

ATL 11

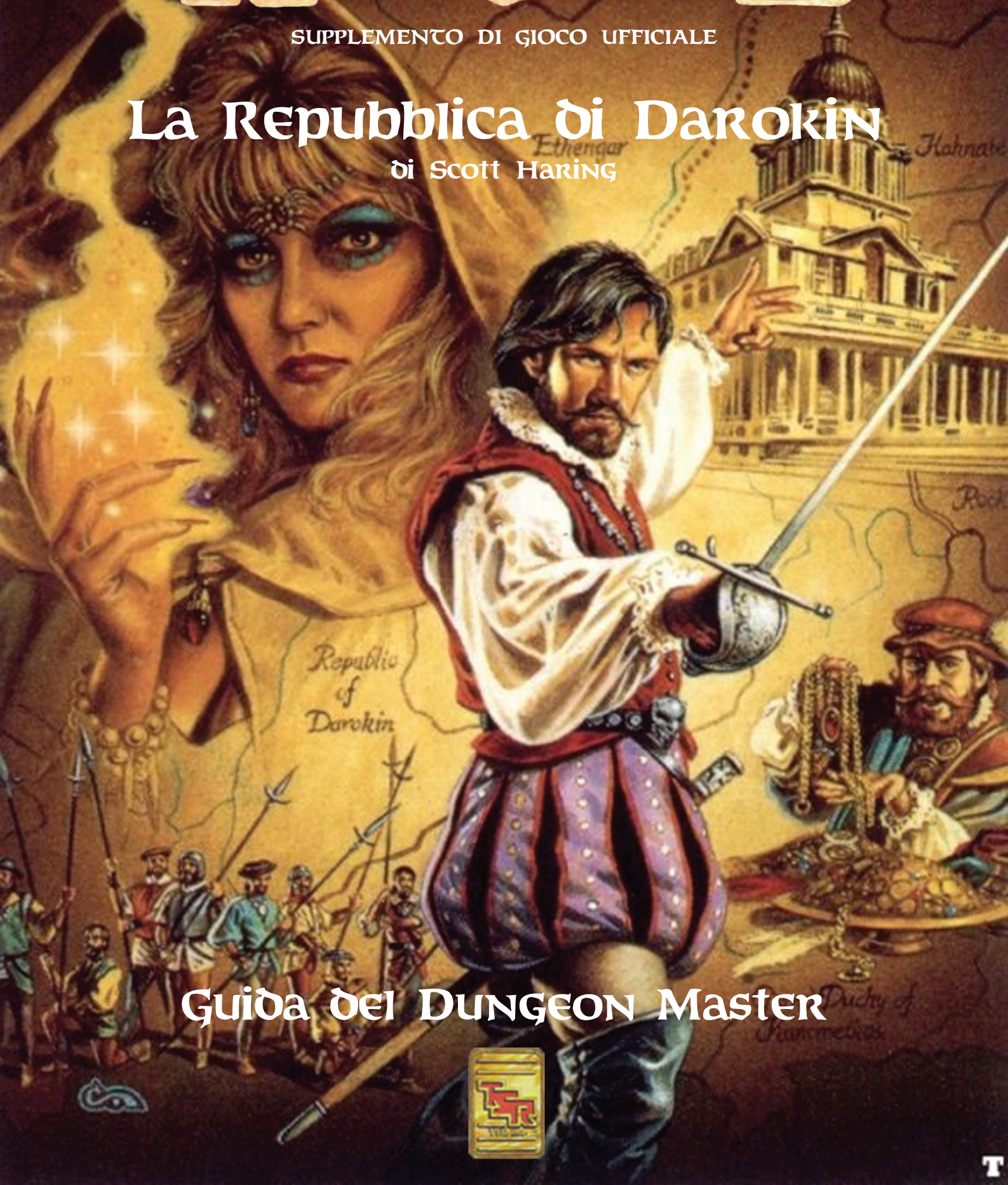
DUNGEONS & DRAGONS®

# ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

## La Repubblica di Darokin

di Scott Haring



Guida del DUNGEON Master



T



# ATLANTE

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

## La Repubblica di Darokin

di Scott Haring e William W. Connors

### Guida del DUNGEON Master

#### Sommario

#### Guida del Dungeon Master

La Repubblica di Darokin .....	2
Geografia e Clima .....	8
Governo .....	10
Economia .....	21
Non Umani in Darokin .....	29
Società di Darokin .....	30
Città e Cittadine .....	35
Luoghi Caratteristici .....	48
Avventure .....	56
PNG Pronti all'Uso .....	61

#### Mappe

Mappa delle Terre di Confine .....	Guida del Dungeon Master: pag. 12
Mappa di Forte Hobart	
Mappa del Palazzo della Gilda dei Mercanti	

#### Altro Materiale

Stemmi delle Grandi Case di Darokin .....	Guida del Dungeon Master: pag. 24
---	-----------------------------------

#### Crediti

Progetto: Scott Haring e William W. Connors  
Sviluppo ed editoria: William W. Connors e Karen S. Boomgarden  
Gestore del prodotto: Bruce Heard  
Coordinatori: Bruce Heard e Karen S. Boomgarden  
Grafica di copertina: Clyde Caldwell  
Grafica: interna: Stephen Fabian  
Cartografia e stemmi: Dave Sutherland, Diesel, Dennis Kauth e Frey Graphics  
Linea guida: Paul Hanchette  
Tipografia: Betty Elmore  
Traduzione italiana: Marco Dalmonte, Ramiro Baldacci, Giulia Baldacci e Francesco Baldacci  
Impaginazione e revisione italiana: Stefano Mattioli

# La Repubblica di Darokin

## Introduzione

"Non c'è posto a Darokin per il bruto senza cervello che risolve ogni problema con la forza. Darokin è sopravvissuta durante questi lunghi anni, circondata da nazioni più forti e più barbare, grazie all'intelligenza, ai negoziati, alla falsità; in breve, grazie alla finezza. È una lezione che chiunque spera di far carriera in questa terra non deve mai dimenticare."

—Reynard Varsho, storico della Gilda dei Mercanti di Darokin

"Darokin! Pfah! Terra di donnicciole! Non hanno lo stomaco per la conquista e non amano la guerra. Non riesco davvero a capire come possano continuare a prosperare così a lungo!"

—Ludwing von Hendriks, l'Aquila Nera, Barone di Karamaikos

## L'Atlante

Questo manuale descrive la Repubblica di Darokin, da utilizzare nelle campagne fantasy del gioco di ruolo Dungeons & Dragons® nel Mondo Conosciuto. Oltre a D&D®, le informazioni contenute in questo manuale, possono essere utilizzate nelle campagne di AD&D®, o per un qualsiasi altro gioco di ruolo fantasy. Questo Atlante contiene:

- \* Una Guida del Dungeon Master di 65 pagine, che comprende una descrizione completa della storia, della geografia, del governo, dell'economia, della società e delle case di commercio di Darokin. Questo manuale offre infine al DM una serie di scenari per ambientare avventure nella Repubblica e un elenco di PNG tipici di Darokin;
- \* Una Guida del Giocatore da 30 pagine, che comprende la descrizione di tutte quelle abilità generali associate alle professioni e ai lavori svolti a Darokin, una nuova classe di personaggi, il Mercante, con abilità speciali uniche, e infine nuove regole per gestire i commerci e il viaggio via terra;
- \* Una mappa della Repubblica di Darokin, che comprende alcuni diagrammi relativi a varie città darokiniane lungo i suoi bordi;
- \* Una mappa dei commerci fra le nazioni descritte nella serie degli Atlanti, e tanti consigli su come vendere e trasportare

le proprie merci da una parte all'altra del Mondo Conosciuto;

- \* Una mappa della capitale e della Piazza del Mercato e infine una pianta completa del Palazzo della Gilda dei Mercanti.

Magia, ricchezze e intrighi vi aspettano nella Repubblica: coraggio allora, accomodatevi!

## Benvenuti a Darokin

Darokin è una giovane nazione, con ampie opportunità per chi ha abilità e coraggio. Sia che preferiate una città cosmopolita, piena di alleati nascosti e intrighi politici, o zone selvagge e inesplorate, infestate da mostri e creature selvagge, non vi annoierete certamente a Darokin.

Raramente qualcuno lascia qualcosa a metà a Darokin. Accertato questo, riesce facile capire perché le aree civilizzate e controllate dal paese sono ben strutturate relativamente sicure. Le parti di Darokin che sono ancora selvagge, comunque, sono molto selvagge. In realtà, ci sono alcune aree che sono tecnicamente parte di Darokin, ma che in realtà il governo non riesce a controllare.

Potere e ricchezza passano di mano in mano a Darokin. In verità, nella mente di molti cittadini le due parole sono sinonimi. Il sostantivo *skiff* (abbreviazione di *skiffington*, una moneta da tempo non più usata) nel linguaggio di Darokin, ad esempio, significa sia denaro che potere. I ricchi darokiniani sono sempre pronti a citare la loro regola d'oro: "Chi ha i soldi fa le regole."

Di solito ci si aspetta che una società così legata ai soldi come quella di Darokin sia rigorosamente divisa in classi. Sorprendentemente, i pregiudizi e la bigottaria sono molto limitati. Questo accade poiché ognuno a Darokin, non importa quanto povero o svantaggiato, ha sempre la possibilità di far fortuna.

Infatti, ci sono così tante opportunità di uscire fuori dai ranghi della povertà come mercante, che i poveri raramente si lamentano. I nuovi ricchi, anziché essere guardati in modo snob, dall'alto in basso, dai potenti già arricchiti, vengono invece apprezzati per il loro duro lavoro e la loro ingegnosità, e gli si dà immancabilmente il benvenuto nell'élite della società. Darokin ha uno standard di vita molto alto, e generalmente le persone sono felici.

Ma a Darokin c'è anche altro da fare oltre che accumulare ricchezze su ricchezze. Ci sono ladri da catturare, mostri da uccidere, zone selvagge da esplorare, e gloria da conquistare. Perciò, benvenuto a Darokin; e che la fortuna sia con te!

## La Storia di Darokin

Come molti degli altri regni umani del Mondo Conosciuto, la Repubblica di Darokin non è particolarmente vecchia, anche se l'area è stata abitata per oltre 2.000 anni. Forse a causa del loro naturale ciclo di vita drasticamente più corto, gli umani tendono a spostarsi di più. Perciò, mentre gli elfi vivono ad Alfheim da 1.800 anni e i nani a Casa di Roccia da circa lo stesso numero di anni, gli eventi che portarono alla fondazione di Darokin risalgono solamente a 200 anni fa.

## I Primi Coloni

I primi piedi a calcare il suolo della futura Repubblica di Darokin furono probabilmente quelli di un orchetto, nel periodo in cui l'Impero di Nithia cominciava lentamente a conquistare le terre circostanti. Umani, elfi, halfling e anche gnoll e altri semiumani arrivarono subito dopo, ma nessuna razza si insediò nell'area con un numero di individui abbastanza elevato per reclamarla. Non c'erano grandi nazioni né eserciti, e l'arte della guerra (come molte altre conoscenze e tecnologie) non era molto sviluppata, perciò le differenti razze tendevano ad ignorarsi reciprocamente per la maggior parte del tempo.

Dal 200 PI circa, due gruppi ben distinti cominciarono a colonizzare la parte occidentale di quella che oggi è la Repubblica di Darokin: orchetti e umani. Gli orchetti controllavano la terra da nord a ovest di una linea ideale che partiva dall'attuale Corunglain e arrivava, seguendo il corso del fiume Streel, fino ad Akorros. Essi inoltre controllavano tutte le Terre Brulle, il sud di Glantri, quasi tutte le steppe dell'Ethengar e le montagne tra quest'ultimo e la zona dell'Alfheim. Fortunatamente, questi grandi insediamenti di umanoidi erano divisi in 17 differenti tribù e le loro costanti scaramucce tribali gli impedivano di sferrare attacchi coordinati sui propri vicini.

Gli umani che vivevano a sud di Darokin non erano organizzati molto meglio, sebbene non si attaccassero tra loro con la





## La Repubblica di Darokin

stessa frequenza e la stessa ferocia degli orchetti. Col passare del tempo, gli uomini si unirono in piccoli villaggi e fecero crescere abbondanti raccolti nella fertile terra. Il migliore tra i gruppi organizzati di umani fu un clan chiamato Eastwind, che abitava l'area tra il fiume Streel ed Alfheim.

Sebbene i resoconti siano incompleti, gli storici credono che il clan Eastwind ricevette un grosso aiuto dagli elfi di Alfheim in termini di magia, armi e viveri. Gli orchetti, vivendo proprio a destra del fiume, raramente arrivavano alla Foresta di Canolbarth, a causa dei guerrieri elfi estremamente pericolosi, ma questi ultimi temevano ancora che la potenza degli orchetti potesse combinarsi in una sola forza. Gli elfi, normalmente restii a contattare gli umani, stavano apparentemente aiutando il clan Eastwind per usarlo come cuscinetto contro i loro nemici di sempre.

Lentamente, per circa 400 anni, gli umani continuarono ad espandere i loro domini. Gli orchetti non cedevano volentieri le terre, e gli spargimenti di sangue erano un fatto quotidiano in quell'area. Fu durante questo periodo che il clan Eastwind crebbe fino a dominare su tutte le altre tribù umane, barattando il proprio sovrappiù di armi e magie fornite dagli elfi con l'alleanza di ogni tribù. Quando si formò l'Impero di Thyatis (0 DI nel calendario corrente del Mondo Conosciuto), gli Eastwind avevano già stretto alleanze con i tre quarti degli umani nella zona.

La Repubblica di Darokin deve il suo nome ad Ansel Darokin, il primo dei cosiddetti Re Eastwind. Ansel I giunse al potere presto durante il primo secolo DI, e fu responsabile dei primi passi fatti per trasformare il clan Eastwind e i suoi alleati in una organizzazione militare semi competente. La dinastia dei Re Eastwind finì improvvisamente nell'anno 87 DI, quando il pronipote di Ansel, il nuovo incoronato Aden I, fu ucciso durante un'incursione di umanoidi vicino al luogo dove oggi si trova Forte Nell. Poiché Aden non si era ancora sposato e non aveva un erede, le varie fazioni presentarono i loro candidati per sostituirlo e la fragile coalizione di umani tremò per la minaccia di una guerra civile.

Gli orchetti cercarono di trarre vantaggio dalla situazione e in un'estate sanguinosa reclamarono quasi tutti i territori che quattro Re Eastwind avevano

conquistato in 65 anni. I tre più forti pretendenti al trono concordavano sul fatto che la situazione fosse critica, ma nessuno voleva farsi da parte. Alle prime nevi dell'inverno, gli orchetti avevano già conquistato tutte le terre a ovest del fiume Streel, eccettuati Athenos e la palude dei Malpoggi. Ma come è nella loro natura, volevano avere ancora di più.

Ancora una volta gli elfi di Alfheim intervennero, poiché la paura della crescente forza degli orchetti superò il loro disgusto di trattare con gli uomini. Gli elfi suggerirono un compromesso per la scelta del leader di Darokin, un guerriero di nome Corwyn Attleson, e promisero che avrebbero aiutato gli umani inviando loro armi, magie e anche truppe (in caso di estrema necessità), se questi ultimi avessero smesso di litigare e si fossero uniti sotto la guida di Attleson.

Le truppe di rinforzo non furono mai necessarie. Attleson si dimostrò infatti un audace combattente, un leader carismatico e un astuto politico. Egli portò rapidamente le fazioni oppositrici sotto la sua bandiera e vinse un'importante battaglia quasi subito, respingendo un grande attacco di umanoidi diretto sulla stessa Darokin.

Sotto la guida di Attleson, i bestiali nemici furono regolarmente sconfitti e più clan umani firmarono un patto di mutua alleanza con Darokin. Corwyn morì per cause naturali nel 122 DI, ma suo figlio, Corwyn II, provò sempre di essere tanto capace quanto suo padre. La dinastia Attleson ebbe così inizio. Gli Attleson governarono per altri 400 anni, cacciando da Darokin le ultime tribù di orchetti rimaste nella zona. Il paese divenne più esteso rispetto all'attuale Repubblica, poiché i clan fedeli agli Attleson reclamarono parti di quelli che sono oggi Glantri, Karamaikos e Ylaruam. Vennero costruite numerose strade e i primi commerci con le regioni circostanti ebbero inizio. Quella della dinastia Attleson fu un'epoca di pace e di grande prosperità, l'Età dell'Oro di Darokin.

### La Guerra Elfica

Man mano che Darokin cresceva e prosperava, la dipendenza dai vicini elfi e i contatti con loro diminuirono. Questo soddisfò il popolo di Alfheim, che non aveva più motivo di trattare con Darokin, visto che la minaccia rappresentata dagli umanoidi era scomparsa.



Le relazioni tra Darokin e Alfheim si deteriorarono gradualmente nell'ultima metà del quinto secolo DI. Sia gli elfi che gli umani registrano nelle rispettive cronache che i problemi che si crearono in seguito furono interamente colpa dell'altra parte in causa, ma come spesso accade in queste dispute, la verità sta in mezzo. Sebbene molti fattori differenti contribuirono ad accrescere l'inimicizia tra Darokin ed Alfheim, i più importanti furono questi:

\* Gli elfi si erano distaccati a tal punto dagli umani che intere generazioni di uomini avevano vissuto a Darokin senza mai vedere un elfo. Man mano che le storie dell'aiuto degli elfi contro gli orchi vennero dimenticate, la mancanza di familiarità dei darokiniani con gli elfi si trasformò in sfiducia, poi in sospetto e quindi in disprezzo, fino ad arrivare all'odio e alla paranoia. A molti sembrò ovvio che gli elfi avessero qualche oscuro segreto da nascondere.

\* Anche tra gli elfi comunque, si moltiplicarono gli equivoci sul conto degli umani. Nei racconti dei precedenti 400 anni, gli uomini di Darokin venivano descritti come gente dalle buone maniere ma essenzialmente stupidi, individui inetti che dovevano essere continuamente «salvati»



dagli elfi «superiori». Alla fine, molti racconti elfici di precedenti incontri con gli abitanti di Darokin assunsero il tono di beffe ai danni di questi ultimi.

\* Inoltre, come spesso accade quando una singola famiglia governa un paese per 350 anni di seguito, alcuni individui senza scrupoli si fecero largo nella linea degli Attleson. Particolarmente dannosi per Darokin furono Mithras IV (467-480) e Mithras V (480-503). Infatti, i loro regni furono caratterizzati dal diffondersi della corruzione nell'amministrazione dello stato, da un governo inetto e da una linea politica di odio razzista verso gli elfi di Alfheim.

I risultati furono tristi e prevedibili. Quando i tempi si fecero un po' più duri a Darokin, i re cominciarono a incolpare gli elfi di tutti i problemi che gravavano sulla nazione. La gente credette immediatamente alle accuse mosse dai governanti, e cominciò a perseguire gli elfi in visita e a parlare di guerra. Da parte loro, gli abitanti della Foresta di Canolbarth si sentirono incompresi e traditi e presero seriamente le voci riguardanti un possibile conflitto, iniziando i loro preparativi. Tutto ciò che mancava a questa polveriera era una scintilla che la facesse esplodere.

E inevitabilmente la scintilla scaturì nella primavera del 501, quando un cottage e una

fattoria vicino al confine di Alfheim vennero attaccati e bruciati, mentre i loro occupanti furono massacrati. I villaggi vicini organizzarono in fretta una milizia e marciarono su Alfheim.

L'attacco in realtà era stato opera di alcuni banditi umani, ma in questo caso il fine andava oltre la causa. Gli elfi si difesero dai villici e uccisero alcuni uomini. Più che una grande battaglia, questa non fu altro che una scaramuccia minore, ma fu sufficiente per far andare gli umani fuori dai gangheri.

La cosiddetta Guerra Elfica durò meno di quattro anni. Mithras V fu ucciso in battaglia nel 503 e il suo successore, Corwyn XIII, guidò le truppe di umani per altri 18 mesi circa, prima di dichiarare che "gli elfi avevano capito la lezione" e che la guerra era finita.

Corwyn basò la sua decisione su tre fatti:

\* Primo, le forze di Darokin non stavano facendo alcun progresso nel tentativo di invadere Alfheim. Gli elfi non potevano essere inseguiti nella fitta Foresta di Canolbarth e sembrava che fossero in grado di attaccare di sorpresa i loro avversari ogni volta che volevano, solo per svanire nel nulla non appena la resistenza veniva organizzata.

\* La seconda e forse più sconcertante ragione è che era diventato ovvio fin dall'inizio della guerra che gli elfi non si stavano impegnando molto in quella lotta. Essi infatti consideravano questa guerra più come una specie di gioco, una versione in larga scala del nascondino.

Dal canto loro, gli elfi vedevano realmente questo scontro come un grande gioco. Ciò forse spiega perché, nelle cronache elfiche, venga dato solo un conciso resoconto dell'intera vicenda. In realtà, molti degli elfi più giovani non sanno che Alfheim e Darokin non sono sempre stati ottimi amici (per ulteriori informazioni vedi *ATL10: Gli Elfi d'Alfheim*—*GAZ 5: The Elves of Alfheim*).

\* La terza ragione era costituita dagli umanoidi delle Terre Brulle: essi infatti avevano approfittato subito della situazione creatasi, assediando Corunglain. Questo sviluppo costituì una doppia scusa per l'abbandono della guerra contro Alfheim, poiché non solo le truppe e i beni di Corunglain non potevano essere usati contro gli elfi, ma ulteriori forze dovevano

## La Repubblica di Darokin

essere mandate al nord per interrompere l'assedio degli orchetti.

Soppesando attentamente questi tre fattori, Corwyn arrivò in fretta a concludere che se gli elfi lo avessero realmente voluto, avrebbero potuto sbaragliare l'esercito di Darokin in meno di un mese, e saggiamente dichiarò chiusa l'intera faccenda. Anche se la battaglia fu relativamente corta e non sanguinosa (meno di 2.000 uomini e di 50 elfi furono uccisi in tutta la guerra), l'inimicizia tra elfi ed umani non poteva certo terminare così in fretta.

Anche con la fine della Guerra Elfica, l'esercito di Darokin non era preparato per la tenacia degli umanoidi. L'assedio di Corunglain fu interrotto molte volte, ma solo per essere ripreso nuovamente dagli orchetti, ogni volta più forti di prima. La città alla fine cadde nel 523 DI. Gli assediati saccheggiarono le abitazioni e uccisero migliaia di persone prima di ritornarsene a casa, trasportando le ricchezze di un'intera città sulle loro spalle.

Commercio, cooperazione militare e relazioni diplomatiche con gli elfi furono praticamente inesistenti per centinaia di anni. I singoli villaggi e le città divennero sempre più indipendenti, e nel 650 il titolo di Re di Darokin era diventato una carica esclusivamente cerimoniale e completamente priva di effettivi poteri. Quando Santhral II morì nel 723 senza un erede, l'era dei Re di Darokin giunse alla sua conclusione.

## La Terra degli Scarti—

I seguenti 200 anni furono relativamente tranquilli per le terre di Darokin. La maggior parte delle città e dei villaggi si governava da sola, mentre alcune città più grandi, esattamente Akorros, Darokin, Corunglain e Selenica, cominciarono ad esercitare una qualche influenza anche sulle vicine campagne. Contatti e commerci con gli altri stati migliorarono, specialmente con Alfheim e le Cinque Contee.

I guai con gli umanoidi vennero ridotti al minimo durante questo periodo, a parte una eccezione degna di nota. La città di Ardelphia, nel nord di Darokin, fu saccheggiata e distrutta nell'anno 846 da un enorme esercito di orchi che aveva attraversato il confine delle Terre Brulle. Fortunatamente, gli orchi finirono presto col battersi tra di loro per il bottino e



## La Repubblica di Darokin

l'esercito sbandò e ritornò a casa senza causare altri danni.

Ma i più importanti eventi del periodo dal 725 al 925 furono le continue migrazioni di rifugiati dalle terre circostanti. Infatti, man mano che i vicini stati sceglievano i propri governanti, coloro che avevano perso potere in quelle lotte si riversavano a Darokin. La storia si ripeté attraverso gli anni: nell'828 i Principati di Glantri stabilirono la loro indipendenza ed espulsero tutti i nani, alcuni dei quali si diressero a sud, verso Darokin. Inoltre, nei primi anni dell'800, gli Emirati di Ylaruam dichiararono la loro indipendenza e a coloro che erano rimasti leali ai precedenti governanti venne gentilmente chiesto di andarsene; molti di loro finirono a Darokin.

Nella prima parte del decimo secolo, alcuni colonizzatori provenienti da Thyatis reclamarono le terre di Traladara e molte delle persone che già vivevano lì decisero di trasferirsi a Darokin. Inoltre, in quasi tutte le maggiori nazioni che circondavano la futura repubblica esisteva più di un gruppo di persone che combatteva per conquistare il potere, e chi usciva sconfitto da quei conflitti arrivava ben presto a Darokin, l'unica terra che apparentemente nessuno voleva.

Oggi, Darokin è molto orgogliosa della sua popolazione così ben amalgamata, mentre la maggior parte dei suoi detrattori critica il paese chiamandolo ironicamente la "Terra degli Scarti", una frase che è stata ripresa a Darokin come motto nazionale non ufficiale.

### L'Ascesa dei Mercanti—

Fin da quando gli Eastwind cominciarono ad usare le armi e i beni presi in prestito dagli elfi di Alfheim per persuadere altre tribù di uomini ad allearsi con loro, i darokiniani hanno sempre associato la ricchezza alla saggezza, è parte del loro carattere nazionale. Perciò non deve sorprendere il fatto che, quando i Re di Darokin persero il loro potere e alla fine scomparvero, la popolazione si rivolse ai grandi proprietari terrieri in cerca di una guida e di qualcuno che prendesse in mano le redini del comando. Solo i più ricchi poterono permettersi di pagare truppe di mercenari, mantenere agibili le strade e costruire forti. Dato che queste cose, fatte dai grandi latifondisti per proteggere i loro possedimenti personali, portarono un

naturale beneficio a tutti, molti proprietari terrieri locali si ritrovarono improvvisamente a governare vaste zone e interi villaggi come veri e propri nobili feudali.

Ma la ricchezza a Darokin non è legata semplicemente al possesso della terra. Numerosi altri aspetti, dal clima alla posizione geografica, si sono combinati per fare di Darokin la potenza economica che è oggi. Le regioni agricole della nazione ad esempio, sono pressoché senza eguali nel Mondo Conosciuto e creano ogni anno enormi sovrappiù di prodotti, dal grano ai frutti e dal legname ai prodotti lattici.

L'industria pesante non è però stata abbandonata a Darokin, dato che l'impetuoso fiume Streel è una risorsa costante di energia per i mulini e gli altri macchinari pesanti di tutta la regione.

Con una terra così prosperosa intorno a loro, non passò molto tempo prima che alcuni arguti darokiniani cominciassero ad organizzare grandi carovane per trasportare le loro merci verso altre terre, e lentamente gli affari cominciarono a prosperare. Anche se i mercanti dovettero sopportare anni di basso profitto, correre enormi rischi per vendere merci via mare il più in fretta possibile, e guidare carovane per mesi prima di raggiungere le città più lontane, i darokiniani diventarono presto i maestri indiscussi del commercio via terra. Molti figli di poveri contadini o di mugnai riuscirono persino a trasformare una misera paga in una grande ricchezza, acquisendo potere e rispetto negli affari.

Proprio come fecero i loro "cugini" proprietari terrieri, i mercanti di Darokin cominciarono a riempire il vuoto di potere lasciato dal declino della monarchia. Il risultato fu una mescolanza di "governi privati", in cui ricchi individui provvedevano ai servizi di base e al governo di una certa area in cambio del pagamento di una tassa. Dato che questa di solito era minore di quelle che erano state imposte dai Re di Darokin, la gente fu più che felice di pagare. Questi piccoli governi privati alla fine cominciarono ad unirsi quando divenne chiaro che era la cosa economicamente più vantaggiosa da fare, fino a che i leader dei più grandi conglomerati si riunirono nella città di Darokin nel 927 e crearono quella che è oggi conosciuta come la Repubblica di Darokin, eleggendo Charles Mauntea come primo Cancelliere.



Il governo attuale di Darokin viene spiegato dettagliatamente più avanti in questo stesso libro.

### L'Ascesa dei Diplomatici

Dopo la fine della Guerra Elfica, Darokin è sempre riuscita a non lasciarsi coinvolgere nelle varie guerre di rivoluzione e di conquista che sono scoppiate attorno ad essa. Tutto questo è il risultato di un'attenta pianificazione e di un duro lavoro.

L'interesse di Darokin nella diplomazia ha basi di tipo economico. Anche se è vero che alcuni profitti a corto termine possono essere fatti trattando beni di guerra, la guerra è in ultima analisi un cattivo campo per gli affari. Le persone morte non comprano le cose e le città che sono state rase al suolo non hanno risorse industriali molto imponenti; inoltre i mercati rovinati dalla guerra ci mettono decenni per riprendersi. Con queste realtà economiche in mente, molti dei grandi mercanti di Darokin si misero assiduamente a studiare l'arte della trattativa e della diplomazia per porre in fretta termine ai conflitti e, cosa più importante, per impedire che le ostilità scoppiassero nel posto più importante.



Il primo dei cosiddetti Grandi Diplomatici fu Sasheme Vickers, un giovane mercante della casa di commercio Umbarth. Prima della Grande Fusione del 927, la Casa di Umbarth controllava la città occidentale di Akesoli. Quando una disputa sorse tra i Clan di Atruaghin e Glantri, non ci volle un genio per capire che, se fosse esplosa una guerra, Darokin (e specialmente Akesoli) sarebbe capitata proprio nell'occhio del ciclone; così Vickers si prese l'impegno di negoziare la pace tra le due nazioni. Fortunatamente non era una disputa maggiore e Vickers riuscì a convincere entrambe le parti a ritirare le loro truppe e a discutere i loro problemi.

Non passò molto tempo che le altre maggiori case di commercio di Darokin drizzarono le orecchie e presero nota di quanto era accaduto. Vickers aveva fatto risparmiare alla sua casa centinaia di migliaia di daro, e ben presto ogni commerciante più importante volle avere dei diplomatici al suo servizio.

All'inizio, le cose furono un po' dure. Molti di coloro che volevano diventare diplomatici non avevano alcun tirocinio formale e nessun amore per il lavoro. Spesso si trattava di mercanti falliti che non riuscivano a fare nient'altro. Ma col passare

del tempo, i peggiori furono cacciati via e i mercanti di Darokin ebbero un corpo di tenaci e abili negoziatori al proprio servizio.

Uno dei provvedimenti presi con la Grande Fusione del 927, quando la Repubblica di Darokin nacque, fu che tutti i diplomatici delle varie case entrarono a far parte del nuovo governo, formando il Corpo Diplomatico di Darokin (il famoso CDD). Oggi il CDD ha un largo numero di responsabilità, tra cui: mantenere buoni rapporti con tutti i vicini di Darokin, risolvere le dispute tra gli stati confinanti (specialmente se Darokin potesse essere coinvolta), e negoziare contratti commerciali di ogni tipo, sia all'interno che all'esterno di Darokin. (Il Corpo Diplomatico di Darokin verrà discusso più approfonditamente nel seguito di questo libro.)

## CRONOLOGIA

**3000 PI:** La Grande Pioggia di Fuoco. Blackmoor è distrutta e il pianeta sposta il suo asse, congelando il continente di Blackmoor e causando lo scioglimento dei ghiacci nell'odierno Mondo Conosciuto.

**2000 PI:** Le culture delle Età del Bronzo e del Ferro si evolvono nel Mondo Conosciuto.

**1700 PI:** Gli elfi che vivono a Glantri attivano un antico artefatto di Blackmoor che esplosa e oscura il cielo del nord.

**1500 PI:** Il clan dei Traldar di Nithia arriva nell'odierna Karameikos. Questi colonizzatori esplorano le regioni circostanti e sono i primi umani ad abitare Darokin.

**1000 PI:** Gli gnoll attraversano il sud di Darokin e invadono la terra dei Traldar. Molti degli umani di Darokin si spostano a nord, direttamente nei territori degli orchetti, dove pochi sopravvivono.

**800 PI:** Gli elfi si insediano ad Alfheim e spingono gli orchetti dalle terre aperte verso ovest. Alcuni clan di umani cominciano a costruire degli insediamenti permanenti a Darokin.

**0 PI:** Si forma l'Impero di Thyatis.

**21 DI:** Ansel Darokin si proclama Re di Darokin, dando inizio alla dinastia dei Re Eastwind.

**87 DI:** Gli orchetti fanno maggiori pressioni contro gli umani di Darokin, costringendo gli elfi di Alfheim ad

## La Repubblica di Darokin

appoggiare Corwyn Attleson come una scelta di compromesso per guidare Darokin. Inizia la dinastia dei Re Attleson.

**122 DI:** Corwyn I muore dopo un regno lungo e prospero.

**250 DI:** I thyatiani colonizzano Ylaruam, causando la migrazione verso Darokin di molti esuli.

**293 DI:** Le ultime tribù di umanoidi escono da Darokin.

**501504 DI:** La Guerra Elfica

**523 DI:** Corunglain cade sotto gli eserciti di orchetti. Migliaia sono i morti e la città è saccheggiata.

**723 DI:** Santhral II muore; termina l'epoca dei Re di Darokin.

**828 DI:** I Principati di Glantri espellono tutti i nani, alcuni dei quali migrano a Darokin.

**846 DI:** Un'orda di orchi delle Terre Brulle saccheggia Ardelphia, distruggendo brutalmente la città.

**900 DI:** Thyatis conquista Traladara; molti rifugiati scappano a Darokin.

**927 DI:** La Grande Fusione. Le famiglie di mercanti più grandi e più ricche di Darokin si accordano su un governo centrale per l'intero paese.

Charles Mauntea viene scelto per guidare la Repubblica, iniziando il dominio dei cosiddetti Re Mercanti.

**932 DI:** Lydia Mauntea succede al marito Charles dopo la sua morte. Essa assume il titolo di Cancelliere.

**934 DI:** Il Cancelliere Mauntea convoca il secondo Gran Consiglio dei Mercanti. Molte delle riforme iniziate nel 927 sono finalizzate, inclusa l'elezione di un nuovo presidente dopo la morte dell'attuale leader, effettuata da un consiglio stabile di 15 mercanti maggiori.

**949 DI:** Vardon Kalimi viene nominato Cancelliere dopo la morte di Lydia Mauntea, il Cancelliere che finora ha governato di più (27 anni).

**971 DI:** Corwyn Hoff eletto Cancelliere dopo le dimissioni di Kalimi.

**975 DI:** Rypien Hallonica diventa Cancelliere dopo la morte di Hoff.

**988 DI:** Dopo la morte di Hallonica, il Consiglio dei Mercanti elegge Cancelliere Corwyn Mauntea, pronipote di Charles e Lydia.

**1000 DI:** Oggi. Tutti gli Atlantici di D&D® sono ambientati in questo periodo.



# Geografia e Clima

Darokin è un'enorme, vasta nazione, che si estende per oltre 1.120 km nel suo punto più ampio. A causa della sua vastità, c'è una notevole diversità tra i vari tipi di terreno che si trovano a Darokin. Questa nazione ha qualcosa per ognuno, dalle tette paludi nella zona dei Malpoggi, agli insidiosi picchi delle Montagne della Porta dei Nani, e dalla fitta Foresta di Canolbarth alla fertile Pianura dello Streel.

## CONFINI

Darokin confina con i Principati di Glantri, le Terre Brulle, i Khanati d'Ethengar, la Casa di Roccia, gli Emirati di Ylaruam, il Granducato di Karameikos, le Cinque Contee, i Clan di Atruaghin, il Sind, e, ovviamente, con l'Alfheim, che circonda completamente. Con così tanti vicini, non bisogna quindi stupirsi se i darokiniani sono diventati i più grandi diplomatici del mondo.

## Il Sudest di Darokin

La parte sudorientale della Repubblica di Darokin è dominata da due maggiori caratteristiche: le Montagne di Cruth a sud, e la Foresta di Canolbarth a nord. Tra i monti e la foresta si estendono le scoscese colline che occupano parte delle terre coltivate, in cui sorgono piccoli villaggi e svariati paesi.

Le Montagne di Cruth (e un po' più a oriente le Montagne Altan Tepes) formano una barriera naturale tra Darokin e sia le Cinque Contee che il Granducato di Karameikos. Le montagne non sono proprio invalicabili, visto che migliaia di coloni le hanno attraversate per centinaia di anni, e la maggior parte dei passi resta aperta anche in inverno, ma non è certo un viaggio facile. I picchi nel centro della catena montuosa sventano fino ai 5.000 metri di altezza, e molti sentieri promettenti che attraversano le montagne sono vicoli ciechi. Attraversare le Montagne di Cruth non è raccomandabile senza una guida esperta o una mappa eccellente. Mentre le guide sono facili da trovare in molti dei villaggi su entrambi i versanti delle montagne, le mappe complete sono assai più rare.

