

D&D Campaign

Nicola Sella

August 25, 2017

CONTENTS

Isola Misteriosa	1
Scritte trovate all'interno	1
Karne	2
Città di Karne	2
Beabury	2
Whystone	2
Blasingdell	2
Luoghi di Karne	2
Stone Tooth	2
Artis	2
Cerchio Dei Gabbiani	3
Gli elfi di Estor	3
Mithlandor	3
Personaggi	3
Ulfe	4
Gerey Horne	4
Cenbert, Hele	4
Herumbr, Alin, Linda	4
Sige	4
Wol	4
Sir Miles Berrick	4
Snurrevin	4
Brawngnaw	4
Bryaney Pethey	4
Liamond	4
Shiishtel	4
Ralphia	4
Aebeard Verne	4
Capitano Alan: 12 anime	4
Gorbal Tuhurk	4
Barion Gilli Strongbeard	4
Ezzel'n Shii	4
Geoffrey/Athuith	4
Arwebrias Galothel	5
Quel' Cha	5
Bhartor	5
Sieg, Paltronur e Fleiinhar	5

Punie	5
Kaharthak e Hetkir	5
Weiss e Fleart	5

ISOLA MISTERIOSA

Non si sapeva nulla dell'isola trovata poco a sud di Blasingdell. È stata scoperta una antica civiltà che abitava anticamente il posto. All'interno di un vulcano è stato trovato un tempio con un percorso di purificazione dai mali e i crimini dell'uomo contro la natura. Una figura, Quel' Cha, si è rivelata alla fine di tutto dicendo di essere la protettrice del luogo.

SCRITTE TROVATE ALL'INTERNO

*Nelle viscere della montagna
pulsava il cuore della terra:
solo il fuoco può purgare
i mali dell'uomo
che in terra regna.*

Le fiamme purificano ciò che l'uomo rende impuro.

*Carezzami leggera sulle ferite.
Lenitivo che non cura.
Sei un gentile abbraccio sul mondo, oh dura sorella crudele.*

*Vorticoso scendi
e lasciati travolgere nel fondo.
Non ascoltare più
fingi di esser cieco e di esser sordo.
Resta dentro il buio
Dormi e scendi in questo girotondo.*

*Soffri perché la sincerità fa male. La terra trema quando
cerca di guarire.
Ridi e non pensare: menti a te stesso e continua a camminare.*

Il destino è l'amara sorte che accompagna i viventi.

*Sgorga, da profonde ferite, il sangue della terra: sangue
che ribolle, soffoca, brucia.*

Senti il peso di queste viscere che schiacciano il suolo. Inutile sacco: otre pieno di calunnie

*Delle peggiori voglie umane
La più meschina è la bramosia di divorare
impunemente i frutti della terra.*

*Convinci te stesso che questa è la FINE.
Ormai è tardi per seminare la terra.
Convinci te stesso che questa è la FINE.
Si è sempre in tempo per seminare un'idea.
Convinci te stesso che questa è la fine.*

*In questa terra polverosa nessun gaudio rimane.
Nulla, non una parola di conforto.
Rallegra solo la folle illusione,
per nascondere agli occhi questo grande aborto,
di una vana speranza:
un amaro sorriso
sul viso scempiato
del torturatore colpevole
in questa stanza.*

KARNE

Isola a nord prevalentemente umana.

CITTÀ DI KARNE

BEABURY

WHYSTONE

BLASINGDELL

LUOGHI DI KARNE

STONE TOOTH

ARTIS

Artis è una città rinomata per il commercio di sostanze magiche e alchemiche. È facile, inoltre, incontrare maghi ed alchimisti, non solo

Appena arrivati i pg trovano un grande disordine nel mercato, dovuto a un recente attacco di una banda di ladri venuta da fuori dalla città. L'attacco sembra qualcosa di più importante di quello che è successo.

