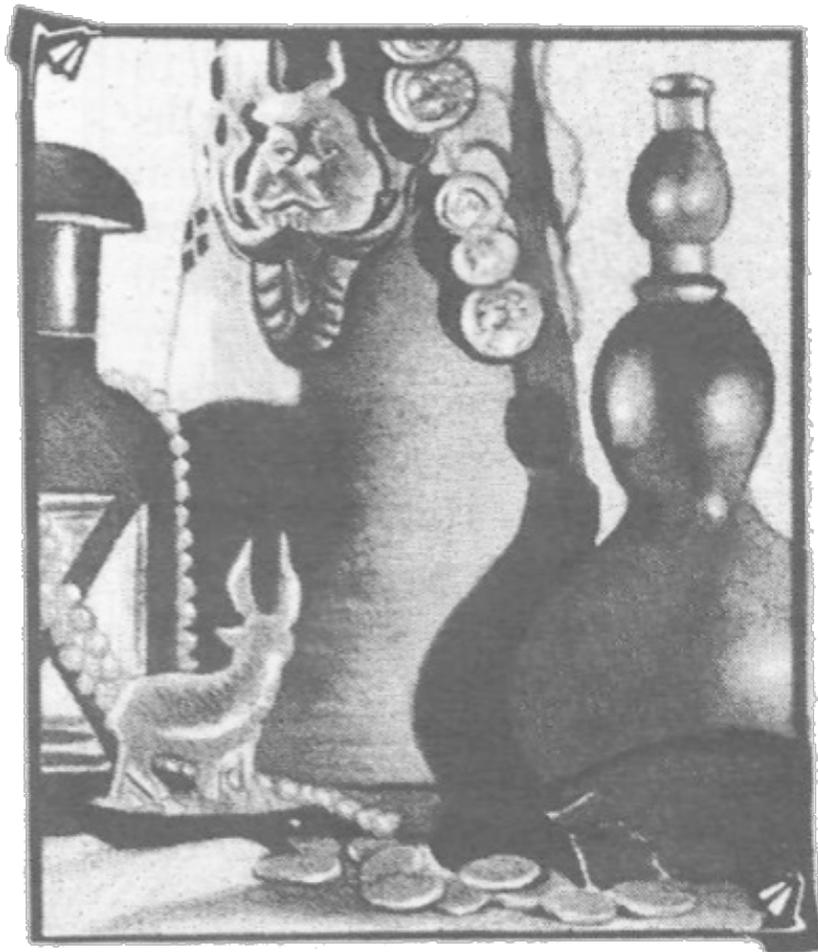
"Avevo avvertito Caetros che avevamo bisogno di più guardie. 'Oh no,' disse lui, 'andrà bene così. Stiamo soltanto andando in Alfheim,

dopotutto.' Badava solo ai lacci della sua borsa, avaro mercante che non è altro. Lavoro per loro, ma questo non vuol dire che mi piacciono.

"Eravamo lì nella foresta, non lontani da Città dell'Alfheim. Fu allora che quelle cose ci saltarono addosso... non chiedetemi cosa fossero. Qualche abominio di quelli che hanno loro, che strisciano in giro fra i boschi. Erano scuri e pelosi, e puzzavano di carogna. Tutti combatterono, persino i mulattieri, e Caetros fu costretto a tirar fuori una bacchetta magica che nessuno sapeva che avesse, e ad usarla. Quando riuscimmo a scacciare via quelle creature, era bianco come un cencio. Solo la sua magia ci salvò quel giorno, e lui lo sapeva. Non è un combattente, e aveva avuto un sacco di paura.

"Dopo si rivolse a me. 'Quando arriviamo ad Alfheim, da' un'occhiata in giro,' mi disse. 'Voglio assoldare più guardie.'

"Tutto quello potei fare fu non dire, 'Te l'avevo detto.' Da allora non siamo mai più stati di manica corta."



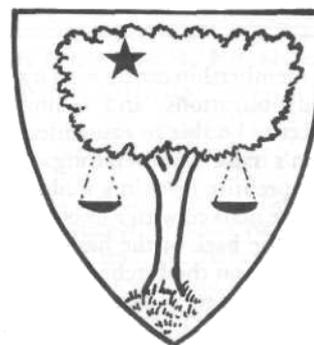
Stemmi ed emblemi delle Gilde di Minrothad



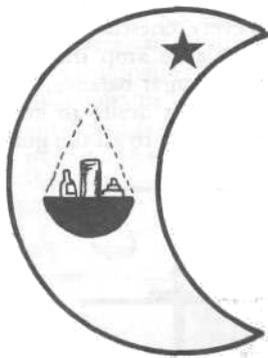
Gilde di Minrothad
(Gildamastro Regnante)



Gilda Martelli



Gilda Verdier



Gilda Corser



Gilda Manolesta



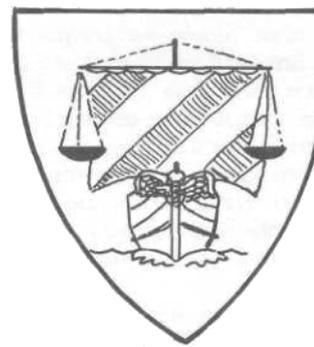
Gilda Elsan



Guardia Nazionale #1 o #2
Gilda dei Mercenari
(sotto l'elsa della spada
viene messo il numero
dell'unita')



Gilda dei Mercanti di
Mare



Fanti di Marina
Gilda dei Mercenari

Il Commercio Speculativo

Alcuni dei pro e dei contro delle attività commerciali sono stati descritti nella sezione precedente, Il commercio delle gilde. Qui viene descritto un sistema da poter usare se i personaggi giocanti desiderano impegnarsi per proprio conto nello scambio di merci.

Gli avventurieri non hanno bisogno di viaggiare di persona su una nave per gestire attività commerciali. Possono decidere di acquistare un'imbarcazione ed assoldare un equipaggio, e poi trattenere il loro normale 50 per cento dei guadagni - e delle perdite - in quanto proprietari. (Le linee guida per i costi delle navi e degli equipaggi sono inclusi qui sotto.) E' anche possibile comperare semplicemente delle merci ed assoldare una nave di Minrothad o qualunque altro tipo di mercantile per trasportarle in un altro posto in cui venderle. Alternativamente, i personaggi che desiderano avventure sui mari possono sfruttare questa ottima opportunità per comperare la propria nave e provare l'emozione delle avventure in alto mare.

Acquistare la nave e l'equipaggio

I PG possono assoldare una nave, ma dovranno pagare tutte le spese ad essa connesse (paghe, rifornimenti di cibo, ecc.) e, se necessario, quanto basta per ricompensare il capitano per aver viaggiato con una stiva vuota. Se viene assoldata una nave per trasportare della merce acquistata dai PG, è possibile siglare un accordo di consegna secondo il quale l'imbarcazione riceve una percentuale del ricavato dalla vendita della merce (vedi *Il commercio delle gilde*), e così risparmiare i costi del trasporto. Ma se i PG progettano di spostare le merci con una certa frequenza, per loro il metodo più conveniente è comperarsi una nave propria. I costi e le statistiche delle navi sono indicati nella sezione precedente, riguardante le navi mercantili delle Gilde di Minrothad. I PG possono acquistare imbarcazioni simili sul continente a tre quarti del prezzo, con le statistiche per la navigazione indicate nel *Regolamento Expert*, a pagina 43. Le imbarcazioni usate sono disponibili per un prezzo variabile dal 20 al 70 per cento del prezzo di una nuova ([1d6×10 per cento] + 10 per cento), ma i PG dovranno pagare un ulteriore 20-70 per cento del costo di una nave nuova per risistemare quella usata e renderla capace di navigare.

Anche se vengono assunti membri dell'equipaggio che non fanno parte di una gilda, è bene che il DM determini il loro livello di abilità secondo la tabella

Ranghi e Livelli, riportata in I corsari. Ciò permetterà al DM di determinare le capacità di combattimento e la quantità della paga, a partire da 1 mo al mese per livello di abilità della gilda (o equivalente). Gli ufficiali e l'equipaggio ricevono il grosso della loro paga in parti del guadagno della nave e si aspettano che venga osservata l'usuale bilancia dei pagamenti.

Tradizionalmente, i marinai ricevono una mezza giornata di libertà per gli affari personali una volta alla settimana. La nave continua a navigare governata da una ronda, ma all'equipaggio in libertà non è richiesto di essere presenti per effettuare altri compiti. Quando le ronde si scambiano, la ronda al lavoro si prende allora la sua mezza giornata di libertà. I marinai usano questo momento per rammendare i vestiti, per fare il bucato, per scrivere le lettere, e si tengono occupati in modi simili a questi. Dal momento che i membri dell'equipaggio devono essere altrimenti sempre disponibili a lavorare, con qualunque tempo e a qualsiasi ora, essi danno parecchio valore a questo tempo libero. Un equipaggio che non riceve la sua mezza giornata, tempo ed altre condizioni permettendo, presto svilupperà un problema di morale.

In un porto, dopo che la merce è stata scaricata, ai membri dell'equipaggio vengono in genere concessi uno o più giorni di libertà. Gli equipaggi che non possono godere di almeno tre giorni di libertà in un mese diventano stanchi, polemici e perdono il morale. Il DM può sfruttare potenziali problemi di morale come ritiene appropriato.

MANUTENZIONE E SPESE DELLA NAVE

La regolare manutenzione di una nave costa 1 mo per ogni 1.500 chilometri di viaggio per punto scafo. Un'imbarcazione perde il 10 per cento della sua velocità per ogni 1.500 chilometri di viaggio effettuati senza il mantenimento richiesto. Questo tipo di mantenimento viene di solito praticato in mare, ma le spese devono essere effettuate in un porto, dove il cordame, le tavole ed altri materiali di riparazione vengono acquistati.

Dopo 15.000 chilometri di navigazione o un anno in mare, quella fra le due cose che avviene per prima, sulla nave vanno effettuati i controlli e le manutenzioni principali. Essi includono ripulire lo scafo dalle incrostazioni, sostituire le tavole danneggiate o mangiate dai vermi, sostituire il timone o aggiustare gli alberi, e così via. Le operazioni

vengono effettuate in un porto dove sia utilizzabile un bacino di carenaggio per le grosse riparazioni sullo scafo. I bacini di carenaggio sono anche usati, quando è possibile, per carenare lo scafo; ciò riduce il tempo richiesto del 20-80 per cento. I lavori di riparazione durano un giorno per ogni 100 mo di spese pagate. Vedi la tabella Costi dei Servizi per il costo dei bacini di carenaggio.

Il cibo

Il cibo è un'altra delle spese inevitabili per un vascello oceanico.

Le razioni normali, che sono deperibili e non sono più commestibili dopo una settimana, costano 1 mo per membro dell'equipaggio alla settimana. Le razioni conservate, come le gallette ed il sale o la carne secca, durano per mesi. Questo tipo di cibo è poco costoso; costa 1 ma per membro dell'equipaggio alla settimana. L'acqua viene portata a bordo nella quantità di un barile d'acqua alla settimana per ogni cinque membri dell'equipaggio. Lo spazio occupato dai rifornimenti di cibo per l'equipaggio non contano quando viene determinato lo spazio per il carico in un vascello.

La quantità dei rifornimenti di cibo che una nave può trasportare è determinato dalla classe della nave. La capacità di immagazzinare cibo di una nave è indicata qui sotto. Le imbarcazioni che praticano frequenti attracchi non devono sempre preoccuparsi di effettuare il rifornimento completo, e quindi imbarcano cibo ed acqua assai più spesso di quanto è indicato.

Nave	Scorta di cibo
Galera da guerra	2 settimane
Galera grande	10-20 giorni
Galera piccola	10 giorni
Nave a vela piccola	1 mese
Nave a vela grande	2-3 mesi
Vascello	10 giorni

Scorbuto

Un equipaggio che si sostenta con una dieta di razioni conservate per più di un mese diventa vulnerabile allo scorbuto o ad altre malattie derivanti dalla carenza di vitamine. I capitani più accorti acquistano scorte di cipolle e patate per implementare le razioni conservate, poiché questi cibi deperibili durano per un mese o due e garantiscono le vitamine necessarie.

Se lo scorbuto colpisce l'equipaggio, il 10 per cento di esso verrà colpito in ogni settimana in cui l'equipaggio va avanti senza cibo fresco. Per ogni

settimana in cui un marinaio resta affetto dalla malattia, i suoi punteggi di Forza e Costituzione scendono di un punto ciascuno. Quando uno dei due scende a zero, quel membro dell'equipaggio muore a causa della malattia. Un membro dell'equipaggio colpito dallo scorbuto recupera tre punti di Forza e Costituzione per ogni settimana in cui consuma cibi freschi.

È possibile consumare le merci commestibili se una nave deve far fronte allo scorbuto o alla fame. Farlo riduce il valore della merce del 10 per cento per ogni settimana (o sua parte) in cui le merci vengono mangiate.

Bestiame

Cavalli, bestiame, mostri o altre creature trasportate a bordo devono anch'esse venire nutrite. Un cavallo o una vacca consumano foraggio dal peso di 200 mn al giorno, e questo nutrimento occupa lo spazio per il carico. Se il cibo per il bestiame viene esaurito durante un viaggio, è possibile comprare il foraggio dai villaggi costieri se non si riesce a trovare un porto nel corso del viaggio. Altrimenti i personaggi possono andare in cerca di cibo quando attraccano.

Classificazione dei porti

Le transazioni commerciali iniziano e di solito terminano in un porto di mare. Le dimensioni e la posizione di un porto influenzano la disponibilità della merce, il prezzo che essa rende quando vi viene venduta, i tipi di servizi che vi si trovano ed il tipo di imbarcazioni che possono attraccare nei moli. I porti del Mondo Conosciuto vengono classificati come segue.

Classe	Capacità del porto in Punti Scafo	Dimensioni dei moli (*)
A: Potenza commerciale	10.000 (+)	180+ PS
B: Porto principale	5.000-9.999	180 PS
C: Grande porto	2.000-4.999	160 PS
D: Porto	1.000-1.999	140 PS
E: Porto minore	500-999	120 PS
F: Attracco	499 (-)	80 PS

(*) a meno che la descrizione del porto indichi diversamente.

ORMEGGIARE

È possibile trovare un ancoraggio l'80 per cento delle volte. Il DM può modificare questa possibilità per rispecchiare circostanze che risultano fuori dell'ordinario. Le navi che non riescono a trovare un ancoraggio possono galleggiare nel porto ad una certa distanza dai moli e dalle banchine.

Se il porto non può contenere una grossa imbarcazione, essa sarà costretta a galleggiare nel porto e ad usare barche per il trasporto del carico. Non è necessario che le imbarcazioni che lo fanno usino i servizi dei moli per le transazioni delle merci, ma il carico e lo scarico impiegheranno molto più tempo se l'equipaggio è costretto a traghettare la merce avanti e indietro con le barche. Inoltre, alcuni tipi di merce, come il bestiame, risultano decisamente impossibili da trasportare in barca da e verso una nave. Si dovrebbero considerare queste difficoltà prima di consegnare un carico in un porto.

Le imbarcazioni e le navi dei contrabbandieri che giungono in posti fuorimano di solito restano semplicemente a galla al largo e giungono a riva grazie alla risacca con le barche a remi della nave. Non ci sono dazi per questo tipo di attracchi, ma il capitano deve fare molta attenzione ai venti e alle maree che potrebbero far incagliare la nave. Muovere le merci con le barche grazie alla risacca aumenta ancor più il tempo di carico e scarico. Vedi *Maneggiare il carico*, sotto.

I dazi

La maggior parte dei paesi impongono una tassa sulle merci fabbricate all'estero che vengono portate in un porto e vendute. Gli ispettori della dogana giungono a bordo delle navi entro 1d6 ore dal momento in cui l'imbarcazione resta a galla o attracca in un porto. Nei porti affollati o nei posti dove ci sono ufficiali della dogana pigri, questo periodo può diventare persino di 1d20 ore. Le navi che giungono nel porto nel mezzo della notte vengono normalmente ispezionate il mattino seguente.

Un carico non può venire scaricato finché non è stato ispezionato e vagliato dalla dogana. Solo le merci fabbricate localmente e le merci straniere che presentano un bollo di tassazione possono essere scaricate e vendute legalmente in un porto. Gli ufficiali della dogana hanno in genere un'abilità di Valutare di 10+1d8; dopo aver valutato un carico, essi gli assegnano una tassa che può variare

dall'1 al 100 per cento o più del valore della merce. Un dazio doganiero medio è di 2d10 per cento, ma il DM può variarne l'ammontare se necessario, per rispecchiare il clima politico o economico locale.

Il capitano del porto

Anche i rappresentanti del capitano del porto visitano le imbarcazioni appena arrivate. Essi assegnano i dazi dell'attracco e di altri servizi, possono offrire l'aiuto di piloti per guidare le navi dentro e fuori da un porto difficile, ed hanno l'autorità di mettere in quarantena o scacciare le navi indesiderate. I dazi medi imposti da queste autorità portuali si trovano nella tabella Costi dei Servizi.

I bacini di carenaggio vengono usati per effettuare riparazioni su grande scala alle navi e sono di solito parte delle attrezzature del porto controllate dal capitano del porto. I bacini di carenaggio che si trovano nei cantieri privati non cadono sotto la sua giurisdizione. Il traino è un servizio usato per le navi che si sono arenate, che hanno perso l'abbrivio o che sono in qualche modo danneggiate e necessitano di aiuto per muoversi dentro o fuori da un porto. Il traino viene anche usato nei porti di classe A e B per condurre le navi da 160 PS o più fra i moli affollati dentro e fuori le zone di ancoraggio.

Maneggiare il carico

La maggior parte delle navi si basa sul proprio equipaggio per fornire le braccia necessarie a caricare e a scaricare la merce. Gli scaricatori di porto sono a disposizione nei porti più grandi ed affollati per aiutare o velocizzare il trasporto dei carichi effettuato dall'equipaggio di una nave. A meno che una nave non stia utilizzando un molo privato coi propri scaricatori di porto, come è il caso di alcune imbarcazioni di Minrothad, il pagamento per queste operazioni di carico viene effettuato al capitano del porto.

Quando carica o scarica la merce in un molo, un uomo può trasportare 2.000 mn di mercanzie in un'ora. Anche se le merci imballate possono essere spostate più velocemente del tempo indicato, quelle ingombranti come i barili e le casse richiedono un trattamento speciale. Un equipaggio di 10 uomini può scaricare la merce di una nave a vela piccola in cinque ore di lavoro continuo, a patto che il carico non sia particolarmente complicato da

Il Commercio Speculativo

Costo dei servizi modificato a seconda della classe del porto:

Porto	Ancoraggio	Bacino di carenaggio	Pilota	Traino	Scaricatori di porto
A	+50% / giorno	+50% / settimana	+30%	+30%/traino	+50% / nave
B-C	-	-	-	-	-
D-E	-30% / giorno	-30% / settimana	-10%	-10% / traino	-20% / nave
F	-60 % /giorno	Assente	-20%	-20% / traino	Assenti

Costo dei servizi, pressì base:

Ingresso nel porto: 10-20 mo; si paga una tantum.

Ormeggio: 1 mo al giorno per ogni 10 punti scafo di spazio sui moli; quota fissa di 5 mo al giorno per l'ancoraggio in un porto.

Bacino di carenaggio: 10-15 mo al giorno per 10 ogni punti scafo.

Traino: 1 mo per ogni 10 punti scafo per l'ormeggio; 10 mo per ogni 10 punti scafo per traini d'emergenza.

Scaricatori di porto: 10 mr ciascuno all'ora; un uomo sposta 2.000 mn all'ora.

Oltre a queste tariffe, c'è un dazio speciale per le navi che attraversano

maneggiare. Caricare un'imbarcazione richiede il 50 per cento del tempo in più dello scaricare, poiché le merci devono venire sistemate con cura e assicurate per il viaggio. Lo spostamento della merce può venir velocizzato assumendo uno o più scaricatori di porto aggiuntivi. Questo lavoro viene normalmente effettuato durante le ore diurne, in condizioni atmosferiche tollerabili. Se praticato in altre condizioni, la lunghezza del tempo necessario può venir raddoppiata o triplicata.

Se un carico viene spostato dall'ormeggio di un porto piuttosto che da un molo, sono necessarie le barche a remi. Una barca con un equipaggio di quattro uomini può trasportare 5.000 mn in un'ora. Se si sta spostando il carico da o verso un ormeggio al largo dove le barche devono essere scaricate sulla spiaggia, una barca a remi con un equipaggio di quattro uomini può trasportare 5.000 mn in due ore.

Le abilità mercantili —

Una volta che la nave è messa al sicuro, bisogna procurare della merce con cui riempirla. Perché l'acquisto e la vendita di merci effettuate da PG e PNG vada a buon fine è necessaria una combinazione di abilità. I Punti Scambio, un nuovo contributo al commercio, vengono spiegati qui sotto. Le abilità Valutare e Contrattare sono descritte nella *Guida dell'avventuriero*.

Valutare: Ai PNG che praticano il

commercio come loro attività primaria può venire assegnata un'abilità di Valutare di 12+1d6. Gli agenti delle Gilde di Minrothad presenti nei porti stranieri hanno quest'abilità a 14+1d4, mentre i principi-mercanti hanno punteggi di 15+1d4.

Quando un personaggio vuole valutare il valore di un carico, il DM tira segretamente 1d20 e lo confronta con l'abilità Valutare di quella persona. Se il risultato è eguale o inferiore al punteggio del personaggio, egli ha effettuato una stima accurata. Se il punteggio è superiore al punteggio necessario, ha sbagliato.

Se il fallimento è un numero dispari, la stima del personaggio è più bassa. Se è un numero pari, essa è più alta. Il personaggio è fuori di un 5% moltiplicato per la differenza fra il tiro necessario ed il tiro riuscito. Ad esempio, Cosger ha un'abilità Valutare di 12. Quando stima un carico, il suo tiro è 16. La stima di Cosger è troppo bassa del 20% ($16-12 = 4, \times 5\%$).

Un PNG mercante che vende merci in genere stabilisce i suoi prezzi ad un 10-40% (tirate 1d4) in più rispetto al valore stimato di una mercanzia. Un PNG acquirente effettua un'offerta del 10-40% inferiore rispetto alla sua stima della merce. Un PNG vende raramente a meno della metà del suo stimato margine di guadagno, né paga più della sua stima per un oggetto.

Contrattare: L'abilità Contrattare, come descritta nella Guida dell'avventuriero, è pensata per rapidi incontri coi PNG. Le transazioni più importanti, come quelle che influenzano il prezzo di un carico, dovrebbero essere giocate di ruolo. Tuttavia, il DM può usare l'abilità Contrattare di un PG per modificare le discussioni sul prezzo in qualsiasi momento nel modo seguente. Questo metodo è particolarmente utile per risolvere l'effetto di una contrattazione quando si tratta lo scambio di parecchi carichi.

Punto 1. Determinate la differenza fra i punteggi dell'abilità Contrattare del PNG e del PG. Se un personaggio non possiede l'abilità Contrattare, consideratela come un'abilità di livello 0.

Punto 2. Moltiplicate questa differenza per il 5 per cento. Il risultato indica la Modifica del Prezzo.

Punto 3. Se entrambi i personaggi hanno l'abilità Valutare, usate la stima del contrattatore più bravo per determinare il prezzo che viene modificato. Se solo un personaggio possiede Valutare, usate quel prezzo. Se nessun personaggio possiede quest'abilità, il DM dovrebbe stabilire arbitrariamente un "adeguato valore di mercato" ed usare quello come prezzo da modificare.

Punto 4. Il contrattatore più bravo aumenta il prezzo o diminuisce il costo del valore stimato di un carico della Modifica del Prezzo indicata. Ovvero, se sta acquistando merci, il prezzo viene abbassato della quantità indicata dalla Modifica del Prezzo; se sta vendendo merci, il prezzo di vendita da lui deciso viene aumentato di quella cifra.

Punto 5. Quando viene usata per il prezzo di oggetti multipli, sommate insieme i valore delle merci (come stimato dal contrattatore più bravo) ed aggiungete o sottraete la percentuale come indicato sopra.

Ad esempio, il Capitano Saroso Elsan contratta un carico di vino col mercante thyatiano Alekos. Elsan ha stimato il vino a 1.000 mo, ma Alekos non possiede l'abilità Valutare; la stima di Elsan viene usata come base dei calcoli.

Entrambi i personaggi hanno l'abilità Contrattare, ma il 18 di Elsan è migliore del 13 di Alekos. La differenza fra i due punteggi è 5, il che indica un 25 per cento di modifica sul prezzo finale. Il Capitano Elsan acquista il carico di vino al 25 per cento del prezzo in meno del suo valore, cioè a 750 mo. Se invece lo stava vendendo ad Alekos, avrebbe ricevuto 1.250 mo per esso ($1.000 + 25$ per cento).

Se il prezzo indicato dall'abilità Contrattare eccede il valore di un oggetto stimato con un precedente tiro di Valutare, il personaggio con l'abilità Contrattare più bassa effettua un tiro di Saggezza. Se il tiro fallisce, viene abbagliato dalla buona opportunità commerciale ed accetta il prezzo esorbitante (o l'incredibile sconto). Se il tiro ha successo, la stima effettuata con Valutare viene mantenuta nonostante la contrattazione andata a buon fine.

Punti Scambio

I Punti Scambio sono dissimili da qualunque altra capacità acquisita dai personaggi. Un Punto Scambio è una modifica al tiro di un dado usato nel sistema del commercio speculativo descritto nelle pagine seguenti. Essa viene usata per rispecchiare il ruolo che l'esperienza può giocare nel successo delle trattative commerciali dei mercanti.

I Punti Scambio vengono assegnati dal DM ai personaggi ed ai PNG secondo i seguenti criteri. Una volta ricevuti, questi punti non si consumano mai; possono venire applicati ogni volta che è necessaria una modifica. Ciascun punto conta come una modifica di +1 su un tiro nel commercio speculativo.

Nessun personaggio può mai giungere ad avere più di cinque Punti Scambio, che di solito si ottengono solo dopo anni di tempo di gioco e tantissima esperienza commerciale. I PG possono ottenerli anche come ricompensa per il buon gioco di ruolo o per spettacolari successi commerciali. I Punti Scambio assegnati sono cumulativi. I punti si basano su quanto segue:

Principe-mercante	+1
Maestro (in una qualsiasi gilda)	+1
Personaggio di livello 10-20	+1
Personaggio di livello 21+	+1
Agente delle Gilde di Minrothad	+2
5-15 anni di esperienza mercantile	+1
16+ anni di esperienza mercantile	+1
Il personaggio possiede sia l'abilità Contrattare che Valutare, e le ha entrambe incrementate di almeno 1 punto ciascuna	+1

Gli agenti portuali

Gli agenti portuali, chiamati anche fattori o agenti di cambio, possono essere sfruttati come mediatori nell'acquisto e nella vendita delle merci. Se si sfrutta un agente, i PG non vengono personalmente coinvolti nei negoziati inerenti la merce e pagano al fattore una percentuale per i suoi servizi.

Il vantaggio di fare in questo modo sta nel fatto che di solito gli agenti hanno migliori abilità di Scambio, di Contrattare e Valutare dei personaggi. Gli avventurieri hanno più possibilità di ottenere della merce più a buon mercato o di ottenere un prezzo migliore per le loro merci che non se conducono la trattativa da soli. La cattiva notizia è che i PG non potranno mai essere sicuri che un agente abbia ottenuto per loro l'accordo più vantaggioso, e le parcelle imposte sono

a volte molto alte.

I PNG agenti portuali (eccetto quelli delle Gilde di Minrothad) hanno le abilità di Valutare e Contrattare a 10+1d8 punti ciascuna, ed 1d6-1 Punti Scambio. Se un agente vende della merce per i PG, egli trattiene il 2d10+5 per cento dei guadagni e consegna il rimanente ai personaggi. Se egli acquista un carico per parte loro, intasca il 2d10+5 per cento del denaro pagato dai PG per quella merce.

Acquistare e vendere la merce

La seguente procedura viene usata per acquistare o vendere la merce.

Punto 1. Determinare la categoria del porto.

I porti mercantili più importanti sono indicati sulla Tabella degli Acquisti e delle Vendite. Ai porti non indicati nella tabella dovrebbe venire assegnata una categoria dal DM.

Punto 2. Calcolare il numero dei mercanti e le balle di merce disponibili.

Usate la tabella sottostante per determinare il numero dei mercanti e delle balle di merce che si trovano nel porto. Si possono applicare i Punti Scambio ai tiri su questa tabella, ma i risultati dovrebbero venir tenuti segreti dal DM.

Il numero di mercanti non indica il totale di essi presenti nel porto, piuttosto quanti di loro sono interessati a fare affari coi PG. "Balle di merce" è una misura convenzionale per indicare la quantità delle merci, e verrà poi meglio definita nella Tabella dei Beni di Scambio. Se i PG stanno acquistando, il numero di balle indica quanta merce possono comperare. Se stanno vendendo, il numero delle balle mostra quanta della loro merce un mercante è interessato ad acquistare.

Classe del porto	Mercanti	Dimensioni della transazione
A, B	1d6+2	3d8 balle
C, D	1d6+1	2d8 balle
E	1d6	2d6 balle
F	1d6-1le	2d4 balle

Il DM è libero di modificare i risultati che contrastano con quello che egli sa riguardo ad un dato porto. Se, ad esempio, l'aggiunta di Punti Scambio generasse la presenza di 10 mercanti in un porto di classe F ed il DM giudicasse tale numero essere troppo alto per quel tipo di porto, potrebbe ridurre il risultato ad un numero ragionevole.

Metà dei mercanti compariranno

nella prima settimana dall'arrivo in porto di una nave (arrotondare per eccesso). Un quarto di essi comparirà durante la seconda settimana. Il resto giungerà alla velocità di uno alla settimana per ogni settimana aggiuntiva che la nave passa nel porto. Il sessanta per cento di questi mercanti trattano un solo tipo di merce.

Ad esempio, se ci sono otto mercanti che vogliono fare affari coi PG in un particolare porto, quattro compariranno nella prima settimana, due nella seconda ed un altro in ogni settimana seguente. Se i PG sperano di fare scambi con tutti i mercanti possibili, finiranno per spendere nel porto quattro settimane. Alla fine di questo periodo si possono effettuare ulteriori sforzi per localizzare altri mercanti o merci, ma il tiro di dado subirà una penalità di -2 per ogni settimana che il vascello ha passato nel porto.

Punto 3. Determinare i tipi di merce.

La Tabella dei Beni di Scambio indica particolari tipi di merci che possono essere acquistati o venduti in un porto. I DM sono incoraggiati a cambiare tali oggetti se desiderano. Ad esempio, un risultato di "pesce affumicato" potrebbe diventare "prosciutto affumicato" in un porto, oppure "zamponi in salamoia" in un altro.

Il DM può scegliere la merce da questa lista oppure stabilire casualmente le merci con un tiro di dado. Se si preferisce il tiro casuale, i Punti Scambio possono venire applicati al tiro.

Se i personaggi giocanti sono in cerca di un tipo specifico di merce, c'è una possibilità base del 20 per cento che esso sia disponibile in un dato porto. Questa percentuale viene aumentata del 5 per cento per ogni Punto Scambio applicato al tiro. Le possibilità possono anch'esse venir diminuite o aumentate dal DM per rispecchiare quanto è raro o comune un certo tipo di mercanzia in quel porto. Se il DM decide che una certa merce non è disponibile per nulla, nemmeno i Punti Scambio possono contribuire a localizzare quella merce.

Punto 4. Calcolare il prezzo modificato della merce.