La Foresta di Canolbarth, antica e intricata, è quasi interamente compresa all'interno del regno elfico di Alfheim. Oltre il confine sud di Alfheim però, ci sono abbastanza alberi da fornire il legname

necessario per tutta Darokin. La foresta inoltre, fornisce abbondante selvaggina e un rifugio per gli avventurieri. La Strada di Darokin che va verso Selenica passa all'interno della selva per un lungo tratto. La zona collinare vicina ad essa, come è prevedibile, è più dolce vicino alla foresta e più scoscesa ai piedi delle montagne. La terra è ricca, le condizioni climatiche decisamente favorevoli, e qui crescono molti tipi di raccolti e si allevano vari capi di bestiame. Molti contadini indipendenti vivono in questa regione; le grandi unioni di agricoltori invece, stanno lontano da questa parte del paese, preferendo i maggiori acri di terra disponibili lungo la Pianura dello Streel.

La terra che si trova fra l'Alfheim e la Casa di Roccia è parte di Darokin solo nominalmente. Un'altra ragione per cui Darokin viene chiamata "Terra degli Scarti", è che questo sperone delle Montagne Altan Tepes, le Montagne della Porta dei Nani, insieme alle colline circostanti, sono una terra rocciosa, arida e malsana che nessuno vuole.

Le Montagne della Porta dei Nani non hanno picchi torreggianti come quelli della catena Cruth. Qui la maggior parte dei monti non superano i 4.500 metri, sebbene alcune cime veramente notevoli arrivino fino a 6.000 metri. Ciò che rende queste montagne così inospitali sono i numerosi crepacci, le rocce che cadono improvvisamente, i passaggi nascosti, e i vasti strati di ghiaccio e neve che si accumulano dappertutto nei mesi più freddi. Gli scalatori e gli avventurieri veterani che hanno affrontato la Porta dei Nani giurano che esistono dei passi che un anno ci sono, e l'anno dopo non esistono più, e che strade prima impenetrabili diventano di colpo accessibili.

Se si considera anche la locale popolazione umanoide estremamente ostile, risulta facile comprendere come mai la regione nordorientale di Darokin sia ancora largamente disabitata.

## Il Sudovest di Darokin

L'acqua assume un ruolo molto importante nella geografia del sud ovest di Darokin. La più grande e unica caratteristica geografica di quest'area è ovviamente, la Palude dei Malpoggi, un'enorme e umida distesa pianeggiante di acque circondata e alimentata dal Fiume Streel e dal Fiume Arbandrine.

La palude è una piatta macchia di acqua marcia e poco profonda, abitata da una fauna esotica. Piccole isolette di terra asciutta escono fuori dal fango in vari punti della palude, ed esse costituiscono gli unici luoghi adatti a piccoli insediamenti, rifugi di banditi, e tane di mostri.

A est della palude si estende un'abbondante zona di colline boschive e foresta fitta. I fiumi Grayhare e Helleck scorrono attraverso questa regione prima di unirsi allo Streel nella sua corsa verso il mare. Il confine con le Cinque Contee non è fortificato né sorvegliato, poiché le odierne relazioni tra gli halfling e Darokin sono buone come sono sempre state.

A sud della palude si trova l'unico accesso al mare che Darokin ha a disposizione: la Baia dei Malpoggi. Gran parte della linea costiera in cui la palude incontra la baia è indefinita, con il fango che gradualmente si trasforma in acqua vera e propria solo dopo molti chilometri. Le città di Tenobar e Athenos, costruite su un terreno più solido, hanno comunque delle spiagge vere. Entrambe le città hanno porti resistenti e prosperosi.

Athenos è il porto più grande tra i due, a causa del suo accesso diretto al Fiume Streel e al centro di Darokin. Questo accesso non sarebbe però possibile senza il Canale di Athenos, un canale artificiale costruito oltre 130 anni fa e lungo 48 km. Il canale è considerato una delle più grandi imprese mai realizzate non solo a Darokin, ma in tutto il Mondo Conosciuto. Anche oggi il canale è un'attrazione turistica per i visitatori curiosi provenienti dagli altri paesi.

## Il Nordovest di Darokin

Proprio come domina la parte nordoccidentale della mappa di Darokin, il Lago Amsorak domina la vita di ogni giorno di quasi tutti gli abitanti della regione. Il lago è alimentato da tre fiumi (l'Altolago, l'Ithel, e l'Amsorak Superiore) oltre che da molti ruscelli maggiori. Il lago ha una forma molto strana, delimitato dalle ripide colline e dalle montagne lungo le coste a sud e a nord. I saggi credono che la terra tra l'Altolago e l'Amsorak Superiore fosse asciutta un tempo, ma alcuni cataclismi subito dopo lo scioglimento dei ghiacci causarono l'abbassamento della terra, formando il lago.

Ci sono tre isole nel lago. Due isole più piccole, l'Isola Verde e la Roccia di Razak,

sono sistemate l'una vicina all'altra nella metà orientale del lago, e per la maggior parte sono irrilevanti. La terza, l'Isola di Itheldown, è abbastanza grande e famosa, essendo il sito di un imponente e infausto castello in rovina, fonte di molte leggende oscure e maligne. La maggior parte dei marinai e dei pescatori che vive sul lago preferisce star fuori dalla vista delle guglie appuntite di Castello Itheldown, poiché scorgerele all'orizzonte è considerato presagio di tremenda sventura.

Le montagne a nord del lago sono chiamate Monti Amsorak da quelli che vivono in quella zona, ma in realtà sono la parte meridionale di una vasta catena montuosa che si estende in gran parte nei Principati di Glantri. Le montagne, chiamate Sierra d'Argento dagli abitanti di Glantri, raggiungono solo i 3.600 metri di altezza, e si dice siano molto meno pericolose delle Montagne della Porta dei Nani.

Le colline a est del Lago Amsorak sono abbastanza dolci, e si appiattiscono gradualmente avvicinandosi alla Pianura dello Streel. Questa è una zona di Darokin largamente popolata, specialmente attorno ad Akorros, un importante centro di commerci.

### La Pianura dello Streel

Nel centro di Darokin si estende la Pianura dello Streel, una grande landa aperta con piccole zone boschive tagliate a metà dall'impetuoso Fiume Streel. Circa il 50% dell'intera popolazione di Darokin vive in questa parte del paese, a causa della disponibilità di energia idrica data dal fiume, dell'abbondanza di terra coltivabile, e della presenza della capitale, Darokin.

L'unica caratteristica geografica della zona è il Fiume Streel. Lo Streel è uno dei fiumi più potenti del Mondo Conosciuto: esso raggiunge oltre 1 km di larghezza, e in molti punti arriva fino ad una profondità di 21 metri. Lo Streel scorre molto impetuosamente e velocemente nonostante le sue dimensioni, ma è navigabile per tutto il tratto da Corunglain ad Athenos. Viaggiare in barca giù per il fiume è estremamente facile e poco costoso, mentre il viaggio inverso è una vera sfida. Nuotare nel Fiume Streel è pericoloso a causa delle forti correnti; i vortici inoltre, non sono poi così rari. In aggiunta, la forza del fiume giova all'industria, permettendo a mulini, fucine,

industrie tessili, e simili imprese di prosperare lungo le rive dello Streel.

Il Fiume Arbandrine è largamente frequentato per tutto il tratto da Darokin a Tenobar, sebbene non sia così veloce e largo come lo Streel. Durante la stagione delle piogge (principalmente in autunno), le navi possono facilmente navigare dal Lago Amsorak giù per il Fiume Amsorak, e poi sull'Arbandrine. Questo viaggio non è però proponibile durante le altre stagioni dell'anno, anche se in teoria è possibile, basta essere dotati di un grande talento marinairesco e di molta fortuna.

La terra che si apre su entrambi i lati dello Streel è una delle migliori aree coltivabili di tutto il Mondo Conosciuto. Molte grandi compagnie agricole operano sulla Pianura dello Streel, sfruttando enormi aree di terreno grazie al controllo di un amministratore centrale che garantisce una maggiore efficienza. Ogni anno i contadini di Darokin inviano un sovrappiù di grano, farina, vegetali, carne e altri prodotti agricoli, giù per il fiume fino ad Athenos e Tenobar, per venderli ai mercanti provenienti da tutto il continente.

### Clima

Le temperature dell'estate a Darokin si aggirano attorno ai 33° C durante il giorno e scendono fino a una minima di 15° C alla notte. Queste temperature sono da 5° a 10° più fredde sulle varie montagne e anche attorno al Lago Amsorak. Le temperature nella palude dei Malpoggi sono, in media, più alte di 10-15°. L'estate è la più asciutta delle stagioni a Darokin, ma gli acquazzoni sono di solito abbastanza comuni da far sì che le regioni non si asciughino completamente.

L'autunno arriva un mese prima sui Monti Amsorak e sulla Porta dei Nani rispetto al resto di Darokin, ma è l'unica stagione ad essere coerente in tutto il paese. Le temperature variano da 15-20° C durante il giorno, fino ai 5° alla notte. L'autunno è la stagione più piovosa a Darokin: cielo coperto e pioggia durano per 4-5 giorni (a volte anche di più) e sono senza precedenti.

L'inverno fornisce i più grandi contrasti in fatto di condizioni atmosferiche a Darokin.

Le temperature sono molto fredde presso il Lago Amsorak, dove raramente sorpassano i 5° C durante il giorno, mentre si abbassano fino allo zero quando

sopraggiunge la notte. Occasionalmente, la temperatura in questa regione raggiunge addirittura i 3° C. Quando le basse temperature vengono associate a venti forti che spazzano il lago quasi costantemente, le condizioni possono velocemente diventare pericolose o anche mortali per le persone che non sono vestite in modo adatto per fronteggiare gli elementi. Il ghiaccio inoltre, è un grave problema per la navigazione invernale sul Lago Amsorak. Comunque, la metà meridionale del lago tende a restare pulita quasi sempre (tranne che negli inverni più severi), poiché alcuni dei ruscelli che alimentano il lago sono molto caldi.

Un'altra parte di Darokin che soffre durante l'inverno è quella delle Montagne della Porta dei Nani. Alcuni passi ricevono oltre 4 metri di neve durante il corso dell'inverno, e si registrano da due a tre metri in media in tutto il resto della regione. La media delle temperature è tanto bassa quanto quella del Lago Amsorak, e i venti sono forse più forti.

Su tutto il resto di Darokin l'inverno è molto più mite. Le temperature sono solo di un grado circa più alte della media, ma i venti sono molto più deboli, così come le neviccate sono meno abbondanti. Nevica solamente dalle quattro alle sei volte all'anno sulla Pianura dello Streel, a sud anche meno.

Proprio come l'autunno arriva prima, così anche la primavera arriva più tardi sulle Montagne della Porta dei Nani e nell'area attorno al Lago Amsorak. Gli acquazzoni di primavera sono comuni in tutta Darokin, sebbene non ci sia tanta pioggia come in autunno. Le temperature sono generalmente miti, variando dai 10° C ai 20° C durante il giorno e scendendo fino ai 5-10° C di notte.

Tempeste catastrofiche e violente sono rare a Darokin. La condizione atmosferica più grave comune nella Repubblica è la tempesta primaverile o estiva sul Lago Amsorak. Queste bufere si possono formare in pochi minuti, e sono molto difficili da prevedere o anticipare. Si muovono molto velocemente, accompagnate da violenti acquazzoni, tremendi fulmini, occasionali grandinate, e venti che superano i 120 km orari di velocità. Le tempeste comunque durano solo pochi minuti, ma spesso è abbastanza per danneggiare o affondare un vascello.



## GOVERNO

La Repubblica di Darokin ha un governo stabile solo fin dal 927 DI, costituendo perciò una delle più giovani nazioni del Mondo Conosciuto. Ma la Repubblica è anche una delle più forti, grazie al suo efficace sistema governativo, alla prosperità generale, e ad una popolazione felice.

Non c'è un'effettiva opposizione politica contro il corrente governo di Darokin. Questo accade non perché il governo reprime crudelmente i dissensi, ma, al contrario, poiché Darokin ha una società estremamente aperta ove è tutelata la libertà di opinione. È inoltre vero che poche persone si lamentano per il modo in cui vanno le cose. I principi di base che sono le fondamenta della società di Darokin (avere fiducia in se stessi e senso di responsabilità, non sentirsi in colpa a causa della propria ricchezza, e non incolpare gli altri se non si è benestanti) sono così radicati nell'educazione di ognuno, che vengono rispettati e fermamente seguiti dalla maggior parte dei cittadini.

### Plutocrazia

Non è insolito che, a Darokin, ricchezza sia sinonimo di potere, e ci sono molti altri posti nel Mondo Conosciuto (e altrove) dove questo è vero. Quello che è insolito sul modo in cui vanno le cose a Darokin è il limite con cui questa relazione viene fissata dalle leggi, dai costumi, e anche dal comportamento dei cittadini.

La Repubblica di Darokin è una plutocrazia, cioè una nazione governata dai ricchi. Diversamente da alcuni governi che possono sembrare simili a quello della Repubblica, qui il sistema governativo non perde tempo con le bustarelle. Non è necessario che un individuo spenda denaro per avere accesso al governo: la sola cosa indispensabile è possederlo. A Darokin, chiunque abbia un reddito sufficiente ottiene automaticamente abbastanza rispetto per avere ciò che vuole. In breve; se puoi permettertelo, non devi comprarlo.

Ciò non vuol dire che i ricchi calpestino regolarmente i poveri a Darokin. I cittadini facoltosi di questo paese capiscono che hanno bisogno dei "meno agiati" (come li chiamano loro), come fonte di lavoro e come mercato per i loro prodotti. Perciò, sebbene non sia specificamente scritto nelle leggi di Darokin, ogni cittadino possiede certi diritti di base, non importa quanto sia



ricco o povero. Quando un membro della plutocrazia abusa dei suoi poteri fino al punto in cui potrebbe arrecare danno agli affari, i suoi soci di solito mettono fine alla svelta a tutto ciò.

Il biglietto per entrare nelle sale del potere a Darokin, come già detto, è il denaro. Più denaro uno ha, più potere ha a sua disposizione. Ogni cinque anni, il governo effettua il cosiddetto *Grande Riconoscimento*, simile a un censimento, eccetto che invece di contare le persone, si contano i soldi. Determinati valori sono stabiliti per i beni di tutti i cittadini, incluse le case, la terra, il bestiame, gli affari, gli oggetti personali, il denaro liquido e altre cosette, e tutti i numeri vengono poi sommati. Questo totale viene inserito nei registri pubblici e può essere consultato da chiunque, sebbene non sia considerato troppo cortese chiedere direttamente a una persona l'ammontare della sua ricchezza.

La ricchezza totale registrata per ogni cittadino è usata per due scopi. Il primo è di determinare le loro tasse per l'anno successivo, mentre il secondo è di definire il limite entro cui possono partecipare al governo di Darokin.

#### Livello di Partecipazione al Governo

Ricchezza totale (in daro)	Posizione riconosciuta
Sotto 15.000	Cittadino non votante
15.000	Cittadino votante
25.000	Funzionario locale
75.000	Ufficiale regionale
150.000	Consigliere esterno
250.000	Ufficiale nazionale
1.000.000	Consigliere Interno
3.000.000	Cancelliere

Un cittadino votante non può svolgere alcun incarico d'ufficio, ma può votare per tutti gli uffici del suo paese o della sua città, per il membro del Consiglio Esterno che rappresenta la sua regione geografica, e per il Cancelliere.

I Funzionari locali includono il sindaco, il consigliere del paese, del villaggio, e quello cittadino, e molti altri posti amministrativi.

Ci sono 37 Regioni nelle Terre Interne di Darokin. (Le Terre di Confine, governate in modo diverso, vengono descritte più dettagliatamente nella sezione che segue) Ogni Regione elegge un rappresentante per

il Consiglio Esterno. Le nomine regionali sono fatte da quell'organo, e sono di solito di natura onoraria. A volte però, questo consiglio compie un duro lavoro e opera per la regione programmando i lavori pubblici, pianificando nuovi insediamenti, collocando truppe per la difesa, e sbrigando altre importanti faccende.

Gli Ufficiali nazionali ricoprono i posti di delegati per i commerci principali verso altri paesi, giudici di ricorsi giudiziari, addetti alla pianificazione per l'espansione e lo sviluppo futuro, e via dicendo.

Ufficiali minori del governo come soldati, impiegati, guardie cittadine, ingegneri edili, e così via, vengono scelti senza considerare la classe sociale a cui appartengono. In effetti, molti dei lavori governativi strettamente manuali vengono lasciati ai membri più poveri della società.

Inoltre, il Consiglio Esterno (nel caso delle cariche regionali) e il Consiglio Interno (nel caso delle cariche nazionali) hanno il diritto di assegnare determinati incarichi anche a individui che non raggiungono il reddito richiesto per quella posizione, tramite l'approvazione da parte dell'autorità immediatamente superiore (rispettivamente il Consiglio Interno e il Cancelliere). Questo fatto è particolarmente comune nell'esercito, dove i Generali e gli alti ufficiali sono scelti in base alla loro abilità e non in base alla ricchezza.

Ovviamente però, ci sono molti ricchi darokiniani che non vogliono aver nulla a che fare con gli incarichi pubblici e sono contenti di lasciare ad altri la guida del governo. Questo tipo di scelta non viene considerata una grave onta da nessuno, dato che i ricchi a Darokin sono liberi di fare ciò che più gli piace.

### ORGANIZZAZIONI DI BASE

Ci sono due diversi organi di governo a Darokin: uno per le Terre Interne e un altro per le Terre di Confine.

La legge delle Terre Interne copre la parte più vasta del territorio di Darokin. Le Terre Interne sono divise in 37 Regioni (31 Province e i sei Capoluoghi maggiori) e i cittadini votanti di ogni regione eleggono un rappresentante per il Consiglio Esterno. Un nuovo Consiglio Esterno viene eletto ogni otto anni, e i membri del consiglio uscente preparano una lista di candidati per

l'elettorato. Questi candidati ovviamente, hanno raggiunto il minimo previsto di ricchezza, e sono di solito simili politicamente ai membri del consiglio uscente. Questo però non avviene sempre, poiché a volte alcuni dei membri uscenti scelgono deliberatamente candidati che appartengono ad una fazione opposta, per dare così agli elettori una maggiore possibilità di scelta.

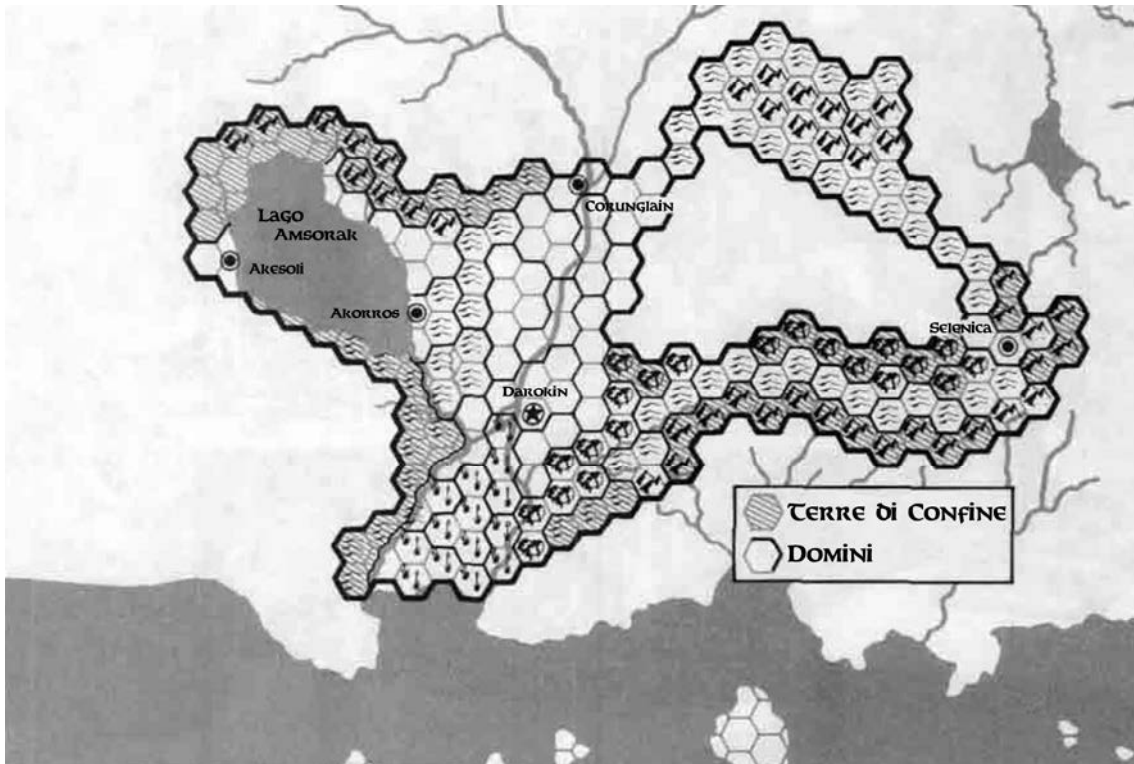
Una volta che il nuovo Consiglio Esterno è stato scelto, esso elegge, sempre all'interno dei propri ranghi, un Consiglio Interno di sei membri. Queste persone si occupano degli affari quotidiani del paese, mentre i rimanenti 31 membri del Consiglio Esterno offrono consigli e ratificano le decisioni del Consiglio Interno.

Il Consiglio Interno, e in realtà tutta Darokin, è guidato dal Cancelliere. Il Cancelliere viene eletto da tutti i cittadini votanti della nazione, e resta in carica per tutta la vita. Un Cancelliere può essere rimosso dal suo incarico solo in seguito ad un voto unanime del Consiglio Interno e dei 3/4 della maggioranza del Consiglio Esterno, ma ciò non è mai stato tentato. Un solo Cancelliere ha rassegnato le proprie dimissioni fino ad oggi: fu Vardon Kalimi, che si dimise nel 971 dopo 22 anni di amministrazione a causa della sua precaria salute. Tutti gli altri Cancellieri di Darokin invece sono morti rimanendo in carica.

Quando resta vacante la carica di Cancelliere, il Consiglio Interno prepara una lista di candidati. Non c'è limite legale alla quantità di candidati che possono essere in ballottaggio, ma nella storia di Darokin, non sono mai stati più di quattro. Questi candidati devono essere resi noti entro un mese dalla scomparsa del Cancelliere, e l'elezione ha luogo esattamente due mesi dopo: non è richiesta alcuna maggioranza per l'elezione, vince semplicemente chi ottiene più voti. L'attuale Cancelliere, Corwyn Mauntea, batté gli altri candidati col 45% dei voti.

Molto spesso il Cancelliere viene scelto tra i membri del Consiglio Interno: se ciò avviene, il Consiglio Esterno elegge un altro rappresentante tra i propri componenti e lo inserisce nel Consiglio Interno, mentre la regione dalla quale proviene il Cancelliere entrante elegge un nuovo membro del Consiglio Esterno.





Le leggi di confine hanno potere nelle Terre di Confine (vedi mappa nella pagina successiva), un insieme di piccoli (e talvolta non proprio piccoli) possedimenti lungo i confini di Darokin. È da notare che le Terre di Confine non seguono sempre il confine del paese come una linea ininterrotta, poiché quando alcuni Magistrati morirono senza eredi, la Repubblica inglobò i loro domini nelle Terre Interne. In altri casi, la Repubblica ha comperato il dominio e ora stipendia il Magistrato governante, pagando denaro per un controllo più diretto. Questo accade con zone strategicamente importanti, inclusa Athenos, Corunglain, e le aree in cui sorgono molte delle maggiori installazioni militari.

Per quanto riguarda le Terre di Confine rimanenti, esse sono divise in zone di varia grandezza e ciascuna è governata da una classe molto speciale: i Magistrati di Confine. Un Magistrato è molto simile ad un Barone in un sistema feudale, eccetto che deve sempre rispondere delle proprie azioni al Consiglio Interno e non può prendersi tutte quelle libertà che i Baroni hanno nei confronti della popolazione. In casi estremi, il Consiglio Interno può confiscare le terre a un Magistrato e nominarne uno nuovo, oppure inglobare i possedimenti nelle Ter-

re Interne. Questo non è mai stato fatto in tutta la breve storia di Darokin, sebbene la sola minaccia sia stata utile per tenere sotto controllo alcuni Magistrati troppo dispotici.

Le baronie di Fenhold (CM9: *Lascito di Famiglia*) e di Farstead (PC1: *Racconti Incredibili del Popolo Minuto*) sono due esempi di Terre di Confine governate da un Magistrato che ha ereditato il titolo di Barone.

## Il Ruolo della Diplomazia

Darokin ha acquistato un'ottima reputazione per i suoi esperti diplomatici in tutto il Mondo Conosciuto. Ciò non dovrebbe sorprendere se si considerano i seguenti fatti:

\* **La delicata posizione geografica di Darokin:** come è già stato evidenziato in precedenza, Darokin confina con quasi tutte le nazioni di questa parte del continente. Essa ha solo due porti (ed entrambi possono essere facilmente bloccati), e la maggior parte dei commerci con l'estero può essere interrotta in fretta. In più, Darokin è un'enorme nazione che sarebbe impossibile da difendere contro un'invasione ben concertata, anche avendo a disposizione un esercito che fosse tre volte quello normale.

"Noi cerchiamo di evitare il commercio con alcune delle Terre di Confine, come fanno molte altre case. Ci sono varie ragioni per questa politica commerciale, ma la più ovvia è l'incertezza. Dentro le Terre Interne, tu sai cosa succede e con chi stai trattando. Quando entri nelle Terre di Confine invece, cominciano i guai.

"Una volta, ricordo, avevo guidato una carovana per oltre dieci chilometri, prima che un membro della guardia locale ci fermasse e informasse che stavamo transitando su di una strada a pedaggio. Nessuna delle nostre mappe lo mostrava, ma l'uomo insisteva affinché pagassimo. Le sue carte sembravano in regola, così facemmo quanto ci veniva ordinato. Quando raggiungemmo la città, ci mettemmo solo pochi minuti per verificare che era tutto legale. Il governatore locale aveva imposto la tassa solo pochi giorni prima e noi non eravamo stati nemmeno avvertiti."

—Bertram Hallonica, capo della Casa di Hallonica



\* **La dipendenza dal commercio con l'estero:** Darokin produce una grande varietà di beni, e potrebbe sopravvivere abbastanza agevolmente ad una eventuale guerra di scala internazionale. Ma la parola chiave è proprio "sopravvivere". I darokiniani infatti, sono abituati ad uno standard di vita abbastanza elevato, e sanno bene che una guerra potrebbe cambiare questo stato di cose.

\* **Il carattere nazionale:** per mancanza di un'espressione più chiara, si può dire che non è nel carattere degli abitanti di Darokin amare la guerra. Essi disdegnano le armature e le armi pesanti, e sono più inclini a discutere un problema piuttosto che a risolverlo con le armi. E se la battaglia è inevitabile, allora preferiscono soluzioni economiche o sociali all'uso della violenza. Questo non vuol dire che i darokiniani siano facili vittime, anzi è proprio il contrario, perché possono essere molto testardi quando vogliono. Comunque, la maggior parte delle volte finiscono con l'aver tutto ciò che desiderano. Loro preferiscono semplicemente la raffinatezza alla forza bruta.

Come già menzionato precedentemente, le tradizioni di Darokin nel campo della diplomazia cominciano con Sasheme

Vickers di Akesoli, che si prese l'impegno di trovare un accordo tra Glantri e Atruaghin, evitando un conflitto armato che avrebbe visto Akesoli nell'occhio del ciclone. Ben presto altre case di mercanti cominciarono ad istruire o assumere dei diplomatici, ma c'erano troppi impostori in giro e tanta inefficienza. Uno dei provvedimenti presi con la Grande Fusione del 927, la riunione delle case di mercanti che crearono l'attuale governo di Darokin, fu la formazione di un servizio diplomatico nazionale, e tutti i diplomatici privati vennero assegnati ad esso per farlo funzionare; così nacque il Corpo Diplomatico di Darokin.

Oggi, il Corpo Diplomatico di Darokin è uno dei rami più potenti del governo della nazione. Il CDD è diretto dal Consiglio Interno e dal Cancelliere, sebbene anche molte delle richieste dei membri del Consiglio Esterno e dei Magistrati di Confine vengano esaudite senza la previa autorizzazione dei due organi superiori. Le funzioni del CDD includono:

\* Mantenere e migliorare le relazioni con tutti gli altri paesi del Mondo Conosciuto. Il CDD ha una propria "Missione" nella capitale di ogni nazione confinante, e anche

in altre importanti città. Persino i distanti imperi di Alphatia e Thyatis hanno delle missioni del CDD nelle rispettive capitali. Ogni missione ha un Ispettore che è assegnato permanentemente a quel posto, e molto spesso tanti ispettori non rivedono mai più Darokin una volta ricevuto il proprio incarico. Lo staff di diplomatici di ogni missione viene cambiato dal CDD ogni cinque anni. Le dimensioni dello staff dipendono dalle situazioni: la missione a Specularum, ad esempio, è composta da 17 diplomatici, più un gruppo di impiegati e assistenti che in totale supera i 100 individui.

I diplomatici nelle missioni straniere sono incaricati di approfondire la conoscenza del governo di quel paese, della sua politica, della società, e (soprattutto) della sua economia. Le missioni all'estero vengono consultate molto spesso dagli affaristi in patria e anche dal governo, che chiede loro di prevedere la reazione di quel paese a un cambio di politica o di relazioni commerciali. In modo inverso, i governi stranieri, gli affaristi e i singoli, contattano frequentemente la missione di Darokin nel loro stato come primo passo per proporre un nuovo trattato o un'operazione economica. Ogni ispettore delle missioni è pienamente autorizzato a negoziare e a



## GOVERNO

firmare accordi con il governo della nazione a cui è assegnato, sebbene tali trattati debbano poi essere ratificati dal Consiglio Esterno e approvati dal Cancelliere prima di diventare documenti legali.

I diplomatici delle missioni devono anche prevedere il possibile verificarsi di eventuali problemi tra la nazione alla quale sono assegnati e Darokin, e troncarli sul nascere. "Ferma il guaio ancor prima che inizi." è uno dei molti proverbi di Darokin, e uno dei più citati dal CDD, che lo prende molto seriamente. Il CDD è molto più permissivo quando si tratta di dispute minori, poiché ritiene che può permettersi di cedere più facilmente quando la posta è bassa. Infatti, se un contrasto venisse lasciato crescere troppo, negoziare un accordo sarebbe poi molto più duro.

\* La mediazione di dispute tra altre nazioni quando è coinvolta la stessa Darokin: Darokin si fida ciecamente dell'abilità delle missioni di riconoscere guai minori prima che si ingrandiscano. Questo perché esse hanno molto più naso per le cose che sono "fuori delle loro competenze" rispetto

invece ai diplomatici che lavorano nell'ambiente più tranquillo del CDD della città di Darokin.

Ciò che costituisce «interesse di Darokin» è lasciato all'interpretazione, ma i diplomatici darokiniani cercano di tenere d'occhio ogni situazione che si viene a creare nel quadro della politica internazionale, preferendo intervenire in un caso che può non coinvolgere direttamente Darokin, piuttosto che farsene sfuggire uno che invece potrebbe in futuro rivelarsi una spina nel fianco della Repubblica. L'esempio più ovvio è quello di due nazioni in guerra che minacciano di coinvolgere nel loro conflitto beni di Darokin, che possono conseguentemente andare distrutti. Ma ci sono tante altre situazioni in cui l'azione tempestiva del CDD ha salvato gli interessi del governo che stavano per essere danneggiati.

\* Per ritornare ai compiti dei diplomatici, il CDD deve agire anche come mediatore nelle dispute di tipo economico che sorgono tra i darokiniani. I membri del CDD

molto spesso servono come arbitri quando due uomini d'affari di Darokin non riescono a mettersi d'accordo. Entrambe le parti devono richiedere l'intervento di un mediatore, e devono entrambi concordare fin dal principio di accettare la decisione del mediatore. Al mediatore si paga una tassa in base al tempo da lui trascorso ad ascoltare una causa, ed ogni parte paga una metà dell'intera somma.

Mentre i casi maggiori vengono ascoltati da diplomatici specializzati nell'arbitrato di affari, molti casi minori sono giudicati da diplomatici ancora in via di addestramento, studenti che lavorano negli uffici del CDD di Darokin. I diplomatici (anche gli studenti) fanno un lavoro ottimo nella maggior parte dei casi, e ci sono pochissime lamentele. Inoltre, questo servizio serve per diminuire l'attesa che crea il sistema giuridico di Darokin, poiché il CDD si occupa anche di molte cause civili che altrimenti seguirebbero un percorso burocratico molto lungo.

Ogni cittadino di Darokin che voglia diventare un diplomatico, deve solamente

### Il CDD all'opera

—Come riferito da Artwell Consortia, Diplomatico di Seconda Classe, nella Missione a Ylaruam.

"Ylaruam non è certo la missione più facile del mondo, ma nonostante questo sembra che ci vengano assegnati più giovani diplomatici alla loro prima rotazione in terra straniera di quanti ne dovremmo effettivamente prendere. Scommetto che tutto questo succede perché il nostro funzionario, Wilhon Page, è tenuto in grande considerazione presso il CDD, e tutti ne hanno una profonda stima. Certo so che non mi dovrei lamentare. Voglio dire, in fondo i novellini vengono qui per essere addestrati, per fare esperienza; ed è proprio questo il punto! Loro devono capire che ci sono alcune cose che si possono imparare solo con l'esperienza... Ma sto divagando..."

"La ragione per cui ho impostato questo discorso, è che la storia che sto per narrarvi è quella che uso tutte le volte per insegnare alcuni trucchi del mestiere a quei giovani. Per farla breve,

sto parlando della necessità di fare attenzione ad ogni dettaglio e di investigare su ogni incidente, per vedere che impatto potrebbe avere su Darokin. Spesso infatti, quando connessioni di questo tipo vengono alla luce, è ormai troppo tardi per porvi rimedio.

"Ad ogni modo, è stato, credo, sette anni fa. C'era un mercante locale che stava avendo dei guai con dei banditi. Voi capite: carovane attaccate, negozi distrutti, e anche magazzini ripuliti. L'uomo era uno del posto: nessun contatto commerciale con Darokin e niente su di lui nei nostri archivi. Una faccenda rigorosamente locale, niente di nostra competenza, mi seguite?"

"Bene, uno dei nostri novellini si interessò della faccenda e fece qualche indagine; e scoprì alcune cosette davvero interessanti. Primo, i banditi stavano concentrando i loro assalti solo su questo mercante. Secondo, sembrava che le autorità locali stessero prendendo tempo invece di catturare i banditi; e terzo, questo commerciante del posto aveva recentemente sposato la figlia di un importante mercante della casa di Al-Azrad! Perciò, anche se non aveva

rapporti commerciali con Darokin, se si andava bene in fondo alla faccenda si scopriva che la casa di Al-Azrad lo stava aiutando nei suoi traffici.

"Una volta scoperto tutto questo, l'arguto novellino si rivolse a qualche diplomatico di Seconda Classe, e allora le cose cominciarono a muoversi realmente. Venne fuori che il capitano delle guardie locali aveva cercato di far sposare sua figlia al mercante, e quando questo aveva preferito un'altra, il capitano aveva deciso di rovinarlo avvisando i banditi prima di mettersi ad inseguirli.

"A questo punto, avremmo potuto rivolgerci alle autorità locali e piantare una grana, ma un'altra lezione che ci arriva da questo episodio è: risolvere le cose nel modo più silenzioso possibile. In questo caso, tutto ciò che facemmo fu trovare un altro marito per la figlia del capitano, e uno ricco per di più! Quindi convincemmo i banditi a restituire parte del loro bottino, promettendo che non sarebbero più stati ricercati e impiccati, e tutto riprese normalmente, specialmente per la casa di Al-Azrad."

rivolgersi al quartier generale del Corpo Diplomatico di Darokin, che ha sede nella capitale, o ad un qualsiasi ufficio superiore (in tutte le maggiori città del paese ne esiste uno). Non serve essere ricchi o eccezionalmente intelligenti: è solo necessario possedere un'educazione di base (saper leggere e scrivere). Il resto dipende da una serie di domande che vengono fatte all'ufficio del CDD. "Ci vuole molto di più di un'attenta istruzione o di un padre ricco per diventare diplomatici", dice un proverbio del CDD, e le numerose domande fatte a ogni aspirante servono a sottolineare le vere qualità richieste, come il temperamento uniforme, un modo logico di ragionare, e l'abilità di vedere tutti i possibili risvolti di un problema.

Quegli aspiranti che vengono accettati (approssimativamente 300 all'anno su 5.000 candidati) cominciano un addestramento intensivo a Darokin quasi subito. Non esiste in realtà un vero e proprio "anno scolastico", dato che la maggior parte dell'addestramento viene eseguito su base individuale. La preparazione dei diplomatici implica una dose massiccia di storia, economia, lingue straniere (di solito tre o quattro), e psicologia. Dopo due anni, agli studenti che hanno frequentato con successo il corso viene conferito il titolo di *Diplomatico in addestramento*, ed essi possono cominciare ad arbitrare casi minori di dispute affaristiche. Dei 300 studenti accettati in origine, solo 175 riescono a passare di grado.