STORIA PER ALEX

hai iniziato ad indagare sull'isola per tuoi motivi o comunque per motivi legati ai forti legami che essa ha con la natura, legami planari etc etc. quello che hai scoperto non è tanto rilevante all'isola quanto alle persone che vi hai incontrato: non eri solo nell'isola. infatti, una volta arrivato e iniziato a studiarla, una nave dalla forma affusolata e dalle vele molto alte ha approdato ed è rimasta per giorni attraccata al largo. portava degli stemmi ma li ha tolti subito dopo essere attraccata e quindi non li hai visti.

qualche giorno dopo essere rimasta ferma la nave ha fatto scendere il suo equipaggio a terra. sono scesi principalmente soldati e qualche studioso: portavano stemmi sul petto con disegni simili stilisticamente a raffigurazioni elfiche. in particolare in uno stemma era chiaramente raffigurato qualcosa di simile a un viso di un uomo e di un drago rosso. le cose si sono complicate in fretta, visti i loro modi bellicosi, sei stato catturato e imprigionato nella loro nave.

la nave è stata ferma per un po' di giorni poi è ripartita. da quello che hai potuto sentire dalla tua cella l'isola non era quella che cercavano. hanno inoltre parlato di molti uomini che si sono avventurati nelle grotte e nella foresta di notte e non hanno fatto ritorno. ti sei inoltre reso conto di una grande eruzione durante la tua prigionia che però non ha messo in crisi la nave essendo approdata al largo se non per un po' di puzzo di zolfo e di cenere. sei inoltre riuscito a capire che quello che cercavano i soldati era qualcosa di antico e legato al fuoco, per questo si erano avventurati all'interno di un vulcano. hanno paura delle reazioni cattive che potrebbe avere il loro datore di lavoro visto il fallimento. la luce del sole la hai rivista dopo una settimana di digiuno dal cibo a Meyrador nella quale città sei stato venduto come schiavo.

Una volta venduto a un mercante nanico, Bhartor, questo è salpato verso sud nella città di Artis: Questo mercante ti ha trattato molto meglio dei precedenti e perciò sei riuscito a recuperare le forze mangiando qualcosa e dormendo un po'. sei anche riuscito a concentrarti e scappare dal tuo nuovo carceriere.

Una volta nella città di artis c'è stato poco tempo prima di venire inseguito e catturato nuovamente: nel sentire il tuo blaterare per spiegargli la tua lunga storia il mercante ha deciso di punirti pubblicamente secondo la legge della città. al momento sei legato a un palo, pronto per essere spogliato e frustato nella pubblica piazza.

Bhartor è disposto ad interrompere la punizione per 10000 gold.

Secondo Arwebrias e Athuith c'è un contatto collegato a informazioni sulle ombre del sole che vive sulle montagne che portano alla città di Mithlondul. Qui sperano di trovare maggiori informazioni su Kaligtibur.

ATORIA PER CHRISTIAN

Ainwen conosce l'identità di Fleiinhar tra la folla. Si trova nella città già da un po' di giorni e ha avuto problemi con i briganti che gli hanno fatto perdere un bel po' di soldi grazie ai loro traffici illeciti.

Se catturati sanno perché Alan ha preso accordi con Blasingdell: sono infatti stati contattati da egli per un secondo attacco alla città. Alan ha parlato con il braccio destro di Miles Berrick. Miles è ammalato e pochi lo sanno: viene tradito dal suo più vicino. Il traditore ha accordi con il governatore di Riggs al quale ha promesso di sposare la figlia. Pare che anche Aebeard Verne sia connesso a tutta la storia.

CERCHIO DEI GABBIANI

Zona in cima alla collina poco lontana da Artis: zona molto antica ma ritenuta malfamata per via di un gruppo di briganti chiamati dal popolo "i pirati di terra".

GLI ELFI DI ESTOR

Estor è una delle quattro maggiori isole nel mondo di Ha-laia. È abitata principalmente da elfi anche se nelle capitali la popolazione è omogenea. L'isola è suddivisa da una catena montuosa in una parte nord e sud: Estor¹ e Umberul². La capitale si trova a nord ed è chiamata Mithlandris³; a sud vi è Mithlandor⁴, città gemella della capitale e principale capoluogo della regione. Altre due città sono molto importanti: Menyamar e Meyrador⁵. Niirith Omlir, sorella di Fahlsias Omlir, governa il regno Mithlandris, mentre il fratello minore governa il regno

¹Estor elfico per grande regno

²Elfico per regno notturno

³Principe che corre: nota che principe in elfico non ha genere maschile ma è abbinato sia ai principi che alle principesse

⁴Principe della notte

⁵La radice della parola fa riferimento al fratello minore del principe, per cui non esiste un equivalente nella lingua comune. Rispettivamente possono essere tradotte come principino delle montagne e principino della notte

inferiore. Niirith è sposata con Throdior Naemaris, con il quale ha due figli. Il più grande, Alagor, governa la città di Meyrador insieme alla sua consorte Elmilin. La minore si chiama Minireth ed è una guaritrice famosa nel regno.