Una volta determinata la natura di una balla di merce, usate il suo prezzo base per arrivare al suo prezzo modificato. Il prezzo base è un valore arbitrario e relativo, assegnato ad un oggetto prima che il suo valore venga modificato a seconda della disponibilità, della richiesta e dei fattori politici ed economici casuali. Questi fattori sono ricreati con un semplice

Il Commercio Speculativo

Tabella dei Beni di Scambio

Tiro	Merce	1 Balla	Ingombro per balla (mn)	Prezzo base
01-04	Legname comune	1 catasta (1)	8.000	50 mo
05-08	Olio	5 giare	3.000	100 mo
09-12	Tessuti (2)	4 sacchi	2.000	100 mo
13-16	Sale	150 blocchi	7.500	100 mo
17-20	Birra, idromele	1 barile	800	100 mo
21-26	Grano & verdure	20 sacchi	8.000	150 mo
27-30	Pesce conservato	10 barili	8.000	150 mo
31-35	Pelli, pellicce	10 fasci	4.000	150 mo
36-39	Tè o caffè	2 sacchi	1.000	150 mo
40-43	Animali	tirate sulla Tabella degli Animali, pagina 34		
44-47	Ceramica	2 casse (3)	1.000	200 mo
48-51	Vino, liquori	1 barile	800	200 mo
52-54	Carne conservata	10 barili	8.000	200 mo
55-60	Metalli comuni	200 lingotti	10.000	200 mo
61-63	Tinture & pigmenti	5 giare	2.500	250 mo
64-68	Vestiti	20 rotoli	8.000	200 mo
69-73	Armi, utensili	1 cassa (3)	1.000	variabile (4)
74-75	Mostri	1 mostro	variabile (5)	variabile (5)
76-80	Vetreria	2 casse (3)	1.000	400 mo
81-85	Pietre semipreziose (6)	1 scatola	100	200 mo
86-00	Tirate sulla tabella delle Merci Preziose			

(1) Una catasta contiene: o 15 tronchi lunghi 3 m, da 3,5 m di diametro; o 400 tavole di 5 cm per 20 cm.

(2) I tessuti comprendono la canapa, la tela di sacco ed ogni merce tessuta eccettuati i vestiti.

(3) L'ingombro di una cassa è di 200 mn. Per calcolare la quantità di merci contenuta in essa, dividete il restante ingombro (800 mn) per il peso dell'arma o dell'armatura indicato nel regolamento. Arrotondate il risultato per difetto; la parte rimanente è costituita dal peso della cassa e dell'imballaggio.

(4) Usate i prezzi indicati nel regolamento, moltiplicati per la quantità presente nella cesta. La quantità viene calcolata come spiegato in (3).

(5) L'ingombro dei mostri viene stabilito dal DM. Il valore consigliato di un mostro è di 100 mo per DV, moltiplicato per 10 per ogni asterisco. Un mostro con DV 2** avrebbe un valore di $(100 \times 2) \times 20 = 4.000$ mo.

I mostri che valgono 1.000 mo o più sono da considerarsi merce preziosa. Si deve anche portare del foraggio per tenere vivo il mostro.

(6) Le pietre semipreziose includono ambre, turchesi, alabastro, agate, geodi, ecc.

(7) Le cavalcature sono o cavalli da guerra (80 per cento) oppure elefanti (20 per cento). Il DM può sostituire altri animali a questi, se appropriato.

Tabella delle Merci Preziose

Tiro	Merce	1 Balla	Ingombro per balla (mn)	Prezzo base
01-10	Cavalcature (7)	vedi Tabella degli Animali, pagina 34		
11-21	Legname prezioso	1 catasta	8.000	500 mo
22-33	Porcellana raffinata	2 casse	1.000	1.000 mo
33-41	Libri rari	1 scatola	300	1.000 mo
38-53	Armature (3)	1 cassa	1.000	variabile (4)
54-61	Avorio	1 zanna	1.000	800 mo
62-67	Spezie	1 giara	600	800 mo
68-75	Seta	5 rotoli	2.000	1.000 mo
76-85	Pellicce rare	1 fascio	500	500 mo
86-94	Metalli preziosi	2 lingotti	400	600 mo
95-00	Gemme	1 scatola	50	3.000 mo

sistema di tiri di dado e di modifiche situazionali, che portano al prezzo modificato – il valore “reale” della merce in quel particolare luogo e momento. Il prezzo modificato deve essere determinato prima che abbiano inizio le trattative sulla merce.

- Calcolate il prezzo base della merce sulla Tabella dei Beni di Scambio (o, se più appropriato, sulla Tabella delle Merci Preziose).

- Consultare la Tabella dell'Offerta e della Domanda per calcolare se c'è una richiesta insolitamente alta o bassa per quel tipo di merce nel porto in questione. Questo viene indicato da una modifica al tiro di dado.
- Se il porto ha classe A o B, c'è una modifica di +1. Se il porto ha classe E o F, vi è un'automatica modifica di -1.

- Tirate 3d6, sommando o sottraendo le modifiche per la domanda e Pofferta e per la classe del porto, e consultate la Tabella delle Modifiche ai Prezzi di Base. I giocatori possono inoltre modificare il tiro usando Punti Scambio (se i personaggi stanno vendendo, l'aggiunta di Punti Scambio causa un aumento del prezzo di vendita; sottrarli genera un prezzo di acquisto più basso).

- Moltiplicate il prezzo base del carico per la percentuale di modifica per giungere al prezzo modificato.

Tabella dell'Offerta e della Domanda

Porto	Classe	Modifiche al tiro percentuale
Aasla	A	Gemme -5, Spezie -5, Vetreria -2, Avorio -2, Metalli comuni +3, Pesce +4, Mostri +5, Libri +5, Metalli preziosi +6, Seta +5
Alpha	C	Grano/Verdure -3, Carne -3, Avorio +6, Caffè +5, Vino +5
Athenos	D	Carne -2, Gemme -2, Spezie -3, Avorio -3, Vetreria -3, Mostri +2, Animali +1, Porcellana +3, Legname prezioso +2
Attracco	E	Pelli -3, Mostri -3, Grano/Verdure +4, Tè +4, Tinture +3
Cubia	E	Ceramica -3, Tinture/Pigmenti -4, Cavalli da guerra -3, Grano/Verdure +3, Carne +3, Pelli +3
Dunadale	B	Porcellana -3, Armi -4, Mostri -4, Gemme -2, Tè +5, Avorio +5, Grano/Verdure +5, Vetreria +3
Fabia	F	Tinture/Pigmenti -2, Vino -2, Seta -3, Pesce +2, Legname comune +2
Filtot	E	Olio -3, Sale -2, Grano -3, Libri +4, Carne +2, Mostri +2
Freiburg	D	Animali -3, Porcellana -2, Armi +2, Armature +2, Olio +3
Helskir	D	Tinture -3, Sale -2, Pesce +3, Pelli +2, Caffè +4, Ceramica +1
Ierendi	C	Pesce -2, Metalli preziosi -2, Tinture +2, Vestiti +2, Animali +3
Jaboor	E	Caffè -3, Olio -3, Vetreria -3, Carne +3, Spezie +4, Vino +2
Kerendas	D	Carne -2, Vino -2, Birra -2, Metalli comuni -3, Tinture +2, Legname comune +3, Olio +2, Grano/Verdure +3
Kobos	E	Pelli -2, Mostri -2, Cavalli da guerra -1, Avorio +3, Seta +3
Newkirk	B	Tinture -4, Armature -3, Caffè +3, Gemme +4, Porcellana +3
Norrvik	C	Seta -3, Sale -3, Caffè +3, Gemme +4, Porcellana +3
Ondamarina	D	Libri -2, Legname comune -4, Tinture +2, Sale +2, Seta +4
Shireton	D	Grano/Verdure -2, Vino -3, Birra -3, Pesce +3, Caffè +2, Tè +2
Soderfjord	C	Legname comune -4, Grano/Verdure -2, Vino +3, Armature +3
Specularum	C	Legname comune -3, Animali -2, Pelli -3, Metalli comuni -2, Pellicce +3, Armi +2, Armature +2, Cavalli da guerra +3
Surra-Man-Raa	F	Metalli preziosi -3, Ceramica -2, Libri -3, Mostri -4, Armi +3, Vestiti +2
Tameronikas	E	Tè -3, Vestiti -2, Animali -3, Vetreria +1, Porcellana +2, Sale +2
Tel Akbir	D	Caffè -2, Olio -2, Birra -2, Pelli +2, Vestiti +2, Tinture +2
Thyatis	A	Seta -2, Armi -3, Armature -3, Cavalli da guerra -2, Pellicce +3, Gemme +3, Metalli preziosi +3, Spezie +3, Olio +2
Zeaburg	C	Pesce -3, Vestiti -3, Tessuti -1, Legname comune +1, Carne +4

Porti di Minrothad

Minrothad	B	Caffè -2, Tè -2, Birra -2, Pesce -3, Tinture -2, Ceramica +3, Vestiti +2, Metalli preziosi +2, Gemme +2, Legname comune +2
Borgoport	C	Pesce -2, Tinture -2, Animali -3, Spezie +2, Carne +2, Vino +2
Malfia	E	Spezie -2, Olio -1, Ceramica -1, Grano/Verdure -2, Legname comune +2, Carne +2, Birra +3, Vestiti +2
La Roccaforte	E	Armi/utensili -3, Grano/Verdure +1, Metalli comuni +2
Casamarina	D	Legname comune/prezioso -2, Seta +3, Tinture +4, Pelli/Pellicce +2
Verdun	D	Legname comune/prezioso -2, Vestiti -2, Libri -2, Pellicce +3, Tinture +4, Seta +3, Sale +2
Porto Cala	E	Vino -2, Vestiti -2, Metalli comuni +2, Legname comune +2
Golapoli	F	Tessuti -1, Tè -1, Libri rari +2, Spezie +1, Ceramica +3

Il prezzo modificato rappresenta il reale valore delle merci in quel particolare mercato. Quando si applicano Punti Scambio al tiro, il risultato rispecchia inoltre i vantaggi di una trattativa d'affari condotta con astuzia. Le tasse doganali sono calcolate su questa cifra, che è anche la base per i tiri di Contrattare e Valutare e le contrattazioni sul prezzo. Il prezzo modificato viene calcolato quando una balla di merce viene acquistata e nuovamente quando viene venduta in un porto diverso. Se diversi mercanti comprano o vendono lo stesso tipo di merce nello stesso posto, il prezzo modificato deve essere calcolato soltanto una volta.

Tabella delle Modifiche ai Prezzi di Base

Tiro di 3d6	Percentuale
3	30 per cento
4	40 per cento
5	50 per cento
6	60 per cento
7	70 per cento
8	80 per cento
9	90 per cento
10	100 per cento (nessuna modifica)
11	110 per cento
12	120 per cento
13	130 per cento
14	140 per cento
15	150 per cento
16	160 per cento
17	180 per cento
18	200 per cento
19	300 per cento
20	400 per cento

Punto 5. Determinare il prezzo finale.

Dopodiché i personaggi effettuano tutti i tiri di Valutare o Contrattare che sono permessi loro, come spiegato in Le abilità mercantili. Il prezzo finale è il prezzo di vendita o di acquisto concordato dopo che sono state usate queste abilità. Se i personaggi non hanno l'abilità Contrattare, il costo finale resta lo stesso del prezzo modificato. Se l'abilità Contrattare causa un cambiamento del prezzo, il prezzo modificato viene variato di quella cifra, il che genera il prezzo finale della merce. Ogni pagamento da effettuare ad un agente portuale per i suoi servizi viene dedotto dal prezzo finale della merce.

Il Commercio Speculativo

Punto 6. Scambiare le merci.

Le merci cambiano di mano dopo che è stato concordato e pagato il prezzo finale. I tempi e le spese di carico o scarico devono essere calcolate seguendo le indicazioni fornite in Maneggiare il carico. A meno che non vengano effettuati altri accordi, un venditore paga le spese di scarico se le merci devono essere portate fuori da una nave, ed il compratore paga i costi di carico.

I passeggeri

Quando un capitano del porto ispeziona un'imbarcazione in arrivo, egli chiede il suo porto di origine e la sua prossima destinazione. Queste informazioni vengono affisse negli uffici dell'autorità portuale ed a volte anche ai moli. Una volta che la nave è entrata in porto e la sua prossima destinazione diviene nota, alcuni passeggeri potrebbero cercare di prenotare un passaggio verso quel posto.

Usate la Tabella dei Passeggeri per determinare quanti passeggeri si presentano. Modificate il tiro di dado in base alla categoria del porto. I risultati inferiori a 0 vanno considerati come 0. Se una nave sta invitando passeggeri a pagamento, si possono applicare i Punti Scambio ai tiri sulla Tabella dei Passeggeri. Ogni Punto Scambio aumenta il tiro del dado di 1.

Ad esempio, a Minrothad, un porto di classe B, 2d6 meno 1d4 passeggeri si presentano per un passaggio a bordo dell'Egret. Il Capitano Elsan non sta cercando passeggeri, perciò non aggiunge i suoi Punti Scambio al tiro di dado. La sua destinazione è Fabia, un porto di classe F, perciò il numero dei passeggeri viene ridotto di due. Egli viene avvicinato da (8-2)-2 passeggeri, cioè da un totale di quattro persone in cerca di un passaggio per Fabia.

C'è il 5 per cento di possibilità per porto visitato che uno o più passeggeri che viaggiano insieme vogliano assoldare la nave per dirigersi verso una destinazione a loro scelta. Se ciò accade, essi desidereranno navigare verso il porto più lontano entro 2d20×160 chilometri (consultate la mappa del Mondo Conosciuto). I prezzi canonici per assoldare le navi sono indicati in *I costi del viaggio*.

I giocatori ed il DM, assieme, dovrebbero determinare quanti passeggeri possono essere sistemati su una nave di proprietà dei PG. I limiti di spazio possono costringere un viaggiatore a dormire in un'amaca o nella stiva, ma questi vorrà pagare assai meno di un viaggiatore che viene

alloggiato nella cabina di un ufficiale. Una regola convenzionale è che un'imbarcazione può sistemare il 20 per cento di persone in più (arrotondare per difetto) rispetto al normale numero dell'equipaggio (compresi i soldati se l'imbarcazione ne trasporta). Vale a dire che una nave con un equipaggio di 10 persone ha spazio per due passeggeri, mentre un'imbarcazione con un equipaggio di 20 persone e 50 soldati (per un totale di 70) ha spazio per 14 passeggeri.

Tabella degli Animali

Questa tabella fornisce informazioni sugli animali comuni che portebbero venir trasportati come merce. Il foraggio di cui necessitano rappresenta una spesa aggiuntiva da pagare in anticipo prima del viaggio. Tale foraggio non è commestibile per gli umani, né è stato incluso nella balla di base. L'ingombro di ciascuna balla di foraggio è 1.000 mn.

Tiro	Animale	Ingombro per Animale	Animali per balla	Costo del foraggio per balla	Prezzo Base
1	Coniglio, pollo	50 mn	100	20 mo/set.	25 mo
2	Capra, cane	500 mn	20	20 mo/set.	100 mo
3	Grosso maiale	1.000 mn	10	20 mo/set.	100 mo
4	Vacca	10.000 mn	5	20 mo/set.	125 mo
5-6	Cavallo, toro	15.000 mn	2	20 mo/set.	200 mo
7	Cavallo da guerra	20.000 mn	2	30 mo/set.	1.000 mo
8	Elefante	100.000 mn	1	20 mo/set.	1.500 mo

Tabella dei Passeggeri

Classe del Porto	Porto d'origine	Destinazione
A	2d6	+2
B	2d6-1d4	+1
C	2d4-1d4	0
D	2d4-1d6	0
E	1d6-1d4	-1
F	1d6-1d6	-2

I costi del viaggio

Ai viaggiatori vengono di solito fatte pagare 20 mo per ogni 800 chilometri percorsi. I passeggeri non contano quando si calcola lo spazio per la merce disponibile su una nave, ma per loro devono venire acquistate ulteriori scorte di cibo. Il costo del cibo viene aggiunto al prezzo del loro passaggio.

Se i passeggeri assoldano una nave per dirigersi verso una destinazione scelta da loro, pagano come se avessero imbarcato abbastanza da riempire la stiva. Questo costo è il comune prezzo del trasporto a pagamento equivalente ad 1 mo per 500 mn di spazio per la merce per ogni 800 chilometri di distanza. Si arrotonda per eccesso. Il prezzo minimo è di 100 mo.

Ad esempio, una piccola nave da carico con 100.000 mn di spazio per la merce avrebbe un costo di 200 mo per un viaggio di 800 chilometri (100.000

mn/500 mn = 200 mo per 800 chilometri). Questo costo viene solitamente suddiviso fra il gruppo dei passeggeri. Può essere anche imposto un costo per il ritorno se il capitano ritiene che non troverà abbastanza merce da trasportare da quella destinazione.

Contratti di trasporto

C'è il 5 per cento di possibilità per porto visitato che un PNG si offra di assoldare un'imbarcazione per trasportare 1d12 balle di merci verso un'altra destinazione. Se i PG affermano che stanno attivamente sollecitando tale operazione, essi aumentano le loro possibilità di venire assoldati al 25 per cento, più il 5 per cento per ogni Punto Scambio applicato al tentativo. Il numero dei PNG che si imbarcano e delle loro balle di merce viene calcolato tirando

sulla tabella Mercanti e Balle di Merce.

A chi si imbarca viene imposto il medesimo prezzo per il trasporto a pagamento indicato sopra: 1 mo per 500 mn di spazio per la merce per ogni 800 chilometri di distanza, con un prezzo minimo di 100 mo. Normalmente, metà del pagamento viene effettuato in anticipo ed il resto viene pagato dall'agente dell'imbarcato quando viene raggiunta la destinazione. Si possono contrattare dei premi per le consegne rapide e per le condizioni di viaggio pericolose.

Spazio permettendo, è consuetudine provvedere a trasportare gratuitamente un rappresentante del mercante che si prende cura della merce e del pagamento delle tasse. I mercanti non rivelano sempre la natura della merce che viene trasportata, per motivi di sicurezza. Molti capitani si accontentano di ciò e non fanno domande.

Una volta che un PG accetta un contratto di trasporto, non è possibile far pagare il contraente per lo spazio della stiva a bordo della nave rimasto vuoto. Perciò, i personaggi spesso acquistano le proprie merci per riempire la stiva e rendere il viaggio più proficuo

Viaggiare da un porto ad un altro richiede esperienza e conoscenza del mare. Talvolta le galere sono impiegate nel commercio oceanico, ma tradizionalmente esse sono usate per il trasporto sotto costa e per scopi militari. Più spesso sono le navi a vela ad essere impiegate per trasportare grandi quantità di carico attraverso gli oceani per grandi distanze. Le regole che seguono suppongono che i personaggi usino un vascello da carico che si muove grazie alle vele, e che una o più persone con l'abilità Pilotare Navi dirigano le operazioni del vascello. Un personaggio senza questa abilità non ha alcuna possibilità di manovrare la nave; un personaggio che possiede soltanto l'abilità Pilotare Barche ha successo su un tiro di Pilotare Navi solo se ottiene 3 o meno su 1d20 (15 per cento).

I dettagli dei viaggi possono certamente essere tralasciati se il DM desidera che il tempo del viaggio passi rapidamente. Tuttavia, i viaggi di mare offrono opportunità di pericolo e di avventura in abbondanza. Coloro che desiderano giocare il viaggio in maggior dettaglio possono usare queste procedure, abbinata alla Mappa del Mondo Conosciuto che si trova sul retro della mappa delle Gilde di Minrothad. Per tenere conto del movimento della nave di settimana in settimana sulla mappa, si possono arrotondare le distanze alla più vicina frazione di 75 chilometri. Il DM o i giocatori possono anche voler determinare la distanza reale con più precisione per tener conto di quanto a lungo dureranno le scorte di cibo.

I preparativi di viaggio

Distanza: Prima di imbarcarsi per un porto lontano, il capitano determina la distanza che il suo vascello percorrerà lungo la rotta di viaggio pianificata. Nel far ciò, dovrebbe tener conto di ogni sosta intermedia che verrà effettuata durante il percorso totale del viaggio. Tenete accuratamente conto di questo dato, poiché ad esso si farà riferimento molte volte per calcolare l'andamento del viaggio.

Tempo: La distanza totale di un viaggio viene divisa per la velocità di movimento della nave in modo da ottenere una stima della durata del viaggio. Questo rappresenta la durata media in caso di bel tempo. I capitani di solito aggiungono almeno il 20 per cento al tempo di viaggio stimato in modo da tener conto di venti contrari, maltempo, e altri ritardi. Questa stima modificata costituisce la base sulla quale decidere quanto cibo acquistare per il viaggio e quanto spesso la nave dovrà

essere rifornita. Nonostante tutto, i capitani ottimisti e coloro che alzano i prezzi pubblicizzando rapidi trasporti delle merci possono stimare tempi di viaggio più brevi poiché si aspettano, o sperano, di godere di venti e correnti favorevoli durante il viaggio.

Alcuni incantesimi ed oggetti magici, come una *borsa dei venti* (vedi *I principi-mercanti*) possono influenzare direttamente il tempo di viaggio. Tali magie di solito incrementano o diminuiscono il movimento di una nave di una quota che va dal 10 al 60 per cento. Sebbene gli effetti della maggior parte degli incantesimi durino solo per un breve periodo, un oggetto come la borsa dei venti influenza un vascello per tutta la durata del suo viaggio e di conseguenza il tempo di viaggio della nave dev'essere ricalcolato.

Carte nautiche: In un porto di mare sono di solito disponibili carte per le destinazioni e le vie d'acqua che si trovano lungo le rotte marittime consolidate e le aree costiere. Quando un vascello usa le carte per facilitare la navigazione, ha meno possibilità di perdersi nell'oceano. Le navi che non portano con sé le carte appropriate corrono dei rischi quando navigano, in particolare se il vascello viaggia dove la terra non è più in vista e deve calcolare la sua posizione senza punti di riferimento visibili. Tutto ciò è spiegato meglio in *Navigare*. Ovviamente, le carte possono non esistere neppure o

non essere di alcun aiuto se i PG viaggiano in acque lontane ed inesplorate.

Vi può già essere un archivio di carte e mappe a bordo della nave dei personaggi, in particolare se essi hanno comprato un vascello usato e già equipaggiato per la navigazione. Il DM dovrebbe determinare se esse sono adeguate per il viaggio da intraprendere. Altrimenti, sarà opportuno acquistare le carte appropriate prima di imbarcarsi per il viaggio. Usate la Tabella sulla Disponibilità delle Carte per trovare ed acquistare le carte e le mappe nautiche.

Il DM deve decidere quante carte sono necessarie per navigare in sicurezza; un capitano che ne acquista in numero inferiore subisce delle penalità sui tiri di navigazione per la nave. Il numero minimo di carte che si suggerisce è una per ogni 1.500 chilometri di distanza da percorrere, meno le carte appropriate che si trovano già a bordo del vascello.

Denaro per le spese: Anche se in un viaggio niente va storto e non sono necessarie riparazioni inattese e le spese che ne conseguono, il carico di una nave verrà certamente tassato dalle dogane prima che possa essere venduto alla sua destinazione. Per questa ed altre contingenze, un capitano normalmente mette da parte una o più cassette di sicurezza con abbastanza denaro per coprire tutte le spese prevedibili. Anche se la tentazione è quella di spendere fino all'ultimo centesimo di denaro contante per procurarsi un carico, i commercianti esperti si lasciano sempre da parte una riserva di denaro liquido. Le cassette di sicurezza sono spesso stivate nella cabina del capitano e con ogni probabilità dotate di protezioni magiche o mondane contro i furti.

Manutenzione e riparazione della nave: Come si è detto ne *Il commercio speculativo*, una nave dev'essere periodicamente revisionata o la sua efficacia nella navigazione ne soffrirà. Il DM deve tenere accuratamente conto dello stato di manutenzione della nave. Se il vascello non è stato revisionato, riducete il suo movimento base come spiegato a pagina 40 e modificate la stima del tempo di viaggio di conseguenza. Tirate segretamente sull'abilità Pilotare Navi del capitano (o degli altri personaggi responsabili della manutenzione o della navigazione della nave) per fargli notare in anticipo che la nave viaggerà più lentamente di quanto dovrebbe. Se i personaggi dell'equipaggio si accorgono di ciò prima del viaggio, potranno prepararsi al tempo di viaggio più lungo rifornendosi di scorte aggiuntive.

Tabella sulla Disponibilità delle Carte

Classe del Porto	Possibilità di trovare le carte giuste*	Costo delle carte**
A	98 per cento	2d20 mo
B	90 per cento	3d10 mo
C	75 per cento	2d12 mo
D	60 per cento	2d10 mo
E	45 per cento	3d6 mo
F	30 per cento	2d8 mo

* Le possibilità di trovare una carta indicate vengono ridotte del 10 per cento per ogni 750 chilometri di distanza fra il porto in cui viene acquistata e la zona raffigurata sulla carta. Ad esempio, le carte per una rotta marittima verso una destinazione a 3.000 chilometri di distanza hanno il 40 per cento di possibilità in meno di essere disponibili. Un porto di Classe A ha il 58 per cento di possibilità di averne una, ma un porto di Classe F non ne avrà nessuna. Tuttavia, un tiro naturale di 01-02 fa sempre trovare la carta necessaria, indipendentemente dagli altri modificatori.

** Il prezzo base di una carta viene aumentato del 5 per cento per ogni 750 chilometri di distanza fra il porto in cui viene acquistata e l'area raffigurata sulla carta.

La Navigazione

Parimenti, se i personaggi non pagano il regolare costo di mantenimento in un porto, si troveranno a corto dei rifornimenti necessari per le riparazioni e le operazioni di mantenimento in mare. Se una nave viene danneggiata dal maltempo o durante uno scontro, si consulta la Tabella dei Danni a pagina 40, ma gli effetti del danno possono essere soltanto dimezzati finché la nave si trova in mare.

Scorte: Una nave viene di norma completamente rifornita prima di iniziare un viaggio. Per tagliare i costi, un capitano talvolta può comprare cibo in misura inferiore alla quota completa per il viaggio. Si tratta di una pratica rischiosa, in particolare in caso di viaggi lunghi nei quali il maltempo e altri pericoli possono far ritardare una nave e far scarseggiare le sue scorte.

Il DM deve accuratamente annotare la quantità di scorte di cibo acquistare prima del viaggio e determinare per quante settimane o giorni saranno sufficienti. A seconda del tempo di viaggio preventivato, il vascello potrebbe dover attraccare in un porto per rifornirsi durante il corso del viaggio.

Il capo furiere o il cuoco tengono informato il capitano dello stato delle scorte di cibo della nave. Non è impossibile che una nave finisca il cibo o l'acqua quando è costretta a restare troppo a lungo in mare. Un equipaggio che deve fronteggiare la sete o la fame matura rapidamente un problema di morale. È probabile che si verifichi un ammutinamento, col risultato che il viaggio verrà abbandonato in favore del più vicino attracco – e delle più vicine scorte di cibo.

Le scorte non contano rispetto alla capacità di carico della nave fintanto che esse non eccedono la capacità di scorte standard indicata per la nave in *Spese e manutenzione delle navi*.

Come descritto a pagina 29, è possibile consumare del carico commestibile per nutrire un equipaggio affamato. I membri dell'equipaggio possono anche tentare di pescare mentre si trovano in mare, ma la densità di pesci diminuisce considerevolmente quanto più lontano dalla costa si trova il vascello. Lungo le rotte marittime o in mare aperto c'è solo il 10 per cento di possibilità a settimana di pescare con le reti abbastanza pesce da nutrire l'equipaggio, ma esso aumenta al 50 per cento entro 150 chilometri da una costa.

Il tempo atmosferico

Il tempo atmosferico influenza la velocità di movimento di una nave, e fenomeni atmosferici estremi possono mettere distruttivamente in pericolo un vascello tanto quanto i pirati e i mostri marini. Il metodo seguente può essere usato per controllare gli effetti atmosferici durante un viaggio. Gli effetti marini, come i venti e le onde, vengono semplificati nelle tabelle seguenti. Il tempo ed i suoi effetti vengono determinati dal DM una volta alla settimana (o frazione di settimana) durante un viaggio.

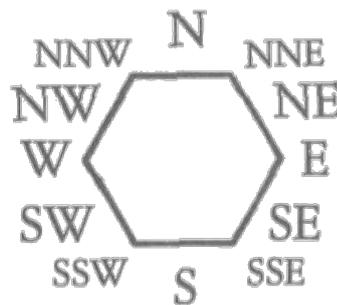
Effetti atmosferici e

MOVIMENTO

Gli effetti degli eventi atmosferici sul movimento sono determinati secondo i passaggi seguenti:

Passo 1. Determinare verso quale lato dell'esagono il vascello sta navigando.

Fate riferimento alla mappa del Mondo Conosciuto. Le variazioni minori nella rotta di viaggio di una nave vengono ignorate; si suppone che la nave viaggi nella stessa direzione generica attraverso ogni esagono intero. Per i viaggi più lunghi, individuate semplicemente la rotta più diretta fra due punti e osservate attraverso quale lato dell'esagono una nave deve passare per dirigersi alla sua destinazione. Il lato dell'esagono corrisponde ad una delle direzioni della bussola (secondo il diagramma).



Dal momento che ogni esagono rappresenta 75 chilometri, c'è ampio spazio per manovrare in ciascun esagono. Una nave può lasciare un esagono attraverso una qualunque dei suoi lati senza penalità, persino invertendo completamente la direzione se lo desidera. Se il vascello si sposta attraverso l'angolo di un esagono piuttosto che attraverso il suo lato, decidete quale direzione cardinale rispecchia meglio la direzione generale, ed usate quella come riferimento nei prossimi passaggi.

Passo 2. Determinare da quale direzione soffia il vento.

Scegliete una direzione prevalente del vento, o tirate 1d8:

1 = Nord	5 = Sud
2 = Nordest	6 = Sudovest
3 = Est	7 = Ovest
4 = Sudest	8 = Nordovest

Passo 3. Individuate quale quarto della nave è colpito dal vento.

A seconda della direzione della nave e di quella del vento, una fra le otto parti della nave verrà colpita dal vento che soffia. Quando il vento colpisce, esso spinge la nave o la rallenta come indicato nella tabella.

Per scoprire dove il vento colpisce il vascello, confrontate la direzione della nave alla direzione cardinale (il lato dell'esagono) dal quale il vento sta soffiando. Ad esempio, se una nave si sta dirigendo verso est, ed il vento soffia da nord, il vento la colpisce sul lato di babordo.

Nessuna nave a vela che non sia aiutata dalla magia può muoversi direttamente contro il vento. Ogni risultato che mostra il vento dritto di fronte suppone che il vascello stia virando di bordo in prua – ovvero muovendosi ad angolo rispetto al vento – per procedere in avanti.

La velocità di movimento della nave viene modificata dalla percentuale mostrata nella tabella, in funzione del punto dove il vento colpisce il vascello. Questo modificatore del movimento si cumula a tutti gli altri modificatori generati nel Passo 4.

Il vento viene da	Modifica alla velocità
Prua	- 25 per cento
Prua di babordo o tribordo	- 10 per cento
Babordo o tribordo	+ 20 per cento
Poppa di babordo o tribordo	+ 10 per cento
Poppa	+ / -0

Passo 4. Determinate le attuali condizioni atmosferiche ed i loro effetti.

Tirate 1d6 e fate riferimento a questa tabella. I numeri 0, 7 ed 8 sono la conseguenza di modificatori spiegati ne *I cambiamenti del tempo*.