L'addestramento continua per altri quattro anni prima che gli studenti guadagnino il titolo di *Avvocato*. Solo 50 circa dei 300 studenti iniziali ce la fanno. A questo punto, gli avvocati che aspirano a svolgere il proprio servizio in terra straniera vengono inviati a fare la loro prima rotazione quinquennale in un altro stato, dove sono conosciuti col termine di "Novellini".

Gli avvocati che preferiscono rimanere a Darokin si specializzano nel giudicare questioni commerciali, e devono portare a termine anche loro alcuni incarichi sperimentali per un periodo di cinque anni.

Alla fine degli incarichi quinquennali, ogni Avvocato viene esaminato dai suoi superiori. Circa il 20% degli avvocati è promosso a *Diplomatico di Seconda Classe* dopo il loro primo incarico di lavoro, mentre il resto riceve un nuovo incarico; alcuni inoltre, possono essere addirittura

## Tiri Acqua al Tuo Mulino?

Ascolta, abbiamo una vantaggiosa offerta da farti!

Fin da quando è stata fondata la Repubblica, la nostra nazione ha mantenuto una posizione di rilievo nel mondo grazie ad un'abile diplomazia.

Come membro del Corpo Diplomatico di Darokin riceverai l'istruzione necessaria a svolgere una brillante carriera al servizio del tuo paese.

Ogni anno, il CDD accoglie centinaia di praticanti provenienti dall'intera Repubblica: cittadini uguali a te!

Solo pochi vengono scelti per frequentare le severe scuole di addestramento che lo stato mantiene, e ancora meno sono quelli che ne escono e che possiedono le qualità richieste. Ma per coloro che entrano a far parte del Corpo, è garantita una carriera eccitante e remunerativa.

Se pensi di avere quel che occorre per servire il tuo paese e i suoi interessi, sia all'interno di Darokin che all'estero, contatta oggi stesso il reclutatore nel vicino ufficio del CDD.

**Unisciti al Corpo Diplomatico di Darokin!**

espulsi dal Corpo. Quest'ultimo evento è raro, poiché la stragrande maggioranza dei diplomatici inefficienti o buoni a nulla è stata scartata molto prima di arrivare a questo punto.

Ciascun diplomatico è esaminato alla fine di ogni incarico quinquennale, in vista di una possibile promozione. Il rango superiore a Diplomatico di Seconda Classe è semplicemente quello di *Diplomatico*. Solo il 10% di quelli che raggiungono la Seconda Classe viene promosso a Diplomatico, e se qualcuno continua ad eccellere dopo aver raggiunto il rango di Diplomatico, può arrivare a ottenere la più alta carica possibile all'interno del CDD: quella di *Alto Diplomatico*, onorificenza conferita di solito a certi Diplomatici dopo le loro dimissioni o alla loro morte, come simbolo di grande stima e di rispetto. Solo un pugno di Diplomatici ancora attivi ha guadagnato questo titolo.

Il CDD è un ramo ufficiale del governo di Darokin, e come tale è sostenuto dalle tasse. I membri del CDD inoltre, traggono profitto anche dalla tassa che viene loro pagata quando agiscono in qualità di arbitri per le questioni d'affari. La professione di diplomatico porta a chi la svolge più onore che remunerazioni monetarie, ma i membri del Corpo sono senza dubbio ricchi.

I Diplomatici in addestramento ricevono vitto, alloggio, libri, e ovviamente un'educazione di gran valore gratis, e ottengono anche l'opportunità di guadagnare un po' di "moneta pubblica" facendo dei lavori servili. Gli Avvocati ricevono un salario di 1.000 daro all'anno per cominciare, sebbene esso sia di solito alzato di 300 daro ogni cinque anni di servizio, anche se si tratta di persone promosse da poco. Il salario di partenza per un Diplomatico di Seconda Classe è di 2.500 daro all'anno, e i Diplomatici ricevono un minimo di 5.000 daro annuali. Non c'è aumento di paga per i pochi Supremi Diplomatici, dato che loro di solito guadagnano già le più alte somme fra i membri del CDD.

## Il Ruolo delle Gilde

Le Gilde di Darokin, e più specificatamente la Gilda dei Mercanti, sono una forza politica molto potente. Non c'è mai stato un Cancelliere o un membro del Consiglio Interno che non sia anche appartenuto alla Gilda dei Mercanti, e il 96% dei membri di tutto il Consiglio Esterno nella storia di Darokin ha fatto parte del Consiglio dei Mercanti.

Nonostante questo potere, le Gilde non sono al di sopra della legge. Esse hanno una grande influenza sulla politica dello stato, ma si conformano lo stesso alle leggi giudiziarie, che sono uguali per tutti quanti. Le Gilde, specialmente quella dei Mercanti, capiscono che hanno bisogno della cooperazione di una popolazione contenta per raggiungere la prosperità. "L'interesse personale illuminato" è l'espressione chiave nel descrivere il ruolo delle Gilde nella politica di Darokin.

Le Gilde hanno un'influenza determinante, tramite le loro manipolazioni, sulla politica di Darokin, ma di questo si parlerà meglio nei capitoli successivi.





### Tasse

Le tasse non sono alte a Darokin, ma mentre i prezzi di per sé sono bassi, quasi tutto è soggetto a delle imposte, e alcune cose vengono addirittura tassate due o tre volte. Ci sono tre tipi di tasse a Darokin: la Tassa sul Reddito, la Tassa sulla Ricchezza Totale, e la Tassa sulle Vendite.

La tassa sul reddito è molto bassa e abbastanza semplice da capire. In sostanza, ogni cittadino versa al governo il 5% del proprio reddito ogni anno. Chi possiede un reddito superiore ai 10.000 daro paga invece annualmente l'8%.

La tassa sulla ricchezza totale è raccolta solo una volta ogni cinque anni, poco dopo ogni Grande Riconoscimento. Chiunque aumenti la sua ricchezza totale rispetto a quella del precedente Riconoscimento deve pagare una tassa pari al 5% di tale aumento. Se la ricchezza totale si abbassa, non bisogna pagare nulla, ma il cittadino in questione non può considerare le perdite in un periodo di cinque anni per poi controbilanciarle con un eventuale guadagno nell'arco dei cinque anni successivi. Come risultato di ciò, gli uomini d'affari che fanno un boom finanziario sono penalizzati. Il rischio di speculazioni è

scoraggiato, ed è invece incoraggiata una crescita finanziaria regolare.

I nuovi abitanti di Darokin e i giovani che sono arrivati alla maggiore età dopo l'ultimo Grande Riconoscimento ovviamente non hanno una ricchezza totale precedente a cui potersi riferire. In questi casi non si deve pagare alcuna tassa. Ciò incoraggia le persone che sono padroni di grandi ricchezze a trasferirsi a Darokin, cosa che alcuni fanno. Coloro che invece se ne vanno dal paese proprio prima del Grande Riconoscimento per evitare di pagare le tasse come al solito, possono farlo, ma gli impiegati delle tasse di Darokin sono molto efficienti e hanno la memoria lunga. Se l'evasore fiscale ritorna, o se anche fa affari con qualche compagnia di Darokin, gli impiegati dell'Ufficio Imposte lo ritroveranno e avranno i loro soldi, in un modo o nell'altro.

La Tassa sulle Vendite a Darokin è bassa come le altre (solo il 3%), ma viene imposta su tutte le vendite: nessun tipo di mercanzia è esclusa. Le vendite all'ingrosso, al dettaglio, e anche il baratto è tassabile legalmente (sebbene il governo onestamente abbia dei problemi a raccogliere le tasse sulle vendite basate sul baratto).

Darokin ha pochi guai con gli evasori fiscali. Ognuno sa che i valori delle tasse rimarranno bassi se e solo se tutti pagheranno, così la gente che imbroglia tende ad essere consegnata alla polizia dai propri soci o dai rivali in affari. Inoltre, bisogna ricordare che la cultura di Darokin dà molto valore al concetto del "fairplay" o gioco leale, e questo spinge le persone a pagare le tasse onestamente. Per quelli che ancora non giocano secondo le regole, i funzionari del fisco della Repubblica hanno un largo numero di metodi per far pagare i debitori, incluso il sequestro di proprietà, la riduzione dei salari e/o dei profitti, e la condanna dell'evasore a diventare *legato a un contratto*, se è necessario. Tutte queste misure richiedono l'approvazione di una Corte Regionale (o di un'autorità più alta). I problemi di tasse che coinvolgono persone molto ricche sono spesso sbrigati direttamente dal Consiglio Esterno della Repubblica. Una cosa che Darokin non fa pagare sono invece le tariffe: gli importatori di beni stranieri non devono pagare alcun tipo di tassa, e gli esportatori sono allo stesso modo liberi dai dazi.

## L'Esercito

### Soldati al lavoro

—Come narrato da Ragnar Faccia di Pietra il Giovane, nano commerciante.

"Ero sulla Strada di Darokin e stavo ritornando in Casa di Roccia con quattro carri carichi di tutti i tipi di merci. Era stato, in fin dei conti, un gran bel viaggio: avevo avuto a buon prezzo le gemme e i metalli che mi interessavano, e avevo fatto alcune buone conoscenze nel campo del commercio della pietra.

"Beh, in ogni modo, eravamo a circa sedici chilometri a ovest di Selenica, ed era passato da poco il crepuscolo, quando la notte calò. Alcuni di noi volevano proseguire e fermarsi in una locanda nel villaggio più vicino (ammetto di avere una certa predilezione per i letti caldi e la birra fresca), ma altri volevano accamparsi senza andare oltre. Ora, io non sono il tipo che dà degli ordini ai quali nessuno vuole obbedire, così lasciai che la discussione andasse avanti un po' prima di decidere.

"Proprio quando stavo per intervenire, spuntò fuori dal nulla un soldato di Darokin che si fermò proprio davanti alla carovana. Faceva proprio una gran bella figura in groppa al suo cavallo, mentre impugnava una picca dritta come una lancia. Aveva una spada molto sottile agganciata alla cintura, e indossava una leggera armatura di cuoio unita a una piccola corazza.

"Ma sapete, non mi è mai piaciuto molto il modo in cui equipaggiano i loro guerrieri. Voglio dire, datemi un'ascia da battaglia e la protezione di una corazza di piastre, e per il grande Kagyar, vi faccio vedere io come si combatte!

"Va be'... forse siete ancora un po' troppo giovani per capirmi.

"Comunque sia, quest'uomo sembrava essere uno che sa il fatto suo, così lo ascoltammo. Ci informò che una banda di orchi era uscita fuori dalle colline più a nord e aveva già combinato parecchi guai nei dintorni. Così ci disse che avremmo fatto meglio a proseguire verso Selenica, e che una divisione di uomini si trovava nelle vicinanze e stava dando la caccia agli orchi. Se poi non volevamo andare in città, ci avrebbe

inviato alcune guardie in aggiunta per proteggere la carovana.

"Io avevo già combattuto contro intere schiere di quegli schifosi umanoidi, così presi il mio elmo e la mia ascia dal retro del carro, dissi all'ufficiale che ci saremmo presi cura di noi stessi (ma lo ringraziai comunque per la gentile offerta), e ci dirigemmo subito verso la città.

"Percorremmo circa un chilometro prima di udire il grido di guerra degli orchi davanti a noi, sulla sinistra. Sapevo che non erano alle nostre spalle, che non ci stavano inseguendo, ma non potevo lasciarmi sfuggire l'occasione di rompere alcune di quelle teste vuote. Così lasciai metà delle guardie coi carri, e il resto di noi galoppò verso il luogo della battaglia.

"Girammo la prima curva, con l'odore del sangue che ci riempiva le narici... e ci fermammo di botto sul sentiero. Non potevano essere passati più di due minuti da quando avevamo sentito l'urlo di guerra degli orchi, eppure c'era rimasto solo un pugno di loro davanti a noi. Guardandoci attorno fu abbastanza facile capire ciò che era accaduto: i darokiniani avevano affrontato la carica di quei mostri con una linea di uomini armati di picca, mentre la loro cavalleria si apriva a ventaglio per fiaccarli sui lati e tenerli imbottigliati. Quelle picche appuntite aprivano le armature degli orchi come fossero di burro.

"Una volta spezzata la prima linea di orchetti, il resto era stato facile. Ricordate quelle spade sottili di cui vi avevo parlato? Quelle che non sembravano in grado di tagliare neanche un filo d'erba? Be', nelle mani esperte di quei soldati erano un'arma micidiale. Un orco poteva caricare, e il soldato riusciva a parare, parare, schivare, e parare ancora, resistendo quanto voleva, fino a che l'orco non diventava stanco, o frustrato, o entrambe le cose, e commetteva un errore. Allora il soldato lo finiva con un singolo attacco, di solito alla gola.

"I darokiniani in soprannumero soffrirono solo perdite minori, la maggior parte delle quali dovute agli orchi arcieri che vennero travolti dalla cavalleria all'inizio della battaglia, e che non fecero certo la differenza.

"È stato lo spettacolo più impressionante che abbia mai visto, esclusi quelli offerti dalle nostre armate della Casa di Roccia, ovviamente. La maggior parte delle persone pensa che tutti gli abitanti di Darokin siano solo abili parlatori e donnicciole, ma io vi dico che sono fin troppo duri per i miei gusti."

Ci sono circa 25.000 soldati nell'esercito di Darokin, divisi in 30 legioni. Ogni legione è formata da 600 a 1.200 uomini, e comprende da 50 a 200 unità di cavalleria e da 100 a 200 arcieri. Il resto delle unità è composto da fanti. Ogni legione inoltre, porta dovunque con sé da 50 a 200 uomini come personale di supporto, includendo armaioli, cuochi, medici, allevatori e addestratori di cavalli, custodi, e così via.

I soldati della cavalleria sono armati con una picca, come i fanti, con l'unica differenza che la loro è leggermente più corta (3 m invece di 3,6 m), di modo che possa essere usata più facilmente quando si è in sella. Gli arcieri usano sia archi lunghi che archi corti, a seconda della situazione. I fanti usano la picca di 3,6 m. Tutti i soldati inoltre portano una spada che è diventata famosa come lo *Stocco di Darokin*.

Considerate lo stocco come una spada normale (costa 10 daro, 60 monete di ingombro), con la sola differenza che fa un danno di 2d4 - 1 PF.

Nelle mani di un soldato addestrato di Darokin, lo stocco aggiunge un +2 al colpire e dà un bonus di 2 alla CA del soldato in combattimento ravvicinato, grazie alla sua abilità nel parare. Un soldato addestrato è un uomo che ha passato almeno un anno nell'esercito.

Tutti i soldati di Darokin indossano un'armatura di cuoio imbottita, di solito con una corazza di metallo di vario tipo (considerate questa armatura come CA 6). I fanti portano inoltre un tipo di scudo leggero attaccato al braccio (che abbassa la CA a 5), ma non è disponibile per gli arcieri e i cavalieri.

La maggior parte degli ufficiali del rango di Capitano o superiore ha un equipaggiamento magico: o l'armatura, o le armi, o entrambi. Al di sotto di questo rango, l'equipaggiamento magico è raro. Alcune legioni hanno dei maghi nelle loro fila, ma sono in minoranza. La maggior parte dei maghi, tutti i chierici, i ladri, e gli altri specialisti di cui si può avere bisogno di



**Prova Quanto Sei Tosto!**

Se sei in cerca di azione e di avventura, allora c'è un solo posto adatto proprio a te: le Legioni di Darokin.

Riconosciute in tutto il mondo per la loro abilità e il loro valore, le Legioni di Darokin sono sempre in cerca di nuovi soldati. Se desideri l'eccitante vita della fanteria o la veloce carica in movimento della cavalleria, abbiamo quello che fa per te!

**Per saperne di più sull'azione e sulle avventure che ti aspettano con l'uniforme di legionario, fermati all'Ufficio di Reclutamento della tua città oggi stesso!**

**LA LEGIONE STAASPETTANDO PROPRIO TE!**

tanto in tanto, vengono ingaggiati come mercenari (o, in casi di emergenza, arruolati).

Tutti i soldati sono addestrati fin dal principio all'uso delle armi e delle tattiche appropriate al loro incarico, ma ricevono anche un ulteriore addestramento misto, in modo che, in caso di emergenza, ogni soldato possa essere assegnato ad uno qualsiasi dei tre ruoli di base.

Ogni legione dell'Esercito di Darokin è comandata da un Generale di Legione. Sotto di lui, ogni legione ha un Capitano per ogni 100 uomini. Alcuni Capitani comandano gruppi di un tipo solo di soldati, mentre altri comandano gruppi misti. Ogni Capitano ha 10 Sergenti sotto di sé, ognuno dei quali è responsabile di 10 soldati.

Le 30 legioni dell'Esercito di Darokin sono raggruppate in 5 Armate, ognuna comandata da un ufficiale chiamato *Novash*. Tra i *Novashi* c'è il supremo comandante delle forze di Darokin chiamato semplicemente *Comandante*. Il Comandante risponde delle sue azioni direttamente al Cancelliere. Il Comandante e i *Novashi* ovviamente, hanno un folto gruppo di consiglieri e assistenti. I membri di questo gruppo assumono il titolo di Generale di Legione o di Capitano, ma sono considerati inferiori rispetto ai "veri" ufficiali dell'esercito di pari rango.

Darokin ha una flotta abbastanza piccola, poiché non ha una grande linea

costiera o una vasta zona di acque territoriali da proteggere.

Tenobar e Athenos hanno entrambe la loro polizia marittima, ma esse cadono sotto la giurisdizione della guardia locale di ciascuna delle due città. Navi della marina delle Cinque Contee, di Ierendi e anche di Minrothad e di Karameikos sono quindi molto comuni a Darokin, dato che scortano le navi del loro paese che attraversano le acque territoriali della Repubblica.

Le informazioni seguenti sono incluse per permettervi di usare l'armata di Darokin con il sistema di combattimento del *Regolamento di Guerra* di D&D® per le battaglie di massa. Il sistema è descritto dettagliatamente nel set di regole Companion di D&D.

**Prima Armata**

LA SPADA DI DAROKIN

Quartier Generale: *Darokin*

1ª Legione

1.091 truppe eccellenti; MV 9, VB 182

3ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

4ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

5ª Legione

1160 truppe modeste; MV 6, VB 73

21ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

22ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

**Seconda Armata**

GLIAMMAZZAORCHETTI

Q.G.: *Selenica*

7ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

8ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

9ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

10ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

15ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

26ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

**Terza Armata**

IL GRANDE MURO DI PIETRA

Q.G.: *Corunghain*

2ª Legione

1.091 truppe eccellenti; MV 9, VB 182

13ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

14ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

15ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

16ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

27ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

**Quarta Armata**

LO SCUDO DI DAROKIN

Q.G.: *Forte Fletcher*

19ª Legione

1160 truppe modeste; MV 6, VB 73

20ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

6ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

11ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

23ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

24ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

**Quinta Armata**

L'ASCI DI ATTLESON

Q.G.: *Forte Anselbury*

12ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

17ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

18ª Legione

1.160 truppe modeste; MV 6, VB 73

28ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

29ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

30ª Legione

667 truppe deboli; MV 6, VB 44

## Giustizia

Sotto la legislazione delle Terre Interne, il sistema giudiziario di Darokin si occupa principalmente di questioni criminali, lasciando le questioni civili agli arbitri del Corpo Diplomatico di Darokin. Quasi tutti i casi vengono ascoltati da un solo Giudice (i casi più importanti e gli appelli di alto livello sono presieduti talvolta da un gruppo di giudici). Non c'è nulla di paragonabile a un caso giudiziario a Darokin, e il motto "La legge è uguale per tutti" qui viene deriso. "Gli amici di un ladro sono altri ladri" dice un proverbio darokiniano.

Gli imputati di reato criminale non entrano nel tribunale di Darokin come presunti innocenti, ma neanche come presunti colpevoli. La legge di Darokin insegna ai giudici a non fare ipotesi su un caso dentro l'aula di un tribunale; la parte che presenta la ragione migliore vince.

I criminali accusati possono assumere degli avvocati che parlino in tribunale in loro vece, ma questo è visto spesso come un cattivo segno, quasi una ammissione di colpa, da parte di molti giudici. Quanto più direttamente una persona conduce la propria difesa, tanto più è guardata con rispetto. Ogni tribunale ha una lista di Avvocati disponibili come Pubblico Ministero che vengono pagati dal Governo. Le vittime di un crimine, se ce ne sono, aiutano spesso l'avvocato dell'accusa nel suo caso.

Ogni paese o città grande abbastanza per avere bisogno di un giudice ne ha uno. I casi che si presentano nei paesi e nei villaggi più piccoli sono regolati da giudici che viaggiano dall'uno all'altro seguendo una rotazione regolare. Molte città più grandi ovviamente, hanno più di un giudice. I giudici locali di solito trattano solo i casi minori, come i semplici assalti, le rapine, i furti, le piccole truffe ecc.

I crimini più seri, ad esempio i furti maggiori (più grandi di 2.000 Daro), gli omicidi, gli stupri, gli assalti che finiscono con gravi conseguenze, vengono giudicati da una Corte Regionale. Non c'è limite al numero di corti di questo tipo che può avere una regione, dipende interamente da quante ne vengono richieste. Una Corte Regionale può anche ascoltare un appello richiesto da una Corte Locale.

I difensori di livello regionale hanno anche il diritto di appellarsi direttamente al

Consiglio Interno. Solo i difensori possono ricorrere in appello, l'accusa non ha questa opportunità. Gli appelli però, sono abbastanza pericolosi. In un appello, l'imputato diventa presunto colpevole, poiché questo è ciò che la corte inferiore ha deliberato; sta al difensore provare il contrario. Inoltre, la posta in gioco in un appello è molto più alta, e un difensore che ricorre in appello per una condanna minore può ritrovarsi in guai seri per aver portato via del tempo prezioso a una corte.

La maggior parte delle pene previste dalle leggi di Darokin comprende multe e/o imprigionamento. La pena di morte è usata per i crimini maggiori che coinvolgono un danno fisico. Alcuni giudici occasionalmente se ne vengono fuori con condanne più fantasiose, come ad esempio il linciaggio, la gogna, la lapidazione o l'esilio, ma questi sono casi rari.

Se la multa data a un criminale è più grande di ciò che effettivamente può pagare, il criminale diventa un *legato ad un contratto* (più semplicemente un *forzato*), cioè una proprietà privata. I criminali legati ad un contratto vengono di solito assegnati alle loro vittime o alle famiglie delle loro vittime. Se ciò non è possibile o se la vittima non lo desidera, diventano proprietà dello stato.

Il proprietario di un forzato deve farlo lavorare, pagandogli un salario deciso dalla corte (di solito un po' meno di quello che si guadagna con il lavoro normale). Il forzato deve sopravvivere con quel basso salario, e se può mettere da parte delle eccedenze di danaro, le deve pagare al governo per estinguere il debito contratto in seguito alla multa. Una volta che la multa è stata pagata del tutto, il forzato è libero. Ovviamente, asseconda della grandezza del crimine, la multa e il salario del forzato sono fissati in modo tale che egli sia libero in meno di dieci anni. La pena per una tentata fuga da parte di un condannato legato a un contratto è la morte.

Di solito lo stato vende i propri forzati a dei mediatori, i quali li comprano all'asta e li fanno lavorare nelle industrie locali. Questi mediatori forniscono vitto e alloggio ai forzati e si assicurano che essi vadano regolarmente a lavorare, mentre i loro datori di lavoro pagano i proprietari di questi condanna. A sua volta, il mediatore è obbligato a pagare la multa inflitta al suo forzato con quote mensili precedentemente stabilite. Con questo metodo, i mediatori

riescono a guadagnare un bel po' di soldi, ma spesso gli uomini d'affari preferiscono non assumere dei forzati nelle loro aziende, e così i loro proprietari vengono guardati con sospetto e diffidenza dagli altri affaristi. Le persone che ottengono in custodia un forzato in quanto esso ha provocato loro dei danni, sono libere di venderlo sul mercato al miglior offerente.

Naturalmente, come già accennato in precedenza, queste regole valgono solo nelle Terre Interne. Nelle Terre di Confine la legge è molto più semplice: è il Magistrato che fa rispettare la giustizia... secondo i propri metodi. Gli appelli devono essere presentati al Consiglio Interno, e possono essere approvati solo da uno speciale avvocato nominato appositamente dal Consiglio, di solito un membro esperto del CDD o del Consiglio Esterno. Il Magistrato è libero di pronunciare qualsiasi sentenza, sebbene più una sentenza risulta poco ortodossa, più sarà facile che venga concesso il ricorso in appello.

Quando un affare viene considerato illecito o criminoso, ad esempio una falsa dichiarazione delle entrate, oppure una speculazione illecita o una frode, tutte le persone implicate nell'affare vengono considerate egualmente responsabili. Se alla fine del processo vengono riconosciuti colpevoli, tutti i soci sono obbligati a pagare personalmente la multa inflitta. Inoltre, l'intera compagnia deve sborsare una somma pari a tre volte quella pagata dai soci comproprietari. Esiste anche una versione "commerciale" della pena di morte: tutti i beni della compagnia vengono confiscati e venduti, e i profitti vanno interamente al governo.

Il Tribunale di Darokin ascolta soltanto i casi penali, non quelli civili, e di solito solo in caso di ricorso. Penale è un qualsiasi reato che lede fisicamente un individuo, mentre civili sono tutti quelli che ledono i diritti di un individuo. Inoltre, i responsabili di un reato penale sono sempre persone fisiche, quelli di un reato civile possono anche essere persone giuridiche (associazioni, enti). Entrambe le parti in causa sono incoraggiate ad accettare il giudizio del CDD fin da quando entrano in aula. Raramente i giudici della Corte di Darokin presiedono dei casi civili, e quando accade che nessuna delle parti abbia ragione in modo lampante, il giudice di solito escogita una soluzione creativa, il cui scopo è



## GOVERNO

dissuadere accusa e accusato dal fare ulteriormente ricorso. È sempre possibile ricorrere in appello, questo è ovvio, ma se c'è una cosa che irrita un giudice più di una causa civile, è proprio un appello.

### CRIMINI E PENE

La pene tipiche secondo il codice legislativo delle Terre Interne di Darokin per molti crimini comuni sono le seguenti:

**Disturbo della quiete pubblica:** multa di 50 daro.

**Aggressione semplice:** multa di 100 daro.

**Furto minore (sotto i 50 daro di valore):** multa di 100 daro.

**Debito non pagato:** il debitore diventa legato ad un contratto di valore pari all'ammontare del debito.

**Furto tramite frode:** multa da 1.000 a 10.000 daro (dipende dalla gravità del caso)

**Aggressione minore (risultante in fratture o altre ferite serie):** multa di 5.000 daro e/o fino a tre anni di prigione.

**Furto minore (sotto i 2.000 daro):** multa di 5.000 daro.

**Rapina/aggressione a mano armata:** multa fino a 10.000 daro e/o fino a tre anni di prigione.

**Aggressione maggiore (risultante in gravi ferite multiple):** multa di 20.000 daro e/o fino a cinque anni di prigione.

**Furto maggiore (oltre i 2.000 daro di valore):** multa di 15.000 daro.

**Tentato omicidio:** multa di 50.000 daro.

**Violenza carnale:** morte.

**Omicidio volontario:** morte.

**Omicidio involontario:** multa di 50.000 daro e/o fino a 10 anni di prigione.

**Evasione di un prigioniero o fuga di un forzato:** morte.

riescano a sopravvivere fino al termine della loro condanna. I prigionieri vengono nutriti e vestiti dallo stato, e sono costretti a lavorare nelle parti più isolate del paese, pulendo le vie di campagna, costruendo strade e ponti e facendo altri lavori manuali molto pesanti.

È da notare che molti dei cosiddetti "crimini senza vittime" non risultano contro le leggi di Darokin, e fra questi ci sono la prostituzione, lo spaccio di droga e le scommesse clandestine. Il gioco d'azzardo truccato però, ricade sotto la categoria di *Furto tramite frode*, mentre gli spacciatori di droga sono spesso stati ritenuti colpevoli delle morti per overdose dei loro clienti e delle loro azioni sotto l'effetto degli allucinogeni. Perciò tutti quelli che vorrebbero promuovere questo tipo di attività per guadagnare farebbero bene a stare molto attenti alle possibili conseguenze.

### GOVERNO LOCALE

Tutte le città, i villaggi e i paesi situati nelle Terre Interne godono del medesimo sistema legislativo e amministrativo. Ogni centro abitato è diviso in sei distretti di uguale popolazione, e ognuno di essi elegge un rappresentante per il Consiglio Cittadino. In aggiunta, un Sindaco viene eletto regolarmente da tutti i cittadini votanti.

I consiglieri vengono eletti ogni sei anni, e la lista dei possibili candidati è preparata dai membri del Consiglio uscente. A questi ultimi, comunque, è permesso concorrere per una possibile rielezione, cosa che invece il sindaco dimissionario non può fare. Sempre i consiglieri uscenti hanno l'incarico di scegliere i candidati per la carica di Primo Cittadino. Non ci sono spareggi: vince chi ottiene il maggior numero di voti.

Il Consiglio Cittadino delibera giorno per giorno riguardo gli affari del paese, col voto del sindaco che decide in caso di parità di pareri. Il sindaco può anche porre il veto a qualsiasi decisione del Consiglio, ma il suddetto voto può però essere annullato con una maggioranza di cinque voti su sei da parte dei membri del Consiglio. Il sindaco inoltre rappresenta la città davanti al Consiglio Interno ed Esterno, e ha l'autorità di cerimoniere in occasione di feste, inaugurazioni o incontri commerciali che interessino la città.

Ogni governo locale riceve ogni anno una parte del denaro ottenuto tramite la

ricossione delle tasse, e con questi soldi deve finanziare le opere pubbliche e mandare avanti le cose. Ogni città può imporre nuove tasse specifiche e riservate alla propria zona di amministrazione, ma solo su approvazione del Consiglio Interno. I singoli centri abitati inoltre sono responsabili della propria guardia locale, dei propri tribunali, delle squadre di assistenza, dei netturbini, e di qualsiasi altro servizio ritengano utile alla comunità. I governi locali possono anche promulgare leggi locali, rendendo ad esempio illegali all'interno della propria giurisdizione certe attività che sono invece legali nel resto di Darokin (come il gioco d'azzardo).

Le persone che vivono in aperta campagna non hanno accesso ai servizi della città, ma di questo non si lamentano granché. Se viene commesso un crimine nelle zone cosiddette selvagge, esso ricade sotto la giurisdizione del più vicino paese, villaggio o città.

Nelle Terre di Confine ovviamente, il governo locale è affidato interamente al Magistrato di quella specifica zona. Ogni Magistrato di Confine è libero di governare come preferisce, rimanendo però entro i limiti descritti precedentemente.

### EDUCAZIONE

Come per buona parte del Mondo Conosciuto, l'educazione formale scarseggia anche nel Darokin. I figli dei poveri e della maggioranza delle famiglie della classe media imparano ciò che i loro genitori gli insegnano e niente altro. I saggi e gli studiosi si trovano in molte città e paesi, ma solo i più ricchi possono permetterseli, oppure una famiglia che voglia fare sacrifici importanti per i propri figli.

Ci sono diverse università in Darokin, che offrono studi approfonditi in materie avanzate, come economia, storia, logica, filosofia e altre arti liberali. Queste università sono piuttosto costose, ma in alcuni casi offrono borse di studio a studenti promettenti le cui famiglie non possono permettersi la retta universitaria.

Per coloro che non possono pagarsi un'istruzione (la gran maggioranza), il metodo tradizionale per imparare un mestiere è quello di servire come apprendista per un maestro riconosciuto, scambiando un certo numero di anni di lavori manuali e umili per vitto, alloggio e l'addestramento nell'arte del maestro.

La florida economia di Darokin è l'invidia della maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto. I prezzi sono ragionevoli, il lavoro non manca e la gente ha uno standard di vita che è senza pari in tutto il continente. Occorre tuttavia ricordare che tutto ciò non è semplicemente dovuto ad una posizione geografica favorevole, dato che all'inizio, stando ai resoconti storici, Darokin era una terra che praticamente nessuno voleva. Né bisogna pensare che lo stato di benessere della Repubblica sia una condizione passeggera, un fenomeno economico destinato a finire quanto prima, poiché i darokiniani godono di questo tenore di vita già da parecchi decenni, e stando alle loro previsioni, continueranno a beneficiarne anche negli anni a venire.

La prima e più importante ragione che giustifica la situazione (che per alcuni versi può sembrare incoerente) in cui si trova Darokin, è il fatto che l'intera Repubblica si fonda su un'economia di tipo commerciale. L'industria manifatturiera, l'agricoltura e i servizi hanno la loro importanza, ma sono i compratori, i venditori, i mediatori e i mercanti la vera spina dorsale del paese. Il commercio in tutte le sue forme, sia interno che extra nazionale, è la linfa vitale che permette a Darokin di prosperare.

## Il Commercio Interno —

I mercanti che entrano nel business dei commerci interni si trovano ad avere a che fare con la parte più complessa e intricata dell'economia di Darokin. Questo settore inoltre è anche il tradizionale punto di partenza per gli aspiranti mercanti, e quasi tutti i grandi commercianti di Darokin hanno iniziato da qui la loro brillante carriera.

Il termine "interno" indica semplicemente che tutte le merci trattate vengono acquistate e vendute sempre sul suolo della Repubblica. Un importatore può benissimo acquistare delle mercanzie in terra straniera, e poi, una volta a Darokin, rivenderle ad un mercante interno. I vantaggi del commercio interno sono ovvii: niente viaggi all'estero, nessun problema per quanto riguarda le trattative coi governi o con i commercianti stranieri e meno rischi di fare brutti incontri durante il trasporto della merce. Inoltre, anche il tempo che passa dall'acquisto alla successiva vendita dei beni in questione è minore, e di conseguenza il denaro e i profitti arrivano

molto prima nelle mani di un mercante interno.

Ovviamente, anche questo tipo di commercio ha dei lati negativi. I suoi molti vantaggi lo rendono una scelta popolare fra i mercanti a tal punto che la concorrenza in questo campo è davvero spietata. Ciò implica quindi prezzi sempre più bassi per i consumatori, ma anche un minor profitto per i venditori, e questo porta essenzialmente due conseguenze maggiori. Per prima cosa, anche se molti mercanti interni conducono una vita agiata, è molto difficile per loro diventare favolosamente ricchi, e in secondo luogo la tentazione costante di aumentare i guadagni tagliando le spese (ad esempio aspettare un anno in più prima di comprare dei nuovi carri, assoldare meno guardie per le carovane, ecc.) è invece un invito alla completa rovina. I veri ricchi possono anche sopportare un colpo di sfortuna o un affare andato male, ma la maggior parte dei mercanti interni non possiede alcun vero "cuscinetto finanziario", e così spesso anche piccoli incidenti di percorso possono rivelarsi fatali.

Ci sono vari tipi di mercanti domestici a Darokin, ma le linee che dividono le varie categorie sono difficili da distinguere bene. Il commerciante più comune è quello che opera in un singolo negozio, di solito specializzandosi in un solo tipo di mercanzia, e che vende direttamente al consumatore, al dettaglio quindi. I mercanti di questo tipo vengono chiamati *Negozianti*. Questa categoria di persone è uno dei maggiori pilastri della borghesia di Darokin, sebbene i negozianti di maggior successo guadagnino abbastanza da appartenere addirittura all'élite dominante della Repubblica. I negozianti più ricchi di solito possiedono dei negozi molto grandi, e talvolta anche più di uno (aprono delle filiali in città diverse).

I mercanti che vendono porta a porta o viaggiando coi carri sono chiamati *Piazzisti*. Essi vendono spesso merci di qualità inferiore a prezzi molto bassi, ma circola voce che buona parte di loro traffichi in oggetti rubati. Talvolta la diceria risulta essere vera, ma la maggior parte dei piazzisti è gente onesta: semplicemente non guadagna abbastanza denaro da potersi permettere un proprio negozio.

Un altro tipo di commerciante simile al piazzista ma più rispettato dalla gente

comune è il *Viaggiatore*. I viaggiatori operano lontano dalle più grandi città di Darokin, muovendosi di villaggio in villaggio spesso con un itinerario regolare, e portando con sé la merce migliore nei posti più fuori mano; così, l'arrivo di un viaggiatore di solito risulta essere l'evento più importante dell'intero mese per i villaggi visitati. I viaggiatori però sono anche dei facili bersagli per le bande di banditi e predoni che si aggirano in certe zone del paese, così alcuni piccoli centri abitati, specialmente quelli vicino ai quali si registra un'alta attività criminale, scortano il più delle volte il viaggiatore fino alla sua prossima destinazione per assicurargli una protezione adeguata.

Il *Grossista* invece è colui che rifornisce tutte e tre le classi di mercanti appena citate. Questi commercianti comprano le merci all'ingrosso con sconti uguali da tutti i fornitori, merci che provengono direttamente dalle industrie, dai mulini, dai contadini o da altri commercianti. Poi rivendono gli oggetti ai mercanti a prezzo di costo e il guadagno è assicurato. I grossisti tendono a fare molti più soldi delle prime tre classi di mercanti, ma devono anche sostenere spese più alte in termini di cavalli, carovane, guardie, e così via.