Fahlsias è sposato con Alotel Adanodel: Nelalwe è la figlia maggiore della giovane coppia elfica. Poco si sa sul conto di Nelalwe, il suo animo avventuroso la ha spinta a viaggiare da sempre: ha infatti abbandonato la casa del padre poco dopo aver raggiunto la sua maggiore età. Indithrel, secondogenita gemella di Nelalwe, regge la città di Menyamar insieme al suo consorte Lebrandil, un elfo del basso ceto che però ha dimostrato grandi doti militari. Findore è il fratello più piccolo. È ossessionato dalla scomparsa della sorella Nelalwe e vuole seguirla non appena raggiunta la maggiore età.

Il governo elfico è spesso affiancato da famiglie importanti che danno consiglio ai regnanti. Delegal Ceruleadel e Elen aiutano i sovrani di Mithlandris nella loro reggenza. I tre figli di questa coppia sono ormai famosi nelle isole per essere rispettivamente una brava commerciante, un alchimista potente e un astronomo: sono Vadania, Liia e Amiel. Amiel è famoso anche per la sua promessa sposa, un'umana.

Il trono di Mithlandor ha come consiglieri Felosial Guernodel e Deroua Galothel. Questi non hanno figli.

MITHLANDOR

Mithlandor è la seconda capitale per importanza del regno elfico. Non ha un'area urbana molto estesa ma ha una densità di popolazione superiore anche alla capitale poiché è sviluppata principalmente in altezza che in piano. È una città famosa per le pratiche monastiche e psioniche, si potrebbe definire una culla della cultura di queste due discipline.

ATTENTATO

Per mano di Kaligtibur si è compiuto un attentato alla vita dei consiglieri della famiglia reale regnante a Mithlandor. La colpa non è stata ancora data, ci sono indagini in corso in città e i controlli sono molto elevati. Sebbene non sia di mentalità razzista, questo avvenimento ha contribuito non poco ad alzare i sospetti contro i non elfi.

PERSONAGGI

ULFE

Ogre capitoano del manipolo di orchi dentro lo stone tooth.

GEREY HORNE

Uno dei capi della guardia di Blasingdell. Amico di Undecimus.

CENBERT, HELE

Guardie di Blasingdell amiche di Undecimus.

HERUMBR, ALIN, LINDA

Tre nomi misteriosi di possibili halfling trovati all'interno dello stone tooth con un contratto da parte di Aebeard V. Trovati due corpi su tre.

SIGE

Locandiere di Whyam. Da il contratto delle lame di Durgeddin.

WOL

Locandiere di Blasingdell. In stretto contatto con Sige e Arwebrias

SIR MILES BERRICK

Reggente di Blasingdell, pare sia un sovrano giusto e attento alla gente seppur molto preso da questioni personali ed economiche.

SNURREVIN

Duergar superstite dal raid dello stone tooth. Catturato dalle guardie di Blasingdell dopo la sua fuga dalla montagna è stato imprigionato in una nave piena di pirati e mercenari per essere interrogato. Pare che le sue informazioni riguardo alla posizione strategica della montagna potessero fare gola a molte bocche.

BRAWNGNAW

Fedele topo di Snurrevin, assassinato malamente davanti agli occhi del padrone.

BRYANEY PETHEY

Comandante della guardia cittadina di Blasingdell. Uomo compromesso. Si dice che sia un uomo giusto ma sia troppo coinvolto dal suo lavoro e la sua moralità sia per questo motivo compromessa. I pareri su di lui sono discordanti. Geoffrey Lo accusa, Gerey lo difende.