Tiro di d8	Velocità di movimento	Descrizione del tempo atmosferico	Penalità sugli attacchi a distanza
0	0 movimento	Bonaccia; non c'è vento	0
1	-20 %	Vento calmo, mare piatto	0
2	-10 %	Vento debole, piccole onde	0
3-4	+/-0 %	Vento medio, onde medie	-1
5	+/-10 %	Vento vivace, mareta	-3
6	+/-20 %	Vento forte, onde alte	-5
7	+/-40 %	Burrasca, onde alte	-7
8	+/-60 %	Tempesta, mare grosso	Tiro a distanza impossibile

Questi risultati modificano ulteriormente la velocità di movimento di una nave. Un tiro di 1 o 2 (venti calmi o debole) rallenta una nave indipendentemente da quale quarto il vento la colpisce, dal momento che brezze così leggere non forniscono abbastanza forza motrice per veleggiare efficacemente.

Un tiro di 5 o più aumenta la velocità di una nave se colpisce dal quarto di tribordo, di babordo, o di poppa. Se colpisce da uno qualunque dei quarti di prua, tuttavia, esso produce molta frizione e rallenta la nave di un ammontare equivalente.

Le penalità sugli attacchi a distanza si applicano al tiro degli arcieri o dell'artiglieria della nave. I risultati di 0, 7 e 8 (bonaccia, burrasca e tempesta) vengono spiegati in Fenomeni atmosferici insoliti. Tali effetti non sono necessariamente presenti per tutta quella settimana di viaggio, ma il loro impatto può comunque risultare devastante. Passo 5. Modificare la velocità di movimento della nave. I risultati dei Passi 3 e 4 vengono combinati in un unico modificatore al movimento e il movimento della nave viene aumentato o diminuito di quell'ammontare. A meno che il DM non decida di alterare questi risultati, essi permangono per una settimana di viaggio o frazione.

I cambiamenti del tempo

Le condizioni atmosferiche sono determinate all'inizio del viaggio, come spiegato sopra. Dopo ogni settimana di viaggio o frazione, il tempo probabilmente cambierà. Questi cambiamenti possono essere controllati ad intervalli più frequenti, se si desidera.

Cambiamento della direzione del vento: Per scoprire se la direzione del vento muta, tirate 1d6. Con un tiro di 1, 2, 3 o 4 il vento si sposta di quel numero di lati di esagono verso destra o sinistra. Per scoprire verso quale direzione, tirate di nuovo 1d6. Se esce un numero pari, il vento si muove verso destra; se dispari, verso sinistra. Fate riferimento al diagramma delle direzioni cardinali per verificare da dove soffia il vento dopo che è mutato.

Cambiamenti delle condizioni atmosferiche: Tirate 1d6 e controllate questa tabella.

Tiro	Cambiamento delle condizioni atmosferiche
1	-2
2	-1
3	0
4	0
5	+1
6	+2

Il risultato di questo tiro di dado fa slittare le attuali condizioni atmosferiche su o giù lungo la scala. Ad esempio, supponiamo che il tempo per la prima settimana di viaggio fosse stato un 5, vento vivace. Dopo una settimana di viaggio, il DM tira 1d6 per un possibile cambiamento ed ottiene un 2. Il cambiamento risultante è -1 e il tempo scende alla condizione di 4, vento medio. Una nave può finire nella bonaccia o presa da una burrasca o da una tempesta in conseguenza di un cambiamento atmosferico. Ad esempio, nell'esempio di cui sopra, se fosse stato ottenuto un 6 su 1d6, esso avrebbe mutato il tempo di due gradi. Il vento vivace si sarebbe tramutato in tempesta.

I modificatori che generano condizioni atmosferiche superiori a 7 o inferiori a 0 indicano che quel fenomeno continua per il doppio della normale durata (come spiegato in *Fenomeni atmosferici insoliti*). Questi e gli altri risultati possono venire ignorati per adeguarli alle locali condizioni climatiche.

FENOMENI ATMOSFERICI insoliti

La tabella delle condizioni atmosferiche può generare burrasche, tempeste e bonaccia. Tuttavia, c'è il 10 per cento di possibilità durante ogni settimana completa di viaggio che questi o altri insoliti fenomeni atmosferici abbiano luogo. Il DM dovrebbe controllare tale evenienza di settimana in settimana. Se uno di essi ha luogo, tirate sulla tabella seguente per scoprire di che cosa si tratta. Queste condizioni atmosferiche sono spiegate più avanti.

Tiro di 1d100	Tempo insolito
01-04	Bonaccia
04-29	Nubi
30-54	Nebbia
55-57	Precipitazioni ghiacciate
58-79	Burrasca
80-93	Tempesta
94-95	Uragano
96-98	Tromba marina
99-00	Vortice

Bonaccia: Quando il vento cessa, una nave a vela è abbonacciata e la sua velocità di movimento è ridotta a zero. Essa non può navigare da sola, sebbene possa essere trainata da una galera o tonneggiata. Questo risultato può essere ignorato se le attuali condizioni del vento sono forti o superiori, o se una nave sta viaggiando lungo una rotta marina contraddistinta da venti

commerciali (indicati sulla Mappa del Mondo Conosciuto).

La mancanza di vento è una condizione temporanea, ma può durare parecchi giorni. Nella maggior parte dei luoghi, un vascello è abbonacciato per 1d100 ore. In acque equatoriali durante l'estate questa condizione può durare molto più a lungo. In simili acque, tirate 1d12 per determinare il numero di giorni durante i quali la nave è abbonacciata. Quando finalmente il vento fa ritorno, determinate la sua nuova forza e direzione come descritto in *Le condizioni atmosferiche*.

Nubi: Se il cielo è sereno, diventa coperto e nuvoloso. Se è già nuvoloso, il cielo si rasserenava.

Se il cielo diventa coperto, esso occulta completamente le stelle usate per la navigazione celeste e riduce la distanza alla quale gli oggetti possono essere avvistati del 50 per cento. (Quando il tempo è sereno una vedetta sul ponte di una nave può vedere fino ad una distanza di 15 chilometri; 45 chilometri se si trova in cima ad un albero.) Nubi molto fitte (a discrezione del DM) possono anche oscurare la posizione del sole nel cielo e parimenti rende più difficile la navigazione. Questa condizione dura 1d10 giorni a meno che non sia abbreviata da un altro tiro sulla Tabella del Tempo Insolito. Essa non ha effetto sui tempi di percorrenza, ma penalizza con un modificatore di -2 i tiri di navigazione, come descritto in *Navigare*.

Nebbia: Se il tempo atmosferico prevalente è vivace o più agitato, ignorate questo risultato. Altrimenti, un banco di nebbia sale dal mare e avvolge la nave. La visione è ridotta dal 20 all'80 per cento (2d4 × 10 per cento) del normale. Rivelare, l'inverso dell'incantesimo *Oscurare*, può dissipare questo tipo di nebbia da una zona locale.

Gli effetti della nebbia perdurano per 1d4 giorni. È consuetudine diminuire la velocità del 50 per cento o più per evitare collisioni quando ci si trova in queste condizioni di nebbia. Quando si naviga entro 75 chilometri da una costa o lungo rotte marittime trafficate, c'è il 2 per cento di possibilità di collisione con un altro vascello; entro 1,5 chilometri dalla costa, c'è il 10 per cento di possibilità di colpire rocce sommerse o scogli. Il DM può voler aumentare queste percentuali per le navi che non riducono la loro velocità nella nebbia. Se un personaggio giocante lo dice esplicitamente o fallisce un tiro di Pilotare Navi, può essere il caso di

La Navigazione

umentarle. Quando due navi si scontrano nella nebbia, ognuna danneggia l'altra, infliggendo 2d10 punti di danno allo scafo dell'altra nave per ogni 50 punti scafo che possiede. Le rocce sommerse o gli scogli causano da 1d10 a 1d100 punti di danno, a discrezione del DM.

Precipitazioni ghiacciate: Precipitazioni ghiacciate si riferisce a tre specifici tipi di precipitazioni: grandine, nevischio e pioggia gelida.

La grandine o il nevischio compaiono fra 1° e 10°C, quando piove e la parte superiore dell'atmosfera è più fredda della parte più bassa di essa. Se il DM decide che tali condizioni non sussistono, ignorate questo risultato. Altrimenti, c'è l'80 per cento di possibilità di imbattersi in grandine o nevischio. La grandine o il nevischio durano per 1d4 ore, riducendo la visibilità ad un quarto del normale e ricoprendo il ponte di palline di ghiaccio o di poltiglia scivolosa. Se le onde sono alte o tempestose, il DM può richiedere un tiro di Destrezza ai personaggi che effettuano persino le manovre più comuni su questa superficie scivolosa.

La pioggia gelida avviene quando piove attraverso uno strato di aria fredda che non è abbastanza profondo da trasformare la pioggia in neve durante la sua caduta. La pioggia si congela e si trasforma invece in ghiaccio quando tocca terra. C'è il 20 per cento di possibilità che questo tipo di precipitazione venga riscontrato quando la temperatura è sotto lo zero. Esso dura per 1d6 ore.

La pioggia gelida ricopre di ghiaccio il ponte, il sartame e persino le vele. Risulta particolarmente pericoloso per i marinai che si vedono costretti ad operare sul sartame ghiacciato. Sono richiesti tiri di Destrezza per le manovre ordinarie sia sul ponte che sul sartame. Se la velocità della nave è rilevante per gli eventi di gioco anche durante il breve periodo di durata di questo fenomeno, il movimento è ridotto del 10 per cento a causa della difficoltà di sistemare le vele e muovere il sartame.

Burrasca: Una burrasca è un'improvvisa tempesta di pioggia che coglie un vascello e gli passa attraverso in modo relativamente rapido. Essa è riconoscibile dalla linea di nuvole nere che coprono l'orizzonte e si avvicinano rapidamente. In climi freddi una burrasca può far cadere neve invece di acqua.

Una burrasca dura per 1d100+10 minuti. Se il risultato finale è 90 o più, essa dura piuttosto 1d4 ore. Se il movimento della nave è rilevante per gli

eventi di gioco durante questo fenomeno, modificate la velocità di movimento di conseguenza. Altrimenti, una burrasca non ha effetti rilevanti sul movimento e i tempi di percorrenza.

Se una burrasca viene avvistata mentre si trova ancora all'orizzonte, essa raggiunge il vascello in 1d3 turni. Se non è avvistata in anticipo a causa della nebbia, del buio o di altre condizioni, il primo indizio del suo arrivo sarà l'improvviso cambiamento della direzione e della forza del vento 2d8 round prima che la burrasca sopraggiunga.

Determinate casualmente da quale direzione cardinale la burrasca si sta avvicinando. Quella diventa la nuova direzione del vento per la durata della burrasca.

Tirate 1d4 per determinare la forza della burrasca. Se il risultato è 4, si tratta di una burrasca particolarmente violenta, che può mettere in pericolo una nave impreparata. Una nave si prepara liberando il ponte, assicurando l'equipaggiamento e dirigendosi direttamente dentro o via dalla burrasca se si ritiene che essa sia particolarmente forte. Un tiro riuscito di Pilotare Navi permette ad un marinaio di notare il sopraggiungere di questo evento atmosferico se non può essere avvistato. Un secondo tiro permette al capitano o al timoniere di valutare la sua probabile forza e di cambiare la direzione della nave se è necessario evitarla.

Se la nave è impreparata all'eventualità di una burrasca, il DM deve decidere se gli oggetti non assicurati sul ponte vengono fatti volare via, sospinti fuori bordo dal vento o dalle onde. Se una burrasca di forza 4 colpisce da una qualunque direzione salvo che direttamente di fronte o a poppa, c'è il 10 per cento di possibilità che sotto coperta la zavorra si sposti o il carico si rovesci.

La zavorra, spesso sotto forma di pesanti sacchi di sabbia, viene posta sul fondo della nave per migliorare il suo bilanciamento e la sua manovrabilità. Quando essa si sposta, il movimento della nave è ridotto del 20 per cento e i tiri di Pilotare Navi relativi alle manovre del vascello sono penalizzati di -4. Ci vuole un giorno per correggere un problema alla zavorra.

Se si rovescia un carico contenuto in contenitori duri e ingombranti (casce, barili, ecc.), esso infligge 1 punto di scafo di danno per balla rovesciata durante la burrasca. Se il carico non viene assicurato entro il termine della burrasca, esso infligge il medesimo ammontare di danno per ogni ora nel quale viene lasciato a rotolare giù nella stiva.

Una burrasca su cinque è accompagnata da fulmini. C'è il 5 per cento di possibilità che un fulmine colpisca una nave in una locazione casuale, in un momento casuale della burrasca. Gli effetti dei danni sono determinati secondo l'incantesimo *fulmine magico*; la Tabella dei Danni può essere usata per determinare la locazione del danno al vascello.

Tempesta: Una tempesta porta con sé pioggia o neve, mare grosso e venti molto forti. Così come le burrasche, le tempeste possono essere avvistate all'orizzonte. Le tempeste si spostano più lentamente delle burrasche, e di quando in quando (5 per cento di possibilità) possono essere superate od evitate cambiando direzione.

Una tempesta colpisce una nave 2d6 turni dopo che è stata avvistata all'orizzonte. Il vento slitta alla direzione dalla quale la tempesta sta arrivando, influenzando il movimento e le onde come indicato in *Le condizioni atmosferiche*. Una tempesta dura un giorno, col 20 per cento di possibilità che continui per un secondo giorno ed il 10 per cento di possibilità che continui in ciascun giorno seguente. I fulmini accompagnano il 20 per cento delle tempeste, col 5 per cento di possibilità al giorno di colpire la nave. Calcolate i danni come se si trattasse di un incantesimo *fulmine magico*.

Tirate 1d6 per determinare la forza della tempesta. Con un risultato di 5 o 6, essa si scatena con grande furia e rappresenta un pericolo in particolare per le navi impreparate. Un vascello in una tempesta si prepara per il maltempo nello stesso modo che in una burrasca. All'equipaggio sono consentiti i medesimi tiri dell'abilità Pilotare Navi per notare il sopraggiungere del maltempo e per porre la nave nella direzione appropriata, se necessario.

Le persone sul ponte durante una tempesta di forza 5 o 6 devono effettuare tiri di Destrezza una volta al giorno fintanto che la tempesta dura. Se falliscono, significa che cadono o si fanno male, ed il personaggio deve effettuare un secondo tiro di Destrezza. Un ulteriore fallimento indica che quella persona viene sbalzata fuoribordo dalla tempesta. Dopodiché il DM può decidere quel che succede.

Se la nave è impreparata ad una tempesta, il DM determina quali oggetti vengono perduti fuoribordo. Se una tempesta di forza 5 o 6 colpisce da un qualunque quarto della nave salvo che da prua o da poppa, c'è il 10 per cento di possibilità che avvengano problemi di zavorra o di carico, come indicato in *Burrasca*. Tuttavia, il carico

che viene rovesciato durante una tempesta infligge 2 punti di scafo di danno per balla invece di 1.

Il capitano deve effettuare un tiro dell'abilità Pilotare Navi per ogni giorno di tempesta al fine di evitare danni da parte di essa, e deve tirare nuovamente per ogni lato dell'esagono di cambiamento di direzione se cambia la rotta della nave. Questi tiri vengono modificati di -1 se la tempesta ha forza 5, di -2 se ha forza 6 e di -2 per ogni 1.500 chilometri di viaggio senza adeguata manutenzione. Se si ottiene un risultato naturale di 01 durante il tiro di abilità, il la tempesta causa comunque danni, il che rispecchia i naturali effetti di logoramento e lacerazione, niente che la bravura del capitano avrebbe potuto evitare. Usate la Tabella dei Danni per determinare la natura e gli effetti dei danni causati da una tempesta. Un tiro aggiuntivo dev'essere effettuato nel caso di una tempesta di forza 5, e due tiri aggiuntivi se si tratta di una tempesta di forza 6.

Per ogni giorno in cui la tempesta perdura, la nave viene spinta $1d10 \times 15$ chilometri fuori rotta, o anche di più se il DM desidera. (Navigare spiega come rimettersi sul giusto cammino.) Esistono alcune tattiche di navigazione che mirano a minimizzare questo problema e auspicabilmente anche ad impedire che una tempesta infligga alla nave danni eccessivi.

Una comune tattica è navigare di fronte alla tempesta, nella speranza che essa si dilegui prima di inghiottire completamente la nave. Quando si usa questa tattica, il capitano non deve tirare per controllare i danni della tempesta. Il vascello naviga alla sua massima velocità di movimento in linea retta, nella stessa direzione nella quale la tempesta è diretta. Se il movimento completo porta la nave in un esagono che contiene la terraferma o un'isola, il capitano deve effettuare un tiro di Pilotare Navi per evitare di far naufragare la sua nave. Questo tiro viene penalizzato di -1 se la tempesta ha forza 5, e di -2 se ha forza 6. Un tiro naturale di 01 indica un fallimento nonostante i migliori sforzi del capitano, a causa delle circostanze atmosferiche e delle correnti. Se una nave si arena, il DM decide quanto è danneggiata e quanto del carico o dell'equipaggio, se ce ne sono, può essere portato in salvo.

Se il tiro di Pilotare Navi ha successo, la nave continua il movimento che le resta a destra o a sinistra lungo la costa. Se la costa si piega in modo tale da reindirizzare di nuovo la nave verso la tempesta, viene effettuato un altro tiro di Pilotare Navi con penalità di -4. Se fallisce, la nave naufraga. Altrimenti,

essa può continuare a muoversi o usare la tattica seguente.

Una seconda tattica contro le tempeste è affrontare il maltempo e resistergli. Questa è una pratica comune entro 300 chilometri da una costa, dove la terraferma limiterebbe la distanza che una nave riuscirebbe a percorrere per superare la tempesta. Un vascello in queste circostanze viene spinto indietro dalla tempesta ad una velocità pari al 20 per cento del suo movimento base al giorno. Ovviamente, è pericoloso tentare questa tattica troppo vicino alla terraferma. Le navi ormeggiate a largo delle spiagge che vedono avvicinarsi una tempesta spesso si muovono in mare aperto per resistere. I vascelli che usano questa tattica spesso impiegano un'ancora marina, fatta di pertiche, canapa, barili e altri rottami legati ad una gomina e lasciati galleggiare dietro la nave. Il maggior peso contribuisce a mantenere stabile il vascello nel mezzo ai venti ed alle onde, e contribuisce a rallentare il suo movimento all'indietro del 5 per cento.

Infine, si può usare la magia per contrastare gli effetti di una tempesta. I principi-mercanti eccellono in questa pratica, in genere riuscendo a calmare i venti e le acque attorno al loro vascello e creando un vento magico che li spinge fuori dalla zona in tempesta.

Uragano: Un uragano porta con sé quattro giorni di maltempo tempestoso e di incredibile potenza. Esso non può essere superato o evitato, se non con l'uso della magia. È preceduto e seguito da 1 o 2 giorni di regolari tempeste, come quelle descritte sopra.

Un uragano raddoppia la normale velocità di movimento di una nave. Le modifiche per i tiri di danno di una tempesta sono raddoppiate, così come gli effetti dei danni collegati alla tempesta. Ad esempio, il carico rovesciato nella stiva infligge 4 punti di scafo di danno per carico anziché 2.

Una nave che tenta di manovrare normalmente durante un uragano corre il grosso rischio di venir capovolta o gravemente danneggiata. Un vascello in genere punta direttamente contro l'uragano, o corre via di fronte ad esso, come spiegato in *Tempesta*. Ogni volta che la nave manovra o cambia rotta, il capitano deve effettuare un tiro dell'abilità Manovrare Navi modificato di -4 per ogni lato dell'esagono del cambio di direzione. Se il tiro fallisce, c'è il 25 per cento di possibilità che la nave si capovolga immediatamente e affondi entro $1d12$ turni. Se la nave non si capovolge, tirate quattro volte sulla tabella dei danni. La gravità dei danni è raddoppiata.

I personaggi che si trovano sul ponte effettuano un tiro di Destrezza per ogni

giorno di uragano. I tiri subiscono una penalità di -4 a meno che i personaggi non si siano legati ai cavi di sicurezza. Un tiro fallito indica un incidente o una caduta, e si deve effettuare un secondo tiro di Destrezza. Un fallimento indica che quella persona viene sbalzata fuoribordo dalla tempesta. Il DM può decidere cosa succede a quel punto, ma le persone perse in un uragano vengono difficilmente ripescate, a meno che non indossassero un cavo di sicurezza.

Tromba marina: Una tromba marina è un tornado che si forma sopra l'acqua e segue una direzione completamente casuale attraverso il mare. La maggior parte di esse durano $1d20$ turni, ma il 10 per cento di esse dura $1d10$ ore. C'è il 5 per cento di possibilità che una tromba marina investa un vascello indipendentemente dal movimento che la nave effettua per evitarla.

Una tromba marina ha il 50 per cento di possibilità di sollevare una barca a vela dall'acqua, ma soltanto il 5 per cento di riuscire a far ciò ad una nave. Un vascello sollevato dalla tromba marina subisce $1d10 \times 10$ punti di scafo di danno e viene fatto cadere $1d10 \times 10$ metri più lontano in direzione casuale. Quando il vascello cade, subisce altri $1d6 \times 10$ punti di scafo di danno.

Se una nave è colpita da una tromba marina ma non viene sollevata dalla superficie del mare, tirate quattro volte i danni causati da una tempesta sulla Tabella dei Danni e raddoppiate la gravità degli effetti. Le persone che si trovano sul ponte devono effettuare tiri di Destrezza. Se falliscono, esse sono trascinate via dal vento e dall'acqua, subiscono $3d10$ punti di danno e vengono fatte cadere $1d10 \times 10$ metri più lontano in direzione casuale.

Vortice: Il novanta per cento dei vortici è costituito da fenomeni naturali riscontrabili in acque costiere o acque relativamente basse (profondità di 30 metri o meno). Questi sono solitamente la conseguenza di forti maree e correnti che attraversano insolite configurazioni del fondo marino. Il restante 10 per cento dei vortici ha origini magiche e può essere incontrato in qualunque parte dell'oceano.

Se un vortice è già in movimento, può essere evitato con un tiro di Pilotare Navi riuscito. Altrimenti, l'acqua inizia la sua rotazione circolare mentre la nave si trova nella sua area d'effetto. Si deve effettuare un tiro di Pilotare Navi con penalità di -2 per sfuggirne, altrimenti la nave verrà trascinata lungo un gigantesco arco circolare. Un altro tentativo di fuga è possibile ogni ora, ma ciascuno di essi

La Navigazione

Tabella dei Danni

Tiro di 2d12	Locazione del danno	PS di danno (1)	Descrizione del danno
2-3	Albero	-10	Un albero si rompe, strappando via sartie e vele. Quando tutti gli alberi sono andati, ignorate altri danni ai pennoni e alle vele e tirate di nuovo. (2)
4-7	Pennone	-1d4	Un pennone si spezza, portando con sé vele e sartie. (3)
8-10	Vela	-1d4	Una vela si strappa o si stacca, divenendo inutilizzabile. (3)
11-18	Scafo	-1d10	Saltano via delle tavole sopra il livello dell'acqua.
19-21	Scafo	-2d10	Saltano via delle tavole sotto il livello dell'acqua.
22-23	Scafo	-3d10	Grave danno strutturale: tavole spezzate, assi frantumate, ecc.
24	Timone	-10	Si spezzano i cavi del timone o la ruota del timone si guasta. (4)

viene effettuato con una penalità cumulativa di -2 per ogni ora in cui il vortice continua a girare. Un vortice dura 1d6 ore. Una nave che si trova nel suo imbuto acquico alla fine di questo periodo subisce 2d10x10 punti di scafo di danno, o perché è andata a sbattere contro il fondo del mare o perché viene investita dall'acqua.

Danni

Usate la Tabella dei Danni per determinare la natura e la gravità dei danni causati ad una nave da una tempesta o da una battaglia. Il danno subito in battaglia viene di solito inflitto dal fuoco dell'artiglieria nemica. Anche la locazione dei danni causati dalla magia, se non la loro gravità, può essere determinata con la tabella. I danni di una tempesta sono determinati come indicato in *Fenomeni atmosferici insoliti* o secondo la decisione del DM. I risultati senza senso devono essere ignorati: ad esempio, un attacco di balista proveniente dal fronte della nave non potrà rompere i cavi del timone, ed è impossibile che una nave ad un solo albero e con l'albero già spezzato ne perda un altro. In casi simili, o si tira nuovamente o si assegnano i danni allo scafo. Danni e movimento: Determinate la percentuale di punti scafo originari che restano al vascello danneggiato. Il movimento base della nave viene ridotto dell'ammontare indicato sotto. Una nave a vela con solo il 25 per cento dei suoi punti scafo rimasti è danneggiata troppo gravemente per poter navigare. Essa andrà alla deriva col vento e le correnti finché non viene riparata.

(1) Il danno allo scafo viene raddoppiato se è causato da un uragano.

(2) Il movimento base di una nave viene ridotto ogni volta che essa perde un albero. La riduzione della velocità è basata sul numero originario di alberi, secondo quanto segue:

Percentuale di Punti Scafo originari rimasti	Velocità di movimento base ridotta di
100	-
75	-20%
50	-50%
25	-100%
10	controllare i danni inflitti dalle onde
N.º di alberi:	1 2 3 4
La perdita di un albero riduce la velocità di:	1/1 1/2 1/3 1/4

Una nave spinta da una tempesta potrà muoversi anche senza alberi (vedi *Le condizioni atmosferiche*) poiché andrà alla deriva col vento di tempesta, ma non potrà manovrare salvo che per mettersi direttamente nella direzione del vento.

(3) Dopo che sono stati inflitti 6 danni ai pennoni o alle vele, uno degli alberi non regge più la propria vela. Fate conto che il vascello abbia perso un albero ai fini del movimento.

(4) Una nave col timone guasto va alla deriva finché la sua prua resta puntata nella stessa direzione del vento. Se le condizioni atmosferiche sono "forti" o peggiori, la nave può essere colpita per la sua lunghezza dalle onde e capovolta se non si gira rapidamente nella direzione del vento e resta esattamente così. Tirate sull'abilità Pilotare Navi per evitare questo problema. Una tempesta a forza 5 penalizza il tiro di -2, una tempesta a forza 6 di -4 ed un uragano di -8.

Di solito si impiega un'ancora marina per portare a termine quest'operazione di virata. Se la nave sta già usando un'ancora marina quando il timone va perso, le modifiche sul tiro di Pilotare Navi di cui sopra diventano rispettivamente -0, -2 e -4. Una nave capovolta affonda in 1d12 turni.

Quando una nave resta con soltanto

il 10 per cento dei suoi originari punti scafo, un'azione violenta da parte delle onde può fare a pezzi la struttura indebolita, infliggendo ulteriori danni finché le riparazioni non ripristinano i punti scafo della nave oltre il minimo del 10 per cento.

Vivace	1d2 punti scafo/giorno
Forte	1d4 punti scafo/giorno
Burrasca, tempesta	1d6 punti scafo/giorno
Tempesta (forza 5 o 6)	1d10 punti scafo/giorno
Uragano	2d10 punti scafo/giorno

Una nave ridotta a 0 PS affonda.

Navigare

L'abilità Navigazione descritta nella *Guida dell'avventuriero* è importante per viaggiare con precisione e sicurezza in mare lungo qualunque distanza. Quando i tiri di navigazione falliscono, una nave va fuori rotta o si perde in mare. Un vascello è fuori rotta quando sta seguendo una direzione diversa da quella che dovrebbe per raggiungere la sua destinazione. È perso quando il navigatore non è più sicuro di quale direzione esso debba prendere per giungere a destinazione. Tuttavia, anche quando una nave si perde, i navigatori ed i capitani hanno in genere un'idea approssimativa di dove dovrebbero trovarsi le principali masse terrestri. Se tutto quanto va storto, un viaggio può essere interrotto per trovare quelle masse terrestri e rideterminare la posizione della nave.

Se non c'è nessuno con l'abilità Navigazione a dirigere il viaggio della nave, c'è una possibilità molto più alta che il vascello si perda in mare. Un personaggio con l'abilità Pilotare Navi può usare quell'abilità per tentare di navigare, ma ogni tiro viene modificato di -10. Un personaggio che possiede soltanto l'abilità Pilotare Barche ha successo soltanto con un tiro di 2 o meno, ed un personaggio privo di tutte queste abilità naviga correttamente solo per mera fortuna con un tiro di 1. Gli elfi del mare aggiungono +1 ai loro tiri

dell'abilità Navigazione per ciascuno dei loro sensi (direzione e navigazione) che al momento funziona correttamente. I navigatori privi delle carte nautiche adeguate subiscono una penalità di -2 sui loro tiri.

Tutti i tiri di navigazione vengono effettuati segretamente dal DM. Un fallimento indica conclusioni errate, che il DM dovrebbe impartire al personaggio come se questi stesse navigando correttamente. I personaggi che sospettano di trovarsi fuori rotta possono effettuare un tiro di Intelligenza o Saggezza, quello fra i due punteggi che hanno più alto. Un tiro riuscito conferma la verità sulla faccenda e consente un secondo tiro di Navigazione a -5. Se ha successo, è possibile correggere la rotta o localizzare la posizione della nave. Quando i personaggi sono fuori rotta, il DM deve tener conto di due posizioni della nave: quella reale, e quella falsa dove credono di trovarsi i personaggi.

I tiri di Navigazione devono essere effettuati nelle seguenti circostanze. Dopo ogni settimana di viaggio con venti vivaci o forti, il vascello potrebbe slittare fuori rotta. Un tiro di Navigazione riuscito lo mantiene sulla rotta giusta. Un fallimento indica che la nave si è mossa di un esagono verso il basso rispetto alla sua posizione precedente. Se ciò dovesse portare il vascello in vista della terraferma, informate l'equipaggio di quello che vede.

Durante una tempesta o un uragano, tenete conto della distanza percorsa dalla nave, la direzione nella quale è sospinta dalla tempesta e l'eventuale ammontare del quale è spinta fuori rotta. Passato il maltempo, viene effettuato un tiro di Navigazione. Un successo permette di individuare l'esagono attuale della nave e la sua direzione.

Se questo tiro fallisce, la stima della posizione della nave fatta dal

personaggio è sbagliata di un esagono per ogni punto di margine del fallimento del tiro. Questa falsa posizione si trova in una direzione scelta a caso sottovento rispetto alla tempesta e alla posizione originaria della nave. Se la nave si trovava già fuori rotta all'inizio della tempesta, la nuova posizione stimata dal navigatore è basata su dove egli pensava che la nave si trovasse.

Infine, tiri di navigazione devono essere effettuati ogni volta che la nave incontra nebbia o cieli nuvolosi. Se il tiro fallisce, la nave slitta i una nuova direzione, girandosi di 1 lato di esagono per ogni 2 punti di margine di fallimento del tiro. Quando il tempo si rasserena, è permesso un altro tiro per ritornare sulla rotta. Il DM può assegnare modificatori al tiro per rispecchiare la facilità o la difficoltà di rendersi conto che la nave è fuori rotta.

INCONTRI IN MARE

C'è il 10 per cento di possibilità per ogni settimana di viaggio di imbattersi in un incontro che non riguarda il tempo atmosferico. Ci sono due liste di incontri probabili. Una è per le acque costiere e le rotte marittime - zone pesantemente trafficate dalle navi. L'altra è per le acque inesplorate e per l'alto mare, ovvero quelle zone dell'oceano lontane dalle rotte

Incontri sulle coste e nelle rotte marittime

01-33	Nave mercantile
34-40	Nave pirata
41-50	Nave di contrabbandieri
51-60	Nave della marina
61-70	Isolotto/scoglio
71-00	Mostro

Incontri nelle acque inesplorate e in alto mare

01-20	Nave mercantile
21-30	Nave pirata
31-50	Isolotto/scoglio/isola
51-00	Mostro

marittime e dalle masse terrestri.