Probabilmente meno della metà dei mercanti interni di Darokin rientra esclusivamente in una sola delle quattro categorie sopra elencate. Molti di loro sono sia grossisti che negozianti, e usano i propri agganci come grossisti per acquistare a prezzi più bassi la merce che poi rimettono in vendita nel loro negozio. Molti negozianti inoltre, diventano spesso anche piazzisti o viaggiatori per trovare nuovi acquirenti e aumentare i profitti.

## Il Commercio Estero —

I mercanti cosiddetti *Esterni* (che hanno cioè rapporti di lavoro con i colleghi stranieri) appartengono all'élite della società darokiniana. Sebbene i mercanti interni li superino in proporzione di 4 a 1, gli esterni guadagnano normalmente più del doppio dei primi. A causa del fascino che esercita il denaro, il continuo viaggiare verso terre esotiche e l'abilità di trattare con persone e costumi totalmente differenti dai propri, i mercanti esterni sono fra gli individui più ammirati e rispettati all'interno della società di Darokin.





Il commercio con l'estero è un campo facilmente definibile. Infatti, se in una transazione il compratore o il venditore è una persona proveniente da un altro regno, allora si tratta di commercio estero. Talvolta, sia il compratore che il venditore sono stranieri, e i mercanti di Darokin sono coinvolti nell'affare solo come semplici mediatori; anche questo è considerato commercio estero.

La maggior parte dei mercanti esterni sono dei *Portatori*, un nome che deriva dai due termini certo più conosciuti di *Importazione* e *Esportazione*. Nella terminologia degli affari riguardanti il commercio estero questa contrazione viene usata molto spesso, in riferimento all'atto di *importare* merci straniere e di *esportare* all'estero beni di produzione interna.

Come spesso accade però, la terminologia mercantile si è fatta strada all'interno della società darokiniana ed ora è talmente radicata in essa che ha trovato una larga varietà di applicazioni nella lingua comune. I contadini ad esempio si vantano spesso di "importare" un enorme raccolto, mentre ai bambini viene ordinato regolarmente di "esportare" l'immondizia fuori da casa. Si racconta perfino che un ricco mercante avesse detto al matrimonio

di sua figlia, durante un brindisi, che lui non stava tanto "esportando" una figlia, quanto "importando" un genero. I veri amanti della lingua risultano, a questo proposito, comprensibilmente sbigottiti.

Esiste un ultimo tipo di mercante a Darokin che vale la pena menzionare: è il *Mediatore Esterno*. Questi mediatori si incaricano di condurre le trattative commerciali fra due stati esteri (da qui il nome), e talvolta passano addirittura anni prima che rimettano piede sul suolo di Darokin. I mediatori esterni guadagnano abbastanza bene, ma per la maggior parte sono disadattati sociali, mercanti che preferiscono le terre straniere perché non sopportano la vita all'interno della Repubblica. I mediatori esterni, comunque, scelgono di pagare le tasse a Darokin, poiché sarebbero altrimenti sottoposti alle imposte di solito più alte dei paesi nei quali lavorano, non avendo poi alcuna prova di averle pagate una volta tornati in patria.

### Industrie Legate al Commercio

Se il commercio risulta la spina dorsale dell'economia di Darokin, allora le industrie che sostengono il commercio sono al secondo posto per importanza. Inoltre, ci

sono tante persone che lavorano nel cosiddetto settore degli "affari secondari" quanti sono i mercanti stessi.

Esistono centinaia di tipi di affari secondari, ma la maggioranza di essi può essere inserita in una delle seguenti categorie: stoccaggio, trasporti e sicurezza.

Ogni città o villaggio di Darokin possiede un quartiere riservato ai magazzini. Alcuni sono piccoli complessi, mentre altri (da notare in particolar modo quelli di Darokin e Athenos) sono grandi da far paura. Ogni mercante che acquista merci provenienti da luoghi lontani in vista di formare una carovana ha bisogno di un magazzino in cui conservarle, fino a che la carovana non è pronta per partire. I magazzini poi sono ancora più importanti per quelli che importano prodotti in grande quantità, per poterli vendere al dettaglio o in parti più piccole una volta arrivati nel paese. Alcune delle case di commercio maggiori possiedono dei propri magazzini, ma è raro per tutti gli altri. La richiesta di spazio nei magazzini è di solito troppo mutevole per prevederla, e la maggior parte delle case preferisce lasciare il lavoro agli specialisti del settore.

Quella dei trasporti è probabilmente la più grande tra le industrie secondarie,

poiché interessa quasi tutti i settori degli affari. Ognuno a Darokin, dai fabbricanti di carri ai costruttori di navi, dai facchini agli allevatori e ai sellai, prospera grazie al business dei mercanti. In realtà, alcuni di questi cosiddetti affari secondari (in particolar modo i fabbricanti di carri) hanno acquisito una reputazione di livello internazionale grazie all'eccellente qualità dei loro prodotti. In aggiunta, le compagnie specializzate nei trasporti marittimi fanno buoni affari a Darokin, trasportando merci attraverso il Lago Amsorak su navi da carico, e anche trasferendo mercanzie da Darokin a Tenobar e ad Athenos tramite grosse barche e chiatte.

Il settore della sicurezza è tenuto in grande considerazione dalla maggior parte dei mercanti di Darokin, e una grande quantità di denaro viene spesa annualmente in questo campo. I commercianti più piccoli assoldano mercenari indipendenti meno costose su base individuale, mentre le case più importanti di solito firmano contratti con le Compagnie di Sicurezza, gilde che si occupano di fornire le guardie per ogni specifico viaggio. Altri tipi di affari riguardanti la sicurezza che danno un buon profitto a Darokin includono la sorveglianza di magazzini e la fabbricazione di lucchetti e trappole.

## La Carovana

Se c'è una cosa che evoca nella mente di chiunque il nome di Darokin è proprio la carovana dei mercanti. Molti cittadini infatti considerano la carovana una specie di simbolo nazionale, ed è impressionante come essa riesca ad attirare sempre fitti capannelli di persone ai lati delle strade che aspettano solo di vederla passare.

La carovana è l'unico metodo efficace per trasportare grosse quantità di merci attraverso lunghe distanze. Certo, esistono alcuni incantesimi abbastanza potenti che potrebbero svolgere altrettanto bene questo compito, ma resta il fatto che questi ultimi non sono così facili da trovare né altrettanto economici. La carovana dunque ha un ruolo fondamentale nel lavoro di tutti i grossisti, e perfino i portatori la utilizzano quando si mettono in viaggio verso i paesi stranieri.

Una carovana non ha una lunghezza o una grandezza standard, ma di solito quelle dei mercanti interni sono composte in media da venti o trenta carri. Ogni carro è

trainato da due o quattro animali, sebbene quelli che trasportano merci più pesanti possano richiedere anche sei bestie da soma. In ogni carovana ci sono due o tre carrozzoni destinati al trasporto delle vettovaglie (cibo, armi, tende, utensili di cottura, parti di ricambio, denaro per la scorta ed eventuali dazi doganali, carte e permessi del mercante proprietario della carovana, e altro ancora). In occasione di viaggi molto lunghi il numero dei carri destinati a questo uso può anche raddoppiare.

Mentre si può dire che esistono una serie di operazioni convenzionali che rimangono invariate per qualsiasi carovana, per quanto riguarda i dettagli della conduzione giornaliera della spedizione ogni mercante possiede un proprio stile caratteristico che lo contraddistingue da tutti gli altri. Alcuni infatti, acquistano un carrozzone speciale che usano come appartamento privato in cui mangiano, dormono e da cui dirigono tutto il viaggio. Altri invece preferiscono usare una tenda come il resto del gruppo, e altri ancora insistono per fermarsi per la notte nella locanda favorita che si trova lungo la strada, anche se quando si arriva lì di solito c'è ancora abbastanza luce per continuare a viaggiare per un altro paio d'ore. Alcuni mercanti poi, dipingono i loro carri con colori sgargianti e decorano la livrea dei cavalli con strass, piume, e altre chincaglierie, sperando che questa messinscena impressioni favorevolmente gli acquirenti. Altri infine, si comportano in maniera opposta, cercando invece di non attirare l'attenzione di alcuno.

In caso di condizioni atmosferiche favorevoli e con una buona strada su cui avanzare, una carovana solitamente può percorrere dai 40 ai 50 km al giorno. Ovviamente ci sono molti fattori che influenzano il ritmo di marcia di una carovana: la sua lunghezza, la condizione dei cavalli (o degli animali da traino in genere), le condizioni meteorologiche e il traffico, senza contare i numerosi imprevisti in cui ci si può imbattere lungo la strada. In generale, quando si progetta una spedizione, ogni mercante prevede di dover acquistare provviste sufficienti per un giorno per ogni 30 km di percorso. (Per ulteriori dettagli sui viaggi via terra, vedere la *Guida del Giocatore* accluso a questo Atlante).

Come regola inoltre, ogni carro che compone la carovana deve esporre un marchio chiaro e ben visibile che indichi a tutti a quale commerciante o a quale società mercantile esso appartiene. Questo è quanto dispone la legge della Repubblica, e la norma vale per i mercanti darokiniani anche quando si trovano all'estero. Questi marchi sono tutti differenti e variano dai simboli più semplici come croci o cerchi dipinti rozzamente sui fianchi di ogni carro, a quelli più ricchi ed elaborati, come scudi o cimieri incisi o pitturati sui carri e ricoperti con lamine dorate.

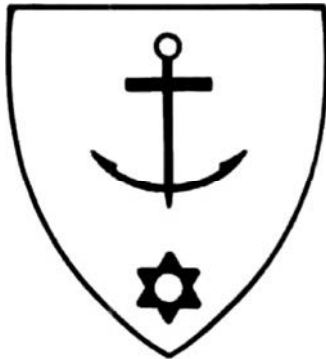
## Case di Commercio e Gilde

Dopo il governo della Repubblica, le Case di Commercio e le Gilde sono le istituzioni più potenti di Darokin. Alcuni critici (pochi per la verità) sostengono che in realtà le gilde *siano* il governo, ma ciò non è del tutto vero. Resta palese il fatto che queste organizzazioni esercitino una grossa influenza sull'economia della Repubblica, e ciò a sua volta genera ripercussioni non indifferenti anche sui governanti e sul popolo.

Una casa di commercio è in pratica una grande società mercantile che di solito prende il nome dalla famiglia che la dirige. Furono proprio le più grandi case di commercio che nel 927 DI si riunirono e dettero vita all'attuale sistema di governo della nazione, e sono sempre i membri delle maggiori società commerciali che occupano le posizioni governative più importanti, fra cui la carica di Cancelliere e i seggi del Consiglio Interno e di quello Esterno.

Ogni casa di commercio usa le vaste ricchezze dei propri membri per comprare enormi quantità di merci usufruendo di sconti pazzeschi, e poi le rivende in tutta Darokin ottenendo considerevoli profitti. La maggior parte delle grandi società si occupa dei commerci con l'estero, lasciando il mercato interno alle case più piccole. Questa è la tendenza preponderante da parte delle case di commercio più blasonate, ma non certo la regola a cui tutte si devono adeguare, poiché al contrario alcune di esse cercano costantemente di imporsi in tutti i settori dell'economia darokiniana, dall'importazione all'immagazzinaggio delle merci e alla loro distribuzione, arrivando persino alla vendita diretta dei beni di consumo.





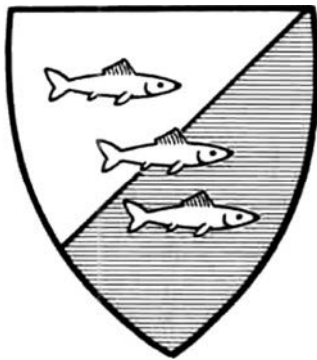
MAUNTEA



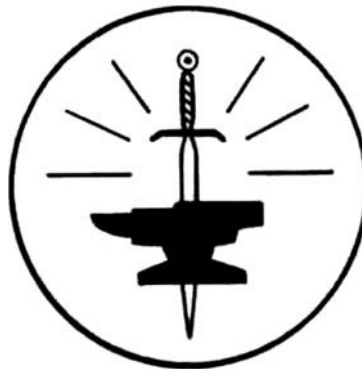
CORUN



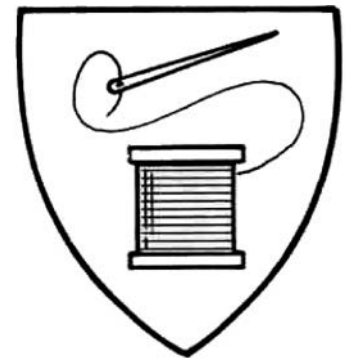
HALLONICA



UMBARTH



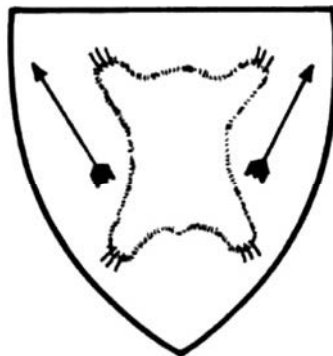
TONEY



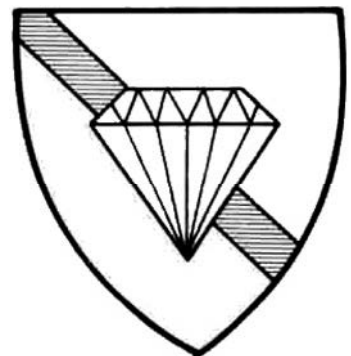
PENNYDOWN



AL-AZRAD



LINTON



FRANICH

La maggior parte delle grandi società mercantili può vantare una lunga storia, che di solito si accompagna a una ben più lunga serie di tradizioni. Anche se alcune di queste case sono abbastanza importanti da avere migliaia di dipendenti, solo i membri della famiglia dirigente possiedono un reale potere di controllo su tutta l'attività. Tradizionalmente, le nove case più ricche e quindi anche le più potenti (in base alle stime dell'ultimo Grande Riconoscimento) vengono considerate l'élite del mondo finanziario e sociale dell'intera Repubblica. Le attuali Nove Grandi Case di Darokin sono le seguenti:

**Casa di Al-Azrad:** Kalafi Al-Azrad era già un mercante affermato quando nell'anno 853 lasciò Ylaruam, la sua patria, e si trasferì a Selenica. Oggi la casa di Al-Azrad è la settima in ordine di importanza fra tutte quelle di Darokin, e mantiene questa posizione soprattutto grazie agli agganci che può vantare ad Ylaruam. Infatti, gli Al-Azrad fanno più affari con i mercanti di Ylaruam di qualsiasi altra società darokiniana. Attualmente la casa di Al-

Azrad è guidata da Eshram Al-Azrad, un diretto discendente di Kalafi. Gli Al-Azrad hanno un ruolo minoritario nel settore dei commerci interni, data la grande distanza che separa Selenica, il quartier generale di questa casa, dai mercati maggiori situati nel centro della nazione. La loro strategia è quella di importare le merci via carovana fino a Selenica, e poi di rivenderle ai mercanti interni che si dirigono ad ovest.

**Casa di Corun:** la famiglia Corun controlla la parte centro settentrionale di Darokin da più di settecento anni. Fu un Corun a fondare Corunglain (come suggerisce il nome), e furono ancora i Corun a propiziare e a sostenere la ricostruzione della città dopo che gli umanoidi la distrussero nel sesto secolo. Oggi, la casa di Corun è al quarto posto fra le più ricche della nazione, con una fortuna costruita quasi completamente sfruttando il mercato interno. La famiglia Corun svolge un ruolo abbastanza attivo all'interno della politica di Darokin, come evidenziato dal fatto che il terzo Cancelliere della Repubblica, Vardon Kalimi, era un membro della casa di Corun,

mentre la sua vedova, Natalie Kalimi, è l'attuale presidente della società.

**Casa di Franich:** la casa di Franich è arrivata da poco ai vertici della società di Darokin, essendo stata fondata solo 63 anni fa. Arturo Franich, figlio del fondatore, è in pratica il vero fautore del successo di questa società, dato che è riuscito da solo a trasformare una delle tante aziende mercantili di basso livello nell'ottava più grande casa di commercio della Repubblica. Impresa ancor più ammirevole se si considera il fatto che Franich è riuscito ad ottenere questo risultato senza restringere i suoi affari ad un solo tipo di mercato. Infatti, sembra che a tutt'oggi non esista ancora qualcosa che Franich non posseda almeno in minima parte.

**Casa di Hallonica:** gli Hallonica dominano da sempre il mondo degli affari a Selenica e nella parte orientale di Darokin, e continuano tuttora a prosperare nonostante l'arrivo degli Al-Azrad. La risposta della famiglia Hallonica alla politica della casa di Al-Azrad in tal senso può essere

## Equilibrio di Potere

—Un estratto da una copia dell'incontro fra Mendel Callister, capo della Casa di Toney, e Arturo Franich, presidente della Casa di Franich.

**Callister:** Questa è la mia offerta, signor Franich, e credo che la troverà abbastanza soddisfacente. Allora, possiamo concludere l'affare?

**Franich:** Devo proprio ammetterlo, Callister: siete davvero un gran volpone... Ma ditemi una cosa, pensate veramente che noi Franich possiamo essere tanto stupidi?

**Callister:** Stupidi? Ma no, assolutamente! Cosa vi viene in mente? Io nutro il più grande rispetto per voi e per tutta la vostra casa.

**Franich:** Davvero?

**Callister:** Certamente! Anzi molte volte ho raccomandato ai miei assistenti personali di seguire l'esempio dato dai vostri impiegati. "Guardate la Casa di Franich," dico sempre "poiché i suoi membri sono certamente i mercanti più furbi di tutta Darokin e non bisogna affatto sottovalutarli!"

**Franich:** Se è davvero come dite voi, caro Mendel, come mai allora vi presentate qui con un'offerta che va chiaramente contro i miei interessi? Se io riducessi come voi

volete i commerci che svolgo con i clan di Atruaghin, la vostra casa avrebbe il monopolio virtuale del mercato in quella zona. E come se non bastasse il profitto che ricaverei in cambio da questo misero contratto sarebbe quasi nullo. Pensateci bene: se io accettassi la vostra proposta ridurrei certamente sul lastrico tutti quei giovani mercanti della vostra compagnia che seguono il mio esempio con tanto zelo, non è così?

**Callister:** Mi dispiace che la prendiate in questo modo, amico mio. Comunque sia, non avete altra scelta che accettare la mia offerta...

**Franich:** Ma che state dicendo! Come osate venire qui a darmi degli ordini! Che razza di magia vorreste farmi credere di aver lanciato sulla Casa di Franich, per costringermi a firmare questo insulso accordo?

**Callister:** Magia? Oh, amico mio, nessuna magia, credetemi. Ma se esaminate attentamente questi documenti che ho portato con me, vi accorgete che tutti i magazzini che voi utilizzate ad Akorros appartengono, direttamente o indirettamente, proprio alla Casa di Toney, che io rappresento. Negli ultimi mesi abbiamo registrato attentamente gli arrivi e le partenze delle vostre merci, e devo dire che abbiamo notato alcune... beh, diciamo alcune

"irregolarità". Certo, può anche darsi che ci stiano sbagliando, ma io non sono di questa opinione.

**Franich:** Credete di essere molto furbo, vero? Ho dato un'occhiata alle vostre carte e posso concordare con voi che non ci sono errori di alcun tipo; ma francamente parlando, non avete alcuna prova che possa danneggiarci veramente. Non potreste mai convincere una corte o un arbitro della veridicità delle vostre insinuazioni.

**Callister:** La vostra osservazione è giusta, Franich, ma solo in parte. È vero, non riuscirei mai a fare accettare questi documenti come prove a vostro carico in una corte di giustizia. Tuttavia, alcune indagini da me personalmente condotte mi hanno permesso di scoprire come voi abbiate effettuato una serie di operazioni poco chiare, che hanno portato nei vostri forzieri ingenti quantità di denaro destinate invece alla casa di Mauntea. Penso che i Mauntea sarebbero molto interessati alle informazioni che potrei fornire loro, non siete d'accordo con me questa volta, mio caro... Arturo?

**Franich:** Ma che diamine! Non siete degno di far parte delle Grandi Case di Darokin!

**Callister:** Mi spiace molto che la pensiate in questo modo, signor Franich. Ora, se volete mettere una firma qui...



## ECONOMIA

considerata un ottimo esempio di come vengono condotti gli affari a Darokin. Infatti, invece di cominciare una interminabile e soprattutto costosa guerra commerciale con i nuovi arrivati, la casa di Hallonica decise a suo tempo di stipulare una serie di accordi molto vantaggiosi con gli Al-Azrad, accordi che servirono a rafforzare il potere e l'influenza sul mercato nazionale di entrambe le società; la casa di Hallonica infatti, grazie all'aiuto degli Al-Azrad, oggi può vantare la terza posizione nella speciale classifica delle Grandi Case di Darokin. Rypien Hallonica fu il quinto Cancelliere della Repubblica, e restò in carica dal 975 fino alla sua morte nel 988. Il figlio di Rypien, Bertram, conduce ora gli affari.

**Casa di Linton:** la casa di Linton può essere considerata un'eccezione rispetto a tutte le altre grandi società di Darokin, dato che i suoi affari si svolgono prevalentemente sui mari di tutto il Mondo Conosciuto. La casa di Linton possiede una grossa flotta di navi da carico e lavora a stretto contatto con i mercanti di Minrothad e di Ierendi. Questa sua supremazia nel campo dei commerci marittimi della Repubblica ha portato la casa di Linton ad essere la seconda compagnia commerciale più ricca di tutto il paese. Essa non svolge un ruolo particolarmente attivo all'interno della politica di Darokin, ma il suo attuale presidente, Lucius Linton, sembra comunque soddisfatto di come vanno le cose. Il suo quartier generale si trova nella città portuale di Athenos.

**Casa di Mauntea:** le case di commercio vanno e vengono, ma nonostante questo ci sarà sempre un Mauntea sulla scena economica della Repubblica. In un certo senso, si può dire che i Mauntea *sono* Darokin: dopotutto, quattro dei primi sei Cancellieri furono membri della famiglia Mauntea, compreso quello attuale, Corwyn. La casa di Mauntea è senza dubbio la più ricca del paese, e negli ultimi duecento anni è sempre rimasta il termine di paragone in base al quale venivano giudicate tutte le altre società mercantili. La casa di Mauntea controlla tutti i propri affari da Darokin (come era ovvio), e continua ancora ad essere l'esempio che tutte le altre cercano di imitare. La famiglia Mauntea fu la prima ad utilizzare gli studiosi del Corpo

Diplomatico di Darokin come mediatori, introducendo così questa usanza fra tutti i mercanti del paese, e fu anche la prima a fare entrare nel mondo del commercio gli elfi, i nani e gli halfling, non come semplici acquirenti, ma come veri e propri soci in affari. Furono inoltre i primi a dividere i profitti ricavati dall'uso delle carovane con i dipendenti grazie ai quali erano possibili questi enormi guadagni. Grazie al loro esempio, oggi tutte queste riforme sono all'ordine del giorno fra i mercanti di Darokin.

**Casa di Pennydown:** anche la casa di Pennydown conduce i propri affari direttamente dalla capitale, ed è famosa in tutto il paese per i propri commerci interni. Questa società vanta fra i suoi dipendenti un gran numero di Negozianti e di Viaggiatori, e importa tanto quanto basta per rifornire i propri negozi senza effettuare spese eccessive. La casa di Pennydown possiede oltre 1.000 negozi sparsi per tutta Darokin, e dà lavoro a più di 200 viaggiatori. I Pennydown oggi sono i più grandi rivenditori al dettaglio dell'intera nazione, e grazie a questo risultato il loro impero commerciale è il quinto più ricco del paese. La casa di Pennydown venne fondata poco dopo la Grande Fusione e oggi è guidata da Elissa Pennydown, la pronipote del fondatore.

**Casa di Toney:** quella di Toney è la più piccola fra le Grandi Case, ma nonostante questo ha un giro di affari che molte altre società le invidiano. È situata ad Akorros, e finora la casa di Toney (la nona in ordine di importanza) ha costruito la sua fortuna sfruttando la sua posizione geografica, grazie quindi ai commerci marittimi sul lago, al commercio esterno con Glantri, e i clan di Atruaghin, e a quello interno con le ricche comunità agricole situate nella regione a est del Lago Amsorak. La casa di Toney esiste da molto tempo, sebbene finora non sia mai stata riconosciuta come una delle grandi della storia, come invece è avvenuto per i Mauntea e i Corun. L'attuale capo della casa di Toney, Mendel Callister, sta cercando in tutti i modi di far sì che la propria compagnia riceva il rispetto che merita da tutte le altre sue pari.

**Casa di Umbarth:** la casa di Umbarth è abbastanza isolata dal resto del paese a

causa del fatto che ha sede ad Akesoli, ma ciò non toglie che essa sia la sesta più ricca di tutta la Repubblica. La casa di Umbarth ha un grosso giro di affari con Glantri e Sind, ma commercia anche con le altre nazioni del Mondo Conosciuto attraverso una "filiale" situata nella capitale. La casa di Umbarth conclude moltissimi affari anche con Alfheim, probabilmente grazie al fatto che sono molti gli elfi che detengono un posto di tutto rispetto all'interno della compagnia. L'attuale capo della casa di Umbarth, Verdefoglia Vickers, è un diretto discendente di Sasheme Vickers, il primo grande diplomatico nella storia di Darokin. È inoltre interessante notare come anche lui abbia alcuni antenati elfi e condivide molte delle loro aggraziate caratteristiche fisiche.

Le gilde di Darokin, con l'aiuto dei mercanti, esercitano un forte controllo su tutti gli appartenenti alle categorie che rappresentano. In pratica, qualsiasi mestiere che si basa sull'uso di una qualche abilità (talmente tanti che sarebbe impossibile farne una lista esauriente) ha una propria gilda. Queste associazioni hanno il compito di definire i termini per l'apprendistato, valutare ed eventualmente approvare le richieste di tutti quelli che desiderano iniziare una loro attività, fissare i prezzi, negoziare i contratti con i fornitori di materie prime, e vendere ai commercianti i prodotti finiti. Le gilde che abusano del proprio potere vengono sempre in qualche modo spinte dalle case di commercio a "ritornare sulla giusta strada". Il cosiddetto "interesse personale illuminato" è e rimane uno dei principi guida della politica delle gilde.

La gilda più potente è ovviamente quella dei mercanti. Il Palazzo della Gilda dei Mercanti a Darokin è l'edificio più grande dell'intera nazione, superando anche il Campidoglio che sorge nella stessa via (il Palazzo della Gilda è descritto nei minimi particolari nella sezione della Città di Darokin, più avanti in questo stesso manuale). La Gilda dei Mercanti è un'associazione utile per tutti quei commercianti che vogliono discutere fra loro e concludere affari, e costituisce inoltre lo strumento più efficace grazie a cui tutti i mercanti possono esercitare il proprio peso sulle decisioni del Governo della Repubblica. La Gilda dei Mercanti ha inoltre una considerevole influenza su tutte le altre

gilde nazionali. Una reputazione sfavorevole agli occhi di questa associazione, o peggio, una sua decisione di boicottare o di interrompere i contatti con un qualsiasi uomo d'affari, potrebbe rovinare l'individuo in questione e tutte le aziende che lo sostengono nel giro di una settimana.

## Risorse Naturali

Non si può certo dire che Darokin sia una terra benedetta da Madre Natura. La più grande risorsa naturale della Repubblica a questo proposito sono i suoi abitanti, con la loro spontaneità, il loro fiuto per gli affari e la loro voglia di lavorare. D'altro canto, non bisogna comunque credere che Darokin sia una landa desolata e arida: ci sono infatti molte caratteristiche naturali del paese che i darokiniani hanno imparato a sfruttare a proprio vantaggio.

La Repubblica ha una forte industria agricola. Con l'eccezione delle città di Athenos e Tenobar, qualsiasi centro abitato della nazione è capace di sfamare i propri abitanti grazie a ciò che produce localmente. La Pianura dello Streel, situata proprio al centro del paese, ha un terreno così fertile che ogni anno ingenti sovrappiù alimentari vengono esportati nelle nazioni vicine.

Gli ampi spazi di terreno adatto alla coltivazione nella Pianura dello Streel hanno qui trasformato l'agricoltura in un grosso affare. Molti coltivatori si sono riuniti e hanno dato vita a grandi società, associazioni all'interno delle quali i consociati mantengono il possesso e la gestione dei propri possedimenti agricoli, ma si impegnano a seguire le direttive generali dei coordinatori della società. Con tante zone di terreno coltivabile a disposizione (alcune centinaia di chilometri quadrati di superficie) e grazie ad un'amministrazione capillare improntata alla massima efficienza, i raccolti ricavati (insieme con la percentuale dei profitti di ciascun coltivatore) continuano ad aumentare regolarmente di anno in anno.

I prodotti più comuni esportati dalle associazioni agricole della Pianura dello Streel sono: grano, frumento, farina, fagioli, piselli, carni essiccate e formaggi. Vengono prodotti anche altri generi alimentari, ma questi ultimi o sono consumati localmente, o vengono venduti nei mercati delle città vicine. La ragione di tutto questo è semplicemente una maggiore praticità:

infatti, molti beni deperibili, come la carne fresca o il latte, marcirebbero molto prima di arrivare nei mercati più lontani.

Anche le colline sudorientali di Darokin godono di un'agricoltura molto fiorente, ma il volume dei prodotti che si ricavano qui non è certo paragonabile a quello delle associazioni della Pianura dello Streel. È largamente risaputo però, che i frutti e i vegetali provenienti da questa regione sono molto più saporiti di quelli che crescono nelle pianure centrali. Così, anche se i prezzi tendono ad essere più alti a causa delle scorte limitate, gli agricoltori locali non hanno certo problemi a vedere i loro sovrappiù.

Esiste anche una prosperosa industria ittica sulle sponde del Lago Amsorak, e alcuni pescatori riescono a tirare avanti anche con quello che trovano nella Baia dei Malpoggi e nel Fiume Streel. Il pesce di solito viene messo sotto sale o sott'aceto e quindi esportato.

La zona meridionale di Darokin può invece vantare un'industria del legname molto rinomata. La Foresta di Canolbarth infatti si estende oltre Alfheim arrivando quasi fino alle Cinque Contee, e la sua riserva di legname di ottima qualità è pressoché illimitata.

Le Montagne Altan Tepes e quelle di Cruth ospitano piccole ma altrettanto importanti industrie minerarie. Anche se le tecnologie per effettuare scavi a grandi profondità non sono molto avanzate, esistono tuttavia alcuni depositi minerali situati vicino alla superficie che possono essere sfruttati senza problemi. Le attuali industrie minerarie producono buone quantità di rame, ferro, stagno, zinco, argento, oro, e di tanto in tanto anche qualche gemma. Inoltre sono stati scoperti alcuni depositi di carbone nelle colline direttamente a nordovest della Palude dei Malpoggi, anche se i Magistrati delle Terre di Confine in cui si trovano i giacimenti non hanno ancora deciso nulla riguardo al loro sfruttamento.

## Industria

"I commerci vanno a gonfie vele" amano dire i capitalisti di Darokin, ma bisogna ammettere che senza le industrie e gli artigiani non ci sarebbe alcun commercio, o meglio, nulla da commerciare. Questa è la verità, e anche se sembra ingiusto che i mercanti della Repubblica si prendano tutto

il merito per l'ottimo andamento dell'economia darokiniana, bisogna dire che comunque gli artigiani, i costruttori e i produttori dei beni di consumo condividono i loro benefici economici.

La maggior parte delle industrie "pesanti" di Darokin sorge lungo le sponde dei suoi fiumi, specialmente lo Streel, grazie alla enorme quantità di energia idrica capace di alimentare i mulini ed altri grandi macchinari. Le macine e i mulini ad acqua sono molto diffusi lungo lo Streel, a causa degli enormi volumi di grano prodotti dalle associazioni agricole di questa zona, così come lo sono le industrie tessili e di tintura. Molte grandi segherie usano la potenza del Fiume Helleck per lavorare il legname prodotto localmente, ricavandone assi, pali, e attrezzi vari, e per trasformare i resti inutilizzabili in pergamene.

Molte altre industrie prosperano nei piccoli negozi di Darokin, lontano dai grandi fiumi e dalle fattorie. I carrettai fanno buoni affari in tutto il paese, così come i conciatori, i fabbri, i ciabattini, i fabbricanti di mobili, i sarti, i calderai, i ceramisti, i formai, i fabbricanti di candele, i tessitori e tutti gli altri tipi di artigiani indipendenti. Il grande sistema di distribuzione sviluppato dai mercanti darokiniani permette a qualsiasi artigiano di fare ciò che più gli piace (di solito ciò significa che può fare tutto quello che è capace di fare bene), dato che se non esiste un mercato per i suoi prodotti nel posto in cui lavora, non mancherà certo un mercante che esporti i beni prodotti in un luogo dove invece sono richiesti.

I maghi e gli alchimisti non ricoprono un ruolo fondamentale all'interno dell'economia della Repubblica, ma questo non significa che il loro contributo non sia importante. La maggior parte degli oggetti magici creati a Darokin viene venduta sul mercato interno, poiché raramente ci sono sovrappiù da poter esportare. Il mercato di oggetti arcani importati è particolarmente florido in questo periodo. Anche le materie prime necessarie per molte magie (come mostri, componenti alchemici, e antichi tomi o addirittura artefatti) sono molto richieste a Darokin. E come dicono i grossisti: "A una grande domanda, corrisponde un grande profitto!"



## ECONOMIA

### Alta Finanza

In un'economia fatta di cifre estremamente alte, dove le merci sono spesso comprate alla tonnellata e le carovane possono raggiungere lunghezze superiori al chilometro, appare ovvio come la semplice moneta d'oro non sia sufficiente come unico mezzo di scambio.

Ciò non significa comunque che le monete non siano bene accette a Darokin. Niente di più falso! Per i piccoli pagamenti (al di sotto dei 500 daro) e per gli acquisti quotidiani, le monete darokiniane sono ancora il mezzo più usato.

La Repubblica di Darokin conia quattro tipi di monete: il *daro* d'oro, il *mezzo daro* di electrum, il *tentrid* d'argento e il *passem* di rame. La relazione tra queste monete e quelle riportate nelle regole Base di D&D® è identica: 2 mezzi daro sono uguali a 1 daro; 10 passem sono uguali a 1 tentrid, 50 passem sono 1 mezzo daro e 100 passem sono uguali a 1 daro.

Per somme di danaro più ingenti si utilizza di solito il *LAC*, o Lettera Autenticata di Credito. Solo istituzioni autorizzate dal Governo della Repubblica possono emettere dei LAC, e il Governo stesso si occupa di rilasciarne molti di più di qualsiasi altro organo statale. Anche le più grandi Case di commercio e alcune Gilde hanno l'autorità di emanarli. Inoltre, recentemente si sono venute a formare nella capitale molte società il cui solo scopo è quello di rilasciare LAC a chi ne fa richiesta. Queste istituzioni prendono il nome di Case di Credito, e non sono viste di buon occhio da alcune compagnie di mercanti vecchio stile.

Quando viene emesso un LAC, colui che lo rilascia si impegna a pagare la cifra scritta nella lettera a chiunque la possieda. Ci sono molte maniere per ottenere un LAC, incluso pagarlo in contanti (il prezzo di solito è l'ammontare della lettera più il 5%). Le case di commercio spesso emettono LAC marcati con il loro simbolo, e molti dei mercanti più prestigiosi di Darokin possono ottenere un LAC per qualsiasi somma contando solo sulla propria reputazione come garanzia. La falsificazione di un LAC o dei sigilli richiesti per trasferirlo è un reato classificabile come *Furto tramite frode*, e di solito comporta la pena massima prevista dalla legge.

Molti LAC vengono trasferiti più volte prima di essere presentati dalla parte ricevente per ottenerne il pagamento, quindi in definitiva diventano una specie di carta moneta anche se la maggior parte dei darokiniani non riuscirà mai a possederne uno in tutta la propria vita.

La Lettera Autenticata di Credito sta alla base di tutti i processi finanziari della Repubblica. I daro possono essere rubati, così molta gente deposita i propri soldi presso una delle varie case di credito e in cambio riceve dei LAC, molto più sicuri e a prova di ladro. Altri invece ricevono un LAC da una casa di credito con la promessa di depositare presso di essa una somma maggiore di quella riportata nella lettera entro un certo arco di tempo; in parole povere, ottengono un prestito. Fino a quando le menti creative dei mercanti di Darokin, i più abili in tutto il Mondo Conosciuto, continueranno a pensare ai possibili usi a cui destinare le lettere autenticate di credito, si può star certi che gli accordi finanziari possibili fra le parti non avranno mai un limite.

# NON UMANI IN DAROKIN

Anche se Darokin è abitata principalmente da umani, il numero dei cosiddetti *non-umani* entro i confini della Repubblica è talmente elevato che è impossibile ignorare l'influenza che questi ultimi hanno nei vari settori della società.

La maggior parte delle case di commercio accoglie volentieri individui di qualsiasi razza (purché civili) come soci. Anche se molti di loro inizialmente si occupano solo del commercio con i paesi in cui domina la propria razza (come la Casa di Roccia, l'Alfheim, o le Cinque Contee), ben presto a coloro che dimostrano di avere talento vengono affidati incarichi di sempre maggiore responsabilità lo stesso trattamento riservato a tutti gli altri impiegati. Oggigiorno i non umani occupano molti posti chiave nell'economia darokiniana, incluso il possesso di alcune case di commercio di media grandezza.