LIAMOND

Ricercato nel quartiere mercantile di Blasingdell come un capo mafia di una lunga serie di furtarelli di città.

SHIISHTEL

Spietato combattente di arene. Yuan ti che combatte per fama e denaro, rispetta solo le persone che secondo lui possono meritarsi la sua attenzione. Ha risparmiato una sola volta no sfidante nella sua vita: Ralphia.

RALPHIA

Conosce Arwebrias, Risparmiato da Shiistel.

AEBEARD VERNE

Misterioso Commerciante della zona del porto. Era stato indicato da Gerey come un aiuto per risolvere il mistero della nave vuota. Fuori città quando è stato cercato.

CAPITANO ALAN: 12 ANIME

Famoso pirata e predone dei mari del sud. Responsabile anche del rapimento di Nanande e del massacro dei suoi compagni. Mercenario ambizioso e senza scrupoli assoldato dalla guardia cittadina per sorvegliare Snurrevin. Collegato in qualche modo alle Ombre Del Sole.

GORBAL TUHURK

Nostromo e fedele braccio destro di Alan.

BARION GILLI STRONGBEARD

Mercenario di provenienza ignota al servizio di Alan.

EZZEL'N SHII

Vedetta di Alan.

GEOFFREY/ATHUITH

Mercante di blasingdel e trafficante al porto, conosciuto con un doppio nome. Sembre che abbia interessi simili a quelli di Arwebrias anche se si occupano di cose diverse.

ARWEBRIAS GALOTHEL

Elfa ricercatissima in città per la sua fama dovuta probabilmente alla sua identità molto ben celata e alla sua difficoltà nel lasciare tracce o di farsi catturare. Pare che sappia molte più cose di quelle che dice. Sa molte cose di politica e difende degli ideali di libertà. Non le piace Athuith ma lo rispetta come fuorilegge. È al momento collegata con tutti gli incarichi svolti finora, o come mandante o per complicità e coinvolgimento.

QUEL' CHA

BHARTOR

Mercante di schiavi nanico residente ad Artis

SIEG, PALTRONUR E FLEINHAR

Tre predoni in contatto con Alan. Hanno ricevuto da lui un biglietto con scritto:

Tenetevi pronti: vi chiamerò in seggio.

Alan Non interessano a molte persone perchè sono semplici pirati ma hanno una taglia sulle loro teste di 1000gp vivi e 500gp morti.

PUNIE

Mezz'elfo originario di Meryador. Si è ritirato sulle montagne per via della sua indole schiva in seguito ad un disaccordo interno all cerchia elfica dopo l'ingresso tra i ranghi di Kaligtibur. La sua casa è un rifugio per molti viandanti: tiene anche a bada molti dei mostri e predoni in zona. È molto diffidente: si fida delle persone grazie al suo istinto, a pelle e difficilmente cambia opinione

Per vedere chi gli sta simpatico si fa un DC CHAR 15. ogni volta che una persona che non gli sta simpatica tenta di convincerlo deve fare un DC CHAR 20. Se fallisce il tiro diventa 17.

APPENA INCONTRATO PUNIE

Punie ha catturato uno gnoll chiamato Hetkir, figlio di Kaharthak, per fare uno scambio. Una tregua in cambio della vita del figlio: la zona deve essere abbandonata dai saccheggi di Kaharthak. Sicuramente la proposta è presa in considerazione poiché la vita del figlio è molto importante. Kaharthak vuole però essere sicuro sia che suo figlio stia bene sia che Punie stia bene. In caso si accorgesse che uno dei due è morto o in fin di vita non tarderebbe ad attaccare la casa di Punie. Punie è gravemente ferito dal combattimento con Hetkir al

momento sta sopravvivendo con le scorte rimaste. La montagna è piena di scorribande.

KAHARTHAK E HETKIR

Gnoll che comanda le brigate sulle montagne. Famoso predone conosciuto per essere un leader carismatico e influente anche su altre razze quali gli orchi. Hetkir è suo figlio e successore. Kaharthak tiene a lui più di ogni altra cosa essendo l'ultimo membro della famiglia rimastogli

WEISS E FLEART

Lupi delle nevi fedelissimi a Kaharthak