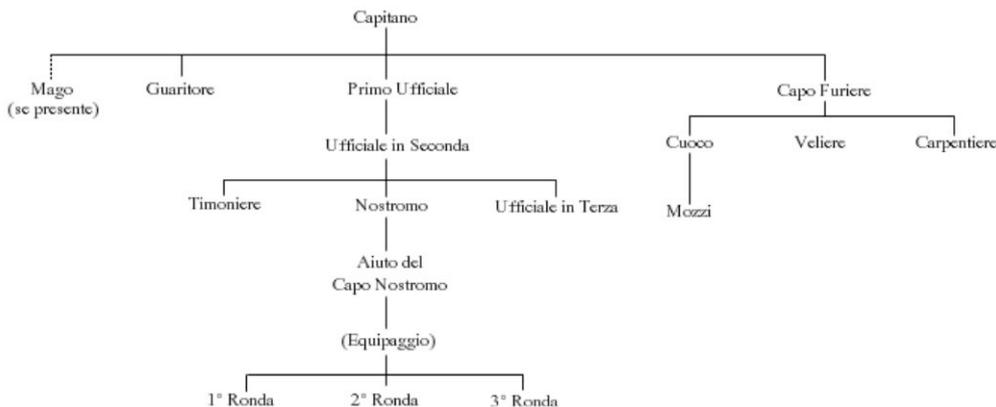
I dettagli degli incontri in mare sono lasciati al DM, ma si applicano queste linee guida.

I mercantili sono generalmente sul chi vive per i pirati, in particolare quando incontrano altre navi. I pirati spesso si mascherano da vascelli mercantili. Le navi della marina talvolta fermano ed ispezionano i vascelli che sospettano essere pirati o contrabbandieri. I contrabbandieri evitano le altre navi. I loro scafi tendono ad essere veloci, quindi riescono spesso a superare gli altri, e trasportano ricchi carichi. Le regole per gli inseguimenti e le fughe sono descritte nel *Regolamento Expert* a pagina 44. Il combattimento nave contro nave viene ulteriormente descritto in *I corsari*.

Gli isolotti e gli scogli sono pericolosi per la navigazione. Possono essere evitati con un tiro di Pilotare Navi riuscito, ma se vi si cozza contro infliggono da 1d10 ad 1d100 punti di scafo di danno. Molti piccole isole non indicate sulle mappe sono sparsi per l'oceano; esse non rappresentano un pericolo per la navigazione, ma offrono possibilità di esplorazione e rifornimento.

L'oceano abbonda di mostri. Dalle sirene che attirano i marinai verso la morte nei loro isolotti rocciosi, al formidabile kraken degli abissi, il DM non dovrebbe aver problemi a scovare mostri minacciosi nei libri delle regole di D&D. Le creature marine vengono generalmente avvistate a distanza normale (40-240 metri), con i soliti modificatori da applicare per via del tempo e delle condizioni del mare. Anche eventi ordinari come letti di alghe ed iceberg possono essere considerati incontri con mostri se sono abbastanza vicini da mettere in pericolo la nave. Informazioni aggiuntive sugli incontri si trovano a pagina 44 del *Regolamento Expert*.

Catena di comando della nave



I Segreti degli Elfi di Minrothad

Gli elfi del mare

Quando Calitha Stella-di-Mare ascese all'Immortalità in Evergrun, ella creò come sua prova la Perla del Potere, una reliquia vivente che costituisce il segreto conservato gelosamente dai clan di elfi del mare di Minrothad.

La perla originaria restò in Evergrun quando alcuni dei seguaci di Stella-di-Mare migrarono con Ilsundal via da quella terra (vedi GAZ5 o ATL10). Un frammento della perla fu tenuto in segreto da Poladan Meditor, a quel tempo un assistente del custode della reliquia. La perla originaria da allora non è più comparsa nella storia e si ritiene che sia andata distrutta.

La reliquia è una creazione semi-senziente, che è cresciuta nel corso dei secoli da un frammento in un'intera Perla del Potere. (Il metodo con cui ci è riuscita viene descritto sotto.) All'inizio Meditor tenne segreto ciò che aveva fatto. Per lungo tempo gli elfi del mare non ebbero alcuna propria reliquia e, quando la piccola perla cominciò a svilupparsi, il nuovo custode ed i suoi assistenti tennero per sé la notizia. Quando il potere della reliquia cadetta divenne visibile, il custode fu confermato nella sua carica, ma gli elfi non fecero trapelare notizie della loro reliquia del clan ai loro vicini umani. Queste vecchie abitudini di riservatezza sono dure a morire. La Perla del Potere è stata vista da pochi a Minrothad, ed ancor meno sono coloro che ne parlano.

La reliquia assomiglia ad una massiccia perla iridescente del diametro di un metro. Essa brilla di una soave luce rosa-dorata, illuminando tutto ciò che si trova nel raggio di 12 metri. È liscia e calda al tatto, e giace su una

conchiglia gigante orlata di madreperle. La conchiglia è quella di un'ostrica gigante delle acque locali, e non ha nulla a che fare coi poteri della perla. La reliquia è situata nell'appartata Grotta della Perla, nelle caverne marine sotto Casamarina, ad Alfeisle.

Se uno strato della perla delle dimensioni di una mano viene staccato dalla reliquia, il segno rimasto dove il frammento è stato rimosso guarisce nel corso di un anno. Questi frammenti vengono usati per creare vari oggetti magici, come spiegato sotto. Rimuovere più di un frammento all'anno riduce il raggio dello scacciare della perla di 1,5 metri. Quando questo raggio scende sotto i 90 metri, essa perde un'abilità magica (determinata a caso) per ogni 1,5 metri dei quali il raggio viene ulteriormente ridotto. Come per le altre reliquie, questo raggio si risana alla velocità di 1,5 metri al giorno.

La Perla del Potere può *curare la cecità, curare le malattie, neutralizzare il veleno, curare ferite gravi, identificare oggetti magici e scacciare i non-morti* allo stesso modo delle altre reliquie dei clan. La perla viene anche usata per produrre diversi oggetti magici di valore per gli elfi del mare. Grazie alla mediazione di questa reliquia, l'immortale Calitha garantisce incantesimi unici ai custodi. Questi incantesimi sono indicati con una (C) nella lista degli incantesimi dei principimercanti.

Creazione della reliquia

I frammenti della perla vengono usati per creare particolari oggetti magici.

Un frammento intero della perla è l'ingrediente principale per una *pozione del movimento acquatico* fabbricata dagli

elfi del mare. Questa pozione permette a chi la beve di muoversi facilmente sott'acqua o nel Piano Elementale dell'Acqua, come se fosse circondato dall'aria. Gli effetti durano un giorno. Essa, tuttavia, non permette di respirare sott'acqua; va usato qualche altro metodo per ottenere tale capacità.

Da un frammento della perla si può fabbricare un *anello per camminare sull'acqua*. Non solo chi indossa l'anello può camminare sull'acqua, ma può fare altrettanto chiunque si trovi in contatto fisico con lui quando attiva l'effetto dell'incantesimo. Ad alcuni principimercanti degli elfi del mare vengono donati questi anelli come ringraziamento per i loro servigi verso gli elfi di Casamarina.

Per motivi speciali, a volte tre frammenti della perla vengono usati per creare un *bastone della terra e dell'aria*. Questo bastone garantisce anche la capacità di respirare sott'acqua, ed i suoi effetti sul Piano Elementale si estendono automaticamente nel raggio di 3 metri. Un bastone di questo tipo non può venire comprato, ma viene a volte consegnato ad un eroe per aiutarlo in un'impresa importante per gli elfi del mare.

La nave di perle

Il custode ed i suoi assistenti possono usare la Perla del Potere per creare una nave di perle. Il vascello viene creato in questo modo.

Una volta al mese alla perla viene fatto un bagno rituale nelle acque della grotta. Quando tutta l'acqua marina eccetto una goccia è evaporata, il custode racchiude quella goccia in una fiala fatta con un frammento della

Casamarina, veduta esterna



I Segreti degli Elfi di Minrothad

perla. Ciò viene ripetuto nel corso degli anni finché la fiala non è piena di *rugjada di mare*, un processo per completare il quale sono necessari 100 anni. Frattanto, uno strato di perla della larghezza di una mano viene staccato ogni anno e messo da parte per la futura costruzione della nave. Si possono mettere da parte altri frammenti se si desidera, ma ogni frammento oltre il primo riduce il potere della perla come indicato sopra.

Quando sono stati messi da parte abbastanza frammenti, essi vengono montati insieme nella forma di una nave. Il collante viene costituito con madreperla, con la quale viene mischiata metà della *rugjada di mare*. Infine, nel giusto momento dell'anno, la *nave di perle* viene cosparsa col resto della *rugjada di mare*, e la creazione magica è pronta per essere usata.

La *nave di perle* trasporta 10 elfi. Obbedendo a comandi vocali, essa viaggia sull'acqua verso qualunque posto venga nominato, spostandosi di 108 metri per round e 345 chilometri al giorno. Il viaggio è tranquillo per coloro che sono a bordo della nave, indipendentemente dalle condizioni del vento, del tempo e delle onde. La nave può viaggiare tanto sull'acqua dolce quanto su quella salata, ed evita magicamente i pericoli per la navigazione, come gli isolotti e gli scogli. Se uno di essi si trova inevitabilmente fra la nave e la sua destinazione, essa si ferma poco prima dell'ostacolo finché non le viene detto dove procedere.

Gli elfi del mare di Minrothad non hanno mai fabbricato una *nave di perle*, sebbene il custode sappia come fare.

Adesso, per la prima volta dopo secoli, possiedono abbastanza dei materiali richiesti per crearne una, se desiderano.

Riprodurre la perla

Se una fiala completa di *rugjada di mare* viene usata per cospargere un frammento della perla appena rimosso dalla perla madre, il frammento subito si curva su se stesso ed assume l'aspetto di una normale perla. Se questa perla viene immersa ogni mese nelle acque marine e vengono effettuati i rituali adeguati, essa comincia a crescere. Dopo 1d4 secoli, la perla raggiunge la maturità e la sua coscienza si sveglia, momento in cui ottiene le stesse capacità dell'originaria Perla del Potere.

Gli elfi dei boschi

Il clan di elfi Verdier abbandonò l'albero del proprio clan quando emigrò dalla sua terra. Alcuni dicono che l'albero sia servito da ispirazione per la più tarda creazione di Ilkundal, l'Albero della Vita, noto a tanti degli elfi del continente (vedi ATL10 o GAZ5 e CM7, *L'Albero della Vita*). Comunque sia, gli elfi Verdier giunsero nelle Isole di Minrothad senza alcuna reliquia propria. Qualunque ramoscello o parte dell'albero del loro clan si fossero portati dietro, questa era morta durante il loro lungo viaggio.

Quando questi elfi si isolarono dai loro cugini elfi del mare durante i primi tempi ad Alfeisle, ritirandosi nella foresta, tristi per i boschi che avevano abbandonato. Alawyn Verdier a quel tempo era custode, anche se non c'era

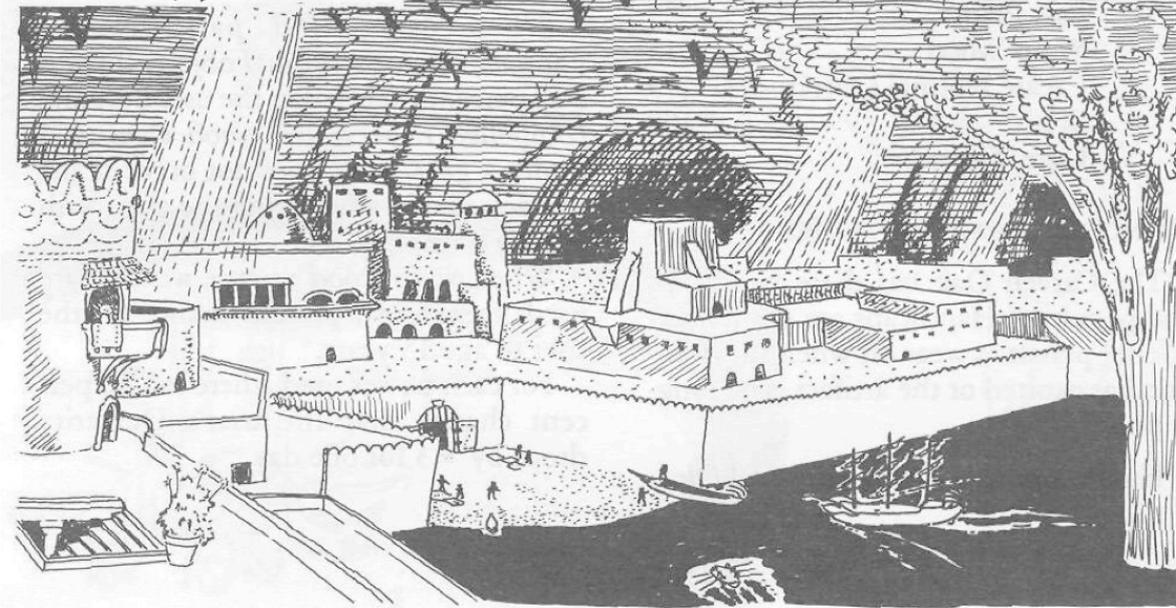
alcuna reliquia che lei ed i suoi assistenti dovessero proteggere. Scontenta per la sua esistenza inutile, Alawyn ed alcuni coraggiosi compagni si imbarcarono in una ricerca per trovare una nuova reliquia per gli elfi dei boschi Verdier.

I custodi stettero via per cinque anni. Dopo avventure che li condussero nei piani degli Immortali, Alawyn ed i suoi amici ritornarono, molto più vecchi e ridotti di numero, ma con un tipo di reliquia per il loro clan isolato. Avevano portato con sé la Quercia Scolpita, un potente artefatto consegnato agli elfi dei boschi dall'immortale che adoravano.

La Quercia Scolpita è una scultura a grandezza reale di una quercia. Essa è alta 9 metri ed è fatta di robusto legno, di un tipo che nemmeno gli elfi delle foreste riescono ad identificare. Il tronco e i rami sono scolpiti per sembrare corteccia, le foglie sembrano foglie fino alle venature finemente dettagliate. A parte i rami coperti di foglie, la Quercia Scolpita fu fatta con 100 ramoscelli separati che erano del tutto separati.

La Quercia Scolpita giace in un bosco sacro pesantemente protetto, non lontano da Verdun ad Alfeisle. In questa foresta insulare cresce il mogano, ma la Quercia Scolpita giace da sola in una radura del diametro di 60 metri. L'albero artificiale è ancorato in profondità, poiché all'inizio la base del suo tronco fu piantata in profondità nel terreno. Sembra che nel secolo passato il tronco abbia messo radici. Anche se il resto dell'artefatto è chiaramente legno morto, i suoi custodi sono speranzosi che esso possa trasformarsi

Casamarina, GROTTA INTERNA



I Segreti degli Elfi di Minrothad

in un albero vivo.

Poteri dell'artefatto

La Quercia Scolpita è un artefatto maggiore creato da un immortale della Sfera del Tempo. Non possiede nessuno dei poteri delle tradizionali reliquie dei clan elfici, anche se i suoi poteri sono abbastanza forti già di per sé. Solo il custode attuale, Rewen Verdier, ed il suo assistente anziano, Hani Olwin, comprendono tutti i

A	Controllare le piante	35
A	Controllare gli animali	60
A	Torci legno	45
A	Anatema	10
B	Parlare con le piante	30
B	Idividuare la corretta via	80
B	Passa pianta	35
C	Smuovi legno	15
C	Crea oggetti normali	75
C	Desiderio	100
D	Cura ferite	15

poteri, i modi di utilizzo ed i pericoli dell'artefatto.

L'artefatto è caricato con 500 punti potere. Si ricarica alla velocità di 20 punti per turno, o 120 all'ora. L'artefatto ha questi poteri:

Svantaggi e penalità

La Quercia Scolpita ha questi svantaggi e penalità. Gli svantaggi sono effetti permanenti; le penalità spariscono quando la durata è finita o l'artefatto non è più in proprio possesso.

Svantaggi: Il giovane immortale Oleyan è imprigionato nella Quercia Scolpita ed è vincolato al servizio degli elfi dei boschi, la conseguenza di una disputa che egli perse col creatore dell'artefatto. Tutto ciò è ignoto a tutti tranne che al custode stesso. È a causa

della presenza di Oleyan che la Quercia Scolpita ha cominciato a mettere radici. Gli sono rimasti 1.500 anni di servizio, o finché l'artefatto non verrà distrutto. Oleyan darà il suo aiuto a chiunque giunga per distruggere la Quercia Scolpita, poiché ormai da tempo si è stancato di questa esistenza. Egli può comunicare telepaticamente con chiunque tocchi la Quercia Scolpita, ma non lo farà a meno che non percepisca che quella persona potrebbe simpatizzare col suo desiderio di libertà.

Quando vengono usati *controllare le piante, parlare con le piante o passaggio via piante*, c'è il 20 per cento di possibilità che chi ne fa uso perda 1 punto ferita permanentemente.

Se due poteri vengono usati in uno stesso giorno, l'utente subisce un -50 per cento alla gittata degli attacchi coi proiettili e con gli incantesimi per le prossime 24 ore.

Penalità: Quando viene invocato un *desiderio*, c'è il 90 per cento che l'utente muoia. Non c'è tiro-salvezza, e gli effetti non si invertono se l'artefatto viene distrutto.

Quando si usa *trovare la via, controllare gli animali o creare oggetti normali*, c'è il 60 per cento di possibilità che l'utente diventi vincolato al servizio degli elfi dei boschi come se si trovasse sotto l'effetto di un'imposizione. Ciò non accade se il personaggio sta già servendo gli elfi dei boschi col suo utilizzo di questi poteri.

Quando vengono usati *smuovi legno o cura ferite*, c'è il 5 per cento di possibilità che l'utente invecchi di 15 anni.

Per ciascun potere usato, c'è il 50 per cento di possibilità che la Destrezza dell'utente cali di -3 per un giorno.

Se viene usato un potere che costa più di 50 punti potere, c'è il 50 per cento di possibilità che il prossimo tiro-salvezza dell'utente venga penalizzato di -1d12.

Attivazione

Questi poteri possono essere attivati in due modi. Il più comune è toccando la Quercia Scolpita ed invocando il nome del potere. Il secondo modo è spezzando uno dei ramoscelli senza foglie dell'artefatto. In qualsiasi momento seguente, l'utente può spezzare il ramoscello in due ed invocare il nome del potere desiderato. Il potere poi ha effetto come se l'utente stesse toccando l'artefatto. Se un ramoscello viene spezzato senza che sia nominato un potere, non va sprecato; ogni parte più piccola mantiene il suo potere finché un'abilità dell'artefatto non viene invocata. Questa abilità può essere usata solamente una volta per ramoscello, indipendentemente dai pezzi in cui è stato rotto.

Quest'ultimo metodo di attivazione in pratica rende ciascun ramoscello un oggetto magico da un solo uso, efficace a qualunque distanza dalla Quercia Scolpita. In rare occasioni, questi ramoscelli vengono consegnati ad avventurieri ed eroi che operano per la causa del clan Verdier. Quando il custode consegna un ramoscello a questo scopo, egli dice al destinatario quale effetto magico ha il ramoscello. Egli *non* menziona il fatto che ciascun ramoscello può invocare qualsiasi potere, né quale sia la gamma completa dei poteri. Se una persona riceve più di un ramoscello, essi vengono pitturati o legati con nastri colorati, così che vengano tenuti separati quelli con gli effetti magici presunti diversi. Attualmente restano 82 ramoscelli sulla Quercia Scolpita. Una volta che saranno finiti, non potranno venir rimpiazzati. Nessun altro pezzo di legno proveniente da questo artefatto possiede lo stesso effetto di potere remoto.

Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

– con i commenti dell'elfo dei boschi
Elgis Intagliatore, Mastro
Commerciante, Gilda Verdier

Ci vorrebbe una vita per studiare ogni cittadina e villaggio delle Isole di Minrothad. Ognuna ha il suo aspetto e la sua vita, le sue specialità da commerciare, i suoi interessi da proteggere nella politica. Ho percorso queste acque per più di quattrocento anni, coltivando gli affari della Gilda Verdier fra le varie isole delle gilde. Niente commercio terrestre per me! Ci sono già abbastanza persone in questo piccolo territorio da tenere impegnato un onesto mercante per altre centinaia di anni.

Le isole delle Gilde di Minrothad occupano 16.962 chilometri quadrati. Sono abitate da una popolazione di razze miste per un totale di 280.000 persone. Quel che offre l'oceano e la quantità di cibo importato da Minrothad permettono a questa nazione di mantenere una popolazione urbana più densa che in qualunque altra isola del Mondo Conosciuto.

La geografia delle Isole di Minrothad è descritta nella *Guida dell'Avventuriero*. I prodotti e gli affari nelle città degne di nota dipendono dalla razza e dalla gilda che vi dominano, anch'esse descritte nella *Guida*.

Isola del Commerciante

L'Isola del Commerciante è un luogo pervaso di bruma e nebbie, specialmente lungo la spiaggia settentrionale dove si trovano gli insediamenti più grandi. Ci vuole un navigatore scaltro per

passare fra le secche fuori dai porti. Quando i venti commerciali Soffio del Drago soffiano a pieni polmoni, si possono vedere i picchi dei due vulcani estinti della Commerciante: il Picco dell'Attracco nel nord e la Casa dell'Immortale a sud. Il primo capo della colonia, Minroth, scomparve nell'Isola del Commerciante quando scalò la cima del vulcano meridionale. I Minrothiani credono che si trovi ancora lì, e che attenda un buon momento per fare ritorno.

Lo Scoglio Nithiano protegge l'ingresso a Portopoli. Le Secche di Gornly di fronte alla città di Minrothad proteggono la capitale e offrono buone acque di pesca per i pescatori locali. Nella maggior parte delle condizioni, i Minrothaddani possono superare questi pericoli senza difficoltà, ma i marinai stranieri possono farlo solo con un tiro riuscito di Pilotare Navi con una penalità di -6. Se si paga una tariffa (vedi *Il commercio speculativo*), il capitano del porto manda un pilota a guidare le navi straniere in questi porti. I piloti vanno incontro alle navi che si avvicinano in barche a remi o navi pattuglia della marina, ma durante le tempeste invernali e la notte la maggior parte dei vascelli – compresi quelli delle gilde – attendono una visibilità migliore prima di tentare di attraccare.

Gli umani dell'Isola del Commerciante sono stati nel passato afflitti dalla licanthropia; singoli focolai ne continuano a comparire tutt'oggi. I licanthropi possono venire incontrati ovunque su quest'isola. Questo problema non viene menzionato in lungo e in largo, e dovrebbe risultare

una sorpresa per i PG che incontrano le creature mannare.

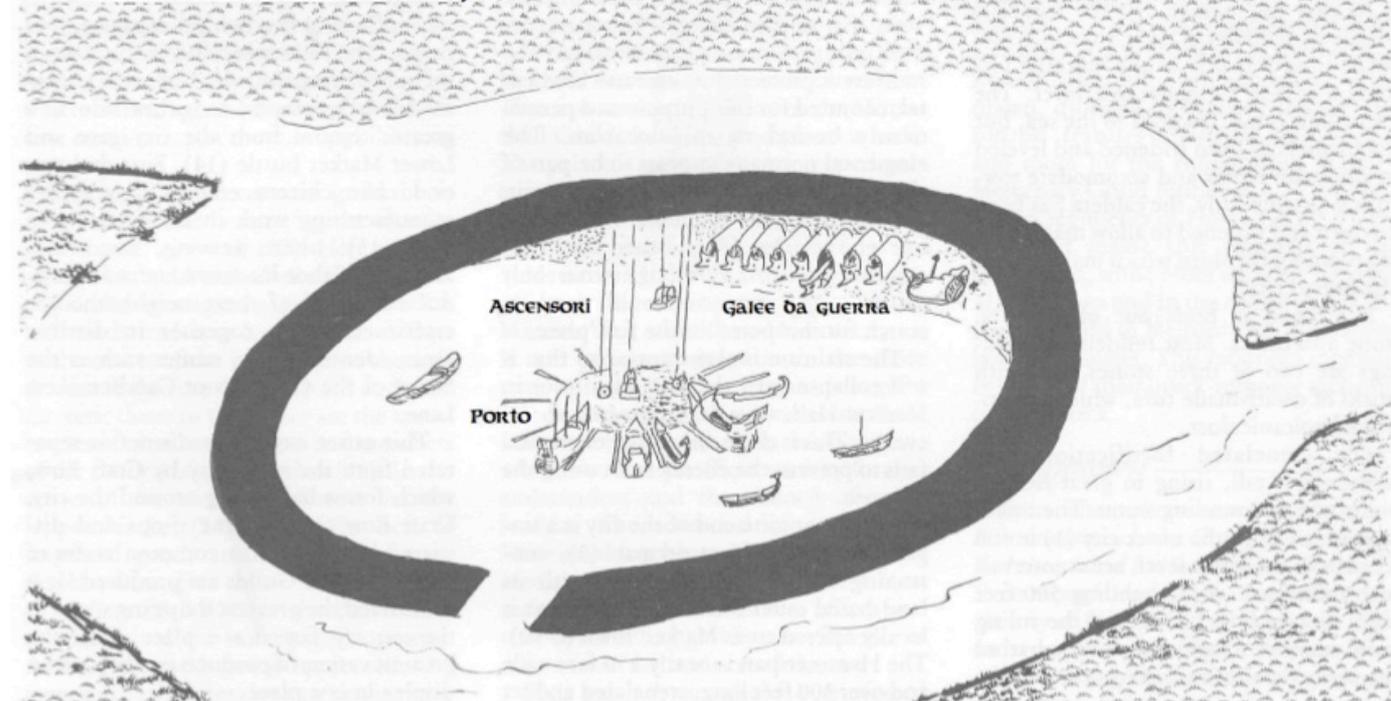
Minrothad

La nostra capitale è Minrothad, sul lato nord-orientale dell'Isola del Commerciante. A volte la chiamiamo la città di Minrothad, o semplicemente "la città", per non confonderla col nome "Gilde di Minrothad". È più grande di molte città commerciali del continente. Il porto marittimo ha abbondanza di ormeggi per le navi, ma quelle che vengono a commerciare e non solo a rifornirsi navigano a monte del Fiume Litisalce o vengono rimorchiate per mezzo chilometro fino alla città vera e propria.

Minrothad è situata prevalentemente su un'isola fortificata all'interno della Caldera Alphantiana. Questa è quel poco che resta di un vecchio camino vulcanico che è esploso, ed ora è coperto da un lago formato dal Fiume Litisalce. Il Litisalce nasce dal Picco dell'Attracco e scende nella Caldera, poi a valle fino al mare. Ah, la città è una vista grandiosa all'alba – sembra una città incantata, che fluttua sull'acqua nebbiosa, circondata da alte torri di pietra bianca. I capitani di nave dicono che ci sono pochi posti che appaiono così maestosi quando vengono visti per la prima volta.

La città di Minrothad ha un porto di classe B e ospita una popolazione di 25.000 abitanti. È la sede del governo delle Gilde di Minrothad, la più indaffarata città commerciale e il più grande porto delle isole, ed è la base delle operazioni delle più antiche casate mercantili della nazione. Ogni sorta di personaggio può essere incontrato a

Porto sotterraneo di Minrothad



Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

Minrothad e vi può essere acquistato quasi ogni tipo di merci. Le possenti fortificazioni di fattura nanaica e la sua particolare posizione geografica fanno di questa uno dei più imprevedibili insediamenti delle Isole di Minrothad.

La Caldera Alphatiana, dove è situata la città, deve il suo nome ai coloni che fondarono Nuova Alphatia in questo luogo. Quel poco che rimane della formazione vulcanica non si erge molto al di sopra del livello del mare. Il Litalice scende a valle fino a questa zona, ma il suo canale è stato allargato e livellato per eliminare le rapide e alloggiare i vascelli ormeggiati. Allo stesso modo, la caldera è stata dragata e ampliata per dare spazio di manovra alle navi che fanno scalo nella città di Minrothad.

Minrothad è costruita con pietre tagliate e mattoni. La maggior parte degli edifici residenziali sono alti due o tre piani, con mattoni di tufo fabbricati dai nani, che in sostanza sono polvere vulcanica compressa.

Le fortificazioni merlate sono incredibilmente alte e si elevano di un gran tratto sopra le acque circostanti. Le mura principali che circondano la città esterna (1) sono alte 120 metri sopra il livello del mare, intervallate da torri rotonde (2) alte 150 metri. Le torri (3) che proteggono la roccaforte del gildamastro regnante e l'ingresso del porto cintano la parte sud-occidentale della città. Queste torri della roccaforte hanno una altezza di base di 180 metri e sono sormontate da una seconda torre più stretta che si innalza di altri 30 metri. Le torri della roccaforte che fiancheggiano l'ingresso al porto sono dotate di catapulte, ma le altre torri hanno delle baliste, più facili da usare entro le distanze relativamente corte della caldera.

La porta fluviale (4) che dà sul porto interno è decorata da due coppie di porte a farfalla. Essa permette l'accesso ad una grande laguna coperta, un porto artificiale situato sotto le fortificazioni di Palazzo Meditor (20), residenza e roccaforte del gildamastro regnante. Dalla parte opposta della porta fluviale ci sono gli attracchi per sei galere da guerra, le forze navali di riserva di Minrothad contro i nemici che riescono ad arrivare dentro la Caldera Alphatiana. Nel centro della laguna c'è un'isola artificiale attornata da moli. Piattaforme elevatrici ad acqua scendono dalla superficie per sollevare le merci fino al livello della città. In questo modo i nemici sono impossibilitati a penetrare facilmente in Minrothad durante i periodi di guerra.

Una scalinata è nascosta sul retro delle rimesse per le galere, ma viene usata solo per giungere alle navi da

guerra quando non v'è tempo per usare gli elevatori. Consideratela come una porta segreta per i personaggi che tentano di scoprirla. La scalinata è protetta da un elementale della terra, convocato per questo scopo e vincolato permanentemente a questo luogo. Normalmente l'elementale sembra parte del muro di pietra accanto all'entrata della scalinata nascosta. Esso attacca chiunque cerchi e poi apra l'entrata, poiché, ovviamente, si ritiene che solo persone non autorizzate si mettano a cercare il portale.

La scalinata contiene anche una trappola che la fa crollare quando viene spinta una leva del Palazzo Meditor, impedendo così l'ingresso al nemico. Questa viene usata solo se l'elementale non riesce ad impedire al nemico di usare la scalinata.

Dalla parte opposta della città si trova un unico ponte, la Campata del Martello (5), che connette la città di Minrothad con le fortificazioni terrestri esterne in quella che viene chiamata dagli indigeni la Città Mercato (6-10). La Campata del Martello è larga quasi 45 metri e lunga più di 90 metri, merlata e intervallata con statue che commemorano le più famose personalità della storia di Minrothad. Il ponte è sostenuto da un unico, massiccio pilone centrale, che genera due alte e larghe arcate sotto ciascuna delle due metà del percorso. Queste arcate sono alte abbastanza per permettere il passaggio sotto di loro alle galere, alla maggior parte delle barche a vela e alle navi con gli alberi tolti dal ponte.

Dalla parte in cui la Campata del Martello si congiunge alla terraferma, c'è un barbacane a difesa del ponte, alto 120 metri (10). Esso dà sul Mercato Esterno (7) della Città Mercato, dove contadini, pescatori e abitanti dell'Isola del Commerciante portano le loro merci per venderle. Il bestiame viene tenuto nei recinti (8), mentre i manovali e molti altri membri della prima casta risiedono nei distretti adiacenti le mura (9). L'ingresso di queste fortificazioni esterne (6) si erge di 120 metri sul livello del mare e 75 metri sopra le terre circostanti.