La cosa più importante riguardo al ruolo economico giocato dai non-umani è il fatto che questi ultimi costituiscono un potenziale mercato per i beni d'importazione, specialmente in riferimento alle merci provenienti da quei paesi in cui la loro razza governa; e dato che i non-umani costituiscono il 15% dell'attuale popolazione di Darokin, i loro bisogni non possono certamente essere ignorati da un'economia responsabile come quella della Repubblica.

## Elfi

Non dovrebbe sorprendere il fatto che tra tutti i non-umani di Darokin gli elfi costituiscano la parte più cospicua: dopo tutto non bisogna dimenticare che l'Alfheim, la patria degli elfi, è interamente circondata da Darokin. Certo molti degli elfi che vivono in questa parte del continente preferiscono la quiete e il verde della sacra Foresta di Canolbarth al rumore e alla frenesia delle maggiori città darokiniane, ma ve ne sono altri che, al contrario, vivono abbastanza bene o addirittura prosperano nei vari insediamenti umani disseminati sul territorio della Repubblica.

Abbastanza sorprendente è però il fatto che l'unico aspetto della vita dei darokiniani che questi elfi ancora non hanno imparato ad apprezzare sia proprio la loro abitudine ad agire sempre secondo la logica del commercio e del profitto. D'altro canto, considerando la maggiore longevità degli elfi, il loro amore per la natura e il loro carattere così spensierato, il disinteresse dimostrato da questa razza nei confronti dei beni materiali e della ricchezza non sembra poi così assurdo. E bisogna comunque riconoscere che esistono alcune eccezioni all'interno della comunità elfica di Darokin, individui la cui abilità nel contrattare e nel concludere buoni affari rivaleggia con quella degli stessi Principi Mercanti.

Bisogna riconoscere, comunque, che gli elfi sono degli ottimi diplomatici. Il Corpo Diplomatico di Darokin accetta studenti elfi quasi automaticamente, sebbene il numero di questi ultimi fra le fila del CDD non sia così elevato come potrebbe risultare da queste premesse. L'unica precauzione che il CDD prende quando si tratta di affidare un incarico ad un suo membro di sangue elfico, è quella di sincerarsi prima che le parti in causa non nutrano nei confronti di questa razza pregiudizi tali da compromettere i negoziati.

Negli ultimi secoli i rapporti diplomatici tra l'Alfheim e Darokin sono rimasti ottimi, e il risultato più significativo dell'alleanza fra i governi dei due regni è sicuramente il legame di amicizia e di rispetto reciproco che molti dei cittadini della Repubblica hanno instaurato con gli abitanti di Canolbarth. Spesso queste relazioni sono diventate vere e proprie storie d'amore, e non è un caso che i matrimoni fra elfi e umani siano diventati sempre più frequenti nella zona al confine con l'Alfheim. Inoltre, anche se la nascita di un figlio non è un avvenimento molto frequente fra queste coppie, rimane il fatto che tuttavia a volte questa eventualità si verifica, divenendo fonte di gioia sia per la comunità umana che per quella elfica.

I figli nati da matrimoni di questo tipo tendono ad assomigliare particolarmente ad uno dei due genitori, piuttosto che sembrare una fusione delle due specie. Comunque, quando si incontra uno di questi individui, le sue origini appaiono subito chiare, dato che presenta caratteristiche fisiche tipiche di entrambe le razze. In termini di gioco, un figlio che tende ad assomigliare al suo genitore umano sarà un uomo con i lineamenti aggraziati e forse con le orecchie a punta; per quei figli che invece assomigliano al genitore elfo vale l'opposto.

## Nani

I nani tendono a badare ai propri affari e a rimanere chiusi nella loro cerchia piuttosto che socializzare con gli altri mercanti.

Molte case di commercio assumono nani in qualità di guide per tutte quelle carovane che vanno e vengono dalla Casa di Roccia, e come traduttori e mediatori nelle relazioni d'affari che vedono da una parte un venditore umano e dall'altra uno o più acquirenti nani. I nani sembrano più interessati (e più abili) all'arte del commercio rispetto agli elfi, ma sono pochi quelli che vi si dedicano a tempo pieno.

I nani contribuiscono all'economia della Repubblica essenzialmente tramite il loro lavoro nel campo dell'artigianato. Infatti, gli oggetti prodotti dai nani sono spesso delle insuperabili opere d'arte, e questo ha favorito non poco la loro ascesa tra i ranghi più alti di tutte le gilde di artigiani: non a caso, i capi della Gilda dei Gioiellieri, dei Muratori, degli Scalpellini e dei

Fabbricanti d'Armi sono tutti dei nani, e molte altre sono le associazioni sulle quali questa minoranza esercita una forte influenza.

I nani di Darokin sono abbastanza socievoli se rapportati ai loro cugini della Casa di Roccia, ma preferiscono comunque vivere in piccoli quartieri separati dalle altre razze. Gli umani e gli altri esseri sono sempre i benvenuti in questi "ghetti naneschi", ma fin dall'inizio risulta chiaro a tutti che quello non è il loro posto e che farebbero bene a non rimanervi troppo a lungo. I nani inoltre, tendono a evitare le grandi città, preferendo vivere nei villaggi e nei paesi più piccoli, specie in quelli situati sulle montagne o in collina.

## Halfling

Gli halfling, o hin, come preferiscono farsi chiamare, non sono molto comuni a Darokin, visto che preferiscono vivere nelle vicine Cinque Contee, che poi sarebbero la loro patria. Quei pochi che abitano nel territorio della Repubblica sono concentrati nelle città al confine con le Contee come Athenos, Mar e Hinmeet. Quest'ultima infatti, venne fondata dagli halfling proprio come centro di commercio, allo scopo di limitare l'afflusso delle carovane di Darokin nei territori del piccolo popolo.

Non ci sono halfling nei ranghi più alti della scala sociale della Repubblica, né fra i maggiori funzionari del CDD, e molte città (specie quelle settentrionali) non hanno un solo cittadino hin.

## Orchetti

Sebbene gli orchetti siano considerati solo degli orrendi mostri dalla totalità dei cittadini di Darokin e vengano attaccati a vista da chiunque, la Repubblica si trova suo malgrado a dover riconoscere di avere tra i propri cittadini una minoranza composta da incroci fra orchetti e umani. E proprio come accade ai figli di umani ed elfi, anche questi mezzorchetti tendono a favorire uno o l'altro dei due genitori.

Quegli individui che assomigliano di più al loro genitore orchetto vengono trattati come se fossero uomini con gravi malformazioni fisiche; quelli che invece danno ascolto alla propria parte umana hanno migliori possibilità di trovare un posto nella società darokiniana. Di norma, questi ultimi si ritrovano a fare i lavori più pesanti e occupano il gradino più basso della scala sociale: nessuno dà loro fiducia, vengono tenuti d'occhio costantemente quando appaiono in pubblico e molti li sfruttano quando sono sicuri di farla franca. La vita che conducono non è certo delle migliori, ma visti i precedenti che esistono con questi umanoidi nella storia della Repubblica, la reazione dei darokiniani può essere comprensibile (anche se non giustificabile).



# Società di Darokin

La Repubblica di Darokin è caratterizzata da una società incredibilmente aperta, tanto che qualcuno potrebbe essere tentato di darle l'appellativo di "Illuminata", specialmente in rapporto ai costumi molto più tradizionali di alcuni dei suoi vicini.

In realtà, la causa della politica estremamente liberale portata avanti dal governo è ovvia: i leader della Repubblica sono talmente sicuri del proprio potere da tollerare i piccoli dissensi popolari, invece che reprimerli nel sangue. Bisogna comunque aggiungere che raramente la popolazione si lamenta, dato che a nessuno vengono fatti mancare i generi di prima necessità. Un proverbio spesso citato dai governanti di Darokin dice infatti che: "La miglior difesa contro una rivoluzione è una popolazione felice." Per questo, la maggioranza dei darokiniani è soddisfatta della propria situazione e non sente il bisogno di rivoltarsi contro il governo. Anche i ceti meno agiati sono poco inclini al disfattismo, dato che a Darokin le opportunità per una rapida ascesa sociale e finanziaria non mancano.

## Coscienza di Classe

Esistono quattro distinte classi sociali a Darokin, tutte basate esclusivamente sulla ricchezza dei singoli.

La *Classe elitaria* è la più ristretta e la più potente. Solo i membri legittimi delle famiglie che controllano le Nove Case, gli industriali più importanti, i più alti funzionari governativi e i Magistrati di Confine più facoltosi sono abbastanza ricchi da rientrare in questa categoria.

La *Classe aurea* è più estesa della precedente e i suoi membri possiedono una grossa influenza all'interno della Repubblica. I proprietari terrieri, i capi delle case di commercio minori, i capi delle Gilde, i diplomatici di alto rango, e la maggioranza dei Magistrati di Confine appartengono a questa classe.

La *Classe d'argento* è quella che comprende il maggior numero di cittadini di Darokin, ed è formata dai negozianti, dagli artigiani, dagli studiosi, dagli ufficiali dell'esercito e dai restanti diplomatici e funzionari amministrativi.

La *Classe di rame* sta alla base della scala sociale darokiniana ed è formata dai soldati, dai lavoratori meno pagati, dai vagabondi, dai mendicanti e dai criminali.

Anche i forzati fanno parte di questa classe, a dispetto della loro posizione prima della condanna.

Ovviamente, non ci sono regole ferree che definiscono dove finisce una classe e dove comincia la successiva, ed occorre aggiungere che è facile per chiunque passare da una all'altra: un individuo nato in una famiglia disagiata non è condannato certo a rimanere in quella posizione per il resto della sua vita, così come chi appartiene a una famiglia elitaria non ha alcuna garanzia che le cose continueranno sempre ad andare bene.

Anche se molte persone riconoscono queste distinzioni di classe, poche comunque lasciano che la differenza di censo interferisca nei loro rapporti di lavoro. Alcuni membri delle caste superiori si dimostrano snob, ma questo atteggiamento viene condannato dai loro pari, visto che influenza sempre negativamente gli affari.

Un'area in cui le distinzioni di classe si sono radicate profondamente è la lingua darokiniana, e in particolare i modi di dire quotidiani della gente. Eccone alcuni esempi:

"Non si può avere qualità d'élite a prezzi di rame"—una comune risposta dei mercanti quando un compratore si lamenta dei prezzi troppo alti.

"Né argento né oro"—qualcosa che non è né bene né male ("La tosse sta migliorando, ma ancora non mi sento né argento né oro").

"Non importa quanto scintilli il rame: non è ancora oro"—un detto a proposito di coloro le cui ambizioni sono oltre le loro possibilità.

"Un giorno elitario!"—espressione usata per descrivere una bella giornata.

"Una testa piena di rame"—una persona stupida o pessimista ("Era una grande opportunità. Devi avere la testa piena di rame per essertela lasciata scappare!").

"Una vita d'argento"—un'infinita mediocrità ("Figlio mio, se non ti applichi nello studio avrai una vita d'argento").

## Esibizioni di Ricchezza

I membri della società darokiniana devono stare molto attenti a non superare una linea sottile quando si tratta di mettere in mostra la loro ricchezza. Da una parte, il potere e lo status derivano dalla ricchezza

dell'individuo, perciò è importante che le persone riescano a giudicare di primo acchito la ricchezza di un individuo. D'altra parte però, l'ostentazione troppo pacchiana delle proprie fortune può risultare svantaggiosa e di cattivo gusto. Perciò, dato che non c'è niente di peggio a Darokin dell'essere considerato un uomo d'affari snob e inconcludente, si cerca sempre di evitare questo tipo di esibizioni. Come risultato di ciò, la società darokiniana ha raggiunto una sorta di compromesso silenzioso. Il sistema è abbastanza sottile, anche se i cittadini della Repubblica e i visitatori più assidui ne hanno da lungo tempo carpito ogni risvolto. Alcuni dei principi che vigono in questo compromesso sono i seguenti:

\* Gli oggetti personali costosi e vistosi sono di cattivo gusto; se però un oggetto è collegato agli affari allora non c'è alcuna limitazione. Ad esempio, una carrozza fatta col migliore legname importato, sempre tirata a lucido e pulita, è un segno di grande ricchezza, mentre una coperta d'oro e di gemme è solo un segno di cattivo gusto.

\* Un altro oggetto comune che i ricchi darokiniani usano come simbolo del proprio rango è la "tumba", uno strumento di calcolo molto simile all'abaco. Chiamati più spesso "calcolatori", le tumba vengono prodotte nelle forme e nei materiali più disparati, dal semplice legno alla creta, dal platino alle gemme. Il momento più delicato durante una trattativa d'affari arriva quando i due mercanti coinvolti estraggono il loro calcolatore personale per controllare i prezzi concordati: è allora che ciascuno dei due getta una breve occhiata alla tumba dell'altro, e dal modo in cui essa viene presentata ognuno capisce quanto l'affare sia vantaggioso e sicuro.

\* Quando si passa agli oggetti personali, quelli costosi sono apprezzati, ma quelli vistosi sono solo pacchiani. I membri della classe elitaria di Darokin seguono la moda e vestono abiti di colori brillanti fatti esclusivamente dai migliori sarti. I gioielli sono fatti d'oro o di platino, e se contengono gemme di solito non ne hanno più di una, un'unica pietra piccola ma senza difetti.

\* Un altro modo comune di mostrare la propria ricchezza è attraverso il numero dei propri servi o degli impiegati. Infatti, a differenza dei beni materiali, la servitù non



ha un vero e proprio limite, dato che i soldi pagati a camerieri e impiegati rientrano prima o poi in circolazione, e ciò va a vantaggio di tutta l'economia. Una scorta tipica per un mercante che viaggia per le strade di una città può includere ad esempio, due guidatori (o due addestratori di cavalli, nel caso il mercante sia sprovvisto di carrozza), una guida, da due a quattro guardie, un assistente (per occuparsi dei documenti), da due a quattro portatori (nel caso che al mercante venga voglia di fare qualche acquisto), più qualsiasi altro individuo egli ritenga indispensabile per il suo viaggio.

\* Per quanto riguarda poi le occasioni mondane, la tradizione annuale del Gran Ballo in Maschera di Darokin merita particolare attenzione. Quasi tutte le città e i villaggi della Repubblica ospitano un Ballo in Maschera una volta all'anno, di solito durante la primavera. Nei paesi più piccoli, il ballo si tiene in una casa privata, mentre nelle città più importanti esistono dei palazzi pubblici costruiti appositamente per contenere la folla che si raduna in occasione di questa ricorrenza. Il Ballo in Maschera rappresenta un'eccezione all'atteggiamento di sobrietà che i darokiniani sono soliti adottare durante tutto l'anno. In quest'occasione si incoraggiano gli eccessi, e anche i costumi più sgargianti e

oltraggiosi, le mode più bizzarre e i gioielli più vistosi sono bene accettati. I partecipanti al ballo devono indossare per tutta la durata della festa una maschera, in modo che (in teoria) nessuno possa riconoscere gli altri. Chiunque riesca a comperare un biglietto può parteciparvi, e il costo di quest'ultimo varia asseconda della grandezza del ballo (i prezzi vanno dai 500 ai 5.000 daro). I profitti dell'avvenimento vengono poi devoluti ad un'associazione benefica precedentemente scelta dagli organizzatori.

### Carità

Ad eccezione dell'annuale Ballo in Maschera, a Darokin non ci sono molte attività dedicate alla carità in favore dei meno abbienti. I darokiniani fanno molto affidamento sul valore e sulle qualità individuali, e per questo la carità è vista dalla maggioranza della gente come un atto di resa nei confronti della vita. Anche i poveri sono spesso riluttanti ad accettare la carità, poiché persino loro credono nella possibilità che l'economia di Darokin dà a chiunque di arricchirsi e prosperare con le proprie sole forze; accettare la carità degli altri significherebbe dunque rinunciare a questo sogno.

Ciò non significa però che i darokiniani non aiutino chi si trova in difficoltà. Nel

caso di disastri naturali (incendi, inondazioni, tempeste, ecc.) e dei veri bisognosi (storpi, ciechi, orfani, malati cronici, ecc.), ci sono infatti numerose opere di carità che cercano di fornire l'aiuto e l'assistenza necessari. Queste organizzazioni private vengono create da ricchi filantropi, che cercano di rimediare, con le loro fortune finanziarie, alle sventure che il destino lascia cadere sui più indifesi. Molte chiese inoltre fanno opera di carità quotidianamente come parte integrante del loro servizio alla comunità.

Il governo della Repubblica non è solito usare il denaro raccolto dalle tasse per fare della carità, ma molte delle personalità più illustri della pubblica amministrazione, in virtù della loro popolarità e della loro ricchezza, organizzano spesso iniziative benefiche private nel tempo libero.

### Religione

Darokin è indubbiamente una terra in cui convivono quotidianamente le razze e le culture più diverse. La sua stessa storia testimonia come la Terra dei Residui sia stata da sempre la meta preferita di molti esuli provenienti da quasi tutte le regioni del Mondo Conosciuto. Oggigiorno la Repubblica manda in giro per il globo i propri mercanti in cerca di nuove rotte commerciali



## Società di Darokin

e di nuovi alleati, mentre numerosi commercianti stranieri si recano a Darokin per concludere buoni affari e per godersi i piaceri e le comodità che offre questa terra. A causa quindi delle molteplici influenze culturali esistenti sul territorio della Repubblica, i darokiniani hanno sviluppato col tempo un sentimento di tolleranza nei confronti di tutte le credenze religiose, ed è per questo che è possibile trovare a Darokin rappresentanti di qualsiasi credo esistente al mondo.

La Repubblica perciò, non ha una vera religione di stato, ma permette ad ogni chiesa di predicare il proprio culto nel rispetto delle leggi. La fede è considerata un argomento strettamente personale, che deve pertanto essere rispettato, ed è dunque possibile che gli impiegati di un'azienda lavorino insieme per anni senza sapere a quale credo faccia riferimento ciascuno di loro. Inoltre, così come i cittadini rispettano la scelta religiosa di chiunque, così le varie chiese si tollerano a vicenda: in tutta la storia di Darokin, mai si sono verificati casi di guerre sante, crociate o moti di carattere religioso fomentati da una chiesa per distruggere le altre, ed è assai probabile che mai nemmeno in futuro si presenterà questa eventualità. Attualmente, la Chiesa di Darokin (una fede politeista che raccoglie i maggiori Immortali venerati a Darokin) è la più diffusa all'interno della Repubblica, proprio perché si prefigge lo scopo di aiutare l'integrazione tra i suoi abitanti e di mantenere il benessere dei darokiniani.

Ovviamente, esistono all'interno della Repubblica anche alcune religioni che devono necessariamente essere più discrete delle altre per via dei loro riti, specialmente quelle che fanno riferimento alle potenze dell'Entropia. Così, mentre la stragrande maggioranza delle chiese (di carattere benigno e legale) opera in pubblico e alla luce del sole, quelle più oscure e violente agiscono nell'ombra, e finché le loro attività non causano danni alla cittadinanza o al governo, le autorità di Darokin tendono a chiudere un occhio e a fare finta di niente.

## Magia

La magia non occupa un ruolo predominante nella routine quotidiana dei cittadini di Darokin, ma nonostante ciò la Gilda dei Maghi è una delle più influenti del

paese, e ha un grosso giro d'affari sia all'interno che oltre i confini della Repubblica. Le transazioni più comuni includono l'esportazione di oggetti magici creati a Darokin e l'importazione di componenti per incantesimi, di libri antichi, di artefatti rari, e di creature magiche indispensabili per ricerche scientifiche ed esperimenti arcani.

I darokiniani nutrono un grande rispetto nei confronti delle arti magiche e di chi le pratica, e mostrano anche una singolare passione per gli oggetti magici di ogni tipo. Mentre gli stregoni più potenti si occupano di creare i pezzi più difficili e più costosi, i maghi di basso livello conducono una vita abbastanza agiata creando piccoli accessori incantati che possono tornare utili in qualsiasi momento della giornata. Tra gli oggetti più classici si possono includere: scarpe e cinture che si allacciano e si slacciano da sole tramite un comando verbale, attizzatoi autoinfiammanti per stufe e camini, scodelle che mescolano gli ingredienti da sole, supporti che tengono aperti i libri alla pagina giusta, e per finire tutti quegli oggetti che brillano incessantemente senza mai spegnersi. I maghi più esperti invece tendono ad essere molto ambiziosi, e si danno alla ricerca di nuovi incantesimi o alla creazione di oggetti unici nel loro genere, mentre altri mettono i propri poteri al servizio dei privati per una forte somma di danaro.

I mercanti darokiniani si servono spesso degli utenti di magia, ma lo fanno rispettando una sorta di codice non scritto. Ad esempio, è molto comune assoldare qualche mago che viaggi insieme alle carovane più grandi, di modo che possa aiutare le guardie nel loro lavoro di sorveglianza, o preveda le condizioni del tempo e le alteri a favore dei viaggiatori, e così via. Gli Arcani (un soprannome diffuso tra i darokiniani per indicare gli utenti di magia) vengono interpellati anche per controllare l'autenticità di alcuni oggetti rari, o per proteggere i mercanti da eventuali truffe e contraffazioni (incantesimi di illusione, charme, o altri condizionamenti magici) durante le trattative d'affari. Usare la magia per influenzare un qualsiasi tipo di contratto commerciale è infatti un crimine per le leggi di Darokin, classificabile come *Furto tramite Frode*, ma è uno dei reati più difficili da provare, visto che alla fine si

riduce tutto alla parola di un mago contro quella di un altro e l'interrogatorio condotto tramite mezzi magici non viene accettato come prova dai giudici darokiniani. Comunque, se un mercante viene tacciato pubblicamente di utilizzare arti magiche per gestire i propri affari, che sia provato o meno, in breve la maggioranza dei commercianti smetterà di trattare con lui, e questo andrà a discapito della sua reputazione e soprattutto delle sue future entrate. Infatti, anche se possono essere considerati per certi versi troppo competitivi, i mercanti darokiniani hanno però un forte senso dell'onore, e molti preferiscono perdere piuttosto che vincere con mezzi sleali (anche se pochi sono disposti ad ammetterlo apertamente).

Esistono però anche altri maghi, i quali lavorano lontano dalle aree civilizzate e dal continuo trambusto delle città, e in queste zone remote o desolate cercano di carpire la vera essenza della magia che permea l'universo, per poterla sfruttare a manipolare a loro piacimento. Circolano infatti molte voci a proposito di pericolosi stregoni che vivono rintanati in torri maestose e solitarie, circondate da insidiose trappole e da creature magiche al servizio di questi eremiti: quanto di tutto questo corrisponda a verità, nessuno fino ad ora ha potuto scoprirlo.

## Armi ed Armature

Come la maggior parte degli abitanti del Mondo Conosciuto, quasi tutti i cittadini della Repubblica portano con sé un'arma, che di norma sanno anche usare. I darokiniani si considerano un popolo civilizzato e meno violento dei loro vicini, perciò le armi più diffuse tendono ad essere strumenti leggeri e maneggevoli, di solito piccoli pugnali o spade corte e sottili. Molti dei darokiniani più ricchi non portano affatto armi, sia a causa del relativo stato di sicurezza garantito dalla polizia delle varie città in cui vivono, sia perché preferiscono affidarsi a guardie del corpo appositamente scelte.

Le armi e le armature più diffuse a Darokin enfatizzano la velocità e la destrezza del combattente, più che la forza bruta. Le corazze di piastre e di scaglie sono pressoché introvabili, e anche la cotta di maglia è rara. Quando una persona decide di indossare un'armatura (solo i soldati, i

corrieri, le guardie cittadine e quelle private lo fanno regolarmente), di solito ne utilizza una di cuoio rivestita con un corpetto di metallo; in questo modo le gambe, le braccia e la testa restano scoperte ed esposte agli attacchi dei nemici. Nelle zone più selvagge invece (ad esempio quelle confinanti con le Terre Brulle o le Terre Orchesche), si è soliti utilizzare un'armatura più completa e resistente (normalmente una corazza di scaglie o di maglia).

Tre sono le cause che hanno portato a questa scelta tattica. La prima fu l'introduzione della picca nell'esercito della Repubblica, uno dei primi paesi ad adottarla e uno dei pochi che ancora la utilizza. Linee di uomini armati di picca sono infatti molto efficaci in battaglia contro soldati lenti e appesantiti dall'armatura. Così, vestiti con corazze leggere che permettono rapidi cambi di posizione e di formazione, i lancieri di Darokin possono aggirare e sconfiggere qualsiasi esercito che sia equipaggiato con armature più pesanti ed ingombranti delle loro.

La seconda causa fu l'utilizzo dell'arco lungo, un'altra arma favorita dai legionari darokiniani e sottovalutata invece dalla maggior parte delle armate straniere. Anche se l'arco lungo non può essere usato con efficacia da soldati a cavallo, e dunque impedisce l'utilizzo della cavalleria, gruppi di arcieri ben addestrati possono comunque portare lo scompiglio sul campo di battaglia e causare più perdite di una carica della cavalleria.

La terza e ultima causa della scelta tattica della Repubblica fu lo sviluppo del carattere nazionale darokiniano, ossia l'attitudine a prediligere l'astuzia e la finezza alla violenza e alla forza bruta. I diplomatici di Darokin impararono presto che lunghe file di guerrieri pesantemente armati erano spesso considerate una minaccia dagli altri regni, e che era molto più facile negoziare quando invece la parte opposta si trovava di fronte un esercito formato da soldati leggeri e poco armati. Il risultato di tutte queste varianti è perciò una nazione armata con mezzi leggeri, i quali sottolineano uno stile di combattimento tutto impostato sull'abilità, la finezza, la calma, la precisione e la resistenza: in breve, le stesse qualità che vengono valorizzate in ogni aspetto della società di Darokin.

I visitatori che si recano nella Repubblica imparano presto questo stile di vita. Le persone che camminano lungo le strade di qualsiasi città o villaggio di Darokin indossando armi e armature ingombranti e vistose vengono infatti guardate con sospetto, e la maggior parte dei cittadini si tiene alla larga da questi individui poco affidabili. È quindi molto improbabile che un intero gruppo di avventurieri pesantemente bardati non attragga l'attenzione della guardia cittadina, e in questo caso è bene che si preparino a dare spiegazioni molto convincenti sulla loro presenza in quel luogo o rischieranno di essere cacciati, multati o, peggio, arrestati per aver messo in pericolo la sicurezza della città.

### Calendario

Dato che Darokin intrattiene affari con la maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto, tutti i cittadini della Repubblica conoscono i nomi dei dodici mesi dell'anno e dei giorni della settimana, e molti hanno imparato a memoria le date più importanti dei calendari degli altri paesi e sono sempre pronti a citarle quando trattano con uno straniero. All'interno della Repubblica il calendario di riferimento è quello thyatiano, che poi è anche il più diffuso nel Mondo Conosciuto, ma alcune minoranze preferiscono comunque far riferimento al proprio calendario quando si tratta di feste e celebrazioni sacre. Le date più importanti per la Repubblica di Darokin sono le seguenti:

**1 Nuwmont:** Primo dell'Anno. Tutti i negozi e le attività vengono chiuse per questa festività, e i commercianti sono più che felici di farlo, vista la febbrile attività delle ultime settimane dell'anno (vedi 1-28 Kaldmont).

**23 Vatermont:** Giorno del Cancelliere. Si celebra il compleanno del primo Cancelliere di Darokin, Charles Mauntea. Questo è un giorno di vacanza per molti lavoratori, ma alcune ditte rimangono aperte.

**1 Thaumont:** Primo Giorno di Primavera. La tassa sul reddito viene versata in base alle entrate dell'anno precedente.

**21 Flaurmont:** Gran Ballo in Maschera di Darokin. Il ballo si tiene nel sontuoso Palazzo della Gilda dei Mercanti nella capitale, ed è il più grande e il più bello di tutti i balli mascherati della nazione; molte altre

città tengono il loro ballo in questa stessa notte.

**1 Klarmont:** Primo giorno d'Estate.

**13 Fyrmont:** Giorno di Darokin. Una festa nazionale che celebra il probabile giorno della nascita di Ansel Darokin, l'uomo che fondò questa nazione circa 1.000 anni fa. Per tutta la giornata si tengono parate, fiere, e spettacoli di intrattenimento, e tutti i negozi restano chiusi.

**1 Ambyrmont:** Primo giorno d'Autunno.

**15 Sviftmont:** Ogni cinque anni (in quelli che finiscono per 3 e 8) in questo giorno inizia il Grande Riconoscimento.

**6 Eirmont:** Giorno del Raccolto. Tutti i cittadini, non importa a quale cetto sociale appartengano, si vestono da contadini e scendono in strada a festeggiare il raccolto, anche nelle grandi città. Molte botteghe rimangono aperte, ma la maggior parte dei lavoratori cerca di avere la giornata libera.

**28 Eirmont:** Durante gli anni del Grande Riconoscimento, questa è la data entro cui bisogna aver terminato il calcolo delle ricchezze accumulate.

**1 Kaldmont:** Primo giorno d'Inverno.

**12-8 Kaldmont:** Dato che molti contratti scadono il 1° Nuwmont, i mercanti di tutta Darokin usano questo mese per rinnovare i contratti di lavoro con i fornitori, gli acquirenti, e gli altri soci in affari.

**28 Kaldmont:** Durante gli anni del Grande Riconoscimento, le tasse sull'incremento totale della ricchezza vengono riscosse oggi. Questo è anche l'ultimo giorno dell'anno thyatiano.

Inoltre, la legge di Darokin prevede una festività locale per ogni cittadina una volta all'anno. La data e il motivo della ricorrenza variano da paese a paese, e sono troppe per essere riportate qui.

Anche le chiese esistenti a Darokin hanno delle ricorrenze che devono essere onorate dai fedeli, e se le richieste non sono troppo frequenti i datori di lavoro solitamente permettono ai loro impiegati di prendervi parte. Per finire, anche le razze non umane hanno le proprie festività, che vengono celebrate all'interno delle loro comunità.



### Il Primo di Hralin

"Rallenta Phoenix!"

Non c'era verso. Il nano stava correndo come un disperato e io non riuscivo a raggiungerlo. Certo, se si corre su un terreno aperto un nano non è molto difficile da battere, ma nella confusione di una città affollata come Darokin chi mai può riuscire a riprenderlo una volta che ti ha staccato? Lo chiamai ancora, sperando che si fermasse, ma niente da fare.

"Sbrigati, Trey! Oggi è il Primo di Hralin e il sole è quasi tramontato!" Detto questo, si infilò in un portone che si stava chiudendo in fondo alla via. Capii in quel momento che eravamo arrivati nei sobborghi della Cittadella dei Nani di Darokin, e anche se non avevo idea del perché fosse così importante arrivare là prima del tramonto, ero deciso a non farmi seminare da Phoenix, così mi tuffai oltre la porta pochi attimi prima che venisse chiusa.

Non appena mi guardai intorno però, rimasi allibito dalla scena che mi si presentò. La strada era piena di nani, come ci si potrebbe aspettare in un ghetto nanesco, ma la cosa sorprendente era che nessuno di loro si muoveva. Tutto intorno c'erano tavole imbandite su cui troneggiavano montagne di cibo e immensi barili di birra, e un mucchio di nani vestiti di tutto punto sedevano l'uno di fronte all'altro, i calici levati nell'atto di brindare e le bocche spalancate per trangugiare grossi cosciotti di cinghiale: eppure nessuno di loro muoveva un solo muscolo. Non avevo mai visto nulla di simile: sembrava di essere in un museo delle cere all'aperto (o nella tana di una medusa).

Ben presto riuscii a scorgere Phoenix e lo raggiunsi vicino a un barile di liquore dei nani: anche lui teneva un boccale ben saldo nella mano, e anche lui era immobile come una statua. Poi, prima che potessi chiedergli cosa stava succedendo, una serie di fragorosi applausi risuonarono nell'aria, facendomi quasi stramazzare per terra dallo spavento. Alzai gli occhi al cielo e vidi che una serie di spettacolari fuochi d'artificio rischiaravano l'orizzonte, dove oramai il sole era tramontato. Phoenix mi diede una grossa pacca sulla schiena sbilanciandomi

nuovamente ed esplose in un grido al quale si unirono ben presto tutti gli altri nani.

L'intera strada riprese a vivere, e dovunque io guardassi, gruppi di nani combattevano fra loro per riuscire ad arraffare quanto più cibo potessero ingollare, mentre altri riempivano e svuotavano i propri boccali con velocità impressionante. L'aria era satura di odori e di suoni, e frastornato da tutto quel fragore mi voltai verso Phoenix aspettando una spiegazione.

"Buon anno nuovo, Trey! L'ultimo che arriva al barilotto è una merda d'orchetto!"

Darokin è una nazione che prospera grazie al commercio, e il commercio ha bisogno di luoghi nei quali i mercanti possano incontrarsi, aree in cui le merci possano essere immagazzinate, e posti sicuri in cui si possano custodire grosse quantità di denaro. Non esiste altro regno in tutto il Mondo Conosciuto tanto urbanizzato quanto Darokin, nonostante il fatto che ampie zone di territorio siano occupate da importanti industrie agricole. Poche persone scelgono di insediarsi nelle aree ancora selvagge del paese, mentre altre (soprattutto contadini e mandriani) vivono in campagna e sono quasi completamente autosufficienti: il resto della popolazione (cioè la maggioranza) abita invece nei villaggi, nelle città e nei borghi della Repubblica.

Le pagine seguenti forniscono una lista delle città più importanti di Darokin disposte in ordine alfabetico, e servono per dare al DM una breve descrizione dei loro aspetti più interessanti.

## Akesoli

Akesoli è la città più a ovest di Darokin, e come tale costituisce un importante punto di collegamento con Glantri, Sind e le terre oltre il Grande Deserto. Akesoli è la più piccola delle cosiddette *Sei Città* della Repubblica, con una popolazione di poco superiore ai 17.000 abitanti.

Posta sulla sponda occidentale del Lago Amsorak, Akesoli è uno dei maggiori centri di commercio del paese. Tutti gli affari con le terre a ovest di Darokin passano per Akesoli, e la città è dunque giustamente famosa per il suo porto e i suoi numerosi magazzini. Esiste ad Akesoli anche una importante industria navale, poiché molteplici sono i traffici che legano questa cittadina alla sua gemella che sorge sull'altra sponda del lago, Akorros.

Akesoli non produce un gran numero di beni di consumo, agendo invece più come centro di raccolta e smistamento dei prodotti provenienti da altre zone. La città può comunque vantare un certo numero di industrie di tutto rispetto, come quella ittica, la già citata industria navale e quella per la fabbricazione delle funi.

I cantieri di Akesoli non costruiscono grandi vascelli marittimi, preferendo lasciare questo mercato ai loro compatrioti di Athenos e Tenobar. Ciò che producono

sono invece navi da carico di media grandezza adatte alla navigazione sul Lago Amsorak. Queste barche tendono ad essere snelle e veloci, progettate per sfuggire alle tempeste piuttosto che per resistervi. Il loro scafo abbastanza stretto riduce certamente la quantità di carico trasportabile, ma d'altro canto questi vascelli sono poco costosi e facili da manovrare (di solito basta un equipaggio di quattro o cinque uomini per portarle).

Le funi fabbricate ad Akesoli sono rinomate in tutto il mondo, specialmente fra i marinai di Minrothad e Ierendi, ma questo è l'unico prodotto che le industrie cittadine riescono ad esportare all'estero.

La città inoltre, è costretta ad importare grandi quantità di grano e di altri generi alimentari di prima necessità. Il Deserto di Sind, che si estende per centinaia di chilometri a ovest della Repubblica, comincia infatti non molto lontano da Akesoli, e la costa del lago Amsorak non offre certo un terreno migliore del deserto per l'agricoltura. Fortunatamente, la pesca sul lago è ricca, e Akesoli abbonda di scorte di pesce salato, essiccato e sott'olio, che possono essere cedute in cambio di altri generi alimentari.

La vita politica della città è dominata dalla Casa di Umbarth, una delle nove Grandi Case di commercio di Darokin: non a caso, il sindaco e quattro dei sei consiglieri sono affiliati alla Casa di Umbarth.

Infine, la Guardia Cittadina di Akesoli tende ad essere un po' più circospetta di quella delle altre città, e questo per svariati motivi. Innanzitutto, in qualità di "città di confine", Akesoli è più esposta di altre al pericolo di invasioni da parte di regni stranieri o di orde di briganti e razziatori che vivono nelle zone selvagge circostanti. In secondo luogo, il problema dei mostri erranti è molto grave ad Akesoli, dato che sempre più spesso belve voraci e creature mostruose escono dalle profondità del deserto o del lago Amsorak e terrorizzano i poveri abitanti dei borghi circostanti, arrivando in alcuni casi a minacciare la sicurezza stessa della città. Per questo la Guardia Cittadina è molto più numerosa e più attiva di quella delle altre città, e i visitatori farebbero bene a non prenderla troppo alla leggera, visto che i conestabili hanno la fama di essere efficienti, severi e privi di humour quando sono in servizio.

Inoltre, non esistono "crimini minori" per le guardie di Akesoli, e dunque gli avventurieri dovrebbero fare molta attenzione a ciò che combinano finché restano in città.

## Akorros

Molti considerano Akorros la città gemella di Akesoli, ma anche se esistono alcune somiglianze fra le due, questo paragone suscita non poco risentimento negli abitanti di Akorros, che non vogliono avere niente a che spartire con la "città di confine" che sorge sulla sponda opposta del lago.

L'economia di Akorros rispecchia da vicino quella di Akesoli: anche qui, le merci che arrivano da tutta Darokin vengono conservate in grandi distretti pieni di magazzini e silos, e da qui trasportati ad Akesoli attraverso il lago, per essere poi esportate ad ovest. I beni che invece provengono da Akesoli diretti ad est, sono caricati su lunghe carovane e raggiungono poi via terra la loro destinazione, qualsiasi essa sia.

Akorros è più di una semplice città piena di magazzini, come amano far notare i suoi abitanti (la popolazione sfiora i 23.000 abitanti). La cittadina è il più grande centro abitato di tutta la fertile Pianura dello Streel, e come tale è la sede di tutte le più importanti società agricole.

Grazie alla sua posizione favorevole, Akorros non ha tutti quei problemi coi banditi e coi mostri che invece deve affrontare costantemente Akesoli. Ne risulta che la Guardia Cittadina è molto meno severa e più cordiale con gli stranieri, sebbene sia ancora una forza armata che va temuta e rispettata.

Politicamente parlando, la Casa di Toney è la più importante in città, sebbene molte altre continuino ad esercitare una certa influenza sul territorio. La più importante istituzione di Akorros però, è la Gilda dei Ladri, che come la maggior parte delle gilde di questo tipo, opera su due livelli. Sul piano legale, essa offre i propri servizi per recuperare oggetti rubati, disinnescare trappole, e dare consigli in materia di sistemi di sicurezza. Sul piano illegale invece, la gilda esercita le tradizionali attività di rapina, estorsione, aggressione e usura.

La Gilda dei Ladri di Akorros, come le sue sorelle sparse su tutto il territorio della



## Citta' e Cittadine

Repubblica, esiste già da molto tempo, forse fin dalla fondazione del Regno di Darokin sotto Ansel I. All'inizio, il governo permise alla gilda di continuare le sue attività per varie ragioni: primo, tenere i malviventi tutti riuniti in una stessa zona era un ottimo modo per tenere d'occhio i loro movimenti, e in secondo luogo la gilda promise di controllare a sua volta i propri membri, dando la caccia ai "rinnegati" e proibendo i crimini più violenti. Inoltre, la gilda non si dimostrò mai troppo avida, e dato che anch'essa era costretta a pagare le tasse sulle sue entrate come tutte le altre, il governo della città decise di consentire la sua esistenza visto che, fatti un paio di conti, le perdite sarebbero state molto maggiori se i ladri avessero agito individualmente e senza regole.

Col passare del tempo però, le cose sono sfuggite di mano ai governanti di Akorros. Infatti, attraverso bustarelle, ricatti e anche assassinii la Gilda dei Ladri di Akorros è diventata talmente potente che nulla può aver luogo in città senza il suo benestare. La Casa di Toney, che ha il proprio quartier generale ad Akorros, è sì una delle Grandi Case, ma è la numero nove, ovvero la più piccola. Appena dieci anni fa occupava il sesto posto, ma proprio le perdite causate dalla gilda sono il principale motivo del suo declino. Il governo centrale sta cominciando solo ora a capire quanto sia seria la situazione ad Akorros, e ha così avviato una serie di contromisure per aiutare la Casa di Toney: ma come ammette lo stesso Cancelliere, riuscire a controllare le attività della Gilda dei Ladri non sarà certo un'impresa facile.

## ANSIMONT

Ansimont è una cittadina piena di silos di grano e di industrie pesanti che sorge sulla riva occidentale del Fiume Streel, a circa 120 km a nord della capitale. La popolazione di Ansimont raggiunge le 12.000 unità, ed è una cosiddetta "città di rame", un'espressione che si usa per indicare che la stragrande maggioranza dei suoi abitanti è composta da persone appartenenti alla classe di rame. "Certo, siamo una città di rame" sono soliti dire i suoi residenti ai visitatori "Ciò significa solo che siamo gente che non ha paura di lavorare sodo!"

E in effetti chi vive ad Ansimont lavora davvero molto, spesso dall'alba al

tramonto. Ansimont è famosa per le proprie macine, e importa il grano dalle campagne circostanti per trasformarlo in farina, che poi viene impacchettata e spedita per mezzo di chiatte fino a Darokin e oltre lungo lo Streel. Oltre alle macine, ci sono molte fabbriche tessili importanti ad Ansimont, che può vantare anche la fornace più grande di tutta la Repubblica. La fornace cittadina trae energia dal fiume, e viene usata per trasformare i metalli grezzi in lingotti di sorprendente purezza, che sono poi distribuiti ai fabbricanti d'armi, agli armaioli, ai fabbri e agli altri artigiani del metallo.

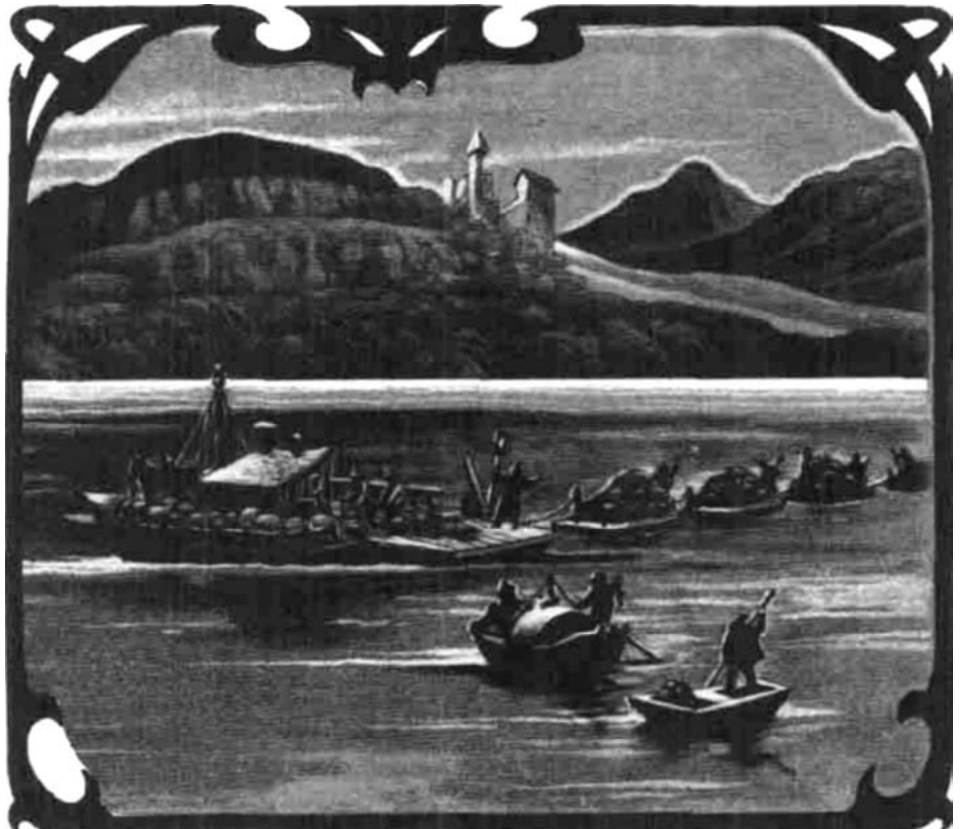
Ansimont sorge proprio nel centro della zona più sicura di Darokin, e sono ormai trascorsi parecchi anni da quando la Guardia Cittadina ha avuto a che fare con una creatura che fosse più pericolosa di un cane rabbioso. Gli abitanti del paese sono dei grandi lavoratori, questo è vero, ma alcuni hanno anche il vizio di alzare un po' troppo il gomito, e così le risse da strada e da taverna tengono occupate le guardie quanto basta.

Un'ultima particolarità di Ansimont è che, a differenza della maggior parte delle città di Darokin, la gente che vive qui non ha molta simpatia per i maghi. In effetti, più di una volta le guardie hanno dovuto strappare uno stregone un po' troppo vanitoso dalle mani di una folla inferocita, quindi gli utenti di magia sono avvertiti: è meglio non rivelare le proprie doti arcane finché si rimane entro le mura cittadine, se non si vuole rischiare il linciaggio.

## Ardeiphia

Ardeiphia era un tempo una magnifica città sul confine settentrionale di Darokin. Tutto cambiò nel 846 DI, quando un esercito di orchi proveniente dalle vicine Terre Brulle attaccò la città, devastandola e massacrando la maggior parte dei suoi abitanti. L'assalto ebbe luogo in autunno, e gli orchi decisero di rimanere ad Ardeiphia per tutto l'inverno, sfruttando come fonte di sostentamento le scorte alimentari della città e gli uomini che non avevano ucciso inizialmente.

L'inverno fu particolarmente lungo e rigido, e gli stupidi orchi consumarono le



scorte che avevano a loro disposizione molto in fretta. Benché fosse inizialmente una coalizione di varie tribù di umanoidi, l'esercito cominciò lentamente a sfasciarsi: i soldati si assalivano l'un l'altro, e alla fine si divisero in tribù rivali che cercavano di accaparrarsi il cibo rimasto. Durante questi scontri, quasi tutti i restanti edifici vennero distrutti o incendiati e gli orchi finirono con l'annientarsi l'un l'altro. Quando arrivò la primavera, un'armata di umani provenienti dal sud giunse in città, ma ormai gli ultimi orchi se ne erano già ritornati nelle Terre Brulle da giorni. Quando gli uomini entrarono, Ardelphia era solo un ammasso di rovine senza vita.

Oggi, 154 anni dopo, poco è cambiato ad Ardelphia. Il tempo è passato e le grandi pile di macerie sono diventate piccole pile di macerie, permettendo alla vegetazione selvaggia di avanzare ed invadere la città. La boscaglia e i cespugli spinosi hanno messo radici dappertutto, anche tra i lastricati di quelle che una volta erano le vie di una città piena di vita, e animali selvaggi si aggirano per le strade in cerca di frutti, bacche, insetti e di prede commestibili.

C'è vita ad Ardelphia oggi, vita intelligente e di altro tipo difficile da classificare. I sotterranei e le cantine degli edifici una volta tanto importanti sono diventate luride tane di ogni specie di mostri, dagli sciami di insetti agli scorpioni giganti, dai lupi ai vermi di varia forma e grandezza, fino ad arrivare ai vari tipi di melme, fanghiglie e protoplasmii. Anche vari non morti inferiori come scheletri e ghouls infestano la zona, e si mormora che un potente signore vampiro li governi dai bui recessi della sua cripta dimenticata.

Inoltre, un ristretto numero di altri esseri intelligenti ma vivi ha fatto di Ardelphia la propria dimora. Corre voce che un gruppo di orchi mercenari usi Ardelphia come base per i propri attacchi verso sud, e sembra che abbiano nascosto il loro tesoro da qualche parte fra i resti della città. Inoltre, numerose bande di manigoldi hanno costruito il proprio rifugio tra le rovine del paese e anche qualche vagabondo ha trovato riparo all'interno di Ardelphia.

Nonostante i numerosi pericoli che si annidano ad Ardelphia, compagnie di avventurieri la esplorano regolarmente, credendo di poter trovare quei tesori che

nei passati 150 anni banditi, mostri e altri avventurieri prima di loro non sono riusciti a scovare. In effetti ci sono davvero molti nascondigli che ancora celano antichi artefatti, potenti incantesimi e grandi ricchezze. Ma questi tesori, come qualsiasi altra cosa mai ritrovata dopo tutti questi anni, sono ancora ben nascosti e soprattutto ben sorvegliati.

## ARMSTEAD

Armstead è un villaggio sulle colline a sudest di Darokin, a pochi chilometri di distanza dalla cittadina di La Soglia, al di là delle Montagne di Cruth, nel territorio di Karameikos. I 600 abitanti di questo villaggio sono quasi tutti discendenti di immigranti karameikani.

Altre 1.000 persone vivono nelle campagne entro 24 km da Armstead, la maggioranza dei quali pascola capre e bovini, mentre un'altra buona parte coltiva orti che forniscono al villaggio i vegetali di cui abbisogna. La lana della tosatura mensile viene portata in paese, dove una grande quantità di affari viene conclusa con i mercanti che deviano dalla Strada di Darokin per acquistarla e rivenderla lungo il fiume Helleck. Il resto della lana viene trasformato in filatura proprio nel villaggio, dove alcuni dei più bravi tessitori e tintori svolgono i loro affari.

Le coperte ed i mantelli prodotti ad Armstead sono tra i migliori di Darokin, e vengono venduti ad un buon prezzo. Armstead è inoltre famosa per i suoi lavori in pelle, specialmente vestiti e giacche fatte a mano.

Armstead è un paese abbastanza tranquillo, sebbene abbia avuto di recente qualche guaio con bande di coboldi e goblin, che vivono apparentemente in caverne difficili da raggiungere situate nelle Montagne di Cruth. Questi assalitori non sono molto forti né pesantemente armati e sembrano essere molto codardi. Di regola limitano i loro attacchi a gruppi di due o tre persone, e preferiscono i vecchi, i giovani e i feriti. Il Consiglio Cittadino di Armstead ha recentemente annunciato che verranno elargiti 50 daro a chiunque porterà loro un goblin o un coboldo (vivo o preferibilmente morto). Se i problemi continueranno, la taglia verrà alzata fino ad un livello tale da poter interessare alcuni avventurieri professionisti, forse fino a 200 daro o più.

## ATHENOS

Athenos è il porto più grande di Darokin, ospita la Marina della Repubblica ed è il punto d'accesso verso i mercati più distanti ed esotici come quelli dell'Isola dell'Alba ad oriente e di Yavdlom ad occidente. Athenos è anche uno dei più grandi centri abitati di Darokin, con una popolazione di circa 15.000 unità.

Mentre Darokin rimane la sede del potere della Repubblica, Athenos è senza dubbio la città più interessante del paese per svariate ragioni. Il primo motivo è che essa non è una città piena di gente d'élite. Infatti, anche se ci sono molti uomini d'affari che lavorano in città, c'è pure un buon numero di appartenenti alla classe di rame che danno alla città un aspetto più vissuto e più operoso. Un altro fattore interessante è dato dalle ciurme delle navi da carico provenienti da tutte le zone del Mondo Conosciuto, che danno alla città un'aria molto più esotica e cosmopolita. Canzoni in decine di lingue differenti si possono udire in qualsiasi parte della città, mentre gli aromi di dozzine di specialità diverse escono dalle sale da pranzo delle osterie e si mescolano sulle strade formando una spessa nebbia di odori esotici ed invitanti. Persone di tutti i colori e razze si incontrano quotidianamente e si salutano come vecchi amici, e ogni giorno è possibile sentire fatti sempre nuovi e misteriosi che parlano di posti lontani e vicini. Athenos è davvero un luogo eccitante in cui vivere e lavorare!

Ma nello stesso tempo, è anche un posto molto pericoloso. I mercanti di Darokin tra di loro concludono gli affari secondo regole non scritte di onestà e cortesia. Queste regole però non valgono per gli stranieri, e purtroppo alcuni darokiniani sono costretti ad usare certi stratagemmi propri degli stranieri se vogliono rimanere competitivi sulla piazza. Di conseguenza, ad Athenos scoppiano talvolta incendi nei magazzini, alcune navi vengono dirottate e il loro carico depredata, circolano falsi LAC, si denunciano furti di documenti e di trattati importanti, e come se non bastasse avvengono anche omicidi e rapimenti. Queste cose non accadono spesso, certo, ma con la mole di affari che si concludono ogni mese a Darokin questi "incidenti" sono inevitabili.

La Guardia Cittadina di Athenos è dunque una delle più numerose di tutta la



## Citta' e Cittadini

Repubblica. Inoltre, il CDD mantiene in città uno staff di oltre 50 arbitri, per provvedere ad una rapida (e possibilmente pacifica) risoluzione dei problemi che si verificano quotidianamente.

Il cuore della città è la Baia di Athenos (una mappa semplificata della baia è inclusa nella mappa pieghevole allegata a questo atlante). Le merci vengono caricate e scaricate sui vari moli della baia e poi spostate nei magazzini portuali. Successivamente questi prodotti vengono trasferiti su barche e battelli fluviali e trasportati al nord lungo il Canale di Athenos e il fiume Streel, fino alla capitale e oltre.

Insieme a un'importante industria di trasporti e di immagazzinaggio, Athenos vanta anche la migliore industria di costruzioni navali del paese. I cantieri di Athenos fabbricano soprattutto navi transoceaniche e sono riconosciuti in tutti il mondo. Athenos è il porto in cui solitamente le navi dirette a ovest e provenienti dalle nazioni del Mondo Conosciuto si fermano per provvedere alle riparazioni e al vettovagliamento. I cantieri cittadini sono famosi per la rapidità e l'affidabilità dei loro servizi, e questo tipo di industria è ormai un settore molto remunerativo ad Athenos.

Il governo della città è saldamente nelle mani della casa di Linton, la seconda casa di commercio della Repubblica, che possiede, tra le altre cose, i Cantieri Linton, i Magazzini Linton e i Rifornimenti Linton. Il capo di questa casa, Lucius Linton, avrebbe potuto diventare Cancelliere della Repubblica già da tempo se solo lo avesse voluto, ma i suoi interessi sembrano per ora rimanere quelli di consolidare il proprio impero ad Athenos.

Non c'è molto lavoro per gli avventurieri in cerca di mostri ad Athenos. Anche se diverse specie di esseri disgustosi vivono nella vicina Palude dei Malpoggi, la Guardia Cittadina è assai efficiente e riesce a tenere le fiere e le creature pericolose lontane dal cuore della città. D'altro canto, gli intrighi e i furti abbondano ad Athenos, e dunque non dovrebbe essere difficile trovare un qualche incarico pericoloso ma assai remunerativo.

## BRONSDALE

Bronsdale (popolazione: 450 abitanti) è un piccolo e accogliente villaggio di pescatori che sorge sul versante nord orientale del Lago Amsorak. Anche se non è più così fruttuosa come un tempo, la pesca è tuttavia l'unica occupazione che riesce ancora a mandare avanti il villaggio. I pesci normalmente vengono spediti via nave ad Akorros oppure venduti ai Viaggiatori che fanno regolare sosta al villaggio ogni anno.

Bronsdale è un villaggio ormai in declino. Infatti, nonostante la vicinanza della Quarta Armata che presidia Forte Fletcher, Bronsdale è recentemente stato bersaglio di numerosi assalti da parte di banditi sia umani che umanoidi. I banditi sono rapidi e spietati nelle loro scorrerie, e sembra che i soldati dell'esercito non riescano mai ad essere nel posto giusto al momento giusto... proprio come se i banditi sapessero in anticipo dove si troveranno i militari durante le loro pattuglie.

Come se ciò non bastasse, Bronsdale è anche l'insediamento più vicino alla famigerata Isola di Itheldown e al suo castello infestato. Il raccolto della pesca è diminuito costantemente nell'ultimo decennio, e gli anziani sono sicuri che tutte le loro sventure siano causate dall'isola maledetta.

L'Isola di Itheldown viene descritta approfonditamente in seguito in questo libro

## C'Kag

C'Kag è un imponente forte costruito alla base di un passo ad alta quota in mezzo alle Montagne della Porta dei Nani, proprio nel cuore delle Terre Orchesche. Per maggiori informazioni sulle Terre Orchesche si rimanda il lettore alla sezione **Luoghi Caratteristici** presente in questo stesso libro.

C'Kag è il centro di una comunità di troll in rapida espansione, un insediamento che minaccia nani, elfi e umani allo stesso modo. C'Kag è formato da fortificazioni crude ma resistenti in terra e pietra, poste all'imboccatura dei tunnel che portano ad un vasto complesso sotterraneo costruito nel fianco di una montagna. È difficile fare delle stime, ma le autorità darokiniane sospettano che la popolazione del forte si aggiri intorno alle 600 unità. Circa 250 di questi dovrebbero essere guerrieri, mentre

il resto è composto dalle femmine e dai loro piccoli (che, come tutti sanno, possono essere altrettanto pericolosi dei maschi durante uno scontro). L'obiettivo attuale dei troll sembra essere la schiavizzazione delle vicine comunità orchesche, e i più recenti avvistamenti sembrano indicare che alcuni orchetti si sono effettivamente uniti ai troll nelle loro spedizioni di caccia.

Quello che i troll faranno in seguito è un problema ancora non risolto. Come è noto, essi hanno tre nemici naturali che li circondano (elfi, nani e umani), e altre tribù di umanoidi che aspettano di essere conquistate popolano i loro territori. Qualsiasi siano le loro ambizioni, è certo che le loro azioni si ripercuoteranno su Darokin e sui suoi cittadini.

## CORUNGLAIN

Le abitudini e le attività degli abitanti di Corunglain sono da sempre state influenzate dalla presenza delle Terre Brulle, che distano pochi chilometri dalle mura della città. Anche se da anni ormai gli umanoidi che vivono al nord non hanno più causato problemi seri alla popolazione, Corunglain è rimasta tuttavia sempre vigile e preparata ad ogni evenienza.

Gli abitanti di Corunglain, infatti, hanno la memoria lunga. Fu verso l'inizio del VI secolo, oltre cinquecento anni fa, che la città venne assediata da una numerosa tribù di orchetti, capitolando alla fine nel 523 DL. Proprio per evitare che questo possa ripetersi, Corunglain è oggi la città meglio fortificata dell'intera Repubblica. Le difese di Corunglain includono una muraglia di pietra alta quattro metri e mezzo e spessa due che cinge interamente l'abitato. Il fiume Streel scorre lungo il lato orientale della città, mentre il Vesubia lambisce gli argini occidentali di Corunglain. Tre massicci ponti in muratura collegano la città con la campagna al di là dei fiumi, due sul versante occidentale e uno su quello orientale, dando alle truppe che presidiano Corunglain una posizione di vantaggio rispetto a qualsiasi cosa si trovi a passare sui due fiumi.

Corunglain è l'unica città darokiniana in cui la Guardia Cittadina è affiancata da una milizia di volontari. La milizia può essere chiamata in servizio in ogni momento suonando la campana posta in cima al municipio cittadino, e esercitazioni di questo tipo vengono tenute una volta ogni

sei settimane. I membri di questa milizia devono possedere armi proprie e mantenerle in perfetto stato, e devono inoltre partecipare a corsi di addestramento alle armi tenuti regolarmente dalle guardie. Come risultato di questa preparazione, in una città di circa 31.000 persone, ben 18.000 soldati addestrati possono essere schierati sul campo nel giro di un'ora per respingere qualsiasi attacco.

Quando non sono occupati a contrastare un'invasione di goblinoidi, gli abitanti di Corunglain passano il loro tempo lavorando e concludendo affari, proprio come tutti i darokiniani. Anche se è solo la terza città più popolosa di Darokin, Corunglain riveste un ruolo di particolare importanza per l'economia dell'intera regione settentrionale, in qualità di punto di raccolta delle merci provenienti dalle nazioni del nord (l'Ethengar, Glantri e Wendar). Il rapporto con questi paesi non è per niente facile, ma come dice un famoso proverbio: "Laddove c'è un profitto, c'è sempre anche un darokiniano pronto a raccogliarlo."

Le vie principali di commercio che portano al nord passano per le Terre Brulle, patria di innumerevoli tribù di orchetti, orchi, coboldi, goblin, hobgoblin, troll e molte altre spregevoli razze di goblinoidi.

Per questo le carovane che viaggiano su questi sentieri sono le più sorvegliate e protette di tutto il Mondo Conosciuto. A causa di ciò, Corunglain è conosciuta come il *Quartier Generale degli avventurieri* di tutta Darokin. A Corunglain si trova sempre un lavoro per gli uomini d'arme, anche solo come semplici guardie da carovana. Ma quando si viaggia nelle Terre Brulle, questo non è più un lavoro tanto "semplice."

Per ulteriori dettagli sulle Terre Brulle si rimanda il lettore all'ATL 5, *Gli Orchetti di Thar*.

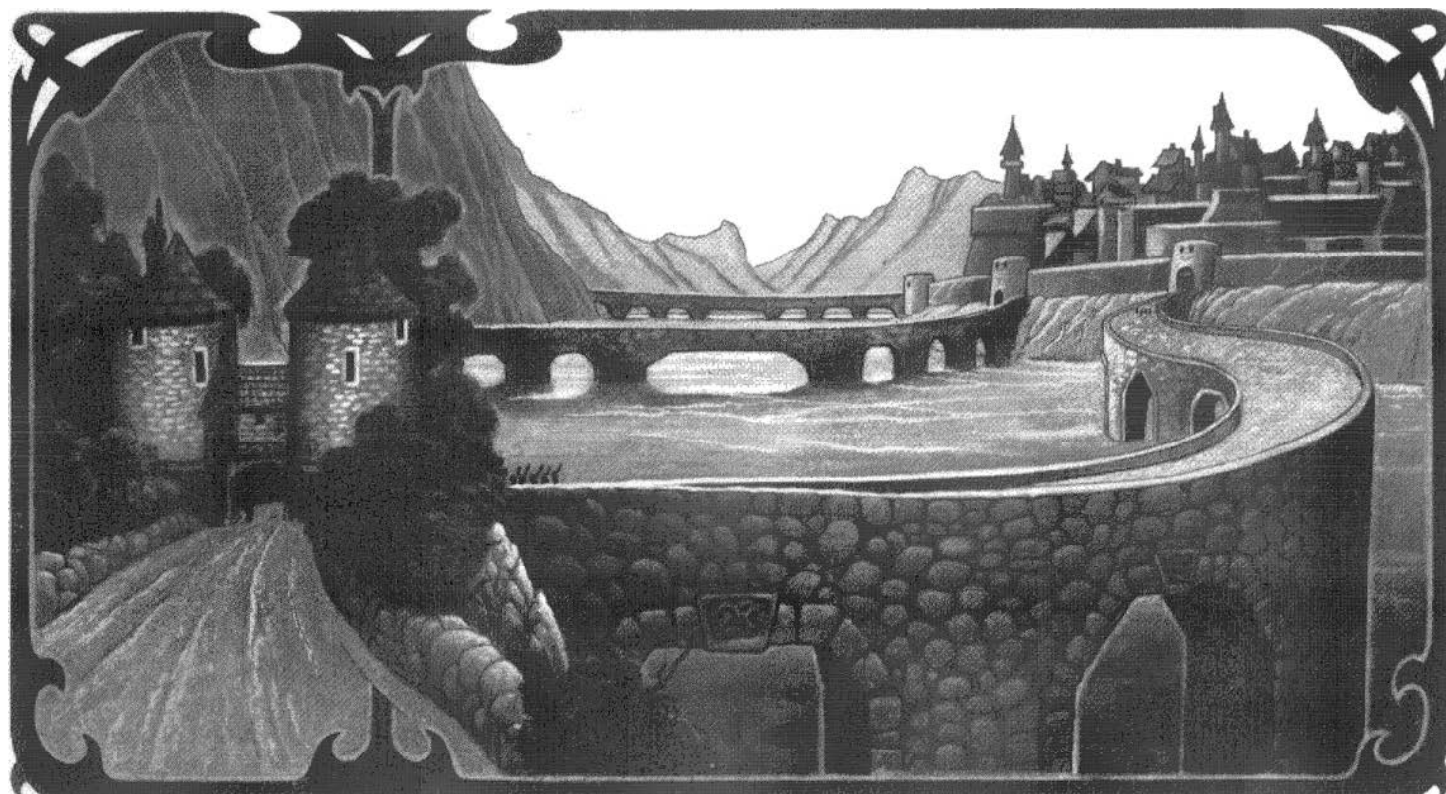
Corunglain è anche il centro più importante della Repubblica per la produzione di armi e vascelli fluviali, per la riparazione di carri e per altre industrie più tradizionali che assicurano sempre un ottimo guadagno. Corunglain serve inoltre come punto di raccolta dei prodotti di tutta la regione settentrionale della Pianura dello Strel.

La quarta casa di commercio di Darokin, la casa di Corun, è storicamente legata a questa città. Fu un Corun che per primo si insediò nella zona, chiamando il piccolo villaggio che fondò *Gola di Corun* (*Corun's Glen* nel dialetto del luogo). Fu sempre un Corun ad organizzare la resistenza nella battaglia contro gli orchetti durante l'assedio avvenuto nel sesto secolo, e fu

ancora un Corun che guidò le truppe che riconquistarono la città ed iniziarono la ricostruzione. Oggi la casa di Corun possiede una buona parte della città, incluse due macine per il grano. Non ci sono Corun nell'attuale governo cittadino, ma ciò non toglie che la famiglia venga spesso consultata da politici e altri mercanti per qualsiasi faccenda.

Nonostante tutte le precauzioni che la Guardia Cittadina prende per fronteggiare gli attacchi e le scorrerie degli abitanti delle Terre Brulle, piccoli gruppi di umanoidi riescono regolarmente ad infiltrarsi in città e a provocare qualche scompiglio. Sebbene sia difficile da provare, si crede che il sottosuolo di Corunglain sia formato da una rete intricata di tunnel che conducono alle caverne settentrionali delle Terre Brulle. Se questo fosse vero, le azioni dei razziatori orcheschi sarebbero facilmente spiegabili. Infatti, muovendosi attraverso questi passaggi, stretti e sottoposti a periodici cedimenti, piccole bande di orchetti, goblin e coboldi potrebbero apparire in città, fare un po' di scompiglio, e quindi ritornare sottoterra senza lasciare tracce.

Le guardie di Corunglain hanno recentemente scoperto vari tunnel che potrebbero condurre in questo labirinto sotterraneo. Dopo ogni scoperta, un





## Citta' e Cittadine

gruppo scelto di demolitori ha fatto collassare il passaggio e il governo ha provveduto ad elargire una sostanziosa ricompensa a chi aveva scoperto il tunnel. Certamente, con un po' di tempo e di pazienza, qualsiasi banda di avventurieri potrebbe trovare nuove entrate al labirinto sotterraneo e guadagnare così la fiducia ed il rispetto della popolazione, oltre ad una lauta ricompensa, ovviamente.

### Crowlerd

Crowlerd è un piccolo villaggio situato a 60 km a nord-est di Akorros, sulle basse colline che si estendono a ovest della Pianura dello Streel. Crowlerd (popolazione: 800 abitanti) si trova al centro della migliore terra da pascolo della Repubblica, e per questo vari tipi di bestiame vengono allevati qui in gran numero.

Due volte l'anno quasi tutta la popolazione del villaggio porta il bestiame che vuole vendere ad Akorros. Il resto della mandria viene lasciato in custodia ad uno sparuto numero di residenti, e ciò fa di Crowlerd un bersaglio invitante per i banditi in queste occasioni. Fino ad ora però gli assalti al villaggio sono stati rari, poiché il problema principale per i ladri sarebbe come far sparire in fretta il bottino (e una mandria di animali non è certo facile da portar via né da nascondere).

Crowlerd ha pochi altri problemi, se si escludono gli animali selvaggi e i mostri affamati che ogni tanto danno la caccia ai capi di bestiame più pregiati del villaggio. In caso di necessità, ogni abitante di Crowlerd riesce a maneggiare o un arco o una spada o una lancia, ed è in grado di combattere e di cacciare sia a piedi che a cavallo. E se poi gli abitanti se la vedono davvero brutta, allora possono sempre chiamare il vecchio Reginald.

Reginald (nessuno sa come si chiami esattamente a parte questo nome) è un potente e spesso eccentrico mago che vive in una piccola casetta nascosta nel folto di un bosco circondato da due colli. Egli passa la maggior parte del suo tempo dentro casa, studiando e facendo arcani esperimenti, ma di tanto in tanto si concede il lusso di una passeggiata all'aria aperta ad ammirare la natura circostante. A volte sembra che stia osservando attentamente piante e animali, come se li stesse studiando, e altre volte invece cammina semplicemente

senza meta e senza prestare attenzione ad alcunché.

Nessuno riesce a prevedere il comportamento di Reginald, specie quando lo si va a trovare a casa sua. A volte si comporta da perfetto padrone di casa, affabile e cortese, e altre invece caccia in malo modo chiunque lo disturbi, minacciando il malcapitato con maledizioni e chissà quali disastri magici se dovesse avvicinarsi di nuovo. Per questo la maggior parte delle persone vuole avere il meno possibile a che fare con Reginald, anche se la gente del luogo crede che il vecchio sia essenzialmente un innocuo lunatico.

In realtà, Reginald è molto più pericoloso di quello che sembra. Infatti il vecchio è un mago del 17° livello di 359 anni, anche se non ne dimostra più di 70. È un attento conoscitore di qualsiasi tipo di magia o oggetto magico, anche se lo scopo della sua vita è in realtà compilare una guida completa riguardante la fauna e la flora della Repubblica di Darokin. Reginald intraprende costantemente esperimenti di vario genere, e spesso è drammaticamente minaccioso nei suoi avvertimenti ai visitatori che si avvicinano, nella speranza di allontanarli per non causare loro eventuali danni.

### Darokin

Darokin è la capitale della repubblica omonima e anche la sua città più popolosa (popolazione: 54.000 abitanti) e il centro commerciale più ricco. Darokin è una tipica città d'oro, e la sua reputazione si basa sul commercio, sulla diplomazia, sulle case di credito, e sulla politica delle gilde e dei maggiori organi governativi che qui hanno sede.

La città è situata sulla riva orientale del fiume Streel ed è circondata da alte mura su tre lati (vedi mappa allegata). Mentre alcuni degli abitanti della classe di rame e d'argento vivono in zone residenziali fuori delle mura cittadine, tutti gli individui e le personalità della classe d'élite abitano in lussuose ville all'interno della città, ben protetti dalle mura e dai soldati.

La Repubblica di Darokin è governata proprio da questa città, anche se molti si chiedono se il vero potere risieda nel Campidoglio o piuttosto nel Palazzo della Gilda dei Mercanti. Oltre al Campidoglio, la residenza del Cancelliere, una vasta area

adibita ad uffici, un intero quartiere che ospita le ambasciate dei paesi stranieri e il rinomato Palazzo della Gilda dei Mercanti, Darokin ospita anche la sede principale del Corpo Diplomatico di Darokin, situata nella zona orientale della città. La sede centrale del CDD ospita i locali dell'Accademia Diplomatica (dove si addestrano i diplomatici giovani), contiene un'enorme biblioteca (la più grande della Repubblica), un parco e gli alloggi per tutti i diplomatici in servizio.

Le rive del fiume Streel sono occupate da numerosi moli, cantieri navali, magazzini, mulini e industrie pesanti che sfruttano la potenza dello Streel. Le aziende più nuove sono invece sorte sulla riva occidentale del fiume, che tecnicamente è al di fuori dei confini cittadini. Comunque sia, la Guardia Cittadina pattuglia regolarmente la zona, il Consiglio cittadino ha emanato vari decreti che danno tutta l'impressione che esso voglia esercitare la propria sovranità anche su questa zona. Due enormi ponti di pietra (il Ponte Vecchio e il Ponte Mauntea) lunghi circa trecento metri collegano le due parti della città.

Il cuore della capitale è l'angolo tra la Settima e la Attleson, dove si trova il Mercato Centrale di Darokin, il più grande dell'intera nazione. Se qualcosa non può essere acquistato qui, molto probabilmente non si trova in nessuna zona del paese.

### Dast

Dast è una roccaforte orchesca fortificata nel lontano angolo nord-est di Darokin. Le ultime stime (fornite da esploratori abbastanza audaci da avventurarsi in quella zona) è che oltre 8.000 orchetti vivano a Dast, inclusi 5.000 guerrieri. Gli orchetti di Dast passano gran parte del loro tempo attraversando il confine con l'Ethengar e assalendo piccoli gruppi di nomadi. Il Khan d'Ethengar ha protestato col governo di Darokin, affermando che la Repubblica è responsabile di ciò che accade in quella zona (essendo nominalmente territorio darokiniano). Il risultato è stato il recente inasprimento delle relazioni tra Darokin e l'Ethengar, così che i migliori membri del CDD hanno dovuto lavorare duro per far tornare le cose a posto.

Per dimostrare all'Ethengar il suo rammarico per l'accaduto e l'impegno per evitare future scorrerie, il governo di

Darokin ha annunciato una ricompensa di 100.000 daro a chiunque riuscirà ad espugnare Dast. I conquistatori potranno, inoltre, portare via dal forte tutte le bottine che vorranno, che non verrà conteggiato come entrata a scopo fiscale. Sembra che si tratti di un lavoro che frutterà una fortuna, ma rimane il fatto che stanare un'intera tribù di migliaia di umanoidi bellicosi non è certo un'impresa facile, e per ora la ricompensa non è ancora stata reclamata.

## Dolos

Dolos è rinomata come la città più ospitale di tutta Darokin. Ritirarsi a Dolos è uno dei più grandi desideri di metà della popolazione della Repubblica, sebbene non molti alla fine riescano a realizzarlo.