Dal lato insulare della Campata del Martello si trovano le porte cittadine della città di Minrothad (11), un edificio elaboratamente scolpito che si erge di 150 metri sul livello del mare. Le porte cittadine danno sul Mercato Basso (12), dove i locali manufatti, le produzioni e le importazioni a basso costo vengono venduti. Il Mercato Basso è affiancato da negozi e botteghe di venditori ambulanti e artigiani della seconda casta (13), molti dei quali vivono sul retro o sopra i propri negozi. Le residenze e i

negozi dei più benestanti Minrothaddani della seconda casta si trovano da entrambi i lati, a maggior distanza dalle porte cittadine e dal chiasso del Mercato Basso (14). I cittadini della prima e della seconda casta si impegnano in complicate opere di manifattura nei distretti delle fabbriche (15), dove vengono portati avanti la tessitura, l'intaglio del legno e altri mestieri dal lavoro intenso. In tutti questi quartieri, gli artigiani si raggruppano assieme in aree distrettuali, identificabili dai loro nomi, come la Strada dei Venditori d'Olio o il Viottolo dei Candelai.

Questo distretto artigiano della città esterna è separato dalla città interna dalla Via dell'Artigianato, che forma quasi un cerchio attorno alla città. Via dell'Artigianato connette i negozi e i distretti dove vengono prodotti i più comuni manufatti delle Gilde di Minrothad. Viene considerata la più grande strada per gli acquisti del paese, famosa come luogo dove si può vedere in mostra tutta insieme la varietà più disparata di prodotti.

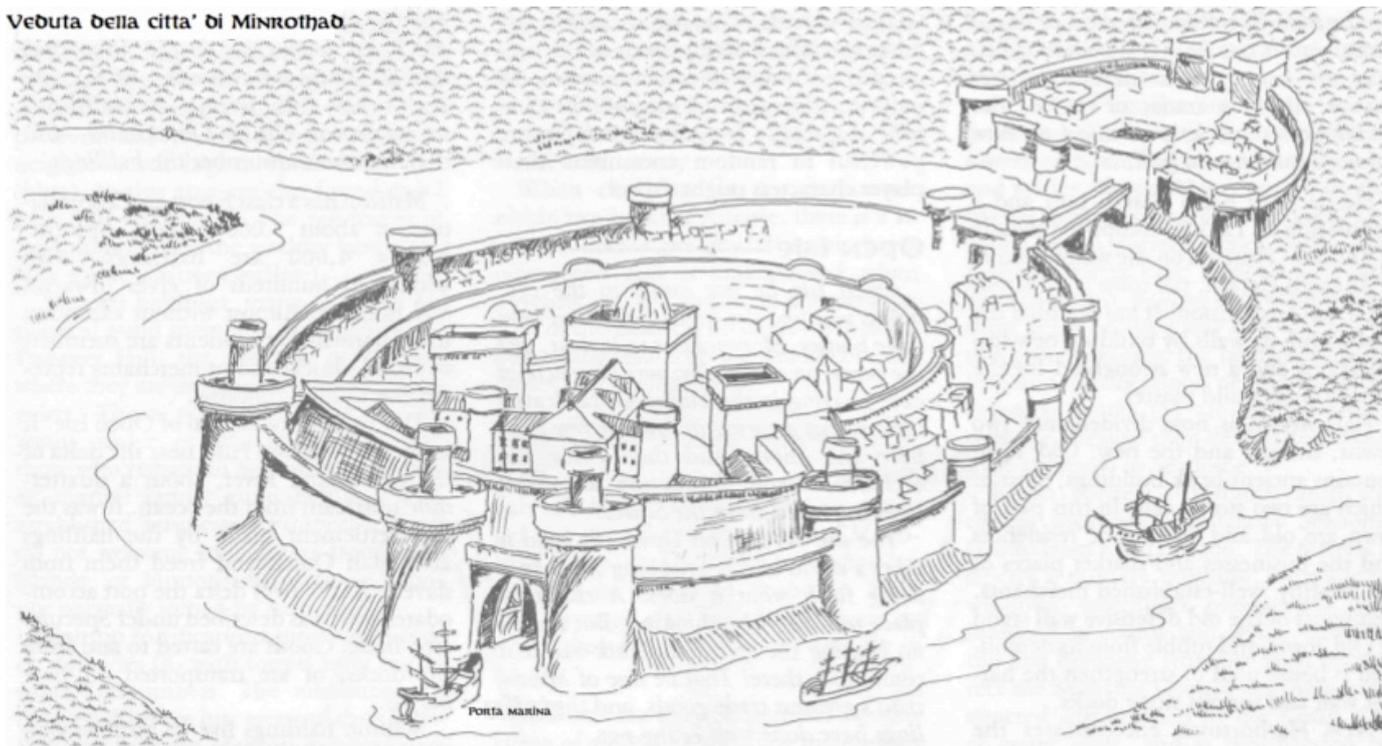
Le mura difensive (16) della città interna sono alte 165 metri sul livello del mare e 38 metri sopra il distretto degli artigiani. Il muro è intersecato dalla Porta del Gildamastro, che si apre sulla Strada del Gildamastro. La strada conduce verso il centro della città interna, terminando di fronte al palazzo del gildamastro regnante.

Le residenze dei mercanti e le botteghe delle gilde di terza classe circondano l'interno delle mura della città interna (17). Qui vi sono mercanti di sete, argentieri e orefici, gioiellieri, mercanti di reagenti magici, e altri benestanti commercianti di beni di lusso. Più vicine al centro della città interna, vi sono le residenze dei maestri artigiani e dei membri delle gilde della quarta classe; più prossime al palazzo vi sono le residenze dei principi-mercanti e dei membri del consiglio dei capigilda (18). Nel centro di questa parte altolocata della città si trova il Mercato Alto (19), dove sono messi in mostra per la vendita le migliori merci importate e i manufatti della città alta.

Il Palazzo Meditor (20) è la residenza e la roccaforte del Gildamastro Regnante. Sebbene scolpito e ornato, l'esterno è caratterizzato da una certa praticità difensiva, con strette finestre e solide mura. Dentro, l'interno è decorato in uno stile che rispecchia l'eclettico gusto di Minrothad. Tavoli alphatiani laccati sono posti su costose pellicce del Vestland e presentano esotiche rifiniture di marmo thyatiano. Anche i prodotti delle Gilde di Minrothad occupano posti d'onore. Il palazzo è impressionante per i dignitari

Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

Vegeta della citta' di Minrothad



stranieri, sia per l'insolito stile da collezionista con cui è decorato, sia per la ricchezza dei materiali presenti.

Il Palazzo Meditor ospita gli uffici del governo nella parte esterna vicina alla Strada del Gildamastro, mentre le stanze personali di Oran Meditor e della sua famiglia si trovano nelle parti più remote, vicine alla porta fluviale. La prima consorte organizza i ricevimenti di stato e le altre funzioni che si tengono in questo edificio, che ospita anche gli uffici usati dagli ambasciatori stranieri e dal consiglio dei capigilda. Il siniscalco della città di Minrothad ha la sua residenza proprio fuori dal Palazzo Meditor, in cima alla Strada del Gildamastro. Il siniscalco fa uso degli uffici e del personale presente nel palazzo del gildamastro regnante per gestire gli affari della città.

Questa roccaforte-palazzo è rinforzata da mura difensive (21), che sono collegate alle torri della roccaforte (3). Se queste torri vengono conquistate, i difensori fuggono attraverso ponti removibili (23) nelle fortificazioni interne. Il ponte viene ritirato, lasciato cadere o bruciato. Al suo interno, la fortezza presenta le stalle di corte (22) e spazio per il seguito del gildamastro regnante appartenente alla Gilda dei Mercenari.

Due reggimenti della Guardia Nazionale #1 sono di stanza dentro questa parte della roccaforte, mentre altre unità si trovano nella Città Mercato e nelle campagne. La Guardia Nazionale nel Palazzo Meditor si

addestra normalmente coi cavalli. Questa capacità cavaleggera fa parte delle loro tattiche di risposta rapida in caso di attacco.

BORGOPORTO

Anche quando si vedevano un po' più di umani in giro, la famiglia Corser ha sempre avuto le mani in pasta negli affari di Borgoporto. Sebbene la città sia più piccola della città di Minrothad, il commercio della Gilda Corser è assai prospero. Ma vi avverto: a Borgoporto gli intrighi sono frequenti e numerosi. Se siete amici di Oran Meditor o della Gilda Elsan, non sarete troppo i benvenuti se progettate di fermarvi. Questo fatto non viene mai ad inficiare una vendita o uno scambio, com'è ovvio. Ma la Gilda Corser ha le sue opinioni riguardo a come le cose politiche dovrebbero venir gestite.

Borgoporto ha un porto di classe C ed una popolazione di 12.000 abitanti, composta prevalentemente da umani. Situata sulla spiaggia occidentale del Porto di Minroth, la città sta subendo una rapida espansione. Ha raddoppiato la superficie dentro le sue mura con la costruzione di nuove fortificazioni e di una nuova roccaforte per il gildamastro della Gilda Corser.

Borgoporto è adesso divisa in due città, la vecchia e la nuova. La Città Vecchia comprende i vecchi edifici in mattoni, gran parte dei quali sono alti due piani. In questa parte della città si trovano le residenze antiche e aristocratiche, e le botteghe e i mercati dei mercanti più ricchi e dagli affari

consolidati. Nella Città Vecchia si ergono i resti delle vecchie mura, e le macerie provenienti dalla loro demolizione vengono usate per rafforzare le mura del porto e i vari moli in pietra.

Nuova Borgoporto comprende gli edifici e i negozi degli artigiani comuni, ma le mura si estendono assai oltre di essi per racchiudere una grande zona di terreno libero attualmente usata come pascolo. Un secondo distretto di mercanti altolocati si sta sviluppando presso le mura esterne grazie al fatto che i benestanti della Città Vecchia si sono cominciati a costruire nuove residenze e negozi in questa zona.

La Gilda Corser domina Borgoporto. Le loro merci e prodotti sono quelli che si vedono più frequentemente nei mercati della città, ed anche i loro interessi politici sono ben protetti. Le persone note per il loro appoggio a Oran Meditor o alla Gilda Elsan avranno vita dura nel cercare di scoprire informazioni delicate o di qualche valore a Borgoporto.

Il distretto portuale di Borgoporto ha la reputazione di essere il più duro di tutti. Qui sono comuni scontri e guai peggiori fra i locali e i visitatori che non fanno parte della Gilda Corser. Le persone con differenti idee politiche sono le vittime preferite delle molestie e gli assalti o le rapine non sono rare.

La Gilda Corser sta facendo arrivare clandestinamente gente del continente abile in alcune specialità per porre fine

Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

al governo di Oran Meditor. Per questa ragione, maghi del Glantri, assassini di Thyatis e altre persone dalle particolari abilità si possono facilmente incontrare a Borgoporto. Nella maggior parte dei casi le loro identità saranno ben nascoste da travestimenti, ma potrebbero risultare assai più forti in incontri casuali di quanto non si aspettino i personaggi giocanti.

Isola Aperta

L'Isola Aperta non è un gran che da vedere, a meno che non gradiate piatti campi verdi e piccole casette pulite. Monoitona da visitare, come l'oceano in un giorno sereno: acro su acro di canne, che ondeggiavano al vento, o di piccole piante dalle larghe foglie che crescono in filari. Qualche albero qua e là, e poi frutteti, parecchi dei quali contengono tutti i tipi di alberi nani importati dalle Contee.

La terra dell'Isola Aperta è povera, e bisogna zappare un sacco per farle tirar fuori quello che deve. Un posto ingrato in cui lavorare, penso. Ma nulla può battere le spezie e gli alberi di sughero che vengono da qui! Queste sono fra le merci di scambio più ricercate di Minrothad, e gli halfling vivono bene grazie ai loro proventi.

L'Isola Aperta mantiene una cittadina e parecchi sparsi villaggi agricoli abitati da halfling. Nelle Isole di Minrothad, si tratta della più grande produttrice di spezie e zucchero, merci che sono fra i più proficui oggetti di scambio delle Gilde. Viene prodotta

un'eccedenza, che va incontro alle necessità dei Minrothaddani, e che permette anche una grande quantità di esportazioni.

Le tempeste colpiscono l'Isola Aperta con particolare forza. I venti non sono bloccati dalle colline o dai boschi e spazzano senza pietà le aperte distese di campi. Le dimore degli umani subiscono periodicamente disastri a causa della furia del tempo atmosferico, che lascia intatte le tradizionali case a cunicolo degli halfling. Di necessità, parecchi umani dell'Isola Aperta hanno adottato lo stile edilizio degli halfling, il che li rende gli unici uomini e donne del mondo a vivere nei cunicoli alla maniera degli halfling.

Malfia

Malfia è l'orgoglio degli halfling. Fuori dalle Cinque Contee, si tratta dell'unica e più grande città halfling dotata di un porto e gestita completamente dagli halfling. Sono gente allegra e lavoratrice, coi migliori ristoranti delle Gilde di Minrothad. Vi è un certo numero di umani e di altre persone che vive a Malfia - membri della Gilda Manolesta -, ma essi non hanno mai messo in minoranza gli halfling.

Malfia ha un porto di classe E ed una popolazione di circa 5.000 abitanti. Circa 4.000 sono halfling, con qualche centinaio di elfi, nani ed umani. Quasi senza eccezioni, questi abitanti non halfling sono membri della Gilda

Manolesta o mercanti che rappresentano interessi commerciali.

Questa città è la capitale dell'Isola Aperta. È costruita sulla Collina di Malfia, nei pressi del delta del Fiume Manolesta, circa mezzo chilometro a monte dall'oceano. È stato il primo insediamento costruito dagli halfling dopo che Malf Manolesta li liberò dalla schiavitù. Sul delta del fiume il porto ospita i vascelli, come descritto ne *Il commercio speculativo*. Le merci vengono portate sui carri, o trasportate su battelli fluviali, dal porto alla città e viceversa.

Gli halfling di Malfia vivono in cunicoli scavati sul lato basso della collina (1), segnati sulle linee di contorno sulla mappa. Sui pendii alti della collina ci sono i negozi, le manifatture e i magazzini degli halfling (2). Un'area per il mercato (3) occupa il centro di Malfia, assieme ad un complesso di uffici delle Gilde e di sale per le assemblee (4). Gli edifici degli halfling hanno un aspetto rustico, costituiti da pietre e tronchi rozzamente squadrati, e posti in un ambiente da parco.

Gli edifici degli umani (5) e degli elfi (6) sono negozi costituiti da legno e calcina, mentre i nani (7) preferiscono quelli fatti di mattoni o di pietra. A confronto di quelle che si trovano nelle città più grandi, le strutture degli umani sono pulite, ben costruite e spaziose. Agli occhi degli halfling, però, le strade



Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

sporche, l'assenza di grandi giardini e di campi erbosi, e gli stretti vicoli sono assai poco piacevoli.

Malfia è divisa in distretti a seconda delle attività che la Gilda Manolesta gestisce in ciascun quartiere. Il distretto della pelle (rosa) comprende un gran numero dei membri elfi della gilda. Il distretto dei produttori di carbone (rosso) è dominato dagli halfling e dai nani, mentre le industrie domestiche quali l'intreccio dei canestri e la ceramica (bianco) comprendono gli umani ed il resto degli halfling.

I mercanti che trasportano merci d'importazione ed i commercianti che esportano i prodotti della Gilda Manolesta abitano nei quartieri più ricchi in cima alla Salita di Malfia (azzurro). In questa zona si trovano anche i palazzi delle gilde ed i ristoranti. Le residenze dei gildamastri e dei ricchi hanno posizioni panoramiche (giallo).

Gli halfling più giovani, parecchi dei quali sono membri di una gilda politica, hanno acquistato la Collina Panoramica, l'altura ad est di Malfia, dove stanno costituendo una nuova cittadina halfling. Questi pionieri di città sono gli halfling più giovani, celibi o più poveri, mentre quelli che restano a Malfia sono gli halfling anziani ed esperti membri della gilda di famiglia, con attività consolidate. Gli abitanti della Panoramica non gradiscono immigrati provenienti dalle altre isole, o Minrothaddani di gilde delle quali normalmente non fanno parte gli halfling.

Le fortificazioni di Malfia consistono in palizzate di legno (8), con torri fatte di pietra e tronchi. Gli abitanti dell'Altura Panoramica stanno giusto edificando le proprie fortificazioni, ma le difese di Malfia furono innalzate molti anni fa ed ormai sono in brutte condizioni. Non c'è gran che bisogno di impegnarsi in continue riparazioni. Tre ponti di legno fortificati attraversano il fiume e dei barbacane proteggono i due ingressi alla città. Gli abitanti della Panoramica hanno costruito un forte sul proprio lato del ponte.

Alfeisle

Alfeisle è la più lunga fra le isole, solcata da alte montagne e coperta da pendii boscosi. È assai più scoscesa di quanto non sembri da una nave al largo, con valli montane ben nascoste al viandante e scogli sommersi per i marinai ignari.

Alfeisle è la dimora degli elfi di Minrothad. Noi elfi Verdier abbiamo cresciuto i suoi alberi da quando vi giungemmo. Siamo gli unici elfi di cui abbiamo notizia che praticano il rimboscimento delle foreste. Se ci fate caso,

riuscirete a vedere il taglio più recente sulla Cresta di Gregus.

La Cresta di Gregus è la catena montuosa centrale che solca tutta la lunghezza di Alfeisle. Il picco vulcanico inattivo del Monte Olwin, a nord, rappresenta il suo punto più alto. Questa cresta dai pendii scoscesi lascia il posto a fertili valli alpine e colline coperte di boschi. La foresta cresce così fitta in queste alture che persino gli elfi indigeni non hanno esplorato a fondo tutta l'isola.

Quando controllate gli incontri marittimi entro due esagoni da Alfeisle, c'è il 10 per cento di possibilità per giorno di viaggio che venga incontrato uno scoglio sommerso quando ci si dirige verso i lati meridionale ed occidentale dell'isola. Questa possibilità è in aggiunta ad ogni altro risultato delle Tabelle per gli Incontri Marittimi (vedi *Regole di navigazione*).

Casamarina

Gli elfi del mare vivono nella parte nord-orientale di Alfeisle. Casamarina è la loro città più importante, seconda in dimensioni soltanto alla città di Minrothad. A Casamarina si trova soltanto quel che di meglio il Minrothad ha da offrire. Persino i ricchi elfi dei boschi e qualche umano infrangono il loro stile di vita per ritirarsi qui e vivere nel lusso.

Casamarina ha un porto di classe C ed una popolazione di quasi 20.000 abitanti. Gli abitanti sono costituiti prevalentemente da elfi del mare, con una minoranza nella quale sono rappresentate anche le altre razze di Minrothad. La città ha la fama di essere la più ricca e lussuosa delle Gilde. Essa supera persino la città di Minrothad per la bellezza delle sue architetture e la qualità del suo stile di vita.

La parte della costa nella quale è situata Casamarina è costituita da rocce di basalto solidificatesi in colonne verticali. Le colonne che si trovano più lontane dalla costa costituiscono isolotti solitari, mentre quelle più vicine alla riva sono coperte di roccia vulcanica e terreno superficiale, il che consente di avere una base solida sulla quale costruire. Abbondanti acque sotterranee scorrono giù dalle vicine colline e riforniscono la città di acqua potabile.

Casamarina appare ingannevolmente piccola per il numero di abitanti che ci vive. Solo casette, residenze e qualche fortezza sparsa sono visibili sulla costa rocciosa e sulle isole a colonna. La maggior parte delle attività, delle opere difensive e parecchie delle residenze si trovano nascoste alla vista, nelle

caverne che sono state scavate dall'azione delle onde sotto le scogliere di basalto.

Vi sono diversi edifici che catturano lo sguardo di una persona che visita Casamarina. Le case dei ricchi sono imponenti edifici costruiti su solitarie isole a colonna – più lontane dal mare sono, più ricche appaiono. Fatte di tronchi e pietra, le magioni insulari (1) sono torri rotonde a più piani, oppure case con un secondo piano a strapiombo. Alcune rocche (2) sono situate sulle isole più distanti dalla costa. La forte corrente oceanica che scorre oltre Casamarina costringe parecchie navi ad avvicinarsi dal nord, passando inevitabilmente vicino a queste rocche sulla via che le conduce al porto e viceversa. Allo stesso modo, l'artiglieria terrestre e le fortificazioni delle opere difensive sul lato nord (5) sono situate lì perché proteggono la via più frequentemente usata per avvicinarsi a Casamarina.

La Fortezza di Kesan (4) si trova in cima ad uno sperone costiero che separa la Grotta di Casamarina dalla Laguna di Elsan. La fortezza è un edificio strettamente militare, con feritoie, passaggi a zig-zag e stanze e mura che si intersecano. Questa fu la prima costruzione difensiva innalzata per proteggere la Grotta di Casamarina, inizialmente edificata ed amministrata dal clan Kesan degli elfi del mare, ed è comandata ancora dalla loro famiglia. Oggigiorno protegge l'ingresso alla laguna assieme alle difese del Palazzo Estivo.

Il Palazzo Estivo (3) è sia un palazzo che una fortezza, progettato per rafforzare le difese marittime di Casamarina e contemporaneamente per garantire una vita piacevole ai suoi residenti, all'aria aperta e al sole – un gradevole cambiamento rispetto al Palazzo di Perle ed Avorio, situato dentro la Grotta di Casamarina. Entro le mura difensive, gli spazi del Palazzo Estivo hanno l'aspetto di un parco. Edifici spaziosi e luminosi sono posti fra giardini e spazi aperti sul panorama, progettati per nascondere le opere difensive dalla vista di coloro che si trovano dentro il palazzo.

I due porti navali (6) sono situati sui lati settentrionale e meridionale dell'entrata della Grotta di Casamarina. Ulteriori attracchi per le navi da guerra si trovano nei porti naturali situati fra gli speroni di basalto centrali e meridionali. Questi porti sono accessibili dal mare, oppure vi si può scendere dalla Fortezza di Kesan o dal Palazzo Estivo.

Le navi che difendono Casamarina non fanno parte della Marina di

Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

Minrothad. Si tratta di galee di proprietà della Gilda Elsan. I vascelli vengono resi operativi da una forza navale di volontari costituita da esperti elfi del mare, alcuni dei quali sono stati addestrati a Ierendi nell'arte e nella scienza della guerra sulle galee. Se attaccate, queste navi si muovono per bloccare l'entrata alla grotta (8) ed utilizzano i tunnel laterali come vie di fuga (7) e le vie d'acqua (9) per portare i contrattacchi. L'azione della corrente e delle onde in questi spazi stretti è ingannevole; i capitani che non hanno familiarità con i passaggi navali di Casamarina negoziano questi passaggi con una penalità di -4 sui loro tiri di Pilotare.

La Grotta di Casamarina (10) è la più grande delle due caverne oceaniche che racchiudono la città degli elfi del mare; la Laguna di Elsan (13) è grande circa la metà. Entrambe le caverne, assieme, fungono da porto per Casamarina. Colonne di basalto, scolpite nella forma di giganteschi alberi, sostengono il soffitto, molto più in alto. Le navi attraccano nei pressi di questi pilastri quando non sostano in una zona di sbarco per motivi di carico. La Grotta di Casamarina ospita residenze e attività che producono oggetti di alta classe o di costo elevato, mentre gli oggetti comuni ed alcune merci di esportazione vengono fabbricate nella Laguna di Elsan.

Entrambe le grotte sono circondate da una muraglia quasi compatta di edifici residenziali e commerciali dalla forma di pueblos. Queste strutture sono connesse fra loro, presentano un limitato accesso dal mare ma sono collegate sul retro da strade e passaggi. Gli edifici sono interrotti dalle zone di sbarco (11), piatti moli a livello dell'acqua dove le navi possono attraccare e caricare o scaricare il carico. Massicce porte difensive di metallo e legname si aprono sulle zone di sbarco in modo da permettere l'ingresso nel complesso degli edifici della grotta.

Il carico giornaliero di pesce viene portato e venduto al Mercato del Pesce (14) nella Laguna di Elsan. Questa sezione della caverna possiede moli aggiuntivi per ospitare le numerose imbarcazioni dei pescatori che vanno avanti e indietro.

Nelle strade dietro gli edifici del porto ci sono file di fortificazioni (12), che consistono in porte e passaggi connessi fra loro. Se un combattimento volge a sfavore degli elfi, questi possono chiudere il passaggio mentre si ritirano, rallentando in tal modo l'attacco e guadagnando tempo per preparare la cittadella alla difesa.

Sul retro della Grotta di Casamarina si profila il Palazzo di Perle ed Avorio,

un'opera monumentale completata secoli fa col denaro che gli elfi ricavano dal commercio. La cittadella contiene il palazzo nonché le dimore e le residenze della crema degli elfi del mare.

Molto prima che divenisse il padrone delle Gilde di Minrothad, il clan Meditor viveva in questa cittadella ed era a capo dei consigli che governavano gli elfi. Dalla creazione delle gilde, i Meditor hanno lasciato il palazzo alla gilda di famiglia degli elfi del mare, attualmente al clan Elsan. La famiglia Meditor mantiene delle residenze in questa parte della grotta, così come gli altri importanti clan elfici.

L'accesso alla cittadella si limita ad un pugno di ripide scalinate, progettate in modo che i difensori possano facilmente attaccare dall'alto con proiettili, rocce o liquidi bollenti. La cittadella è di solito occupata soltanto da poche persone, ma è progettata per ospitare i civili e per diventare il campo di battaglia finale in caso di un attacco in forze. Contro il muro della grotta, sul retro delle opere difensive esterne, si trova il palazzo, un capolavoro di architettura ornamentale. È costituito di materiali raffinati e costosi come l'avorio, la madreperla e l'oro, e splendidamente illuminato da incantesimi di luce magica permanenti.

Fatto ignoto alla maggior parte degli stranieri, sotto il palazzo è situata la Grotta delle Perle. Qui viene conservata la Perla del Potere, la reliquia del clan degli elfi del mare. Il custode ed i suoi assistenti, che ne hanno cura, vivono nel palazzo, cosicché i loro movimenti restano ignari ai più. Si può raggiungere la grotta scendendo nelle profondità del palazzo o entrando nel giusto passaggio, scavato dall'acqua, nelle scogliere di basalto a mezzo chilometro a nord di Casamarina. Il passaggio è normalissimo; esso e la grotta furono scoperti solo per caso, ma adesso sono costantemente sorvegliati dagli assistenti del custode. Si può entrare nel tunnel con una piccola barca a remi, o a nuoto se si è forti abbastanza da avere la meglio sulle imprevedibili correnti di ritorno che fluiscono qui.

La fabbricazione delle navi, che è il motivo della fama degli elfi del mare, viene effettuata in vari arsenali edificati sulla costa a sud di Casamarina. Semplici riparazioni ed operazioni di mantenimento vengono spesso effettuate nelle caverne di Casamarina, ma i vascelli che necessitano di grosse riparazioni o di lavori in bacini di carenaggio vanno invece negli arsenali costieri.

VERDON

Verdon è diversa da ogni altro insediamento di Minrothad – ringraziate l'Albero per questo! Noi non cerchiamo di intrappolarvi dietro mura cittadine, né siamo fissati col mare come gli elfi del mare. Vivere a Verdon è come vivere nei boschi, con gli alberi e tutte le cose viventi d'intorno. Alcuni sciocchi pensano che la nostra città sia indifesa, ma i pirati che hanno cercato di depredarla hanno scoperto che le cose erano un po' diverse, loro malgrado. Verdon possiede difese in piena regola. Il fatto è che esse sono un po' meno evidenti del normale.

Verdon ha un porto di classe D ed una popolazione di 13.000 abitanti, la maggior parte dei quali sono elfi dei boschi. Si tratta dell'unico grande insediamento di Minrothad che non è dotato di mura o di opere difensive visibili. Ciò è dovuto in parte al fatto che la città fu costruita in un momento in cui le Isole di Minrothad erano già un solido gruppo sotto il controllo delle gilde; gli abitanti di Verdon non dovevano preoccuparsi dei pirati o di ostili coloni stranieri, come gli abitanti dei primi insediamenti. Inoltre, gli elfi dei boschi per lungo tempo erano vissuti in villaggi sparsi ed abitazioni sugli alberi nei boschi meridionali di Alfeisle. Essi fondarono Verdon solo quando il commercio aumentò al punto che ci fu bisogno di servizi centralizzati. Quando fu costruita la città, il loro stile di vita nei boschi ne determinò la forma.

Verdon si estende a partire da un agglomerato centrale di edifici, che comprende magazzini, negozi, attività delle gilde ed alcune residenze. Questo centro di commercio è a sua volta circondato da alberi, piste tortuose e distese simili a parchi per le quali sono sparsi negozi. La maggior parte delle residenze degli elfi e molte delle loro botteghe si trovano in alto, sulle cime degli alberi. Gli alberi sono principalmente mogano e tek, adattati alle necessità abitative con l'aggiunta di piattaforme di legno fra i rami e di ponti di corda che li collegano. Alcune querce sono state importate dal continente nella speranza di utilizzarle eventualmente come abitazioni, ma esse non crescono bene in questo clima insulare e per ora vengono utilizzate solamente come elementi decorativi.

Oltre le vie principali, la città è circondata da fossati nascosti per rallentare gli attaccanti. Sugli alberi che sovrastano le vie c'è un gran numero di reti. Esse servono a tenere via dai sentieri i rami spezzati e altri detriti, ciò nonostante possono esser fatte calare in un attimo su chiunque passi per i sentieri. Gli elfi di Verdon si basano sulla loro capacità di vivere e lavorare

Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

fra gli alberi per sorprendere qualsiasi attaccante.

Verdon si trova a quasi mezzo chilometro di distanza dai moli e dal porto marittimo che la serve. Fra la città ed il porto ci sono parecchi spazi per il legname, dove i tronchi vengono stagionati, segati per raggiungere la lunghezza adeguata ed immagazzinati o imbarcati. Vicino ai campi per il legname, anch'essi fuori dalla città, ci sono i campi da lavoro, dove viene effettuato il rumoroso e pesante lavoro di taglio del legno e di costruzione.

Proprio come non ci sono fortificazioni convenzionali, non vi sono palazzi né fortezze a Verdon. Tuttavia, il gildamastro della Gilda Verdier vive in una sontuosa tenuta di legname raro, edificata dentro ed attorno a diversi grossi alberi di tek. La tenuta è situata vicino alla cima di una collina sul lato settentrionale di Verdon. Essa funge anche da palazzo della gilda per gli affari del clan Verdier e diventa proprietà di chiunque assurga a gildamastro del clan degli elfi dei boschi. Si tratta dell'edificio più imponente della zona, ma in genere non viene notato dai visitatori poiché si mescola benissimo con gli alberi e con la vegetazione.

La Quercia Intagliata, l'artefatto che serve da pseudo-reliquia di questi elfi, si trova in una buia valle boscosa, che dista otto chilometri da Verdon. Gli elfi dei boschi non desideravano tenere questa potente reliquia a Verdon, dove i turisti ed i mercanti stranieri potevano apprendere e spifferare i suoi segreti.

Poiché non si tratta di una vera e propria reliquia, essi non hanno avuto scrupoli a sorvegliarla a qualche distanza dalla città. Il custode Rewen Verdier ed i suoi assistenti passano la maggior parte del loro tempo nella Valle della Quercia, dove la reliquia viene tenuta in segreto. Essi sorvegliano attentamente la zona e mandano via tutti i visitatori non elfi che si avvicinano troppo. Gli elfi che per affari personali o ufficiali devono vedere il custode lo possono incontrare e parlargli nel Villaggio del Custode, all'imboccatura della valle.