Dolos (popolazione: 6.000 abitanti) è situata vicino alla punta più meridionale dell'Alfheim, nei pressi della Foresta di Canolbarth. Dolos ha una grande industria del legname, e molti dei migliori falegnami di Darokin lavorano in questa cittadina. La reputazione di Dolos per quanto riguarda la fabbricazione di mobili e la lavorazione dell'ebano è senza pari. La città è anche rinomata per la qualità dei carri che qui si costruiscono.

Dato che è una delle due principali città sulla Strada di Darokin (quella che collega la città di Darokin e Selenica), Dolos ha un gran numero di locande, taverne, e stalle. Non è insolito per i mercanti in viaggio passare due o tre notti a Dolos, prendendo tempo per riparare l'equipaggiamento, dare ai loro impiegati un po' di riposo, e per assaporare l'ospitalità del paese. La competizione fra le varie locande e le taverne è spietata; perciò, i prezzi sono bassi e il servizio è ovunque eccellente. Il contributo che le locande e le taverne danno all'economia locale è indispensabile, e la gente lo sa. Ne risulta che i visitatori sono accolti caldamente dovunque essi vadano, e ciò non fa che rafforzare la reputazione di "villaggio paradisiaco" che Dolos si è guadagnata finora.

Dolos ha anche una delle maggiori concentrazioni di elfi presenti sul territorio della Repubblica. I viaggi fra l'Alfheim e Darokin sono costanti, e gli elfi che giungono a Dolos sono trattati come tutti gli altri visitatori, se non meglio. Di conseguenza, i bravi cittadini di Dolos sono

sempre accolti caldamente ogni volta che visitano la terra degli elfi.

La cosa più eccitante e pericolosa che può capitare a Dolos sono gli occasionali intrighi tra i mercanti che si trovano a passare di lì nello stesso momento. Ci sono pochissimi mostri da affrontare, e le molte guardie al seguito dei mercanti sono di solito abbastanza per scoraggiare razziatori e banditi. Qui gli avventurieri possono trovare lavoro al seguito di una carovana, ma difficilmente si imbattono in pericoli mortali in questa zona.

## Elstrich

Elstrich è una grande città (popolazione: 8.000 abitanti) situata dove il fiume Amsorak si getta nell'Arbandrine, lungo il percorso che lo porta a Tenobar attraverso la Baia dei Malpheggi. Elstrich è un porto importante e un centro di navigazione che accoglie tutti i tipi di battelli fluviali in arrivo da entrambe le direzioni. Diversamente dall'impetuoso e veloce Streel, il fiume Arbandrine è molto meno potente, perciò accade spesso che le barche lo risalcano.

In aggiunta, Elstrich ha un buon numero di altre grandi industrie, inclusa quella ittica, agricola e dell'allevamento. Elstrich è un paese della classe di rame, e la voglia di lavorare duro, insieme con la perseveranza e il rispetto, sono motivo di orgoglio e valori importanti per la gente di Elstrich, che li antepone alla ricchezza. Perciò non deve stupire vedere il proprietario di una compagnia di commercio giù ai moli, mentre beve con le sue maestranze e scherza con loro (è una cosa che fa bene al morale).

I fiumi costituiscono una sorta di difesa naturale per Elstrich, ma nonostante questo, la città è bersaglio frequente di luride creature provenienti dalla Palude dei Malpheggi. All'inizio di quest'anno, quattordici lavoratori (tra scaricatori di porto, barcaioi e altri lavoratori fluviali) sono stati trascinati via improvvisamente da una specie di enorme 'serpente acquatico'. Gli attacchi sono continuati per oltre un mese, e nonostante il raddoppio delle guardie, le battute di caccia, e l'interessamento di alcuni maghi mercenari, gli attacchi sono continuati. Poi, così come erano cominciati, improvvisamente gli attacchi sono cessati. Tuttavia, nessuno si è mai attribuito il merito di avere ucciso o messo in fuga la creatura (in verità,

nonostante tutte le guardie, nessuno gli andò mai abbastanza vicino per poterlo colpire, qualunque cosa fosse), e dunque ancora oggi la gente si chiede se sia davvero morto o se non sia semplicemente andato in letargo...

## Favaro

Favaro (popolazione 3.700 abitanti) si trova proprio al centro della pianura dello Streel, a est del fiume omonimo. Gli abitanti di Favaro si considerano semplici contadini, ma sono molto più di questo. Alcuni dei più ricchi proprietari terrieri della Repubblica vivono a Favaro, sebbene sarebbe impossibile capirlo giudicando dal loro aspetto esteriore.

Favaro è una delle più antiche città di Darokin e un luogo importante dal punto di vista storico. Alcuni dei suoi abitanti possono riferire il proprio albero genealogico a menadito, risalendo fino a 1500 anni prima senza che i loro avi si siano mai spostati da questa cittadina. Questa è anche l'antica sede del potere dei Re Eastwind, e varie famiglie sono dirette discendenti di Ansel Darokin, il fondatore riconosciuto della nazione.

Eccetto che durante i pochi anni della Guerra Elfica, Favaro non fu mai minacciata dal pericolo di guerre e assalti. Questo lasciò le famiglie di Favaro libere di coltivare, commerciare, acquisire nuove terre, e di costruire così la loro fortuna nel corso dei decenni. Dopo oltre mille anni di crescita ininterrotta, non sorprende dunque che alcune delle famiglie più ricche della Repubblica vivano proprio qui. Le tenute di queste famiglie si estendono ben oltre la città, e comprendono centinaia di chilometri quadrati in tutte le direzioni.

Dato che la ricchezza di Favaro è legata alla terra, i suoi abitanti non hanno mai preso alcune delle abitudini dei mercanti più materialisti delle grandi città. Anche le persone più ricche di Favaro assomigliano molto più al tipico contadino che alla figura del mercante di successo (nessuna aria da snob, niente sciami di guardie del corpo, e nessun disprezzo per le classi meno abbienti). E nonostante tutta la sua ricchezza, Favaro ha pochissimi problemi di criminalità (d'altronde, come si può rubare la terra?). La campagna è infestata da qualche mostro e da vari animali selvaggi,



## Citta' e Cittadine

ma non sono tanti come nelle altre parti della Repubblica.

Per 1500 anni, Favaro ha intrattenuto uno speciale rapporto con gli elfi d'Alfheim. Gli elfi hanno fornito agli uomini armi migliori e magie sconosciute per aiutarli a proteggere la loro terra dagli umanoidi fin dalle prime scorrerie (e per tenere quegli stessi umanoidi lontani da Alfheim senza combattere direttamente). Fu l'amicizia e il sostegno degli elfi che Ansel Darokin sfruttò per dimostrare che era l'unico che poteva unire e guidare i vari clan in quel momento di grave scompiglio. E a parte il periodo della Guerra Elfica (che comunque gli uomini presero più seriamente dagli elfi), gli elfi di Alfheim hanno sempre aiutato gli uomini di Favaro. Oggi Favaro non ha più bisogno dell'aiuto degli elfi, e il rapporto di dipendenza si è trasformato in uno di mutuo rispetto e di fraterna amicizia.

### Forte Anselbury

Forte Anselbury sorge sulla sponda meridionale del Lago Amsorak ed è il quartier generale della Quinta Armata di Darokin, l'*Ascia di Attleson*. La Quinta ha circa 5.500 uomini nelle sue truppe, più altri 1200 circa come personale di sostegno. Inoltre, altre duemila persone vivono vicino al forte, per la maggioranza si tratta delle famiglie dei soldati.

In passato Forte Anselbury era pesantemente fortificato, ma dato che ora il confine con i Clan di Atruaghin non è più giudicato pericoloso dal governo, il forte ha perso l'importanza difensiva che aveva un tempo. L'esercito lo usa adesso come postazione di addestramento, e per tenere in riga i Magistrati di Confine del sudovest di Darokin.

Forte Anselbury non è un posto isolato come potrebbe sembrare. Esso riceve approvvigionamenti tramite barche che arrivano da Akesoli o da Akorros. A causa della noiosa routine di addestramento e della mancanza di pericoli da affrontare, Forte Anselbury non è considerato una degna destinazione per soldati che vogliono far carriera. D'altro canto però, questo è uno dei forti dove meno si rischia la vita.

L'unica interruzione della routine quotidiana di servizi può avvenire quando uno dei Magistrati richiede l'intervento dell'esercito per dare la caccia a mostri o a

razziatori umani e umanoidi. Siccome questa zona di Darokin è tutto sommato abbastanza selvaggia, interventi di questo tipo sono richiesti di frequente. Negli anni passati, le truppe di Forte Anselbury hanno dovuto dare la caccia a piccole bande di orchetti e di goblin, a colonie di ragni giganti, e a una bellicosa tribù guerriera di uomini lucertola. L'*Ascia di Attleson* ha sempre portato a termine ognuna di queste missioni con entusiasmo e con perfetta efficienza.

### Forte Cruth

Forte Cruth è situato ai piedi delle colline che sorgono sul lato settentrionale delle Montagne di Cruth, nel sudest di Darokin. Forte Cruth è l'incarico meno pericoloso che possa capitare ad un legionario dell'esercito di Darokin, poiché il confine con Karameikos (che il forte doveva proteggere) è rimasto tranquillo per decenni.

Forte Cruth è presidiato dalla Prima Armata, *La Spada di Darokin*, il cui quartier generale ha sede nella capitale. Solo due delle sei legioni della Prima Armata vengono assegnate contemporaneamente a Forte Cruth, e il periodo di permanenza è di sei mesi per ciascuna legione. Delle altre quattro legioni della Prima Armata, una è distaccata permanentemente a Darokin (con incarichi cerimoniali), e le altre tre prestano servizio a Forte Nell, insieme con la Terza Armata. Asseconda di quali legioni siano di guardia, il numero dei soldati che vivono a Forte Cruth varia da un minimo di 1.800 a un massimo di 2.300. Inoltre, il personale di supporto del forte conta altre 500 persone.

Le truppe di Forte Cruth spendono la maggior parte del loro tempo a cacciare e a organizzare finte battaglie. I loro doveri includono sventare con gli occasionali raid di goblin e orchetti provenienti dalle montagne, e scortare carovane del governo sulla Strada di Darokin. Poiché nessun soldato sta a Forte Cruth per più di sei mesi, poche sono le famiglie dei legionari che decidono di vivere qui. Infine, dato che sono ben pochi gli assalti che devono respingere, le fortificazioni e le difese sono sempre in perfetto stato.

### Forte Fletcher

In netto contrasto con la pace dei presidi di Anselbury e Cruth, Forte Fletcher è un avamposto sempre all'erta e vigile. Forte

Fletcher è il quartier generale della Quarta Armata, *Lo Scudo di Darokin*, e vi sono distaccate quattro delle sei legioni (le altre due servono a Forte del Lago). Circa 4.200 legionari sono assegnati a questo presidio, insieme con altri 900 ausiliari che fanno parte del personale di servizio. A causa della pericolosità dell'incarico, a nessuna famiglia è consentito vivere qui.

Forte Fletcher si trova sul confine più occidentale della Repubblica con le Terre Brulle, ed è responsabile della sicurezza dalla zona che va dal forte stesso fino alla metà del sentiero che va da Forte Fletcher a Forte Runnels. Questi 60 km di confine vicino alle Terre Brulle non sono i più problematici, ma includono le rovine di Ardelphia, la città fantasma. La Quarta Armata ha cercato in passato di ripulire Ardelphia, ma senza troppa fortuna. La sua attuale strategia è di pattugliare in modo estensivo la campagna circostante, e cercare di catturare i banditi e i razziatori umanoidi mentre sono fuori allo scoperto. Questa tattica ha avuto finora un successo limitato, anche se funziona certamente meglio di quelle adottate precedentemente.

Un accordo tra Darokin e Glantri permette alle truppe di Forte Fletcher di spingere gli umanoidi in fuga nel territorio della magocrazia, e questa strategia ha portato ad un paio di schiacciante vittorie sulle orde di orchetti e goblin che non sarebbero state possibili altrimenti.

### Forte Hobart

Forte Hobart è l'incarico più pericoloso tra quelli assegnati ai legionari di Darokin. Il forte ha il compito di impedire agli orchetti e agli altri disgustosi umanoidi delle Terre Orchesche di assaltare le carovane che transitano sulla Strada di Darokin, o, peggio, di attaccare la stessa Selenica. Gli orchetti, infatti, preferiscono spostarsi verso sud attraversando la zona controllata da Forte Hobart, piuttosto che andare a dar fastidio agli elfi e ai nani passando dall'Alfheim o dalla Casa di Roccia.

Forte Hobart è presidiato dalle truppe della Seconda Armata, *Gli Ammazzaoorchetti*. Il quartier generale della Seconda Armata ha sede a Selenica, e una delle sei legioni rimane sempre in città, secondo una rotazione programmata per dare alle truppe un po' di riposo dopo il lavoro in prima linea. Le altre cinque legioni

(che contano da 4.800 ai 5.300 soldati, più 1.200 uomini come personale di sostegno) sono di servizio a Forte Hobart. Alle famiglie dei soldati non è ovviamente permesso vivere nel forte per ragioni di sicurezza.

Forte Hobart è il forte più imponente e più ammirato di Darokin. Situato in uno stretto passo che collega le Terre Orchesche con Selenica e le provincie a sud, Forte Hobart è una massiccia costruzione che consta di baracche per i legionari, un'armeria ben fornita, stalle, una piazza d'armi e una cinta muraria di pietra alta 4 metri, con torri e camminatoi per sorvegliare il passo (vedi mappa del forte). A nord del forte si erge una palizzata di legno lunga 500 metri (munita di fossato) che blocca completamente il passo, una costruzione assai efficace contro qualsiasi tentativo di assalto. Nel caso di un attacco in massa, soldati armati di picca vengono posti lungo la palizzata per tenere impegnati gli assalitori il più a lungo possibile, mentre gli arcieri bombardano gli attaccanti dall'alto delle loro postazioni sulle colline circostanti. Se la palizzata cade, le truppe si ritirano seguendo percorsi precisi, per evitare le varie trappole a pozzo scavate nel terreno tra la palizzata e il forte stesso. Un gruppo d'attacco non addestrato (come un'orda di orchetti) può soffrire gravi perdite a causa delle buche nascoste, e può essere rallentato quel tanto che basta ai difensori per chiudere le porte e continuare la propria resistenza da dentro il forte.

Dei circa 5.000 soldati che sono assegnati a Forte Hobart, solo 1/3 rimane costantemente nel forte. I rimanenti (secondo una rotazione prestabilita) devono invece pattugliare l'area circostante, cercando di stanare piccoli gruppi di orchetti e di scoprire e ritardare le bande da guerra più numerose prima che possano prendere di sorpresa il forte.

### Forte del Lago

Forte del Lago, situato sulla sponda settentrionale del Lago Amsorak, nel nordovest di Darokin, fu in origine un avamposto militare. Durante gli ultimi 50 anni, un buon numero di civili si sono trasferiti vicino al forte a causa della zona moderatamente sicura, e oggi Forte del Lago è circondato da un paesino abbastanza grande.

Forte del Lago è presidiato da due legioni della Quarta Armata. In base a quali

delle legioni sono di servizio, il personale del forte varia dai 1.300 ai 2.300 soldati, più 250 uomini come personale di sostegno. In aggiunta, circa 3.000 civili vivono nella cittadina che è sorta attorno al forte.

Date le ottime relazioni che intercorrono tra Darokin e Glantri, il compito dei soldati di Forte del Lago è estremamente semplice. La maggior parte dei legionari assegnati qui proviene da Forte Fletcher, e questo incarico viene considerato praticamente come una vacanza. Il comandante di Forte del Lago passa gran parte del suo tempo mantenendo le truppe disciplinate e cercando qualcosa da far fare loro.

Forte del Lago e il paese circostante (che ha preso lo stesso nome) è situato nel Possedimento Libero di Amsorak, una delle Terre di Confine, e per questo non possiede alcun Consiglio né una Guardia Cittadina. La legge è amministrata direttamente dal Magistrato del territorio, il Barone Corwyn Markone IV.

### Forte Nell

Un altro brutto incarico per i legionari darokiniani è Forte Nell. La situazione in questo presidio è simile a quella di Forte Hobart, poiché entrambi hanno il difficile compito di tenere in scacco gli umanoidi della zona nordoccidentale di Darokin. In aggiunta però, Forte Nell si trova proprio sul confine con le Terre Brulle, e questo aggiunge una nuova dimensione all'intera faccenda.

Forte Nell è sotto il comando della Terza Armata, *Il Grande Muro di Pietra*, acuartierato a Corunglain. Due legioni della Terza Armata sono assegnate a quest'incarico, insieme ad altre tre legioni della Prima Armata, per un totale di 5.000 unità, a cui si aggiungono altri 1.000 uomini come personale di supporto.

Le forze di Forte Nell non possono permettersi il lusso di aspettare il nemico, sfruttando robuste fortificazioni che blocchino l'unica strada disponibile agli umanoidi (come accade a Forte Hobart). Infatti, a causa della conformazione geografica del territorio, gli umanoidi delle Terre Orchesche e delle Terre Brulle hanno qui diverse vie di ingresso nella Repubblica, e le legioni di Forte Nell devono quindi adottare una strategia diversa, restando fedeli al vecchio adagio: la miglior difesa è l'attacco. Perciò, truppe marciano

regolarmente da Forte Nell dentro le Terre Orchesche e le Terre Brulle, attaccando qualsiasi contingente di guerrieri umanoidi incontrino. Tuttavia, specialmente quando si recano nelle Terre Brulle, i legionari cercano sempre di colpire obiettivi 'militari', evitando così i villaggi, le femmine e i piccoli. Naturalmente gli umanoidi non riescono a cogliere questa sottile distinzione, e reagiscono in maniera molto prevedibile, lanciando immediatamente feroci attacchi all'interno dei confini darokiniani come ritorsione. L'esercito di Darokin è convinto comunque, che una "costante guerriglia" sia preferibile all'ipotesi di lasciare che gli umanoidi abbiano il tempo di riunire una grande orda per sferrare un attacco devastante alla Repubblica, e quindi continuano a portare avanti questa strategia.

### Forte Runnels

Proprio come gli altri due fortini situati sul confine settentrionale, anche Forte Runnels è un incarico difficile per veri duri. Costruito a metà strada tra Forte Fletcher e Corunglain, Forte Runnels ha l'incarico di sorvegliare il confine dalle mura di Corunglain fino a metà della distanza che lo separa da Forte Fletcher. Quattro legioni della Terza Armata presidiano questo fortino, per un totale di circa 4.200 legionari e 800 uomini come personale di supporto.

La maggior parte delle truppe assegnate a Forte Runnels passa il proprio tempo lontano dal campo base, impegnata in lunghi giri di perlustrazione per intercettare bande di razziatori provenienti dalle Terre Brulle e proteggere i darokiniani.

Forte Runnels è l'ultimo avamposto ad essere stato attaccato direttamente nel passato recente. Nel 981 DI migliaia di orchetti e goblin cercarono di espugnare il forte come preludio ad un attacco in massa ai Territori Interni di Darokin. Le truppe del *Grande Muro di Pietra* tennero fede al proprio nome tuttavia, e riuscirono a mantenere il controllo del forte fino all'arrivo dei rinforzi da Forte Fletcher, Forte Nell e Corunglain. Molti degli ufficiali attuali della Terza Armata sono veterani di quella campagna, e non mancano mai di raccontare storie gloriose di eroismo personale (spesso gonfiate dall'orgoglio e dalla immaginazione) quando gli si presenta l'occasione.



## Citta' e Cittadine

### Grukk

Grukk è un forte di orchetti nelle Terre Orchesche nordoccidentali. Si tratta dell'avamposto umanoide più vicino alle Terre Brulle, e del più grande dell'intera zona, con oltre 12.000 orchetti che vivono in un ampio complesso di caverne e tunnel scavati nel fianco di una montagna. Degli umanoidi che si trovano qui, circa 7.000 sono guerrieri a tutti gli effetti.

Gli orchetti di Grukk hanno eretto imponenti fortificazioni sul lato della loro montagna, e dal 10 al 15% della popolazione vive all'esterno (per lo più si tratta di contadini, pastori e guardie), riparata da queste barriere.

Gli orchetti di Grukk hanno di recente diminuito le loro scorrerie, e anche se non esistono prove sicure, gli ufficiali darokiniani credono che al momento siano impegnati a difendersi dagli assalti dei troll di C'Kag, i quali stanno cercando di schiavizzare tutti gli orchetti della zona. Gli osservatori che stanno monitorando la situazione sperano che il conflitto sia lungo, con gravi perdite da entrambe le parti, e che continui senza un vincitore chiaro ancora per molto tempo. Solo il tempo potrà dire se queste speranze verranno realizzate.

### Hendry

Hendry è un piccolo villaggio (popolazione: 550 abitanti) a circa 60 km a sudest di Darokin, situato sulle sponde del fiume Helleck, che ha saputo sfruttare la sua posizione per prosperare e diventare un luogo ideale in cui vivere.

L'occupazione principale a Hendry è l'industria del legname. Non a caso, l'edificio più grande del villaggio (e l'unica vera industria locale) è la segheria che si trova lungo la sponda orientale dell'Helleck. Il legname per la segheria viene tagliato sul posto, oppure fatto arrivare attraverso l'Helleck, o ancora importato tramite carovane. La segheria poi trasforma i tronchi in legname da rilavorazione, e raccoglie trucioli e segatura per la produzione della carta. Praticamente quasi ogni abitante di Hendry lavora nella segheria, che opera incessantemente dall'alba al tramonto.

Quelli che non hanno a che fare con la segheria lavorano come piccoli artigiani o contadini. Non c'è bisogno di una guardia cittadina, visto che in caso di guai la

maggior parte degli abitanti di Hendry sa come usare le armi e può occuparsi del problema seguendo metodi informali; ovvero reclutando volontari che si occupino del problema.

Hendry è un villaggio pacifico, sebbene un po' fuori mano. Tuttavia, visto che la sua segheria è la più grande della Repubblica, riceve parecchio traffico grazie ai mercanti che vengono regolarmente da queste parti a fare affari.

### Hinmeet

Hinmeet è un villaggio che sorge nel profondo sud di Darokin, sul confine con le Cinque Contee. Hinmeet è un insediamento abbastanza recente, visto che fu costruito 50 anni fa, col solo scopo di diventare un avamposto commerciale verso le Cinque Contee.

In passato, i commercianti hin, riluttanti a far entrare gli umani nelle loro terre, incontravano le carovane darokiniane sul confine, e sbrigliavano i loro affari in mezzo ai boschi o alle praterie. Quando il volume di affari con le Cinque Contee aumentò, questo modo di operare divenne sempre meno pratico e più pericoloso. Così, su suggerimento dei mercanti hin, una coalizione di case di commercio darokiniane finanziò la costruzione di Hinmeet.

Oggi Hinmeet vanta una popolazione di 1.700 abitanti, quasi tutti portatori con le loro famiglie. Il paese è sorto sulla cima di una collina sul confine con le Cinque Contee, a pochi chilometri di distanza dal fiume Streel. Anche se alcuni abitanti coltivano piccoli giardini e frutteti, la principale fonte di reddito per Hinmeet è il commercio; ne deriva che quasi tutte le cose di cui hanno bisogno gli abitanti per vivere (cibo, abiti, utensili, mobilio, ecc.) vengono importate dall'esterno.

In base ad un accordo fra le case di commercio che fondarono la città, ognuna delle sei case principali ha un rappresentante nel Consiglio Cittadino. Il sindaco viene eletto dalla popolazione, ma solo i candidati che abbiano avuto il benessere dalle sei case di commercio concorrono per questa posizione.

I membri della Guardia cittadina di Hinmeet sono numerosi, ben addestrati e ben equipaggiati. Hinmeet infatti ha un'alta concentrazione di ricchezza nonostante le dimensioni ridotte, e la guardia cittadina è

costantemente allerta per la possibile presenza di ladri e truffatori. Dato che Hinmeet è un paese così ben sorvegliato e pacifico, non esiste al suo interno una gilda dei ladri, e i suoi governanti sono ben lieti che la tradizione non metta radici. Inoltre, la vicinanza di Hinmeet alla Palude dei Malpoggi fa in modo che la guardia cittadina sia talvolta impegnata a dover respingere l'assalto di qualche mostro venuto dal fango, anche se, per qualche strana ragione, sono poche le creature che attraversano lo Streel dalla palude per dirigersi nella zona di Hinmeet.

### Mar

Come Hinmeet, anche Mar è un piccolo insediamento (popolazione: 400 abitanti) situato vicino al confine con le Cinque Contee. A differenza di Hinmeet, tuttavia, Mar è un villaggio abbastanza vecchio e ha veramente poco a che fare col costante giro di affari del paese vicino.

Gli abitanti di Mar sono in buoni rapporti con gli hin, e di frequente gli halfling delle Cinque Contee si recano a Mar in visita ad amici. La gente di Mar non è tenuta molto in considerazione dal resto di Darokin, ma a loro va bene così. Essi sono quasi interamente autosufficienti, e quel poco che non riescono a produrre sono soliti acquistarlo dagli hin, piuttosto che aspettare i Viaggiatori occasionali.

Gli abitanti di Mar hanno un grande rispetto per la privacy individuale e non fanno mai troppe domande a quelli che fanno tappa nel loro villaggio. Per questo molti fuggitivi in passato hanno trovato rifugio temporaneo a Mar, anche se ora diversi cacciatori di taglie sono al corrente dell'esistenza di questo piccolo rifugio fuori mano. Oltre ai fuggiaschi, Mar comunque è diventata anche meta di molti darokiniani stanchi della costante pressione a cui li sottopone la vita frenetica nelle città commerciali. Perciò chiunque arrivi a Mar può incontrare un gran numero di persone diverse e interessanti, da principi mercanti decaduti, a incantatori ormai ritirati a vita privata, a furfanti in fuga. Che loro vogliano essere trovati, però, è una faccenda completamente diversa.

## Nemiston

Nemiston (popolazione: 4.200 abitanti) è un paese situato sulla Strada di Darokin, nella zona sudorientale della Repubblica al confine con l'Alfheim. Insieme a Dolos, Nemiston è uno dei due punti di sosta più importanti per il traffico che scorre tra Darokin e Selenica.

Le somiglianze con Dolos, tuttavia, finiscono qui. Infatti, anche se si contano numerose locande e taverne all'interno della città, Nemiston non ha la stessa reputazione in fatto di ospitalità che invece può vantare Dolos. Per qualche strana ragione, la gente di Nemiston non sembra molto amichevole, e di questo gli affari (particolarmente quelli delle taverne) ne risentono.

Nemiston produce una discreta quantità di legname grazie alla presenza della Foresta di Canolbarth, ma gli abitanti tendono ad usarlo più per fini artistici. Invece di produrre carri, mobili, casse e altri oggetti comuni, gli artigiani di Nemiston preferiscono dedicarsi a delicati intarsi in legno, creando contenitori, utensili, suppellettili e altri oggetti con pregevoli incisioni, che presentano una qualità più artistica che pratica. Diversi artisti di Nemiston vantano una reputazione a livello nazionale e riescono a prosperare, mentre gli altri conducono una vita tranquilla senza eccessi o privazioni.

Un altro campo in cui Nemiston differisce da Dolos è nelle relazioni coi vicini elfi. Per qualche strano motivo, i due gruppi non sono mai andati d'accordo. Anche se il livello di disaccordo non ha mai raggiunto l'odio vero e proprio, gli elfi non sono chiaramente i benvenuti in città, e similmente i nemistoniani sono invitati a tenersi alla larga dall'Alfheim. Gli elfi inoltre, che tendono a prendere queste cose meno seriamente degli umani, si divertono a giocare tiri mancini agli abitanti di Nemiston: lo scherzo preferito è portare un discreto numero di animali della foresta fondamentalmente innocui (come scoiattoli, cavallette o puzzole) nel centro di Nemiston durante la notte, per poi lasciarli liberi di scorrazzare per il paese. I nemistoniani naturalmente non si divertono affatto, ma purtroppo non sembrano avere abbastanza senso dell'umorismo per rispondere adeguatamente a questi scherzi, diventando invece più furiosi e sgarbati che mai.

## Reedle

Reedle è un piccolo villaggio nell'angolo sudorientale della Repubblica, situato ai piedi delle Montagne Altan Tepes lungo il confine col Karameikos. Reedle (popolazione: 750 abitanti) è una comunità di contadini e commercianti in egual proporzione.

Reedle si trova sulla strada che porta da Selenica giù fino a Kelvin e Specularum, nel Granducato di Karameikos. Come ci si potrebbe aspettare, c'è abbastanza traffico in entrambe le direzioni, costituito soprattutto da carovane di mercanti che arrivano per comprare o vendere. Alcuni commercianti darokiniani preferiscono incontrare le carovane a Reedle piuttosto che aspettarle a Selenica, così da poter visionare e comperare la mercanzia più interessante prima dei loro concorrenti.

Reedle sorge inoltre su un terreno adatto alla coltivazione di prodotti esotici di qualità, come olive, rare miscele di tè, caffè e acardi. Grazie ai prezzi sempre alti e alla costante richiesta di queste spezie rare, Reedle è uno dei pochi posti nel Darokin dove i mercanti non sono necessariamente le persone più ricche del paese.

Molti mercanti fanno buon viso a cattivo gioco, ma alcuni, specialmente quelli membri delle grandi case di commercio e abituati a fare ciò che vogliono, non sembrano farsene una ragione. Di conseguenza ci sono più intrighi nel governo di Reedle di quelli che avrebbero città venti volte più grandi. L'attuale Consiglio Cittadino è presieduto da due mercanti, due agricoltori e da due uomini che svolgono entrambe le carriere. Il sindaco è un proprietario terriero, quindi l'equilibrio di potere sembra spostato leggermente a favore degli agricoltori, per ora.

Per i pochi che non sono direttamente coinvolti, la politica di Reedle è uno spettacolo molto divertente a cui assistere. Anche le decisioni più semplici e insignificanti non possono essere deliberate dal consiglio prima di un paio di mesi di dibattiti e discussioni infuocate. Se poi capita un problema davvero spinoso, c'è il rischio che non venga mai risolto davvero. Per fortuna, i problemi grossi a Reedle sono rari.

## Rennydale

Rennydale è un villaggio di contadini nella parte settentrionale della pianura dello Streel. Situato nel cuore di una regione favolosamente ricca di grano e cereali, Rennydale (popolazione: 900 abitanti) è un piccolo villaggio in declino, a causa di una combinazione di eccezionale sfortuna e nemici molto potenti.

Nonostante i numerosi sforzi dell'esercito darokiniano infatti, il confine con le Terre Brulle è ben lontano dall'essere sicuro. Così, piccole bande di orchetti, goblin, hobgoblin, coboldi e altri umanoidi riescono ad attraversare regolarmente il confine per fare scorrerie. Alcuni gruppi vengono intercettati prima che abbiano l'occasione di creare scompiglio, mentre altri vengono catturati durante il viaggio di ritorno e impiccati. Il resto dei razziatori sembra che si diriga puntualmente a Rennydale, visto che è l'insediamento più vulnerabile e più vicino al confine.

Il villaggio si difende come meglio può. Tutti i residenti di età superiore ai 12 anni (uomini e donne allo stesso modo) devono possedere almeno un'arma (di solito una spada, una lancia, o un'arma da tiro) e ricevono un addestramento speciale impartito da legionari dell'esercito per imparare ad usarla. Evitare di prendere le armi per difendere un vicino attaccato da banditi o razziatori è un vero e proprio crimine, anche se nessuno è stato più accusato di vigliaccheria da molti anni ormai. I paesani hanno infatti imparato che devono rimanere uniti se vogliono sopravvivere.

Tuttavia, nonostante gli sforzi congiunti degli abitanti di Rennydale e dell'esercito, alcune razzie vanno comunque a segno. Rennydale perde circa cinque famiglie all'anno a causa degli attacchi degli umanoidi, e nessuno si trasferisce nel villaggio per rimpiazzarle. E anche peggiori sono i banditi umani che approfittano delle difese indebolite del villaggio per portare a termine i loro meschini saccheggi, rendendo la situazione ancor più drammatica.

Nonostante tutto, Rennydale continua a perseverare. Le società agricole non vengono vendute, e neppure le singole fattorie: il suolo è troppo ricco e i raccolti troppo abbondanti (quando i razziatori non li bruciano) per rinunciare.



## Citta' e Cittadini

### Selenica

Selenica è la seconda città più grande di Darokin (popolazione: 39.000 abitanti), e sotto molti punti di vista una seconda capitale. Situata nell'angolo sudorientale della Repubblica, Selenica è la porta d'ingresso al commercio verso gli Emirati di Ylaruam, il Granducato di Karamaikos, Rockhome, le Terre del Nord e il distante Impero di Thyatis.

Gli abitanti di Selenica si considerano molto indipendenti, e riconoscono la propria fedeltà al governo centrale solo quando fa loro comodo. Situata all'estremo orientale della Strada di Darokin, a oltre 600 km di distanza dalla capitale, l'isolamento e la separazione di Selenica dal resto della Repubblica vengono avvertiti costantemente dai suoi abitanti, nonostante i continui viaggi dei mercanti che collegano la città al resto della nazione, percorrendo costantemente la strada dei commerci.

La vita quotidiana a Selenica ha un sapore diverso rispetto a quella delle altre città della Repubblica. Infatti, sono molteplici le culture che convivono a Selenica e che influenzano lo stile di vita della sua popolazione, in particolare la cultura ylari. In certe parti della città, Selenica sembra più un insediamento ylari che non darokiniano, e questo si deve esclusivamente all'opera della casa di commercio Al-Azrad.

La famiglia Al-Azrad vive a Selenica da poco più di 150 anni, dopo essersi trasferita qui dall'Ylaruam. Furbi mercanti che hanno saputo sfruttare attentamente le loro conoscenze e i contatti con la terra natia, i membri della casa di Al-Azrad hanno così fatto diventare la loro famiglia la settima tra le grandi case di Darokin. Anche se alcuni dei suoi esponenti hanno cercato di adattarsi ai costumi darokiniani, la maggior parte è rimasta fedele alle tradizioni ylari, contribuendo così a determinare l'unicità dello stile di vita selenicano.

Ci sono comunque altre influenze culturali che distinguono Selenica dalle altre città darokiniane. Un gran numero di karamaikani vive a Selenica, ad esempio, aggiungendo le loro credenze e usanze a quelle già diffuse in città, senza contare gli alphetiani espatriati che occupano una piccola enclave nel cuore della città. E dopo quella ylari, la civiltà più diffusa è quella nanica, visto che i nani lavorano e vivono

in città già da molti decenni (per lo più concentrati nel loro quartiere lungo le mura nordoccidentali, la Cittadella dei Nani). Basti pensare che a Selenica ci sono tanti nani quanti quelli che vivono in tutte le altre zone della Repubblica.

Il commercio è l'industria principale di Selenica. Nella piazza del mercato, situata nei sobborghi della città ma grande quanto il Mercato Centrale di Darokin, mercanti provenienti da una mezza dozzina di nazioni diverse si incontrano regolarmente per commerciare le mercanzie più disparate, da semplici generi alimentari a gemme preziose, da oggetti d'arte a oscuri manufatti trovati in antiche rovine. Ci sono anche un buon numero di altre industrie e botteghe di artigiani che operano nella città, inclusi fabbri, ciabattini, pellettieri e carpentieri, solo per citarne alcuni, ma ben pochi riescono a distinguersi per la qualità o la quantità della propria produzione.

Politicamente, Selenica è controllata da due case di commercio. La casa di Al-Azrad è quella più facilmente riconoscibile, basta guardarsi un po' attorno, ma non è la più potente. Mantenendosi in disparte, pur esercitando una notevole influenza dietro le quinte, troviamo la terza casa di commercio della Repubblica, quella degli Hallonica. Il quinto Cancelliere di Darokin, Rypien Hallonica, proveniva proprio da questa famiglia. Tuttora, tre dei sei membri del Consiglio Cittadino appartengono a questa casa, mentre due sono Al-Azrad e il sesto è un nano. Anche il sindaco di Selenica è un ex socio della casa di Hallonica, ormai ritiratosi dagli affari.

La Guardia cittadina di Selenica non è molto numerosa, ma è ben addestrata per svolgere con attenzione i propri incarichi. Le guardie si occupano soprattutto di proteggere le carovane dei mercanti, catturare ladri e truffatori, e sedare le risse. Per tutti i problemi relativi alla difesa vera e propria della città, la guardia dipende interamente dalla Seconda Armata, che mantiene costantemente una legione all'interno di Selenica, mentre le altre cinque sono stazionate nel vicino Forte Hobart.

Gli avventurieri possono trovare una grande quantità di possibili occupazioni a Selenica. Ci sono molte merci o uomini importanti da proteggere, e una così grande concentrazione di stranieri implica sempre intrighi e possibilità di azione. E se non si

riesce proprio a trovare nulla da fare in città, non mancheranno certamente le carovane a cui potersi unire come scorta per raggiungere luoghi distanti, esotici e ricchi d'avventura.

### Tenobar

Tenobar è l'altra città portuale della Repubblica, anche se è molto più piccola di Athenos (popolazione: 12.000 abitanti) e non è rinomata per essere un porto internazionale, come invece può vantare la sua rivale, dall'altra parte della Baia dei Malpoggi. Tenobar è situata nell'angolo sudoccidentale di Darokin, laddove il fiume Arbandrine si getta nella baia.