Isola Settentrionale

L'Isola Settentrionale è un posto piacevole. Verde e coperta di boschi com'è, con un'unica cresta di montagne lungo la sua schiena. Ma all'isola mancava un buon attracco, e per questa ragione è stata evitata per secoli. Fu solo dopo che costruimmo la fortezza di Golapoli su di essa che sorse una ragione per sostarvi. Adesso l'Isola Settentrionale viene frequentata per i rifornimenti e le riparazioni, e funge da rifugio sicuro quando soffiano i venti dal continente.

L'Isola Settentrionale ha parecchie cale, ma il livello dell'acqua al loro interno era troppo basso perché risultassero utilizzabili dalla maggior parte delle imbarcazioni mercantili. Tuttavia, la più settentrionale delle Isole di Minrothad è situata convenientemente vicina al continente. Possiede un'affidabile riserva d'acqua dolce e le navi che avevano bisogno d'acqua spesso si fermavano qui per

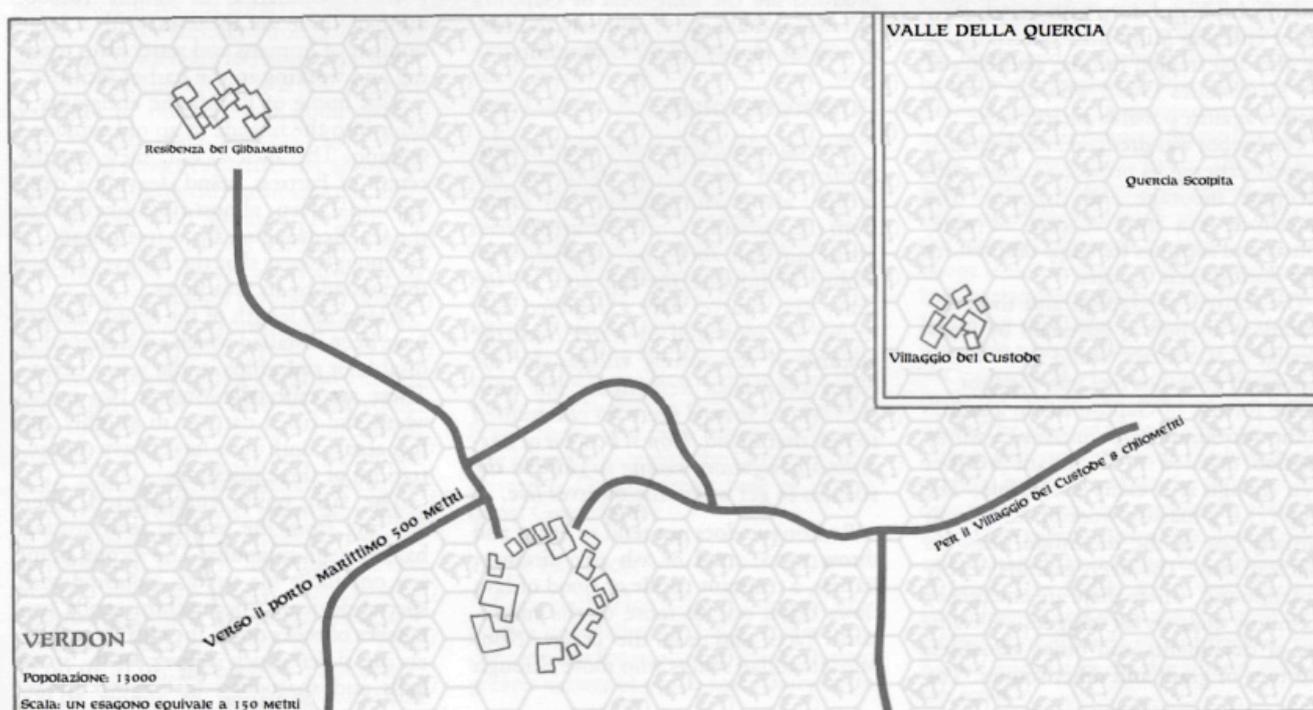
riempire i loro barili. Una volta costruita Golapoli e creato un porto, l'Isola Settentrionale è divenuta una sosta popolare per le navi che si trovano inaspettatamente in necessità di rifornimenti o riparazioni.

Golapoli

Gli elfi e gli altri popoli dalla lunga vita ricordano la Piovra di Fuoco e le altre catastrofi che hanno cambiato la terra ed il mare. I Minrothaddani non dimenticano mai il fatto che una catastrofe può colpire in ogni momento. Se mai avessimo avuto bisogno di un rifugio, si pensò che sarebbe stato saggio avere un posto sicuro in cui recarsi - un posto senza un vulcano, ben fortificato e rifornito. Un posto dove saremmo rimasti al sicuro.

Golapoli fu la risposta. La costruimmo nell'Isola Settentrionale, abbastanza prossima al continente e alle rotte commerciali per ricevere aiuto se una tragedia avesse colpito le isole. Si tratta di una comunità particolare - non tanto ad uso dei turisti e degli affari, se non per l'aiuto di cui una nave può aver bisogno per raggiungere un'altra destinazione, ma nondimeno è ben fatta. Speriamo di non aver mai bisogno di utilizzarla, ma se lo avremo, il nostro rifugio sarà questo.

Golapoli ha un porto di classe F ed una popolazione mista di circa 5.000 abitanti. Questa città fu progettata come un insediamento in cui rifugiarsi, e creata solamente per servire a questo scopo. Oltre ad essere una roccaforte con estesi alloggi per gli esuli, essa contiene riserve di grano e di altri generi di prima necessità, nonché



Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

duplicati di documenti e scritti minrothaddani insostituibili.

La popolazione qui è mista, con un gran numero di chierici e studiosi di tutte le razze. Una forza armata di 1.000 soldati della Gilda dei Mercenari è di stanza qui, i suoi membri effettuano a rotazione compiti a terra ed a bordo delle navi che entrano ed escono dalle acque di Minrothad. C'è anche una milizia addestrata di 500 unità, associati della Gilda dei Mercenari che stanno qui per proteggere il posto da eventuali scorrerie dei pirati.

Il porto è stato dragato e reso più profondo con grande spesa per garantire a Golapoli attracchi e rifornimenti adeguati. La zona del porto è un indaffarato mucchio di magazzini e vettovalie per le navi che si riforniscono qui durante i loro viaggi.

La fortezza di Golapoli e l'intera comunità sono governate da Jerick Wessig, un comandante della Gilda dei Mercenari nominato governatore da Oran Meditor.

La fortezza di Golapoli è situata in una valle fra le montagne circostanti, una posizione ventosa esposta al tempo atmosferico dominante, anche se così è assai ben difendibile. La rocca (1) è una massiccia costruzione di pietra, edificata in parte fuori dalla cresta montuosa sulla quale è posta. La rocca si estende in profondità nel sottosuolo, dove vi sono zone di dormitori d'emergenza per gli esuli, depositi di documenti ed altri oggetti di valore e tonnellate di grano ed altri beni di prima necessità. Il cibo viene periodicamente venduto e rimpiazzato con rifornimenti freschi.

Campi da mercato e pascoli mantenuti con cura circondano le mura esterne della rocca e spezzano i blocchi degli edifici entro le mura cittadine. Questi spazi aperti vengono mantenuti come misura di sicurezza, per il momento il cui gli esuli potrebbero dover accamparsi qui oppure usare il terreno per seminare raccolti di cibo supplementare.

Chierici di varie fedi risiedono, assieme agli studiosi (2), in quella che è divenuta una informale comunità di apprendimento e discussione filosofica. Gli uffici delle gilde ed i servizi (3) si occupano dei viandanti in visita, dei mercanti e dei capitani di mare, mentre gli artigiani e gli operai (4) offrono alla vendita una certa varietà di prodotti. La maggior parte di queste merci sono assorbite dal mercato locale, ma alcune sono per l'esportazione, come descritto sotto.

Alcuni ruscelli sono stati deviati in modo da entrare ed attraversare la città, per provvedere all'acqua potabile e al

sistema fognario, e poi vengono reindirizzati ed utilizzati per l'irrigazione dei campi. Sui ripidi pendii sottostanti le mura della città crescono acri di tè. Le capre pascolano nei bassopiani ed il loro pelo viene trasformato in filato. A parte le verdure fresche vendute per le stive delle navi, questi due prodotti costituiscono il totale delle esportazioni di Golapoli, e sono pensati espressamente per portare denaro nella comunità dall'esterno.

Isola Fortezza

L'Isola Fortezza è un luogo strano da visitare. Fumo e nebbia si spargono attorno portati dalla brezza, assieme allo zolfo e alle esalazioni del vulcano. È difficile che cresca una chiazza di verde su questa roccia – il che non sorprende, dal momento che il Monte Linguarossa butta fuori lava costantemente. I nani hanno un covo riparato in cui vivere, separato dal vulcano dalle acque. Pochi villaggi di pescatori sono sparsi per le estremità più lontane dal Linguarossa, ma finché i nani non giunsero qui nessuno voleva visitare quest'isola. È adesso è sempre una navigazione un po' pericolosa veleggiare così vicino al vulcano per giungere dove vivono i nani.

Il Linguarossa non tende ad eruttare e scagliare rocce, fango o cenere a distanza. Piuttosto, un costante gocciolio o flusso di lava scende giù da uno o più dei lati della montagna e si getta nell'oceano. I marinai non Minrothaddani che attraversano l'esagono immediatamente a sud del Monte Linguarossa nell'Isola Fortezza devono effettuare un tiro dell'abilità Pilotare Navi. C'è solo il 10% di possibilità che i marinai di Minrothad debbano effettuare questo tiro di abilità. Se falliscono, significa che hanno incontrato un pericolo per la navigazione causato dal vulcano, come formazioni di roccia lavica sommerse in un punto inaspettato. Tali pericoli dovrebbero essere considerati alla stregua di un incontro con uno scoglio o un isolotto, come descritto nelle *Regole di navigazione*.

La Roccaforte

Pensavamo che i nani si stessero preparando alla guerra quando costruirono La Roccaforte. Tirarono su le loro dimore abbastanza velocemente, ma il lavoro sulle loro difese andò avanti per anni e decenni. Esso continua ancora, di tanto in tanto. Perlomeno non hanno mai usato i loro marchingegni contro i membri delle

gilde, ed hanno il diritto di rendere sicura la loro patria. Provo pietà per gli assalitori abbastanza pazzi da tentare di prendere La Roccaforte. O, se è per questo, per la nave che cerchi di evitare il Capitano del Porto de La Roccaforte!

La Roccaforte ha un porto di classe E e mantiene una popolazione di quasi 10.000 abitanti. La maggior parte di questi sono nani, con un gran numero di umani ed elfi che abitano nei pressi del porto e lavorano alle sue attrezzature.

Questa dimora di emigranti dalla Casa di Rocca è costruita sul lato di un vecchio vulcano esplosivo. Quell'antico sommovimento fece esplodere il centro dell'Isola Fortezza, lasciando una profonda baia ed una profonda spaccatura verso il mare, simile ad un fiordo. Il Linguarossa, il vulcano attivo, si trova abbastanza lontano perché i nani non si sentano minacciati dal fluire della sua lava.

Lungo il corso del fiordo, sono stati installati dei congegni progettati per danneggiare o affondare le navi nelle acque sottostanti. Questi risultano particolarmente letali in due punti, dove il fiordo si stringe a circa 60 metri di larghezza. Entrambe le zone presentano una forte concentrazione di queste macchine.

Il primo punto che si incontra quando vi si entra dal mare presenta catapulte e baliste convenzionali. Il secondo punto è un percorso di 800 metri in cui sono sistemati particolari congegni. Un macchinario fa rotolare valanghe di rocce giù per il lato della scogliera. Altri sono scivoli che fanno venir giù palle di pietra da 30 chili e legni appuntiti, scagliandoli sui bersagli sottostanti con una precisione degna delle baliste.

Queste difese sono progettate per far sì che una flotta nemica passi il primo punto con qualche perdita, per poi colpirla pesantemente al punto due. Se gli intrusi si ritirano, allora il punto uno fa del suo meglio per affondare tutti i sopravvissuti. Se la flotta oltrepassa il punto due essa deve affrontare le navi della baia, di proprietà dei nani e governate dagli elfi del mare, con equipaggi di soldati nani e sostenute dai tenaci difensori nanici sui moli.

La Roccaforte, di suo, ha poche fortificazioni, facendo affidamento alla sua posizione per proteggersi. La città è arroccata sul fianco di una scogliera che si erge di 60-90 metri sopra la baia, ed è accessibile soltanto grazie ad una strada a zig-zag. Vi sono alcune catapulte e baliste sui bastioni della città per la protezione contro gli assalitori volanti.

Le strutture de La Roccaforte sono alte due o tre piani, scavate e ricavate

Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

dalla parete di roccia preesistente ed ammassate alla rinfusa le une sulle altre. Ben visibili sono i mattoni, essiccati al sole o nei forni e ricoperti di calce o stucco. Essi implementano i principali materiali da costruzione in pietra dove gli spazi scavati, da soli, non sono sufficienti per le necessità dei nani.

La roccaforte della Gilda Martelli dalla quale la città prende il suo nome è il punto più alto della città. È la residenza principale del maestro della gilda Martelli e dei vari maestri dei mestieri. I nani delle caste inferiori con mansioni di servizio vivono lungo i limiti del pendio meridionale, in una zona di terreno instabile e forte erosione. Nel mezzo vi sono le residenze degli artigiani. La maggior parte delle botteghe e dei magazzini sono situate nelle profondità dell'isola, dietro le scogliere de La Roccaforte, in zone scavate dai nani.

I nani hanno scoperto l'argento nell'Isola Fortezza, ma la maggior parte della loro ricchezza proviene dalle arti naniche della costruzione e della lavorazione del metallo. Essi costruiscono edifici di pietra, armi da assedio e possenti fortificazioni, servizi per i quali le altre città pagano volentieri. I loro mattoni di tufo sono molto richiesti e rendono parecchio. Le loro armi ed i loro utensili sono rinomati come opere robuste che mantengono un filo tagliente senza diventare fragili. Essi vendono anche articoli per gli alchimisti (zolfo, mercurio, ecc.) alla Gilda Corsari e fertilizzanti ricavati dalla polvere lavica e da altre sostanze nutritive eruttate dal vulcano.

I nani della Gilda Martelli hanno cominciato a fare esperimenti con l'uso della lava nelle loro tecniche manifatturiere, poiché il Gildamastro Thor Roccaforte odia lasciare che questa fonte di tremendo ed inesauribile calore resti inutilizzata. Nelle loro gallerie più profonde, i nani hanno incontrato un'apertura vulcanica che stilla la lava lentamente. Con questa apertura stanno sperimentando applicazioni che vanno dalla fusione dei metalli al modellamento della lava che si raffredda in mattoni vulcanici. Questo lavoro viene portato avanti in gran segreto, poiché Thor ha l'impressione che possa rivoluzionare le tecniche manifatturiere e la qualità dei prodotti. Solo il tempo potrà dargli ragione.

Isola di Fuoco

State alla larga dall'Isola di Fuoco. È un'isola mortale. Vi viene da pensare che ci siano poche possibilità che il vulcano possa eruttare e che i lapilli provenienti da esso vi

colpiscono quando la vostra nave si trova a chilometri di distanza, in mare. Ma più di una nave è stata messa in fiamme ed alcune persino affondate quando è proprio successo questo, per quanto improbabile possa sembrare. Poi, se vi avvicinate all'isola, essa è avvolta nelle nebbie la maggior parte del tempo, e le acque sono assai pericolose. A volte il picco butta fuori cenere e fango, e questi vi possono colpire se siete vicini.

L'Isola di Fuoco è stata evitata dalla maggior parte dei marinai in tutta la sua lunga storia. Il picco vulcanico attivo del Monte Thymas è all'altezza della sua pessima reputazione. La maggior parte dei capitani ritengono che non vi siano insediamenti sull'isola, e che non ci sia ragione per fermarvi. Inoltre, la bruma costante che avvolge le sue coste rende pericoloso tentare un attracco, perciò quest'isola inospitale viene evitata anche dalle navi che desidererebbero rifornire le loro scorte d'acqua. Pochi sospettano, ed ancor meno sanno, che l'Isola di Fuoco è in realtà la sede della base segreta di operazioni della Gilda dei Corsari, Porto Cala.

Porto Cala

Porto Cala ha un porto di classe E e sostiene una popolazione di 7.000 abitanti. È una città prospera per le sue dimensioni, che ospita una varietà di merci e oggetti di lusso maggiore di quanto non si trovi nella maggior parte degli insediamenti legali. Non tutti gli abitanti sono pirati o membri della Gilda dei Corsari; parecchi lavorano alla costruzione, al mantenimento o alla riparazione delle navi, mentre altri producono manufatti per garantire alla comunità i beni di cui necessita. Parecchi sono passeggeri catturati e tenuti in ostaggio, oppure nuove reclute della gilda. La maggior parte dei residenti non abbandona mai Porto Cala, eccetto forse che per imbarcarsi in una spedizione d'acquisto per il continente. Kerendas è un porto di richiamo favorito dai residenti di Porto Cala: abbastanza vicina da essere raggiunta rapidamente, eppure abbastanza lontana da Minrothad perché vi siano pochi rischi o tentazioni di parlare della città nascosta dei corsari.

Nonostante i capricci del Monte Thymas, Porto Cala è esistita per oltre 200 anni come insediamento. Parti della città sono bruciate nei primi tempi, con la conseguenza che la maggior parte degli edifici oggi giorno è fatta di mattoni o di pietra e che esiste una squadra antincendio ben addestrata per occuparsi delle fiamme accese dalla roccia vulcanica. Sulla città piove periodicamente cenere, ma essa viene

spalata via e considerata un evento ordinario.

Porto Cala si raggiunge attraversando una stretta insenatura collegata al mare. L'insenatura è bloccata da una barriera di tronchi ed incantata con un incantesimo *oscuramento* permanente; solo i piloti ed i navigatori della Gilda dei Corsari o le navi che usano adeguate contromagie possono attraversare il passaggio. Anche così, ogni nave deve affrontare ad un codice di segnali per mezzo di lanterne colorate. Se non viene data la giusta risposta, la barriera di tronchi non viene abbassata. Baliste e catapulte ben nascoste nelle fortificazioni sui promontori si trovano lì per essere usate contro gli intrusi che riescono a passare oltre la barriera.

Una volta passata l'insenatura, le navi attraversano una baia riparata fino al delta del Fiume delle Canne. La città di Porto Cala è situata a poca distanza a monte di esso. Sebbene il porto originario si trovasse sulle spiagge della cala dalla quale questo insediamento prende il nome, le attrezzature del porto sono drasticamente mutate nel corso del tempo, per garantire più sicurezza. Il Fiume delle Canne è stato dragato ed allargato e le navi vengono adesso rimorchiate da galee lungo il Fiume delle Canne fino alla Baia Nascosta, il porto ed i moli sul lato della città che dà nell'entroterra.

Le navi che entrano nel delta del Fiume delle Canne sono rimorchiate dalle imbarcazioni provenienti dal villaggio del capitano del porto (3), oltre dune erbose e la Palude dell'Attracco (2), fino alla Baia Nascosta (1). La baia è un bacino artificiale creato da magie elementali e dal lavoro manuale. Possiede attrezzature per ospitare navi da 180 punti scafo, anche se la maggior parte dei vascelli corsari ha in media meno di 100 punti scafo. Il capitano del porto non fa pagare l'uso delle attrezzature, né un capitano corsaro deve pagare di persona per le riparazioni o le spese di mantenimento quando si trova a Porto Cala. La gilda copre al suo posto le spese, poiché riceve comunque il 30 per cento del ricavato di tutte le missioni pirata. Questo porto deve essere considerato per quanto riguarda tutto il resto come un porto di classe E ai fini della determinazione della disponibilità della merce, delle carte e dei passeggeri.

La tratta delle merci viene effettuata nei moli sud-orientali nei pressi del Cancellone del Porto, mentre i cantieri e le attrezzature per le riparazioni si trovano sulla costa nord-occidentale. I cantieri qui producono tre vascelli all'anno, dalla forma di una goletta di

Citta' e Cittadine: la gita di un mercante

Casamarina, modificati con l'aggiunta di un parco di artiglieria completo, tavole per l'abbordaggio e simili equipaggiamenti. Se in un dato momento vi sono tre imbarcazioni in costruzione, come di solito ve ne sono, soltanto altre due navi da non più di 150 punti scafo possono venir carenate per le riparazioni. Ciò diventa problematico quando le navi pirata hanno urgente bisogno di riparazioni, perciò si stanno mettendo a punto progetti per una nuova espansione della Baia Nascosta e delle attrezzature di riparazione. In media, da 3 a 12 vascelli pirata si trovano nel porto in un dato momento. Inoltre, c'è una flotta di sette galee grandi catturate in vari incontri navali. Esse vengono spinte sulle spiagge della Baia Nascosta, col piano di usarle se la città dovesse venire attaccata.

La città di Porto Cala si trova su una collina dietro mura difensive, ma a parte questo non è ben fortificata. I corsari ritengono che chiunque riesca ad oltrepassare le difese dell'insenatura dovrà affrontare il gran numero di pirati che si trovano nel porto, e che questa sia una difesa adeguata. Inoltre, essi non si aspettano di venir infastiditi. Porto Cala è ben nascosta e, a parte il fatto che l'isola è inaccessibile, essi non stanno facendo alcunché di illegale stando qui nelle acque di Minrothad.

Le fortificazioni di Porto Cala sono mura di pietra alte 15 metri. Il Fiume delle Canne scorre attorno alla collina ai piedi delle mura lungo i due terzi della città, e c'è un fossato asciutto per ulteriore protezione lungo il terzo rimanente. Due porte permettono l'ingresso in città: la Porta Terrestre a sud ed il Cancellò del Porto, che si apre sulla Baia Nascosta.

Tre principali gallerie fognarie scorrono sotto le strade di Porto Cala, entrando ed uscendo sotto le, o nei pressi delle, torri nelle mura difensive. Il Gildamastro Hamilvar Kasan risiede nel palazzo della gilda (4), il cuore del quale è fortificato. Si tratta della cosa che più somiglia ad una rocca in questa città di pirati. Gli affari della gilda di natura generica vengono trattati nelle ali esterne del palazzo, dove Belina Nacory, la rappresentante della Gilda

dei Ladri, possiede anch'ella propri uffici.

Il palazzo della gilda non è lontano da Baraccopoli (6), i resti dell'originario insediamento di Porto Cala. Oggi Baraccopoli è una decadente accozzaglia di malandati edifici di mattoni con vicoli labirintici. È la meta preferita dei marinai che fanno baldoria, con molti posti dove bere e bordelli a basso costo. C'è poco crimine a Porto Cala, che viene gestito in modo rigido dalla Gilda dei Corsari, ma Baraccopoli è nota come l'unico posto che è meglio evitare dopo il crepuscolo.

I magazzini e le attività che si occupano del rifornimento delle navi si trovano nei pressi del Cancellò del Porto. Questi lasciano il posto a botteghe pratiche e servizi quotidiani nel centro e nel sud-est della città, e alle case dei ricchi nel sud-ovest. Le dimore dei gildamastri (5) sono gli edifici più spettacolari di Porto Cala. Ciascuna è un complesso di edifici con un cortile principale di ingresso ed uno o più giardini di piacere appartati, tutti nascosti dietro spesse mura per la riservatezza e la difesa.

La zona erbosa a sud del palazzo della gilda viene colloquialmente chiamata il Campo delle Aste. Qui si tengono, ogni settimana od ogni mese, aste di merci rubate, dopo che i compratori hanno avuto la possibilità di ispezionare le merci a bordo delle navi o nei magazzini dei corsari. Le merci vengono vendute o scambiate in questo modo quando un capitano non è interessato a venderle altrove o quando la gilda ha un'eccedenza di qualcosa di cui si vuole liberare in fretta. Ciò è particolarmente comune quando una nave pirata viene danneggiata in un incontro e deve essere messa in riparazione. Se il capitano non può lavorare ad un accordo di consegna, deve piuttosto mettere all'asta tutta la merce. Un certo numero di corsari di Porto Cala fungono da normali mercanti e capitani a questo riguardo: dopo aver acquistato della merce all'asta, essi la caricano sulle loro navi e viaggiano fino ad un porto lontano dove la vendono. Le imbarcazioni catturate possono venir vendute allo stesso modo.

Isola di Roccianegra —

La Roccianegra è la carcassa deserta di un'isola, con un vulcano infuriato che attende di uccidere chiunque passi troppo tempo nelle sue acque. Qui c'è poca acqua e poca vegetazione. La usiamo come punto di riferimento, ed alcuni pescatori hanno un villaggio ad una delle sue estremità.

Il Mezzopicco, il vulcano attivo dell'Isola di Roccianegra, è causa bastante per la maggior parte dei Minrothaddani per restare alla larga dall'isola. Il piccolo villaggio di pescatori di Hermian, sulla punta orientale, prospera grazie alla cattura di esotiche creature marine attirare nei pressi dell'isola dalle acque riscaldate del vulcano. Tuttavia, il vero luogo di interesse dell'Isola di Roccianegra è l'Eremo di Larril, che ospita una comunità di sei mistici e di 12 fratelli (chierici di 1°-5° livello) che si prendono cura di loro. L'eremo si trova nel punto in cui la scarsa vegetazione dell'isola lascia il posto ai desolati campi di lava, e viene rifornito di cibo dal villaggio dei pescatori. Anche se l'esistenza dell'eremo non è un segreto, gli abitanti del villaggio hanno raramente un motivo per parlarne, e perciò le notizie relative alla sua esistenza non hanno fatto molta strada.

I mistici di questa comunità sono seguaci di Darrin Posman, un umano di Minrothad che un tempo era stato un agente portuale delle gilde in Alphatia. Quando i suoi interessi si volsero alle tradizioni mistiche alphetiane, egli abbandonò il servizio delle gilde. Adesso Darrin è un mistico di 9° livello di allineamento Legale. Poiché ha raggiunto il livello di Maestro Minore, Darrin è ritornato a Minrothad da vecchio ed ha fondato questo eremo per condividere la sua conoscenza con gli altri.

Molti di questi personaggi non giocanti sono stati menzionati nel testo in precedenza, mentre altri appaiono nella sezione Avventure. Qui sono sistemati in ordine alfabetico con le loro statistiche di gioco e i consigli per interpretarli.

Non sono stati dettagliati gli incantesimi per i personaggi che usano la magia. La scelta degli incantesimi può essere fatta sulla base dei libri delle regole di D&D®, oppure, se appropriato, della lista degli incantesimi dei principi-mercanti. Allo stesso modo, sono stati annotati solo i più importanti oggetti magici posseduti da un personaggio. Il DM può assegnare ad un PNG altri incantesimi, equipaggiamento ed abilità a seconda delle necessità della sua campagna.

Bastioni, MARDEN

Umano/licantropo verro diabolico
(*Fo 15, In 13, Sg 9, Ds 9, Co 18, Ca 9; CA 3 (9), DV 9*, PF 68, #AT 1 zanna o colpo, F 2-12 o a seconda dell'arma, TS G15, M 11, AL C; Possiede una spada lunga +1 ed una pozione del controllo degli umani*).

Marden è un corpulento e muscoloso veterano con la testa rasata ed un costante cipiglio. Gli elfi Verdier sanno che Marden è un verro diabolico e lo hanno ricattato affinché lavori per loro. Questo ex gildastro della Gilda dei Mercenari è adesso costretto a compiere missioni di assassinio per portare avanti le trame politiche dei Verdier.

Marden Bastioni vive nella città di Minrothad appena fuori dalle porte della città interna. Egli continua a frequentare le guardie del suo vecchio comando, usando la sua capacità licantropica di charme per minare la loro fedeltà al loro nuovo comandante, il nano Cuordiguerra Fendente. Bastioni li persuade a disertare la Gilda dei Mercenari per timore delle loro vite, offrendo loro l'alternativa di scomparire fra le folle ed i vicoli della città di Minrothad. Quelli che accettano finiscono per unirsi al gruppo di mannari omicidi di Bastioni, e contribuiscono ai brutali attacchi omicidi portati avanti da loro. In qualunque momento Bastioni ha pronti 2d4 mannari per un assassinio. Due sono verri diabolici come lui; il resto sono topi mannari. In forma umana essi vivono nelle zone delle caste inferiori presso il Mercato Basso della città. Come assassini, questi tipi osservano le abitudini delle loro vittime in forma umana, poi le seguono durante la notte in forma mannara.

Poul e Tomas, verri diabolici (*CA 3 (9), DV 9*, PF 40, 43, MV 48 m (18 m), forma*

umana 36 m (12 m), #AT 1 zanna o colpo, F 2-12 o a seconda dell'arma, TS G9, M 10, AL C, PX 1.600).

Beldan, NOSMO

Umano principe-mercante, Capitano dell'Agata: G14;

(*Fo 13, In 12, Sg 14, Ds 17, Co 15, Ca 17; CA 7, DV 14, PF 93, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 9, AL C; lancia incantesimi come un principe-mercante di 7° livello. Possiede un olio dell'immobilità. Abilità: Pilotare navi (In +4), Combattere sul Sartame (Ds), Contrattare (In +2), 2 punti scambio*).

Nosmo è uno dei principi-mercanti più ricchi e con meno scrupoli di Minrothad. Gli altri capitani lo conoscono ed evitano di averci a che fare. La Gilda dei Mercanti di Mare lo riprende continuamente a causa del danno che provoca alla reputazione della gilda in qualche porto straniero, ma i tremendi guadagni che ottiene mantengono queste rampogne al livello di una ramanzina.

Nosmo è un tipo viscido al principio della mezz'età, con un sorriso sincero ed uno sguardo intenso. Si basa sul suo carisma per abbindolare e affascinare gli stranieri coi quali fa affari e accordi. Non è estraneo al suo stile aggiungere sassi alle balle di merce per aumentare il loro peso ed il loro valore apparente, mischiare la segatura alla farina e così via, anche se egli lo fa solo in porti fuorimano nei quali non si aspetta di far ritorno per lungo tempo.

Caetros, HARMON

Umano Agente Portuale delle Gilde di Minrothad a Specularum

(*Fo 9, In 14, Sg 15, Ds 11, Co 9, Ca 12; CA 9, M3, PF 12, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, TS M3, M 10, AL L. Possiede una bacchetta della metamorfosi. Abilità: Valutare (In +2), Contrattare (In +2), 4 punti scambio*).

Harmon è un uomo corpulento e pomposo con una barba tagliata con precisione e capelli grigi. Affabile e accomodante, questo mercante la spunta anche in affari difficili ed è giustamente orgoglioso della sua esperienza nel commercio. Come agente portuale anziano, Harmon ha rappresentato Minrothad nel porto di Specularum per oltre 20 anni, e si sta avvicinando all'età del ritiro.

Harmon sa parecchio della politica e del commercio nel continente e nel Granducato di Karameikos. Potrebbe venire incontrato in città, o su una strada in compagnia di una carovana delle Gilde di Minrothad. Caetros a volte assolda avventurieri per assisterlo

nelle faccende del commercio via terra. Egli sta anche cercando eventuali persone da riferire come possibili assunzioni da parte del gildastro regnante di Minrothad.

Chiomadifuoco, JESAMIN

Halfling proprietaria di una lotteria a Malfia

(*H3; Fo 8, In 14, Sg 9, Ds 11, Co 13, Ca 12; CA 9, MV 27 m (9 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 8, AL C. Abilità: Contrattare (In), Valutare (In)*).

Jesamin è una giovane halfling con la pelle lentiginosa e crespi riccioli biondi. È raffinata nel parlare e allegra coi clienti, ma malinconica e pigra quando è da sola. La sua piccola Bottega della Lotteria non vende altro che tabacco e biglietti della lotteria e produce soltanto un modesto guadagno, ma nascosta in una galleria dietro il suo negozio c'è una piccola bisca dove si praticano giochi d'azzardo illegali. Jesamin è il punto di contatto per i contrabbandieri che portano le merci a Malfia e la sua Bottega della Lotteria è anche la fonte di oggetti magici venduti all'insaputa e al di fuori del controllo della Gilda dei Tutori. È uno dei pochi attivi, poiché gli agenti del gildastro regnante riescono a far chiudere la maggior parte dei venditori non autorizzati. I PG che effettuano attività illegali qui rischiano severe pene da parte della legge se vengono presi.

CORSER, ORMUN

Umano chierico di Minroth, Borgoporto

(*C15, Fo 10, In 10, Sg 13, Ds 9, Co 13, Ca 15; CA 9, PF 52, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, AL L. Possiede un bastone del colpire*).

Ormun è un chierico che lavora sodo ed un fanatico seguace di Minroth. La sua natura diffidente lo spinge a chiedere le motivazioni di tutti quelli che gli stanno intorno. Egli non esita ad esprimere i suoi dubbi e ciò gli ha alienato parecchi potenziali amici.

Ormun si è imbarcato in un'impresa per trovare l'ultima dimora terrena di Minroth. Egli sta progettando una spedizione verso la cima della Dimora dell'Immortale, il picco vulcanico nel sud dell'Isola del Commerciante dove Minroth fu visto per l'ultima volta. Qui egli spera di trovare i segni della partenza dell'immortale, qualcosa che porterebbe seguaci alla chiesa di Minroth. Se avesse successo, il chierico otterrebbe una certa influenza secolare che utilizzerebbe per portare avanti gli interessi della chiesa minrothiana e della Gilda Corser. I PG potrebbero

Personalità

venir reclutati da Ormun per aiutarlo nella sua spedizione di scoperta, oppure potrebbero incontrarlo nelle terre selvagge dell'Isola del Commerciante.

Demerick, Ariana

Umano Corsaro, Ufficiale in Seconda della Radiosa

(G7; Fo 12, In 13, Sg 11, Ds 13, Co 11, Ca 14; CA 9, PF 41, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 10, AL N. Possiede una spada +1. Abilità: Vista Acuta (In), Combattere sul Sartame (Ds), Pilotare Barche (In), Pilotare Navi (In), Artiglieria (In +3)).

Ariana è una donna pirata con un occhio solo, un personaggio amichevole e ciarliero che si incontra nei porti e nelle taverne del continente. A bordo è una sorvegliante molto severa che assume con serietà le proprie responsabilità. A riva ella sciorina racconti ed è sempre in cerca di eventuali aggiunte al suo equipaggio.

Ariana non ha l'autorità per reclutare, ma presenta le reclute al Capitano Erundal Kelar, padrone della Radiosa. Kelar accoglie persone con capacità specializzate, in particolare utenti di magia, che sono difficili da trovare a Minrothad. Se qualcuno sembra utile ma riluttante ad accettare, Ariana comanda l'equipaggio che tende un'imboscata e rapisce l'appetitoso candidato.

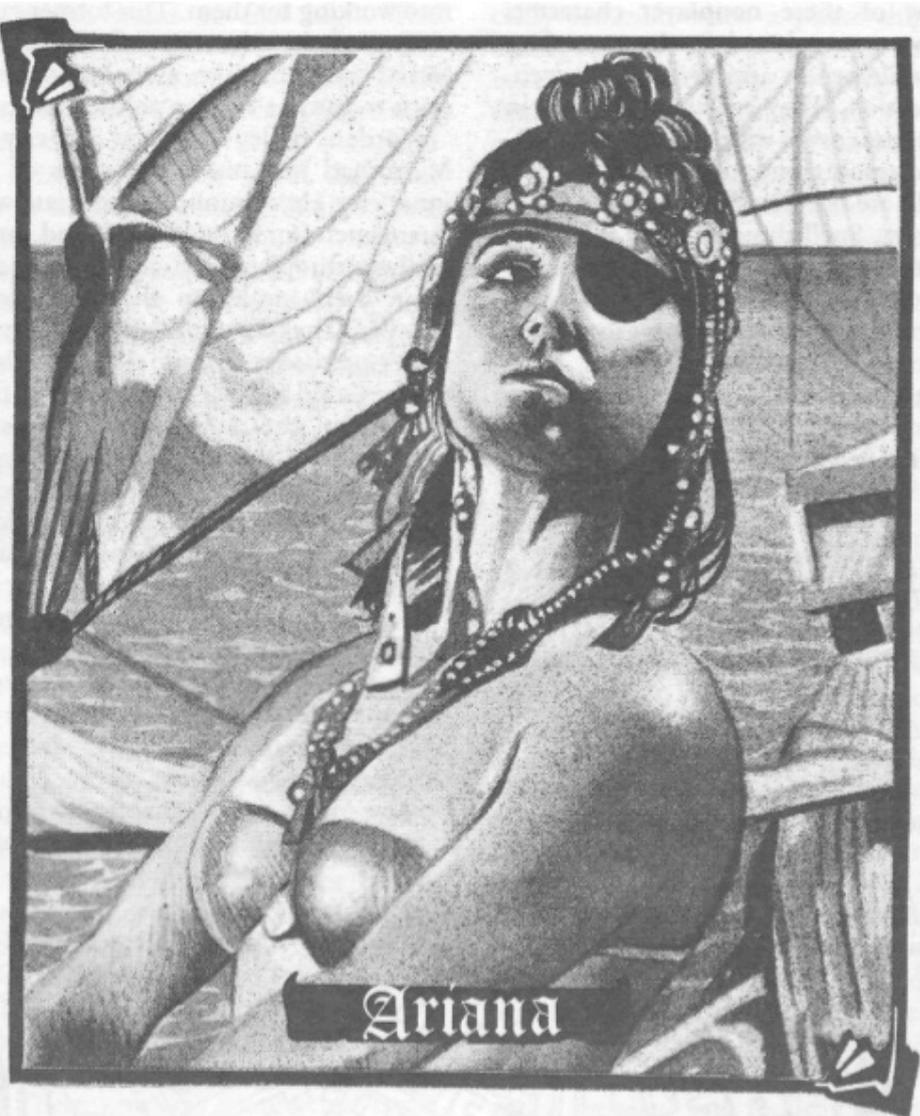
Elsan, Saroso

Elfo del mare principe-mercante, Capitano dell'Egret

(E10; Fo 11, In 16, Sg 12, Ds 14, Co 9, Ca 13; CA 6, Classe d'Attacco E, PF 71, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 11, AL N. Possiede un anello di protezione +3, una spada +1 ed una borsa dei venti. Lancia incantesimi come un principe-mercante del 15° livello. Abilità: Pilotare Navi (In +2), Pilotare Barche (In +1), Sartame (In +2), Contrattare (In +2), 5 punti scambio).

Il Capitano Saroso Elsan è uno dei principi-mercanti del Minrothad che hanno avuto più successo. In fondo al cuore è un elfo sensibile che esercita il suo malizioso senso dell'umorismo sui suoi amici. Si parla di lui come l'eventuale prossimo gildamastro della Gilda dei Mercanti di Mare.

La nave di Saroso, la *Egret*, è un mercantile di Borgoporto equipaggiato con tre pezzi d'artiglieria e tre alberi, governato da 40 marinai e 20 fanti di marina. Il commercio speculativo è il cavallo di battaglia di questo principe-mercante, tanto che la *Egret* può venir incontrata in ogni porto del Mondo Conosciuto. Quando è in patria, nella



sua magione insulare di Casamarina, Saroso coltiva un ardente passione per la politica di Minrothad. Egli appoggia saldamente il gildamastro regnante e permette agli agenti del governo di viaggiare sull'*Egret* se hanno bisogno di recarsi in qualche posto che si trova lungo il percorso del suo viaggio.

Per i prossimi anni, il Capitano Elsan sta considerando un viaggio di esplorazione nel sud e nell'ovest, e sta cercando avventurieri che lo accompagnino.

Forster, Ulard

Elfo dei boschi, Maestro della Gilda della Gilda Verdier

(E12; Fo 9, In 14, Sg 11, Ds 13, Co 9, Ca 14; CA 7, PF 71, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 9, AL N. Possiede un anello di protezione +2 ed una pergamena imprigiona incantesimi. Abilità: Intagliare il Legno (In +3), 2 punti scambio).

Ulard è un vecchio elfo dei boschi. Ulard prova risentimento per il potere

che Oran Meditor ha sottratto a lui e al resto dei capi delle gilde. Forster è uno dei capi degli scontenti a Minrothad e colui dal quale hanno origine i piani per assassinare Meditor.

Ulard vive nella tenuta del gildamastro a Verdon. Convinto che Meditor si muoverà direttamente contro di lui, egli ha posto estese trappole e ha fatto aggiungere protezioni magiche alla tenuta del gildamastro, e nel farlo ha quasi mandato in rovina il tesoro del clan. Gli elfi Verdier stanno diventando sempre più insoddisfatti di questa ed altre stranezze del loro gildamastro, ma ancora non lo vogliono privare dell'incarico. Ulard non ha un erede degno di succedergli, e la questione riguardante chi gli succederà come gildamastro è un argomento tipico degli accesi dibattiti che si svolgono a Verdon.

Forster sospetta che la Quercia Scolpita sia capace di garantire desideri e vuole usare tale potere per desiderare

Personalità

che il consiglio dei capigilda torni a controllare Minrothad. Egli sta macchinando un modo per avere la conferma che questo potere esiste e, se così fosse, come usarlo senza la cooperazione del custode. Rewen Verdier, custode della Quercia Scolpita, si rifiuta di aiutare Ulard.

Kasan, Linias

Ex capo della gilda di famiglia degli elfi del mare

(E6; Fo 9, In 14, Sg 12, Ds 15, Co 11, Ca 16; CA 9, PF 33, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 10, AL C. Possiede una armatura di conchiglie +1 (quando la indossa, consideratela come un'armatura di piastre che ha l'ingombro di un'armatura di cuoio). Abilità: Pilotare Barbe (In +3), Timoniere (In +2), 1 punto scambio).

Linias è un elfo ambizioso, amareggiato ed odioso all'inizio della mezza età. Oran Meditor lo ha deposto dalla testa della gilda di famiglia degli elfi del mare in seguito alle prove circa il coinvolgimento di Linias nel piano per assassinarlo. Da allora la famiglia Kasan è vissuta in disgrazia, la sua autorità usurpata dalla famiglia Elsan. Linias ha dedicato la sua vita alla rimozione di Oran Meditor e alla restaurazione della sua gente al potere fra i clan degli elfi del mare.

Linias vive nella rocca più settentrionale fra le isole costiere di Casamarina. Egli si è recato qui in isolamento da quando è stato rimosso dal potere – o così sembra. Linias ha consolidato una rete di spie pagate di tasca propria dalla sua famiglia ed ha coltivato contatti col continente con uno specifico scopo in mente. Oran Meditor sta assoldando stranieri perché lavorino come agenti del governo e si infiltrino nelle gilde di famiglia in cerca di tradimenti. Per contrastare questa minaccia, Linias ed i suoi cercano allo stesso modo persone del continente, comprano la loro fedeltà, e poi cercano di far assoldare questi doppiogiochisti dal gildamastro regnante. In questo modo essi pongono spie al fianco di Meditor e neutralizzano la minaccia portata ai piani dei Kasan dal gildamastro regnante.

I PG potrebbero venir cercati e assoldati da Linias come agenti se essi sono di livello Companion o superiore. La paga è estremamente generosa. Linias dipinge Oran Meditor come un despota dal cuore nero. Se i PG si volgono contro di lui, Linias tenterà di farli uccidere prima che possano tradirlo.

Il clan Meditor

La famiglia di elfi del mare che governa le Gilde di Minrothad è il faro dei Minrothaddani progressisti, e la spina nel fianco delle fazioni conservatrici delle gilde. Quattro Meditor di Minrothad sono particolarmente degni di nota.

Oran Meditor

Gildamastro Regnante
(E5; Fo 11, In 15, Sg 17, Ds 13, Co 10, Ca 14; CA 5, PF 36, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 11, AL N. Possiede un anello di protezione +4, un pugnale d'argento +2 e stivali elfici. Abilità: Navigazione (In +2), Nuotare (Fo +1), Contrattare (In +3)).

Oran Meditor è una forte personalità che ha assunto il saldo controllo del governo di Minrothad. La sua mente perspicace gli ha permesso di aggredire i problemi del suo paese con una capacità che oltrepassa di gran lunga la sua giovinezza. Questo esercizio autoritario del potere ha colto di sorpresa i gildamastri, inducendo al plauso o all'odio le élite al potere.

Oran comprende che egli sta percorrendo un sentiero stretto fra il successo delle riforme e la guerra civile. L'agitazione fra le gilde ed i ripetuti tentativi di assassinarlo lo hanno portato a questo punto. Il gildamastro regnante è deciso a screditare e neutralizzare l'opposizione nei suoi confronti.

A questo scopo, Meditor sta reclutando agenti dai paesi stranieri che lo servano all'interno di Minrothad. Tali agenti possono penetrare gli intrighi di Minrothad presentandosi come membri di una gilda nati oltremare. Non avranno legami con le gilde e, si spera, non simpatizzeranno con l'opposizione. Le priorità di Oran per questi agenti sono far sì che finiscano il prossimo, inevitabile attentato alla sua vita, e che raccolgano prove dei piani traditori dei gildamastri dei Corser, dei Kasan e dei Verdier, in modo da poterli neutralizzare per sempre.

Astra Meditor

Prima consorte
(E2; In 14, Sg 12, Ds 14, Co 9, Ca 13; CA 9, PF 7, MV 36 m (12 m), #AT 0, M 8, AL N. Indossa uno scarabeo di protezione).

Astra è un'elfa dei boschi Verdier il cui matrimonio con Oran fu organizzato per procurare ulteriore influenza al clan Verdier. Invece Astra si è innamorata di suo marito ed ha volto le spalle ai piani intesi a manipolare il suo matrimonio.

Astra è diplomatica e dalla voce soave, un'ospite graziosa mirabilmente adatta per il suo ruolo di prima consorte. Terribilmente preoccupata per il benessere di Oran, ha deciso di arruolare in segreto guardie del corpo per proteggerlo meglio. I personaggi giocanti di livello medio e alto potrebbero incontrare la prima consorte in questa veste.

Ginol Meditor

Primo consigliere
(E7; Fo 9, In 11, Sg 14, Ds 12, Co 13, Ca 14; CA 9, PF 46, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 9, AL N. Possiede un mantello distortente. Abilità: Pilotare Navi (In +1), 2 punti scambio).

Ginol è lo zio di Oran, un elfo calmo e taciturno che pondera a lungo prima di dar voce alle sue opinioni. I suoi anni di esperienza gli permettono di vedere attraverso le macchinazioni delle gilde e di dedurre quali intrighi sono in atto. Questo elfo del mare è un eccellente sostenitore e consigliere, ma costituisce un reggente senza ispirazione. Egli spera che Oran dia alla luce presto un erede. Egli teme la possibilità di venir caricato della responsabilità del governo se suo nipote muore senza un erede.

Brendel Meditor

Custode della Perla
(E7; Fo 9, In 17, Sg 13, Ds 10, Co 6, Ca 14; CA 9, PF 44, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 9, AL N).

Brendel è il custode della reliquia del clan degli elfi del mare. Gli altri clan hanno cercato di persuaderlo ad abusare del suo potere come custode per dominare gli eventi politici, ma egli si rifiuta di farlo. Anche se non appoggia apertamente Oran, non fa nulla per ostacolarlo. Brendel si preoccupa realmente riguardo a ciò che è meglio per gli elfi del mare nel lungo periodo, ed è disposto ad attendere per vedere quello che succede.

Pugnodiferro, Zeno

Nano apprendista fabbro, Gilda Martelli
(N2; Fo 18, In 11, Sg 7, Ds 10, Co 14, Ca 13; CA 9, PF 16, MV 27 m (9 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 11, AL N).

Zeno è un giovane nano abile e temerario, ma la sua natura polemica e la sua tendenza a non rispettare gli ordini lo mettono nei guai coi suoi superiori. Egli sta attualmente lavorando sui moli de La Roccaforte invece che alle fornaci, come punizione per la sua ultima scappatella: essersi

Personalita'

intrufolato come clandestino sull'*Egret* per una breve gita in Karameikos.

Zeno conosce alla perfezione l'Isola Fortezza, avendo passato ore ad errare e ad esplorarla, mentre gli era stato espressamente vietato di farlo. Parimenti, conosce parecchio degli affari segreti della gilda per aver origliato conversazioni che non erano affar suo. I PG che visitano La Roccaforte lo incontreranno ai moli. Zeno può offrire indicazioni, dritte ed informazioni segrete circa gli affari dei nani. Egli non ha intenzione di parlare di queste cose, ma è indiscreto e la sua bocca va avanti da sola una volta che egli l'ha aperta.

Verdier, Rewen

Elfo dei boschi, custode della Quercia Scolpita

(E6; Fo 13, In 13, Sg 14, Ds 16, Co 11, Ca 12; CA 8, PF 39, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 10, AL C. Possiede una spada +2, +3 contro gli umani. Abilità: Scalare (Ds), Lavorare la Pelle (In +2)).

Rewen è un elfo freddo, calcolatore ed egoista, interessato solo alla sua ricerca del potere. Egli si trova nella frustrante posizione di avere la possibilità di usare una reliquia estremamente potente, ma teme di farlo a causa delle penalità e degli svantaggi che ciò comporta. Rewen non simpatizza con gli intrighi politici di Ulard Forster e sarebbe felice di vederlo rimosso dal comando – a causa della vecchiaia o a causa dei suoi tradimenti, per Rewen è esattamente lo stesso.

Grazie alla capacità di *desiderio* della Quercia Scolpita, il custode confida che sarà in grado di modellare Minrothad come più gli piacerebbe. Egli ritiene di poterlo fare abbindolando un avventuriero e facendogli usare un ramoscello per pronunciare un particolare desiderio, senza informare quell'eroe del grave rischio di morte nel caso il potere venga invocato. In questo modo, Rewen potrebbe diventare la persona più potente delle Gilde di Minrothad, una tentazione alla quale l'elfo dei boschi sta gradualmente cedendo.

Vlaardoen, Muri di

Umano di Glantri, Elementalista della Terra

(M26; Fo 13, In 15, Sg 13, Ds 14, Co 8, Ca 8; CA 9, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 9, AL C. Possiede un anello di invisibilità ed un tappeto volante).

Muri di Vlaardoen è alla fine dei suoi 30 anni ed è imparentato con la famiglia Vlaardoen del Glantri. È un maestro degli elementali della terra. Muri è stato assoldato per una grossa somma da Hildric Venditor, gildamastro della Gilda Corser, per uccidere Oran Meditor. Questo mago immorale ed avido è stato visto nei giardini del palazzo durante l'ultimo attentato alla vita di Oran, ma non è stato identificato. Egli si tiene alla larga, in cerca di un modo per avvicinarsi al gildamastro regnante ed evitare le protezioni magiche che egli ritiene che adesso Meditor possieda.

La maggior parte delle avventure seguenti possono essere ambientate in qualsiasi cittadina o città di Minrothad, anche se in genere viene suggerito un particolare luogo dove giocare. Alcuni di questi scenari possono anche essere fatti iniziare sul continente, ed offrire modi per indurre i personaggi a viaggiare verso le Gilde di Minrothad.

Base

La Dimora dell'Immortale

Ormun Corser (vedi *Personalità*) è pronto per iniziare il suo viaggio di esplorazione in cima alla Dimora dell'Immortale, il vulcano inattivo nel meridione dell'Isola del Commerciante. I personaggi giocanti vengono assoldati per accompagnare la spedizione come guardie, o forse come guide se si tratta di indigeni minrothaddani.

Le terre selvagge di Minrothad non sono note per i loro pericoli, ma coloro che ascendono la Dimora dell'Immortale possono incontrare pericoli posti qui da Minroth l'Immortale per scoraggiare l'esplorazione della montagna. Si suggeriscono cinque incontri di crescente difficoltà, il più pericoloso dei quali avverrà presso il margine della nebbia sul picco montuoso. Una tipica selezione di mostri potrebbe cominciare con sei cobra sputanti, proseguire con tre ragni vedova nera, da uno a quattro cinghiali mannari, da una a tre lucertole camaleonte cornuto, e terminare con un drago verde.

Corser, in fondo al cuore, è un codardo. Nonostante il suo livello relativamente alto, egli si tiene nella retroguardia durante tutti gli scontri, preferendo che sia la sua "carne da freccia" a sostenere l'urto del combattimento. Ovviamente si tratta dei PG, e di ogni altro personaggio di basso livello aggiuntivo che il DM potrebbe voler affiancare alla spedizione.

Il picco della Dimora dell'Immortale è occultato da una fitta nebbia che limita la visibilità a 3 metri. Essa fu creata dagli immortali e nessuna magia terrena può dissolverla. Al centro della nube c'è un bagliore senza forma, simile alla luce del sole che filtra attraverso la bruma. Esso segna la posizione di un cancello planare che conduce alla Sfera della Materia, il piano nativo di Minroth l'Immortale.

A parte il cancello, la ricerca di Ormun Corser non produce prove riguardo al fatto che Minroth sia mai stato qui. Il chierico non si dedicherà all'esplorazione oltre il cancello, poiché

riconosce che il suo gruppo è di livello troppo basso. Piuttosto, egli pianifica di ritornare qui in futuro e vedere cosa si cela oltre il cancello. Se i PG desiderano, possono anche esplorarlo per conto proprio, ma dovrebbero aspettare di raggiungere livelli più alti per farlo.

All'inseguimento del borsaio

Elgin Tesitor, un elfo Verdier, è stato scoperto a fabbricare un nuovo stile di borse e cartelle di pelle e stoffa con del cuoio di contrabbando della Gilda Manolestà. Questa non è il suo primo reato; halfling infuriati hanno preso in mano la faccenda facendo a pezzi il suo negozio la notte scorsa, e ora stanno cercando il pellettiere illegale in modo da fare a pezzi anche lui. Dietro queste reazioni c'è tanto l'ira per l'infrazione dei regolamenti delle gilde, quanto certe persone importanti, e l'elfo dei boschi vuole andarsene dalla città finché le acque non si calmano. Egli avvicina Jesamin Chiomadifuoco (vedi *Personalità*) per chiederle se può portarlo via di qui di nascosto. Si è scatenata una vera e propria caccia dietro di lui, con halfling che stanno rastrellando attivamente Malfia e il porto di mare in cerca di Tesitor.

Con così poco preavviso, Jesamin non può sfruttare i contatti che usa per la sua solita attività di contrabbando. Ella si rivolge ai PG in cerca di aiuto, implorandoli per conto di Elgin Tesitor, la cui vita è in pericolo. Indipendentemente dalle alternative che i PG propongono, ella fa sembrare che questa sia veramente l'unica soluzione possibile, dal momento che lei desidera assicurarsi la grossa somma che Elgin è disposto a pagare per questa assistenza d'emergenza. Per allettarli, se necessario, Jesamin offre ai personaggi una pozione o qualche altro oggetto magico utile, acquistato e pagato come parte della cifra versata da Elgin per venir tratto il salvo. Se i PG accettano, si trovano coinvolti nel contrabbando. Inoltre, quando porteranno via Tesitor, questi si porterà dietro una riserva di cuoio halfling rubata, in modo da poter mettere su bottega nella città di Minrothad, dove sta suo cugino.

Una volta che Elgin scompare dalla circolazione, gli halfling sono certi che egli se ne stia andando dalla città ed aumentano le loro precauzioni di sicurezza. Se i PG offrono il loro aiuto, ad essi viene lasciata la pianificazione del modo col quale prendere Tesitor fuori da Malfia e sul mare. Se vengono scoperti, viene addossata a loro la responsabilità di aver aiutato ed essere

stati complici di un contrabbandiere e di un ladro.

Gli abitanti del porto

Trenta spiritelli acquatici hanno improvvisamente stabilito la propria residenza nel porto chiuso, dentro la città di Minrothad. Sebbene non rappresentino una minaccia per la città, essi stanno già seminando confusione fra gli equipaggi delle navi. Hanno affascinato diversi marinai che si trovavano in acqua, compresi alcuni che erano andati ad uccidere gli spiritelli. Ai PG viene chiesto di occuparsi di questa minaccia.

Se i personaggi parlano con gli spiritelli acquatici, apprenderanno che essi si trovano qui poiché la loro dimora è stata distrutta da uno smottamento. Per sfuggire alle macerie ed all'acqua torbida, il loro primo istinto è stato quello di recarsi a valle. Così gli spiritelli hanno vagato in cerca di un posto adatto in cui vivere fino al porto fluviale di Minrothad, dove sono stati felicissimi di trovare così tanti uomini da poter affascinare e da cui farsi servire. Per loro questo è un piacevole diversivo, ma presto o tardi desiderano continuare il viaggio e trovare un tratto di loro gradimento del Fiume Litalice in cui stabilirsi.

Gli spiritelli non vedono alcuna ragione per la quale dovrebbero abbandonare immediatamente il porto. Saranno tentati a farlo solo se i PG li raggirano, oppure se viene rivolta loro un'offerta generosa per aiutarli a trovare una nuova dimora. Il posto migliore è da qualche parte a monte del fiume, oltre la zona distrutta dallo smottamento, e lontano dal traffico navale di Minrothad.

Se abbandonano il porto, gli spiritelli desiderano portare con sé i marinai affascinati e resi loro servitori. Potrebbero di malavoglia acconsentire a lasciarli andare solo se corrotti con servitù o tesori che siano appetibili tanto quanto i marinai. Se il problema degli spiritelli viene risolto per mezzo del negoziato, questo scenario è ideale per il gioco a livello Base. Se i personaggi vogliono combattere gli spiritelli per cacciarli dal porto, questa avventura dovrebbe essere invece considerata uno scenario di livello Expert.

Expert

Quel che non conosci non ti uccide

Mentre i PG camminano lungo

un'affollata strada piena di negozi, una ragazza adolescente sbuca in corsa fuori da un vicolo e finisce addosso ad uno dei personaggi. Un gruppo di giovani compare proprio dietro di lei, all'inseguimento. La ragazza cerca di fuggire; se i PG la lasciano andare, i giovani la inseguono in mezzo alla folla. Se i personaggi la proteggono, i suoi inseguitori sono verbalmente offensivi ma presto se ne vanno, non volendo rischiare uno scontro coi PG.

La ragazza è Eliza, un'apprendista della Gilda dei Tutori. Ella stava portando un messaggio ufficiale da consegnare ad Arven, un locale commerciante di spezie della Gilda Corser. I giovani al suo inseguimento sono apprendisti della Gilda Elsan, interessati al contenuto del "messaggio di valore" del quale hanno ricevuto la soffiata. Rendendosi conto che stava per essere catturata, lei è andata intenzionalmente a scontrarsi col PG ed ha fatto scivolare la carta sigillata dentro la sua tunica o borsa. Il messaggio recita: "Siamo a conoscenza dei tuoi acquisti non autorizzati. Dacci un taglio prima che diventi una faccenda ufficiale." Si tratta di una velata minaccia rivolta ad Arven per indurlo a smettere di acquistare oggetti magici di nascosto da gente straniera. La ragazza ignora il reale significato del messaggio.

Eliza recupera la lettera e se ne va per la sua strada il prima possibile. Se i PG la proteggono, vengono pedinati dai giovani degli Elsan per diversi giorni, durante i quali gli apprendisti cercano di capire quale sia la natura delle relazioni fra Eliza ed i PG. Se questi tipi prendono Eliza e scoprono che non ha la lettera, verranno rapidamente a sapere cosa ne è stato. I personaggi potrebbero così diventare il bersaglio di imboscate orchestrate dagli apprendisti e dagli operai degli Elsan che cercano di impadronirsi della lettera.

Se la lettera viene sottratta ai PG e il sigillo trovato rotto, i membri della gilda penseranno che i PG abbiano letto il messaggio. In questo caso si troveranno in guai ancor più seri. La Gilda dei Tutori presumerà che essi siano spie di qualche tipo e farà del suo meglio per costringerli ad abbandonare la città: saranno costantemente seguiti, al mago del gruppo sarà rifiutato il permesso di lanciare incantesimi, i negozi della Gilda dei Tutori non faranno affari con loro, e così via.

La minaccia più grande, tuttavia, proviene dal venditore di spezie. Arven arriva presto a capire quel che succederebbe se i PG parlassero. Disperato di proteggere il suo buon nome, assolderà qualcuno che come secondo lavoro fa parte della Gilda dei

Ladri per uccidere i personaggi. Questi tentativi di omicidio saranno effettuati nel modo più rapido e discreto possibile, prima che i PG possano parlare a chicchessia del messaggio.

Attenti al topo!

Una sera, fuori a divertirsi per la città di Minrothad, i personaggi odono il rumore di una rissa in una strada laterale. Svoltando l'angolo, vedranno un uomo che completa la trasformazione da un qualche tipo di creatura mannara in forma umana. Stordito per un istante, l'uomo squadradirettamente loro ed entrambi hanno chiara percezione l'uno degli altri. Poi i suoi occhi si spalancano terrorizzati ed egli svanisce, lasciando per strada un cadavere mutilato.

Quest'uomo è Louin, un topo mannaro legato alla banda di Marden Bastioni. È stato sorpreso dai personaggi nell'atto di uccidere una vittima e derubarne il cadavere. Louin svanisce grazie ad un anello di invisibilità. Quest'uomo non è un topo mannaro comune: in forma umana, egli è il maestro artigiano della Gilda dei Birrai della città. In quanto figura pubblica, la sua faccia è ben nota ed egli è convinto che i personaggi lo abbiano riconosciuto.

Divenuto invisibile, egli fugge per una breve distanza giù per la strada, ma poi indugia e segue i personaggi finché non scopre dove sono alloggiati. Louin farà ritorno di notte durante le prossime 24 ore accompagnato da 2d4 topi mannari del gruppo di Marden Bastioni. Louin ha convinto i suoi compagni di poter riuscire ad accattivarsi il favore di Bastioni se essi riescono ad infettare i PG con la licanthropia ed a farli unire alla banda di Marden.

Louin fa il miglior uso del suo anello o del prestigio di cui gode la sua forma umana per entrare in contatto coi PG. Se i topi mannari da soli non sono una sfida bastevole per il gruppo, queste creature potrebbero essere accompagnate anche da uno o due verri diabolici (vedi Bastioni in *Personalità*). Se i PG catturano ed interrogano uno qualsiasi dei mannari, essi verranno a conoscenza del gruppo di Bastioni e potranno approfondire la cosa se ne desiderano.

Quando l'apparenza uccide

Calavar, un utente di magia locale, assomiglia fortemente al mago o all'elfo utente di magia del gruppo. Calavar inizia entra in un rapporto di amichevole conoscenza con il PG,

magari sulla base di affari intercorsi fra loro. Se ciò non è possibile, il mago avvicina il gruppo con una vaga proposta di affari di qualche tipo. Calavar invita il mago del gruppo a casa sua per una cena, seguita dalla discussione dell'affare. Se l'invito viene rifiutato, egli invita il gruppo, usando charme sul PG a capo di esso per assicurarsi che accetti.

Durante la cena, Calavar guarda un orologio ad acqua, quindi chiede di scusarlo per un momento. La sua assenza si estende per lunghi minuti, finché improvvisamente la porta della casa non si spalanca. Agenti del governo si riversano dentro di essa ed arrestano il mago del gruppo, scambiandolo per Calavar. Le proteste riguardo allo scambio di persona vengono ignorate.

Si tratta di un'elaborata farsa messa su da Calavar e da Ellin Kasan della Gilda dei Tutori. Ellin è coinvolta negli intrighi di Kasan. Ella ha (del tutto illegalmente) assoldato Calavar per usare lo charme su certi maestri delle gilde affinché appoggino le macchinazioni di Kasan. Recentemente alcuni incantesimi di charme si sono esauriti e le vittime hanno sporto denuncia presso le autorità. Dopo l'emissione dei mandati di arresto per Calavar, Ellin lo ha avvertito circa il suo imminente arresto. Il PG che funge da capro espiatorio verrà trascinato in tribunale, con Ellin come pubblico ministero. Ella mentirà circa l'esito dei suoi incantesimi per sondare la veridicità delle accuse, e dirà che le proteste di innocenza del PG sono false.

Il modo migliore per far uscire il PG da questo guaio è localizzare Calavar, che adesso si sta nascondendo da qualche parte in città, o scoprire prove sufficienti per mettere in dubbio la buona fede di Ellin Kasan come pubblico ministero e interprete degli incantesimi per scoprire la verità.

La caccia per Calavar può portare i PG nelle taverne del porto, presso la Gilda dei Tutori dove viene loro sbattuta la porta in faccia, e negli edifici più cadenti nella parte peggiore della città. Si verificheranno incontri ostili con ubriachi e membri delle gilde che non gradiscono gli estranei che ficcano il naso nei loro affari. La posizione di Calavar potrebbe essere tradita da un ragazzino di strada, ma Calavar combatterà fino alla morte prima di farsi catturare o arrestare.

COMPANION

Roba che scotta

I caparbi nani de La Roccaforte hanno un problema, ma sono troppo orgogliosi per parlarne e chiedere aiuto per risolverlo. Elementali del fuoco sono emersi dalla lava nella zona sperimentale di manifatture in fusione, nelle profondità dell'Isola Fortezza. Gli elementali possono fare pochi danni in quei passaggi di pietra vulcanica, ma adesso stanno iniziando a vagare nelle altre aree di lavoro de La Roccaforte. Presto incendieranno le residenze e renderanno l'isola inabitabile. Fino ad ora i nani non sono riusciti a fermarli.

Fortunatamente, quello Zeno Pugnodiferro dalla lingua lunga (vedi *Personalità*) è nei paraggi per spifferare qualcosa riguardo a questi guai quando i PG giungono nel porto de La Roccaforte. Se i personaggi non colgono questa occasione per offrire i loro servigi, sarà Zeno a suggerire audacemente loro di farlo. Egli stesso presenterà i personaggi al gildamastro Thor Roccaforte.

Thor è infastidito dal fatto che degli estranei siano venuti a conoscenza di questo problema, e soprattutto del fatto che Zeno ha anche menzionato il procedimento segreto di manifattura della lava. Ma il gildamastro ritiene di poter ottenere il meglio di questo pessimo accordo. Poiché i personaggi hanno appreso anche troppo, egli chiede loro di fermare gli elementali del fuoco. Se avranno successo, questo sarà più di quanto hanno fatto i nani; se muoiono, almeno non potranno parlare dei procedimenti manifatturieri segreti.

Il primo incontro con un mostro ha luogo con un elementale nella zona residenziale, in mezzo a mobili in fiamme. L'elementale si ritira prima di essere ucciso. Il secondo incontro sarà nella zona della bottega di una fucina con due elementali, i quali fuggiranno anch'essi ancor più nel sottosuolo. L'incontro finale dovrebbe avvenire nella zona del camino lavico, con abbastanza elementali da renderlo una dura battaglia.

Se i PG hanno successo verranno ricompensati con eccezionali armi di fattura nanica come premio aggiuntivo. Inoltre, Zeno chiederà di potersi unire al gruppo dei PG. Egli diventa improvvisamente indesiderato a La Roccaforte poiché ha parlato delle manifatture laviche. Se non si unisce ai PG, egli sarà comunque mandato via per un anno in disgrazia.

BENVENUTI A BORDO

La *Radiosa*, una nave della Gilda dei Corsari, si trova in un porto da qualche parte nel continente. L'Ufficiale in Seconda, Ariana Demerick (vedi *Personalità*), sta effettuando il suo solito giro delle taverne e dei luoghi di intrattenimento assieme a diversi compagni corsari. Lungo la strada, la Demerick ed i suoi amici incontrano i PG. Questo è un incontro amichevole: i pirati offrono da bere, fanno giochi d'azzardo e si scambiano qualche racconto eroico. Essi raccontano che la loro nave è un vascello mercantile fatto su progetto di Ierendi, con un equipaggio di nazionalità variegata. Se la cosa esce fuori, essi non dicono di essere minrothaddani, anche se un certo accento è evidente in parecchie delle loro voci.

Ariana porta i personaggi a parlare di quello che fanno. Non appena diventa ovvio che uno dei PG è un mago, un chierico o un ladro, ella prende da parte quella persona e le chiede se desidera unirsi all'equipaggio della sua nave come ufficiale. Dice che si trovano in strettezze ed hanno bisogno di qualcuno con le abilità del PG. Se non c'è un personaggio con tali abilità di classe nel gruppo, Ariana rivolgerà la sua offerta al guerriero più corpulento del gruppo, senza far menzione del grado di ufficiale.

Se uno o più personaggi accettano l'offerta, essi vengono presentati al Capitano Erundal Kelar a bordo della *Radiosa* poco prima che il vascello stenda le vele. Questi personaggi compiacenti vengono messi a dormire dal capitano per mezzo di incantesmi o grazie ad una pozione versata nelle loro bevande (tiro-salvezza contro Veleno con penalità di -4); poi si sveglieranno in alto mare.

D'altro canto, se nessun PG è interessato all'offerta, Ariana ed i suoi amici se ne andranno, solo per far ritorno più tardi nella notte ed arruolare l'oggetto del loro interesse con l'inganno. Ariana attira il personaggio all'aperto, o attende finché il PG che le interessa non si trova più assieme al gruppo. In questo incontro, il DM dovrebbe consentire ai pirati di avere il numero, gli incantesimi e qualunque altra cosa sia necessaria per sopraffare il PG dopo un'equa ma breve battaglia. Il punto di questa avventura è che il gruppo riesca a liberare il compagno rapito, non dare una lezione ai pirati in un vicolo.

Il personaggio rapito si sveglia a bordo della *Radiosa* dopo che essa è già in mare e non più in vista della terra. La nave è realmente a corto di personale e

ha intenzione, per il bottino di Minrothad, di attaccare dei pirati thyatiani che si annidano attorno all'Isola Settentrionale. Da uno a quattro altri comuni mariani sono stati anch'essi arruolati a forza per questo viaggio. Il PG può combattere a fianco dei suoi rapitori oppure essere ucciso dai Thyatiani. La Gilda dei Corsari di Minrothad non verrà mai menzionata, a meno che il Capitano Kelar non sia sinceramente convinto che il PG desidera unirsi al suo equipaggio. In questo caso, la *Radiosa* ritorna a Porto Cala dopo aver terminato questo viaggio. Altrimenti, il PG prigioniero viene lasciato sulle spiagge di Golapoli, nell'Isola Settentrionale, dopo da uno a tre mesi di caccia e scontri con pirati e naviglio mercantile.

I PG rimasti indietro possono facilmente capire cosa è successo al(i) loro amico(i) scomparso(i): il rapimento è stato effettuato senza tante sottigliezze e il vascello ha issato le vele subito dopo. Qualche altra domanda servirà a rivelare la voce che la *Radiosa* sia una nave pirata. Si sa che essa è diretta nell'Isola Settentrionale, nelle acque delle Gilde di Minrothad.

Se i personaggi riescono a procurarsi una nave per inseguirla entro 24 ore, c'è una buona possibilità che essi raggiungano la *Radiosa*. Poiché i pirati fanno vela direttamente per l'Isola Settentrionale e restano lì di pattuglia per un certo periodo di tempo, c'è il 10 per cento di possibilità per giorno di ricerca che i PG attraversino la strada della *Radiosa*. Questa probabilità si riduce dell'1 per cento per ogni giorno di ritardo impiegato per ottenere un vascello per l'inseguimento. Anche se i PG non hanno mai visto la nave pirata, il loro capitano la riconoscerà.

Se i personaggi si sono volontariamente uniti ai pirati, il punto focale di questo incontro dovrebbe essere la battaglia navale contro i pirati thyatiani. Se invece i PG sono giunti a liberare il loro compagno, essi possono usare la tattica che preferiscono per farlo. Se per l'inseguimento si è usato un comune vascello, esso sarà riluttante ad ingaggiare una battaglia coi pirati, a meno che non sia di proprietà dei PG o venga offerta una ricompensa che vale il rischio di perdere la nave e restare uccisi. Se catturati, i pirati non porteranno i PG a Porto Cala in nessuna circostanza.

Capitano Erundal Kelar (elfo del mare - E8; Fo 14, In 13, Sg 10, Ds 17, Co 9, Ca 14; CA 7, PF 42, MV 36 m (12 m), #AT 1, F a seconda dell'arma, M 10, AL C. Possiede una spada +1, +3 contro creature marine, una pozione di velocità, ed una armatura di conchiglie (consideratela una corazza di piastre con l'ingombro di una di

cuoio). *Abilità: Pilotare Navi (In +2), Navigazione (In +3), Artiglieria (In +1), Valutare (In), 1 punto scambio.*

La *Radiosa*, una nave a vela piccola: CA 7, PS 90, Movimento 135 chilometri/giorno, 45 metri/round. Equipaggio 40 (tutti combattenti); monta una catapulte e due baliste; Abilità di Artiglieria 16.

AI SERVIZIO DEL GILDAMASTRO REGNANTE

I personaggi sono assoldati come agenti del governo del gildamastro regnante. Essi potrebbero essere reclutati per questo sul continente o accettati una volta giunti a Minrothad. Un ulteriore spunto della trama potrebbe esserci se i PG fossero stati già prima contattati da Linias Kasan, che sta reclutando agenti per fare il doppio gioco (vedi *Personalità*). In tale caso, il DM può alterare gli eventi che seguono come desidera.

In questo scenario, i PG sono incaricati di infiltrarsi nella Gilda Corser ed ottenere prove circa il tradimento commesso dal gildamastro Hildric Venditor. Probabilmente non otterranno tali informazioni – la vera avventura ha luogo quando i PG si scontrano con Murl di Vlaaroden, un mago glantriano che effettuerà il prossimo attentato alla vita di Oran Meditor.

I personaggi possono far finta di essere figli di membri delle gilde di Minrothad nati sul continente, camuffati con tatuaggi della Gilda Corser applicati magicamente, che mostrino il rango di operaio o superiore. Essi arriveranno nel Palazzo della Gilda Corser nella città di Minrothad, con lettere di presentazione da parte di un maestro commerciante di magia del continente. Quella persona è un sostenitore di Oran Meditor, felice di fornire documenti falsi per i suoi agenti. I PG vengono messi a lavorare nel palazzo della gilda, per apprendere l'amministrazione dei commerci della Gilda Corser.

Gli operai appena arrivati nel palazzo della gilda Corser non vengono rapidamente a contatto con un gildamastro traditore. Uno spionaggio condotto in maniera intelligente farà scoprire ai personaggi i seguenti indizi, che li condurranno a sventare il prossimo tentativo di assassinio contro Oran Meditor.

• I PG noteranno che c'è un alchimista, operaio anziano di questa gilda di famiglia, che si incontra di frequente col gildamastro nelle stanze sul retro. Questo tipo ha un accento

glantriano e va sotto il nome di Murl.

• Per spiegare il suo accento, l'alchimista una volta ha detto che ha condotto parecchi affari in Glantri. Un'altra volta ha invece detto di essere cresciuto là.

• Un personaggio ha l'occasione di vedere l'alchimista che sembra lanciare un incantesimo mentre pensa di non essere osservato. I PG sanno che solo i membri della Gilda dei Tutori possono imparare e lanciare incantesimi a Minrothad.

• In una taverna del posto, i PG ascoltano il racconto dell'ultimo attentato alla vita di Oran Meditor direttamente da Kabel Radiciderba, che ne è stato testimone. La sua descrizione del mago corrisponde a quella di Murl l'alchimista.

• Se viene effettuato con successo un qualche tentativo di origliare le conversazioni, i PG sentiranno Murl ed Hildric Venditor parlare della prossima apparizione in pubblico di Oran Meditor, e di quanto sia buona o cattiva la disposizione logistica di quel posto.

• Se Murl viene seguito, lo si vedrà parlare con dei complici che a loro volta saranno visti tenere il Palazzo Meditor sotto stretta sorveglianza. Questi complici inoltre pedinano Meditor ed il suo seguito ogni volta che il gildamastro regnante compare in pubblico.

• Interrogare i complici di Murl rivela che essi sono Glantriani, alcuni camuffati da membri delle gilde, altri no. La maggior parte dirà di essere stata assoldata per tener d'occhio il gildamastro regnante. C'è il 10 per cento di possibilità che un complice confermi che Murl sta progettando di assassinare Oran Meditor dopo il fallimento del primo attentato.

Si possono tirare in ballo piste false per depistare i personaggi, come carte insignificanti ma sospette che passano di mano fra Murl e Venditor, o Venditor che tratta apertamente con un membro della Gilda dei Ladri. Spiare in giro per l'affollato palazzo della gilda è difficile e potrebbe generare dei sospetti nel gildamastro. Se viene rovistato l'ufficio del gildamastro, non si trova niente di interessante. C'è il 75 per cento di possibilità di far scattare una trappola magica che allerta le guardie della gilda ed Hildric Venditor della presenza di intrusi.

Se in Hildric sorge qualche dubbio circa i personaggi, il PNG effettua un tiro contro un punteggio di Saggezza di 12. Se ha successo, significa che egli pensa che i personaggi siano delle spie. In questo caso, Murl ed i suoi complici

si uniscono per un attacco a sorpresa mirante ad ucciderli.

I complici sono un insieme di classi di personaggi e livelli comparabili a quelli dei PG. Dovrebbe essere difficile cogliere di sorpresa i singoli individui e farli parlare. La maggior parte degli indizi riguardanti Murl sono circostanziali. Se i personaggi attendono che il mago effettui un attentato contro Meditor, probabilmente sarà troppo tardi per fermarlo: il mago sparirà magicamente dalla vista finché non sarà vicino abbastanza da attaccare Oran, ed a quel punto egli lancerà i suoi incantesimi rapidamente, restando nascosto.

Il ritmo di questa investigazione dovrebbe essere scandito in modo che la maggior parte degli indizi non venga scoperta se non poco prima della prossima apparizione in pubblico di Meditor, dove il mago effettuerà un altro attentato alla sua vita. Se Murl ha successo, il gildamastro regnante dovrebbe restare ferito, ma non ucciso. Il modo migliore per prevenire questo attentato è affrontare Murl prima che avvenga e costringerlo a tradirsi lanciando incantesimi.

Se Murl viene attaccato e colto di sorpresa, egli si difenderà d'istinto con la magia. Dopo aver compreso di essersi tradito, egli attaccherà i PG per uccidere, impiegando tutte le sue più potenti magie per riuscirci. Se i personaggi sono di forza pari al solo Murl, egli potrebbe essere aiutato da uno o più dei suoi complici di Glantri, appartenenti a qualunque classe. La magia di Murl si concentra sull'evocazione di elementali della terra e sulla manipolazione della terra (*muro di pietra, pietrificazione*, ecc.). Se disponibile, usate la magia elementalista descritta nell'ATL3 per determinare gli incantesimi del mago. Per ogni altro aspetto il mago è descritto dettagliatamente in *Personalità*.

Il mago combatte fino alla morte. Se fugge, tornerà per uccidere Meditor in seguito, con un differente travestimento. Se Murl viene catturato vivo, si può costringerlo ad ammettere di essere stato assoldato da Hildric Venditor. A parte questa confessione, non ci sono prove del tradimento della Gilda Corser. Hildric sosterrà, senza mentire, che Murl è venuto da lui sotto referenza di un membro delle gilde di Minrothad del continente – nello stesso modo usato dai personaggi giocanti. In effetti, Murl era stato segnalato come assassino, ma Hildric evita di menzionarlo e le magie per scoprire la verità non riveleranno la sua omissione.

Dopo lo scontro con la Gilda Corser ed il mago, le facce dei PG saranno

troppo conosciute per poter continuare a lavorare come agenti in incognito nella città di Minrothad, ma potrebbero essere assegnati ad incarichi altrove.

Master

Un semplice desiderio

Ulard Forster, capo della Gilda Verdier, contatta i PG per una missione sensibile. Egli spiega che lui e Rewen Verdier, custode dell'artefatto del clan, hanno bisticciato. Rewen rifiuta di lasciare che il gildamastro usi l'artefatto per una questione di vitale importanza per gli elfi Verdier. Sebbene Ulard si rifiuti di divulgare di che cosa si tratta, egli giura solennemente che che ciò ha a che fare col benessere di tutte le Gilde di Minrothad. *ESP* o incantesimi simili riveleranno che è sincero, o che almeno Ulard ritiene di esserlo. Perciò, Ulard chiede ai PG di recarsi presso la Quercia Scolpita e portargli uno o più dei suoi rametti.

La "questione vitale" a cui si riferisce Ulard è il supposto malgoverno di Oran Meditor e le riforme che egli ha istituito nelle Gilde di Minrothad. Ulard vuole che si ritorni a gestire le cose nella vecchia maniera. Egli è talmente convinto che la Quercia Scolpita possa garantirgli un desiderio per ottenere tutto questo, che è disposto ad offrire qualsiasi cosa in suo potere se i PG faranno quello che chiede loro. L'influenza di Ulard lo rende simile ad un principe di un altro paese: egli può offrire terre, navi, ricchezze, magie, rango in una gilda, o qualsiasi altra ricompensa ragionevole.

I PG sono i soli che Ulard può avvicinare con questa richiesta. Gli elfi dei boschi si infurierebbero e chiederebbero la sua rimozione dall'incarico, mentre la maggior parte dei Minrothaddani verrebbe respinta dalle difese del Villaggio del Custode e del boschetto della Quercia Scolpita. Come giustificazione finale, Ulard insiste che Rewen è diventato assetato di potere e squilibrato, e che non è più adatto a fare il custode. I personaggi che interagiscono o usano incantesimi sul custode constateranno che gran parte di ciò è vero. Se restano riluttanti a farlo, Ulard farà sì che un mago lanci *imposizione* su uno o più di loro.

I custodi non permetteranno ai personaggi di oltrepassare il villaggio. Se i PG combattono i custodi, dovrebbero incontrare sufficiente resistenza da rendere questo scontro una dura battaglia. Se i PG uccidono i custodi e vengono scoperti, verranno accusati di un crimine atroce, ed Ulard

non potrà far niente per proteggerli.

Se invece i personaggi si introducono con scaltrezza nel boschetto, dovranno farsi strada fra lucertole giganti, driadi e uomini-albero. Entro 60 metri dalla Quercia Scolpita, incontreranno gli assistenti del custode. Che gli avventurieri riescano o meno a portar via dei rametti, qualsiasi PG che tocca la Quercia Scolpita verrà immediatamente contattato da Oleyan, l'Immortale intrappolato al suo interno. In un lampo, Oleyan spiegherà il suo cruccio (vedi *I segreti degli elfi*), supplicherà i PG di distruggere l'artefatto e liberarlo, promettendo la ricompensa di un Immortale per il loro aiuto.

Se Ulard ottiene i rametti, il suo primo esperimento di desiderio è di ridiventare nuovamente giovane. Se l'invocazione di questo potere lo uccide, questa sarà la fine delle sue macchinazioni. Se il desiderio ha successo, la sua sciatta formulazione causerà la sua trasformazione in un elfo bambino che ancora non riesce né a camminare né a parlare. Il DM dovrà decidere cosa accadrà alla guida della Gilda Verdier dopo questo evento.

Il dubbio posto di fronte ai PG a questo punto dovrebbe essere il problema se liberare o no l'Immortale. Oleyan può appartenere a qualsiasi Sfera di potere possa indurre i PG ad aiutarlo. Se decidono di aiutarlo, essi dovranno intraprendere una ricerca per apprendere il metodo col quale l'artefatto può essere distrutto.

Si suggerisce che i PG facciano tre cose per portare a termine questa ricerca. La prima è che chiedano consiglio ad un Immortale che servono e gli domandino come distruggere la Quercia Scolpita. Usate il metodo descritto a pag. 14 del regolamento *Master*. Secondo, i personaggi dovranno in qualche modo viaggiare fino alla Sfera del Tempo, dove la Quercia Scolpita venne fabbricata. Una volta colà, dovranno localizzare uno degli Immortali minori che contribuirono a radunare i materiali per la Quercia Scolpita, e venire a sapere da quella potenza come distruggerla. L'Immortale che ha conferito all'artefatto i suoi poteri caccerà via i PG dalla sua Sfera se scopre cosa hanno intenzione di fare.

Una volta appreso il metodo di distruzione, sta ai PG metterlo in atto e distruggere la Quercia Scolpita. Il modo che si suggerisce è quello di sradicare l'artefatto e portarlo nel Piano del Fuoco, dove dovrà essere immerso nella lava di un vulcano elementale. Qualunque altro metodo scelto dal DM può essere usato al posto di questo.

La ricompensa di Oleyan per questo servizio sarà adeguata alla gratitudine di un Immortale. Inoltre, i PG potrebbero attirarsi l'ira dell'Immortale che inizialmente aveva imprigionato Oleyan.

Alla ricerca dell'Albero della Vita

La Quercia Scolpita è stata distrutta, o per intervento dei PG o per via di quello di qualche altro gruppo o Immortale. Gli avventurieri vengono avvicinati dagli elfi dei boschi con la richiesta di aiutare il loro custode nella ricerca di una nuova reliquia del loro clan. Essi vorrebbero possedere una vera e propria reliquia questa volta, e non cercare di accontentarsi con un altro artefatto.

Questa ricerca può portare i PG nei piani e nelle sfere di potere, e nei più lontani angoli della terra. Questa è la situazione perfetta per andare alla ricerca di uno dei perduti Alberi della Vita (vedi CM7). L'Albero rappresenterebbe un'adeguata reliquia del clan, che soddisferebbe gli elfi Verdier. Potrebbe essere persino possibile ottenere una talea da uno degli alberi esistenti. La ricerca a quel punto ruoterebbe attorno ad un servizio da rendere agli elfi stranieri che sia degno di un tale dono.

Adattare gli Atlanti alle campagne di AD&D®

Molti di voi potrebbero essere giocatori bramosi del gioco ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Per vostra comodità, abbiamo incluso questa sezione per aiutarvi ad utilizzare questo atlante nella vostra campagna del gioco di AD&D®.

Le differenze fra il gioco di D&D® e quello di AD&D sono abbastanza piccole da far sì che l'adattamento non rappresenti un problema. Tuttavia, per coloro di voi che non sono familiari col gioco di D&D, vi sono alcuni dettagli che è necessario chiarire. Per facilitare la consultazione, gli argomenti compaiono in ordine alfabetico.

Quando adattate le avventure, ricordatevi che i personaggi di AD&D sono leggermente più forti ai bassi livelli, ma che i personaggi di D&D possono infliggere molti più danni a livelli medi ed alti.

Il gioco di D&D è progettato per prendere in considerazione livelli di gioco molto alti, fino ad un massimo del 36° livello. Sugeriamo di mantenere gli stessi livelli di esperienza fra i due giochi fino al 20° livello. Oltre esso, considerate che ogni due livelli del gioco di D&D equivalgano ad un livello nel gioco di AD&D, arrotondando per eccesso. In questo modo, un mago del 36° livello diventerebbe un arcimago del 28° livello nel gioco di AD&D.

Le nazioni degli Atlanti possono essere poste in altri mondi di gioco, come quelli descritti in FORGOTTEN REALMS™ Campaign Set o in WORLD OF GREYHAWK® Fantasy Game Setting. Ciò offre interessanti alternative di sviluppo per le regioni non ancora descritte, permettendovi di continuare la vostra campagna senza dover passare ad un altro gioco.

Muoversi fra le Gilde di Minrothad ed altri mondi campagna è possibile per mezzo del cancello planare posto in cima alla montagna Dimora dell'Immortale, sull'Isola del Commerciante (vedi Avventure). Allo stesso modo, uno dei poteri non ancora scoperti dell'artefatto elfico, la Quercia Scolpita, potrebbe essere usato per inviare i personaggi altrove nel Mondo Conosciuto o in altre dimensioni.

Allineamenti: I personaggi del gioco di D&D hanno solo tre allineamenti – Legale, Neutrale o Caotico. Nel gioco di AD&D, assegnate un allineamento Buono, Malvagio o Neutrale a seconda del contesto.

Classe dell'Armatura (CA): Nel gioco di D&D, la più elevata (peggiore) classe dell'armatura è 9. Nel gioco di AD&D, la più alta CA è 10.

Classi: Nel gioco di D&D, elfi, nani ed halfling sono vere e proprie classi di personaggi. Gli elfi del gioco di D&D

corrispondono ad elfi guerrieri/maghi. I nani e gli halfling del gioco di D&D sono guerrieri. Ad alti livelli, i semi-umani del gioco di D&D utilizzano le Classi di Attacco, che rispecchiano migliori capacità di combattimento. Ignoratele nel gioco di AD&D. Per i guerrieri, i chierici, i maghi ed i ladri umani non ci sono cambiamenti.

Distanze: Tutte le distanze sono espresse in metri, anziché in centimetri. Fate conto che 1 metro equivalga ad 1 centimetro nel gioco di AD&D.

Equipaggiamento: La terminologia del gioco di D&D è molto simile a quella del gioco di AD&D. Il costo, l'ingombro, il danno in combattimento o la protezione in CA dell'equipaggiamento possono essere leggermente differenti, ma non a sufficienza da meritare menzione. Usate le statistiche di gioco di AD&D.

Esperienza: Anche l'esperienza totale accumulata differisce fra i due giochi ma, anche in questo caso, non abbastanza da avere un impatto sostanziale sul gioco. Tutti sono in grado di riconoscere la differenza fra un mago del 1° livello ed un mago del 15° livello... si spera!

Immortali: Sono l'equivalente delle divinità del gioco di AD&D. Gli Immortali sono spesso PNG che hanno raggiunto il 36° livello ed hanno completato un'eroica ricerca di qualche tipo. Gli Immortali appartengono a diverse sfere di potere, ad esempio:

Materia: di solito collegata agli esseri legali, ai tipi guerrieri, o all'elemento della terra. Contrapposta alla Sfera del Tempo.

Energia: di solito collegata al caos, ai maghi, o all'elemento del fuoco. Contrapposta alla Sfera del Pensiero.

Tempo: di solito collegata agli esseri neutrali, ai tipi chierici, o all'elemento della terra. Si oppone alla Sfera della Materia.

Pensiero: di solito collegata a tutti gli allineamenti, ai tipi ladri, o all'elemento dell'aria. Si oppone alla Sfera dell'Energia.

Entropia: non collegata a niente, salvo alla distruzione, essa si oppone a tutte le altre sfere. Corrisponde ai piani inferiori del gioco di AD&D. I signori dell'Entropia sono i demoni.

Incantesimi: Alcuni incantesimi del gioco di D&D hanno nomi leggermente diversi dalle loro controparti del gioco di AD&D. Usate semplicemente quello che si avvicina di più. Modificate il numero di incantesimi memorizzati indicato per gli utenti di magia per farlo combaciare con le regole del gioco di AD&D.

Ingombro: Vedi MN o monete. Macchina della Guerra: Si tratta

di un sistema di combattimento di massa sviluppato per il gioco di D&D, che non ha equivalenti nel gioco di AD&D. VB sta per Valore di Battaglia e viene usato solo nella Macchina della Guerra. Sugeriamo di usare il BATTLESYSTEM™ Fantasy Combat Supplement, efficace per entrambi i giochi.

Maestria delle Armi: Ignorate i dettagli del gioco di D&D relativi alla maestria delle armi, e sostituiteli con l'equivalente del gioco di AD&D.

Monete (mn): L'abbreviazione "mn" sta per "monete" ed è una misura del peso, equivalente alla mo del gioco di AD&D.

Morale: Ogni qualvolta i PNG o i mostri devono affrontare delle difficoltà, in particolare durante un combattimento, c'è la possibilità che essi si arrendano o fuggano. Usate il sistema di reazioni/fedeltà del gioco di AD&D.

Mostri: Alcuni dei mostri menzionati in questo supplemento non esistono nel gioco di AD&D. Sostituiteli semplicemente con un'altra creatura adeguata. Tenete d'occhio l'equilibrio del gioco; in alcune occasioni si verificano differenze di DV ed abilità speciali, che possono richiedere una modifica.

Movimento: Le velocità di movimento nel gioco di D&D sono indicate in metri/turno, e poi fra parentesi in metri/round. Nel gioco di D&D, 30 m/turno equivale a 30 cm/round nel gioco di AD&D.

Possedimenti: I possedimenti sono terre sotto il governo di un personaggio, come le baronie del gioco di AD&D. I governanti ricevono tasse dagli abitanti, nonché entrate grazie alle risorse naturali ed al servizio. La popolazione di un possedimento del gioco di D&D cresce di una media del 15 per cento, o 5d10 persone, al mese. Una volta raggiunti i 20 abitanti per chilometro quadrato, la crescita si stabilizza ad 1d5 per cento, o 5d10 persone. Usate i modelli di tassazione del gioco di AD&D.

Round: I round ed i turni sono usati alla stessa maniera in entrambi i giochi. Il gioco di D&D non usa le frazioni. Un round nel gioco di D&D equivale ad un minuto; un turno nel gioco di D&D equivale a 60 round. Per maggiore semplicità, usate gli equivalenti del gioco di AD&D senza convertire.

DUNGEONS & DRAGONS
ATLANTE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Le Gilde di Minrothad

di Deborah Christian e Kim Eastland

La vita a Minrothad e' legata al mare. Gli immensi oceani sono collegati a tutto quello che la gente fa, dalla sua sussistenza, ai suoi divertimenti fino alle sue storie e canzoni.

Il mare e' anche il suo protettore. Circondata da tre parti da Ierendi, dal Karamaikos e dalla potente Thyatis, Minrothad ha sviluppato l'arte del commercio navale sino alle piu' alte vette del Mondo Conosciuto.

Le Gilde di Minrothad, il nono Atlante uscito per il sistema di gioco di DUNGEONS & DRAGONS, vi fornira' uno sguardo approfondito e completo sulla gente e sulle tradizioni di Minrothad.

Esso comprende:

- Una nuova classe di personaggio per i mercanti di mare
- Un sistema di combattimento tattico nave contro nave
- Nuovi incantesimi magici & regole per il commercio adatti al mare
- Tutto cio' che potreste aver bisogno di conoscere su tutti i tipi di gilda
- Una grande mappa del commercio marittimo, con l'indicazione delle rotte piu' comuni
- Emozionanti avventure a Minrothad e in alto mare

Gia' pubblicati in questa serie:

ATL 1: Il Granducato di Karamaikos

ATL 2: Gli Emirati di Ylaruam

ATL 3: I Principati di Giantri

ATL 4: Il Regno di Ierendi

ATL 5: Gli Orchetti di Thar

ATL 6: I Nani della Casa di Roccia

ATL 7: Le Terre del Nord

ATL 8: Le Cinque Contee

ATL 10: Gli Elfi di Alfheim

Adesso convertibile al gioco di AD&D!
Tutto il necessario su navi e mercanti!