Tenobar è una pallida imitazione di Athenos in quasi tutto, e gli abitanti risentono profondamente di questa palese inferiorità. Le navi da carico che trovano i moli di Athenos pieni e si dirigono a Tenobar come seconda scelta farebbero bene a non rivelarlo, se vogliono sperare di ottenere un po' di collaborazione dai locali.

Il porto di Tenobar è specializzato nel trattare mercanzie ingombranti ma non molto costose, come legname, farina, bestiame, sale e grano. A Tenobar c'è inoltre un discreto commercio di oggetti rubati o illegali, proprio perché si tratta di un porto piccolo e meno frequentato. Tenobar non ha alcuna guardia costiera come invece può vantare Athenos, e la guardia cittadina non trascorre molto tempo sui moli, rendendo quindi il porto una zona adatta per concludere affari loschi. Ovviamente questo non contribuisce a migliorare la reputazione della città, ma almeno ha migliorato la sua situazione finanziaria.

Oltre che lavorare al porto come scaricatore o come carpentiere, c'è ben poco da fare a Tenobar. Alcuni tratti di terreno a nord della città sono abbastanza buoni per l'allevamento del bestiame, ma la vicinanza della palude lo rende un lavoro rischioso.

Tenobar ha una Guardia cittadina molto numerosa, e in effetti ne ha bisogno. La punta sudoccidentale della Palude dei Malpoggi è in assoluto quella meno ospitale, e le creature che vivono nella palude escono spesso a fare quattro passi nei dintorni di Tenobar. Molti mostri minacciano il commercio fluviale sull'Arbandrine, e parecchie creature intelligenti che depredano le chiatte

possiedono quindi un discreto tesoro nascosto da qualche parte nei recessi della palude. Per questo molti avventurieri spesso organizzano spedizioni tra le terre malsane dei Malpoggi a est di Tenobar, alla ricerca dei tesori rubati, ma finora pochi sono tornati indietro per raccontare le loro imprese.

## WRASSELDOWN

Wrasseldown è un piccolo villaggio nel sudest della pianura dello Streel, situato a pochi chilometri a nord dalla Strada di Darokin. Granturco, fagioli e piselli crescono bene in questa parte della pianura, e Wrasseldown (popolazione: 230 abitanti) è il principale punto d'incontro degli agricoltori di questa regione. Essi portano qui i loro raccolti, comprano qui le loro attrezzature e le sementi dai Viaggiatori, e tengono in questo luogo tutte le loro riunioni.

Wrasseldown è un tipico, pacifico villaggio di contadini, ed è il più vicino alla capitale. Per questo motivo, molti abitanti della metropoli si recano a Wrasseldown annualmente per provare il gusto della 'vita di campagna'. La maggior parte dei contadini locali accettano di buon grado i loro ospiti di città, e si diverte molto a prendere in giro gli ignari visitatori ("Ma certo, Eccellenza, noi puliamo sempre a mani nude le stalle e i recinti del nostro bestiame...").

Non c'è alcun bisogno di una guardia cittadina a Wrasseldown. La maggioranza degli abitanti del posto è in grado di occuparsi da sola dei problemi minori, come gli animali selvaggi che talvolta scorrazzano nelle fattorie. Quando invece i problemi si fanno più grossi, allora gli abitanti si mettono insieme per risolvere la questione, sfruttando la forza del gruppo.

## XORG

Xorg è un forte orchesco situato nella parte nordoccidentale di Darokin, quella conosciuta come le Terre Orchesche. Xorg è più piccolo di Dast o Gruk, e annovera solo 4.500 orchetti, dei quali 3.000 sono veri guerrieri.

Xorg è costruito quasi interamente sottoterra, con alcune fortificazioni e un piccolo gruppo di capanne poste in superficie che indicano la sua posizione ad eventuali osservatori esterni. Gli orchetti

di Xorg sono i principali responsabili degli assalti a Forte Hobart, e hanno nascosto armi e scorte alimentari in centinaia di buchi sulle colline lungo il percorso tra Xorg e Forte Hobart. Piccoli gruppi di guerrieri si aggirano nella zona, sperando di cogliere di sorpresa pattuglie dell'esercito per tendere loro un'imboscata.

Un'altra delle occupazioni preferite dagli orchetti di Xorg è appostarsi nella zona a sud-est dell'Alfheim e assalire le carovane che viaggiano sulla Strada di Darokin a ovest di Selenica. Gli elfi di Alfheim pattugliano l'area, ma nonostante tutto, alcune bande di orchetti riescono comunque a passare.

In questo periodo si parla sempre più spesso a Darokin di reclamare e colonizzare le Terre Orchesche, e se questo tentativo verrà fatto, con l'aiuto dell'Alfheim e della Casa di Roccia, Xorg sarà probabilmente il primo forte orchesco a cadere.



# Luoghi Caratteristici

La Repubblica di Darokin offre molto altro oltre alle sue caotiche città e ai suoi villaggi rurali. Ci sono infatti varie aree selvagge che meritano di essere conosciute, specialmente in quanto possono essere una fonte inesauribile di opportunità per gli avventurieri. La civilizzazione a Darokin non ha eliminato del tutto il pericolo e le cose eccitanti: le ha solo confinate all'interno di alcune zone ben delimitate.

Come molte delle città e dei paesi descritti in precedenza, i luoghi che verranno menzionati di seguito servono per dare al DM spunti per eccitanti avventure. Informazioni riguardanti il tipo di mostri che vivono in una determinata area sono di carattere generale, e il DM dovrebbe sempre giudicare quale sia l'esperienza dei propri giocatori e il livello dei loro personaggi prima di decidere esattamente quali incontri preparare.

## Canale di Athenos

Il Canale di Athenos è una meraviglia di ingegneria e un tributo in onore della perseveranza e del duro lavoro. Il canale, la cui costruzione ebbe inizio nel 870 DI e terminò 29 anni più tardi, venne finanziato da una coalizione di case di commercio, con in testa le famiglie Linton e Mauntea. Le case comperarono i materiali adatti alla costruzione e alla manutenzione del canale per i primi 50 anni di attività, poi vendettero il canale al governo per un singolo daro. Oggi, l'uso del canale è gratuito, e se il traffico viene mantenuto scorrevole tramite due stazioni di controllo che si trovano ad entrambe le estremità di questa imponente opera dell'uomo, a circa 24 km di distanza l'una dall'altra.

Le stazioni di controllo operano una serie di chiuse che regolano il flusso dell'acqua attraverso il canale. Il fiume Streel si trova due metri più in alto rispetto al livello dell'acqua del canale alla sua estremità orientale, e il canale stesso si trova a 1,20 metri più in alto rispetto al livello dell'acqua della Baia di Athenos nel punto in cui vi sfocia. Grazie all'utilizzo delle chiuse, si crea una veloce corrente che facilita la navigazione verso Athenos, rendendo così il viaggio verso sud più scorrevole.

Il canale di Athenos fu costruito per dare ai mercanti darokiniani accesso diretto alla Baia dei Malpheggi e al Mare del Terrore. Infatti, gli ultimi chilometri del fiume

Streel terminano all'interno delle Cinque Contee, e i darokiniani avevano bisogno di una propria via indipendente. Inoltre, la Baia di Athenos era un luogo migliore per creare un importante porto commerciale rispetto all'area dove lo Streel si tuffa nella Baia dei Malpheggi.

La maggior parte delle navi mercantili che viaggiano lungo il canale di Athenos sono ben sorvegliate. Il canale infatti attraversa per intero la Palude dei Malpheggi, dimora di numerose specie di mostri, umanoidi e banditi. Le barche che navigano sul canale devono difendersi da sole visto che non hanno alcuna via di fuga, e gli equipaggi di queste navi sanno che potranno sopravvivere solo restando uniti. Per questo qualsiasi nave scorga un altro battello in difficoltà non esita a correre in suo aiuto.

## Terre di Confine

"Terre di confine" è un termine usato per indicare un gran numero di zone diverse in varie parti della Repubblica.

La mappa a pagina 11 mostra tutte le Terre di Confine esistenti nel Darokin. Esse includono la maggior parte della zona meridionale e occidentale di Darokin, oltre che l'intero confine meridionale con l'Alfheim. Nelle Terre di Confine si possono trovare zone collinari e montuose ricche di boschi, così come pianure e brughiere, e sono considerate le regioni più selvagge della Repubblica.

Politicamente, le Terre di Confine sono divise in vari possedimenti di grandezza diversa. Ogni possedimento è amministrato da un Magistrato di Confine, che spesso possiede letteralmente l'intera regione in base ad antichi diritti nobiliari. I residenti di ogni possedimento devono obbedienza e pagano i propri tributi al Magistrato in carica, ed egli in cambio li protegge e amministra la legge all'interno del suo dominio; è la classica situazione di una signoria feudale. Quando un Magistrato passa a miglior vita, il suo erede assume di diritto questo titolo. I Magistrati di Confine sono controllati (almeno in teoria) dal Consiglio Interno di Darokin, ma a meno che non si macchino di gravi crimini, il governo gli lascia piena libertà d'azione.

Le Terre di Confine dove è più probabile che gli avventurieri trovino pane per i propri denti sono quelle situate nel sud-est del

Darokin, tra la Palude dei Malpheggi e le foreste degli Atruaghin. Le terre invece lungo il confine con Alfheim sono considerate da tutti le più civilizzate. Tuttavia, anche se non sono tormentate da mostri e umanoidi, offrono comunque un ricco insieme di intrighi e misteri da risolvere per i personaggi più intraprendenti e temerari.

## Monti Cruth

I Monti Cruth sono una imponente formazione montuosa che si snoda lungo il confine meridionale della Repubblica, separando Darokin dal Granducato di Karameikos. La catena di Cruth non è molto larga, ma le montagne sono alte e le cime frastagliate, con numerosi passi ventosi e stretti in cui è facile perdersi.

I monti Cruth e i piccoli villaggi che sorgono sulle loro pendici sono ottimi punti di partenza per personaggi di livello medio-basso. In questa zona infatti sono molti i mostri da stanare e uccidere, anche se non sono delle varietà più pericolose. In particolare, coboldi, goblin e orchetti si possono incontrare abbastanza facilmente, mentre è molto raro imbattersi in orchi, giganti e troll.

## Strada di Darokin

La Strada di Darokin parte da Akorros, si snoda verso sud-est fino a raggiungere Darokin (attraversando il fiume Streel a pochi chilometri a nord della capitale, sul Ponte di Granito), e poi continua verso oriente fino ad arrivare a Selenica. La Strada di Darokin fa parte della rete viaria conosciuta come la Grande Via dei Commerci, ed è probabilmente la strada più trafficata dell'intero Mondo Conosciuto.

Oltre l'80% del traffico sulla Strada di Darokin è rappresentato da carovane di mercanti e dalle guardie al loro seguito. Altri possibili incontri lungo questa trafficata via includono truppe militari, corrieri, avventurieri, spettacoli di saltimbanchi e teatranti itineranti, banditi e ovviamente mostri. [I possibili rischi e le opportunità riguardanti il viaggio in carovana sono meglio descritti nel Manuale del Giocatore.]

## Isola Verde

L'Isola Verde è la più piccola delle tre isole al largo delle coste del Lago Amsorak (vedi mappa allegata). Chiunque abbia dato il

nome a questo isolotto comunque, doveva avere un discreto senso dell'umorismo, visto che l'isola è praticamente spoglia di qualsiasi tipo di vegetazione. Non ci sono alberi né cespugli e il colore dell'isola deriva da macchie di corta erba marroncina e di muschio che crescono sulle rocce vicino alla riva.

Una dozzina di specie differenti di uccelli marini nidificano sull'isola, nutrendosi esclusivamente di pesci, ed essi rappresentano l'unica forma di vita animale. L'Isola Verde è infatti del tutto esposta alla furia degli elementi, essendo priva di caverne e di qualsiasi riparo coperto. Come le sue due sorelle, anche questo isolotto viene prudentemente evitato il più possibile dai marinai superstiziosi (e cauti), i quali credono che le tre isole siano pericolose.

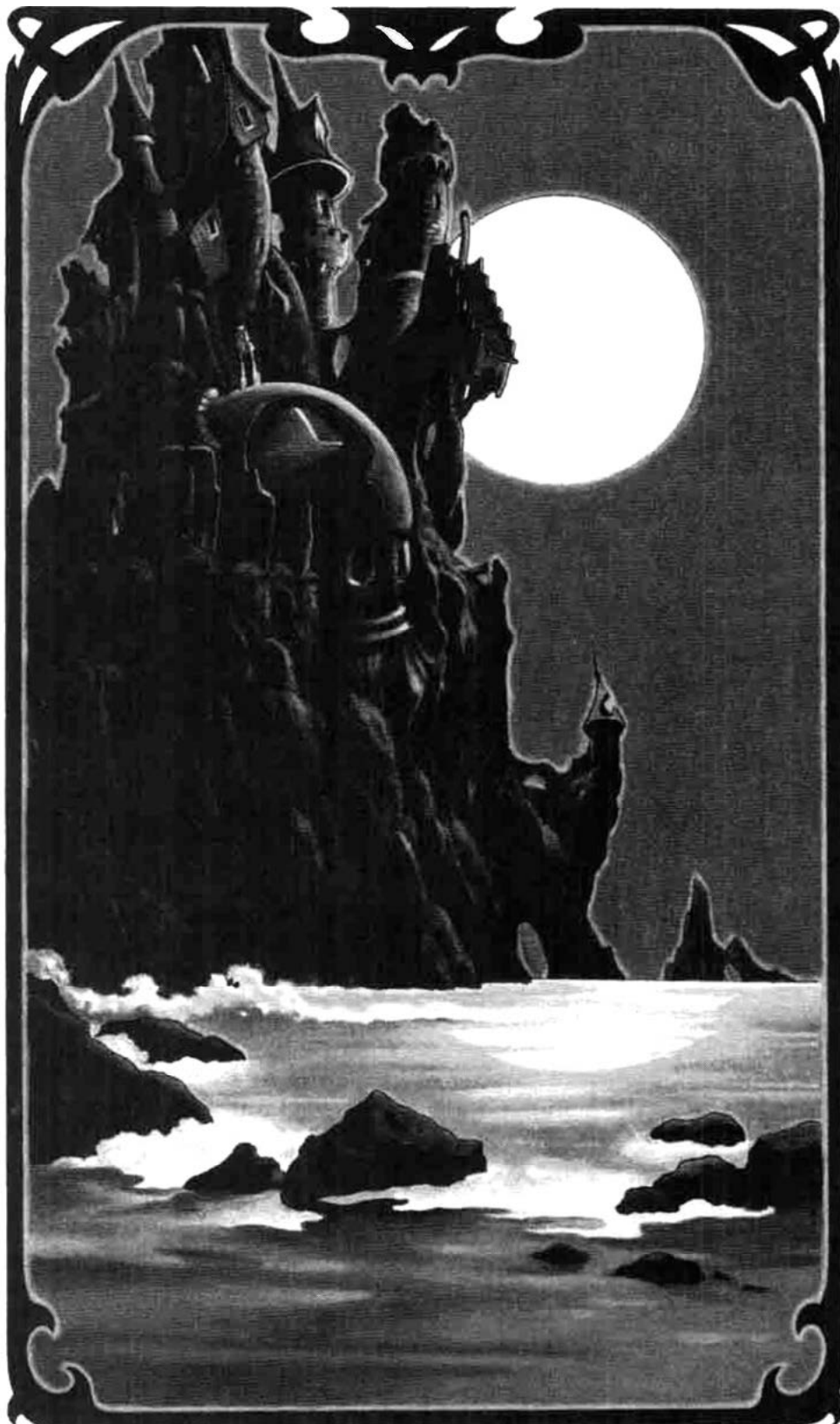
### Isola di Itheldown

Quella di Itheldown è la più grande delle tre isole del lago Amsorak e senza dubbio la più importante. Nelle leggende dei marinai riguardanti il lago, l'Isola Verde e la Roccia di Razak sono solo comparse secondarie: è l'Isola di Itheldown il vero centro dell'attenzione.

C'è un'unica ragione che spiega questo interessamento morboso: Castello Itheldown. Abbarbicato sulla cima della scogliera meridionale dell'isola, la maestosa dimora fu un tempo abitata dalla potente famiglia Ithel. Oggi è solo un'orribile parodia della sua antica gloria, una struttura deformata e cadente che irradia una palpabile aura di malignità.

Trecento anni fa la famiglia Ithel era una delle più ricche e potenti di Darokin. Controllando tutta la regione nordoccidentale della Repubblica dalla loro isola, la famiglia non solo eccellea negli affari, ma alcuni suoi membri erano anche esperti delle arti arcane. Lentamente però, gli Ithel divennero sempre più chiusi e introversi, fino a giungere alla soglia della paranoia e della xenofobia. Già dalla metà del VIII secolo la famiglia Ithel viveva isolata nel mezzo del lago Amsorak, e correva voce che stesse esumando i cadaveri dei pirati nascosti nel lago per rituali blasfemi. Conseguentemente, i marinai si tenevano il più possibile alla larga dall'isola.

Poi, durante una notte d'estate del 773 DI, i marinai che si trovavano nei pressi





## Luoghi Caratteristici



dell'isola riferirono di una strana luce multicolore proveniente da Castello Itheldown. Quella notte spaventose urla di terrore e di agonia vennero udite persino dagli abitanti di Bronsdale, e molti coraggiosi marinai finirono dispersi nelle profondità del lago quando, in preda al panico, si tuffarono fuoribordo cercando di scappare e raggiungere la costa più vicina. La mattina seguente non restava alcuna traccia di vita sull'intera isola. Il castello sembrava cambiato, più contorto e derelitto, come posseduto da qualche potere maligno, e nessuno osò più avvicinarvisi.

Anche oggi i marinai evitano accuratamente l'Isola di Itheldown. Una superstizione comune tra i marinai del lago afferma che avvistare all'orizzonte le spire contorte del castello indica che il viaggio è destinato a concludersi in tragedia. Le navi che naufragano nel lago sono tradizionalmente annoverate tra le vittime della maledizione di Itheldown.

Il resto dell'isola di Itheldown è decisamente poco interessante. Gli alberi sono scarsi, ma c'è abbondanza di erba e vegetazione bassa. Pecore e capre selvatiche (discendenti del bestiame un tempo posseduto dagli abitanti dell'isola)

scorrazzano per i prati, insieme a conigli e volpi. Infine, una vasta popolazione di uccelli nidifica sull'isola, inclusi falchi, aquile e numerose altre specie di volatili meno pericolosi.

### Lago Amsorak

Il Lago Amsorak è un grande lago con acque abbastanza fredde situato nella regione nordoccidentale della Repubblica. È alimentato da un buon numero di ruscelli e da tre fiumi principali: l'Ithel, l'Altolago e l'Amsorak, che nascono dai Monti Amsorak a nord. Due grandi città sorgono sulle sponde del lago: Akorros a est e Akesoli a ovest.

Centinaia di barche solcano le acque dell'Amsorak, principalmente barche da pesca o chiatte e navi da carico che fanno la spola tra le due città. Le acque del lago di solito sono calme, sebbene tremende tempeste possano scoppiare all'improvviso. Al centro del lago il fondo supera i 180 metri, e vi sono certamente creature sconosciute in agguato nelle sue profondità inesplorate.

Il Lago Amsorak ha inoltre tre isole nella sua metà orientale: Itheldown, l'isola Verde e la Roccia di Razak, ognuna delle quali

viene descritta in dettaglio in questa sezione.

### Palude di Malpheggi

La Palude di Malpheggi è la caratteristica geografica più rilevante della zona sudoccidentale della Repubblica. Si estende su un'area di circa 130 km per 240 km e si tratta di una zona decisamente selvaggia e pericolosa. L'aspetto della palude è piuttosto monotono: terreno pianeggiante e malsano pieno di cespugli e piante tipiche di palude con pochissimi alberi, intervallato qua e là da qualche bassa collinetta.

La palude brulica di fauna, ma non si tratta di specie amichevoli. Inoltre, quasi tutte le specie di umanoidi conosciuti (inclusi lucertoloidi, orchetti, orchi, troll, goblin, hobgoblin e coboldi) vivono nella palude, così come banditi e pericolosi gruppi o sette di uomini. Quanto ai mostri, sarebbe quasi più facile indicare quelli che *non* vivono da qualche parte nella Palude di Malpheggi.

Gli abitanti di Darokin hanno sviluppato una risposta abbastanza sana per quando riguarda la Palude di Malpheggi—semplicemente la evitano. Quando sono proprio costretti a passarle

vicino, si affidano ad un gran numero di guardie armate per dissuadere i mostri che abbiano un minimo di intelligenza ed uccidere quelli che attaccano ad ogni costo. E' giunta notizia di alcune persone che hanno organizzato spedizioni di caccia nella palude, ma di solito vengono considerate come persone che hanno seri problemi mentali.

### Le Terre Orchesche

Terre Orchesche è il nome dato ad un'area nel nord est di Darokin che si trova tra l'Alfheim e la Casa di Roccia. Tecnicamente e legalmente questa terra appartiene alla Repubblica di Darokin. Di fatto appartiene agli orchi.

Anche se gli orchi sono i principali abitanti delle Terre Orchesche, anche i troll, i goblin, gli hobgoblin e i coboldi risiedono qua. Le varie tribù cercando di cooperare tra loro per espandere il loro territorio, ma le battaglie tra le varie razze di solito penalizzano tali sforzi prima che si possa fare un significativo passo in avanti.

Anche se rimane una piccola speranza di bonificare le Terre Orchesche, Darokin (con la collaborazione dell'Alfheim e della Casa di Roccia) ha fatto un buon lavoro per contenere gli orchi. Forte Hobart e Forte Nell fanno da guardia alle gole tra l'Alfheim e la Casa di Roccia, e hanno fino ad ora resistito a tutti i tentativi di oltrepassarle. E dopo diverse campagne devastanti e coronate da insuccessi, gli orchi hanno rinunciato ad attaccare sia gli elfi che i nani nei loro rispettivi territori.

Le colline e le montagne delle Terre Orchesche fanno anche da casa a molti altri tipi di mostri, ma questo è un problema degli Orchi, non di Darokin.

### La Roccia di Razak

La Roccia di Razak viene giustamente chiamata così. Infatti la terza isola del Lago Amsorak, la Roccia, è giusto quello—una roccia. Solo i muschi più resistenti crescono sull'isola e pochi uccelli con i loro nidi rappresentano l'unica popolazione. E' un luogo vuoto, desolato. I marinai ritengono che la colpa della condizione della Roccia sia attribuibile al disastro di natura magica che colpì il castello di Itheldown oltre 200 anni fa, ma in realtà la Roccia di Razak si trova in queste condizioni per molti altri motivi.

La Roccia di Razak possiede anche una baia riparata nel suo lato nord, con acque calme e cristalline e una sabbia fine e di color nero lucente. La sabbia è richiesta dagli artisti e da altri artigiani come una novità, ed alcuni imprenditori coraggiosi navigano occasionalmente verso la Roccia per scavare e farne un carico, ma è difficile trovare un equipaggio o un armatore disposto ad affrontare il viaggio.

Ci sono notizie di alcune grotte sottomarine nella Roccia di Razak che si supponga siano il nascondiglio (a seconda della voce che si raccoglie) di un tesoro di pirati, di orde di draghi, il tesoro segreto della famiglia Ithel, o una combinazione di tutte queste voci. Se qualcuno ha mai effettivamente trovato queste grotte (o un tesoro) non ne ha fatto parola con nessuno.

### Il Fiume Streeel

Il fiume Streeel è una delle più importanti caratteristiche di tutta Darokin. La sua acqua alimenta le colture della Pianura di Streeel, trasporta i carichi da Corunglain ad Athenos e porta energia ai mulini, le fucine, e le altre industrie sparse lungo le sue rive.

Lo Streeel è un fiume ampio e largo, e si vedono grandi quantità di chiatte e di barche che navigano in entrambe le direzioni. Anche i pescherecci lavorano lungo il fiume con considerevole successo.

Il fiume comunque non perdona: coloro che lo affrontano alla leggera di solito non hanno una seconda possibilità per ripetere il loro errore. Le correnti sono forti e pericolose, e solo i nuotatori più esperti riescono ad attraversarlo con successo. Questo fattore si trasforma in un vantaggio nella parte meridionale del fiume, dove lo Streeel diventa una barriera naturale che impedisce ai mostri della Palude di Malpheggi di invadere la nazione da est.

### Il Palazzo della Gilda dei Mercanti

Posizionato proprio a sud del Mercato Centrale di Darokin, il Palazzo della Gilda è il più grande di tutta la Repubblica. Si dice che le decisioni più importanti per il destino della Repubblica vengano prese in un giorno nel Palazzo della Gilda, come in una settimana nella Capitale e nella Seduta del CDD. La Gilda dei Mercanti è di gran lunga la forza più influente della Repubblica e il

centro di questa influenza è all'interno di questo Palazzo.

Il Palazzo in sé è un'imponente edificio fatto di pietra e di malta, con le statue dei gargoyles che con il loro sguardo dominano tutti dall'altro degli angoli del palazzo. Il Palazzo della Gilda è uno dei pochi edifici in tutta Darokin con una sorta di piombatura interna e con oggetti con sopra l'incantesimo Luce Perenne che illuminano interamente il palazzo. La ventilazione è assicurata attraverso un ingegnoso sistema di prese d'aria e di condotti che porta aria fresca in ogni stanza di questo edificio a cinque piani. Una mappa dettagliata del Palazzo è presente fra le Mappe del DM e la legenda è la seguente:

### Piano Terra

**1. Sala dei Concerti:** il Palazzo della Gilda dei Mercanti è anche un centro culturale per la città e la Gilda sponsorizza molti concerti, opere, suonate, letture ed eventi del genere. La Sala dei Concerti può facilmente ospitare a sedere più di 10.000 clienti. Questo è anche il luogo dove la Gilda tiene il suo conclave annuale (è l'unico posto grande abbastanza).

**2. Palco:** per eventi che richiedono un palcoscenico più grande, la tenda emisferica posta sul fondo viene tirata.

**3. Quinte:** quest'area viene utilizzata come deposito e per la direzione artistica degli eventi.

**4. Officina:** questa stanza è alta due piani e ha grandi porte che conducono nell'area di Backstage e all'esterno. Quando grandi scenografie o altri oggetti ingombranti vengono portati al Palazzo della Gilda per una rappresentazione, vengono portati in questa stanza e qui immagazzinati. C'è una botola lungo il corridoio per calare gli oggetti ingombranti nei depositi del seminterrato e dei sotterranei. Sempre lungo il corridoio ci sono tavoli da lavoro e tutto il necessario per costruire e dipingere le scenografie, gli arredi scenici e così via.

**5. Uffici:** gli eventi culturali organizzati al Palazzo hanno bisogno di avere il loro proprio staff per gestire le prenotazioni, supervisionare i lavoratori, ecc. I vari uffici al piano terra vengono usati da chi dirige la Sala dei Concerti e dai suoi due assistenti. Spesso lavorano in orari strani, quindi hanno il loro personale ingresso all'edificio



## Luoghi Caratteristici

che non consente l'accesso alle altre parti del Palazzo.

**6. Deposito chiuso:** alcuni arredi scenici, scenografie, costumi e materiali di scena utilizzati nella Sala dei Concerti vengono considerati di valore e quindi vengono chiusi in questo magazzino. Il direttore, i suoi due assistenti e il Padrone della proprietà hanno le chiavi. Gli strumenti e le attrezzature qui conservate non hanno un valore superiore ai 500 daro, anche se alcuni oggetti di scena potrebbero avere un gran valore per i fans del teatro, ma a prima vista non sembrano particolarmente costosi. Nascosti dietro una mensola falsa ci sono i gioielli utilizzati dal reparto costumi; molti sono falsi, ma alcuni sono reali, donati da facoltosi protettori delle arti. Tutto sommato, tutti questi oggetti hanno un valore totale di circa 3.700 daro.

**7. Ufficio della sicurezza:** quattro guardia (2° livello, CA 6, armati con lo stocco di Darokin ed un pugnale) stazionano in questa stanza durante gli eventi nel caso in cui le maschere, gli uscieri o qualsiasi altra persona avesse bisogno di assistenza.

**8. Ingresso:** questo è l'ingresso principale al Palazzo della Gilda. Le persone che partecipano ad un evento nella Sala dei Concerti entrano attraverso una delle due aperture dotate di tende nel corridoio antistante.

**9. Bagno degli uomini**

**10. Bagno delle donne**

**11. Banco del buffet:** qui vengono venduti cibi e bevande agli avventori del concerto. Il lungo corridoio si collega con la cucina, così il banco può venire convenientemente rifornito.

**12. Grande Scalinata:** questa è una grande scalinata di marmo ampia circa 15 metri che viene tenuta sempre pulita e scintillante. Arriva fino al quarto piano.

**13. Scala a scendere:** queste scale portano ai camerini e alla sala trucco del seminterrato per gli artisti.

**14. Scala segreta:** la maggior parte degli impiegati del Palazzo della Gilda conosce questa scala che collega il primo e il secondo piano, nonostante sia nascosta su entrambi i lati da una botola segreta.

**15. Scala a scendere:** solo poche persone conoscono questa scala che conduce direttamente nel seminterrato.

**16. Banco del buffet:** una porta conduce direttamente alle cucine, mentre una porta segreta conduce alle scale per il seminterrato.

**17. Cucine:** il personale di istanza qui è in grado di gestire qualsiasi cosa, da un banchetto formale per 1000 invitati ad una cena di alta cucina per due persone. C'è un portavivande nell'angolo nord est, controbilanciato con una sorta di montacarichi. E' in grado di consegnare velocemente cibo cotto (e qualsiasi altra cosa) fino al quarto piano.

**18. Dispensa:** la dispensa ha una propria porta che la collega all'esterno, per rendere più facili le consegne dei rifornimenti.

**19. Sala dei banchetti:** quando la Gilda tiene un ricevimento serale, un banchetto formale o anche solo una colazione cittadina, qui è dove avviene il tutto. La Sala dei Banchetti ha anche un suo proprio accesso all'esterno.

**20. Guardaroba:** durante ogni assemblea che si tiene alla Gilda questa stanza viene utilizzata per raccogliere tutti i cappotti, i soprabiti e i mantelli degli ospiti.

## SECONDO PIANO

**21. Camerini:** queste stanze servono come aree di preparazione e di trucco degli attori, rendendoli pronti per andare in scena.

**22. Scale segrete:** da qui è possibile andare sia al primo che al terzo piano. Una porta segreta permette di entrare direttamente nella Sala da Ballo.

**23. Banco del buffet:** i rifornimenti vengono consegnati attraverso il porta vivande.

**24. Portavivande:** si connette alle cucine del piano terra (stanza numero 17)

**25. Bagno privato:** per le guardie e lo staff del Maestro della Gilda

**26. Stanza della guardia:** venti guardie con armature ed armi magiche sono assegnate qui. Hanno tra il 4° ed il 6° livello e possiedono armature che gli forniscono una CA 3, e utilizzano degli *stocchi di Darokin* +2. Le scale all'estremità nord portano ai loro alloggiamenti, dove altre 20 guardie sono fuori servizio. Le porte segrete permettono alle guardie di sorprendere gli intrusi.

**27. Uffici:** i quattro assistenti al Maestro della Gilda hanno qui i loro uffici.

**28. Scala segreta:** solo il Maestro della Gilda e il suo staff più fedele conoscono questa scalinata che porta al terzo piano.

**29. Bagno grande:** questo servizio veramente di lusso è per uso esclusivo del Maestro della Gilda e contiene un bagno ed una sauna. Una porta segreta nel retro conduce a una scalinata di accesso al terzo piano.

**30. Segreteria:** i visitatori passano poi in questa stanza, dove una segretaria conferma il loro appuntamento.

**31. Sala d'attesa:** questa stanza veramente confortevole è stata predisposta per accogliere i visitatori in attesa di incontrare il Maestro della Gilda.

**32. Ufficio del Maestro della Gilda:** un ufficio di lusso che ben si adatta alla levatura di uno degli uomini più potenti di Darokin. Il Maestro della Gilda si siede spesso ad un'immensa scrivania decorata all'estremità nord della stanza, ma in situazioni meno formali, incontra i visitatori nell'estremità sud, dove attendono un focolare, un carrello di servizio e qualche comoda sedia.

**33. Camera delle udienze:** in questa stanza il Maestro della Gilda incontra gruppi numerosi di visitatori.

**34. La Sala della Gloria:** diversi ritratti e molte statue sono allineate lungo le pareti di questa sala, raffiguranti i personaggi più famosi del passato di Darokin. Sono inclusi tutti i precedenti Cancellieri della Repubblica e molti dei precedenti Maestri della Gilda dei Mercanti.

**35. Sale riunioni:** molti accordi commerciali di alto livello vengono conclusi nel Palazzo della Gilda dei Mercanti, e la Gilda fornisce delle sale riunioni private e ben arredate per le varie negoziazioni. Sebbene le sale possano essere prenotate in anticipo, non è necessario che lo siano. L'utilizzo di tali sale è gratuito per i membri della Gilda.

**36. Sala d'ingresso:** i visitatori che devono condurre affari ufficiali con il Maestro della Gilda devono entrare per prima cosa in questa stanza, dove possono essere osservate in segreto dalle guardie della stanza 26.

**37. Magazzino musicale:** strumenti musicali, palchetti, sedie e spartiti sono immagazzinati in questa stanza.

**38. Solaio:** questa stanza è l'estensione dell'area 4 a piano terra. Gli oggetti pesanti

possono essere portati al primo piano, issati in quest'area e poi immagazzinati nell'area 37.

**39. Uffici:** lo staff del direttore del Palazzo della Gilda lavora qui.

**40. Ufficio del direttore:** condurre il Palazzo della Gilda dei Mercanti è un lavoro impegnativo che il direttore svolge da questa stanza. Lui è responsabile della sicurezza, dello staff delle cucine, delle pulizie, di mantenere la gestione ordinaria e tutto ciò che serve per far funzionare questo enorme edificio.

**41. Bagno:** per uso dello staff.

**42. Uffici degli assistenti:** il Direttore del Palazzo ha due assistenti e questi sono i loro uffici.

**43. Palco della sala da ballo:** qui è dove l'orchestra suona durante i balli ufficiali.

**44. Sala da ballo:** la più grande di tutta Darokin, questa è la sala dove si tiene l'annuale Ballo in Maschera della capitale. Molti altri eventi sociali, come i balli, i ricevimenti e altri eventi formali si tengono in questa sala decorata in modo splendido. E' il sogno segreto di ogni ragazza di Darokin di sposarsi nella sala da ballo del Palazzo della Gilda dei Mercanti.

### Terzo Piano

**45. Corridoio segreto:** ci sono delle scale che scendono al secondo piano all'estremità ovest del corridoio e una porta segreta nel muro a sud. Lo staff del palazzo usa molto spesso questo corridoio, ma tende ad essere molto riservato sulla sua esistenza.

**46. Alloggi dello staff:** questi sono gli alloggi dello staff, inclusa la servitù del Maestro della Gilda e alcuni dei lavoratori più umili.

**47. Bagni:** utilizzati dallo staff che vive in quest'area, questi bagni sono dotati anche di alcune vasche da bagno separate da pannelli.

**48. La Buca:** la Buca è una grande sala di incontro, con dozzine di piccoli tavoli e molte sedie. Molti membri dello staff del palazzo utilizzano questa sala per rilassarsi e incontrare gli amici, e alcuni mercanti preferiscono l'atmosfera gioviale della sala per incontrare nuovi clienti a livello informale. Molti affari redditizi vengono conclusi nella Buca da un mercante che sappia come mettere a proprio agio il proprio interlocutore.

**49. Stanze degli scrivani:** questa è un'area dove viene reso disponibile un altro dei servizi offerti dalla Gilda. Gli accordi vengono conclusi in quasi tutto il giorno in questo edificio e gli scrivani sono disponibili in qualsiasi momento a registrare tali accordi su pergamena. Queste stanze sono tutte identiche, e contengono una vasta gamma di attrezzi per la scrittura, come inchiostri, pergamene, ceralacca, vari sigilli ed altri strumenti costosi. I sigilli usati per autenticare i documenti importanti, come lettere di credito certificate o decreti ufficiali della Gilda, non vengono tenuti qui.

**50. Alloggi delle guardie:** venti guardie sono addormentate in questa stanza. Rappresentano l'altra metà della forza impiegata nella stanza 26 al secondo piano e una scala all'estremità nord della stanza collega i due piani.

**51. Corridoio di sicurezza:** le guardie possono tenere d'occhio (e se necessario arrestare) le persone che entrano negli appartamenti del Maestro della Gilda attraverso una sezione di questo piano.

**52. Armeria:** le armi e le armature delle guardie addormentate, così come attrezzature speciali per le emergenze, sono custodite qui. La porta segreta è serrata e protetta da una trappola. Solo il capitano della guardia e i suoi due luogotenenti sono a conoscenza di come aprire la porta e disattivare la trappola.

**53. Galleria d'arte:** questa stanza mette in mostra la vasta (e costosa) collezione d'arte della Gilda. Viene anche utilizzata come sala d'attesa per coloro che visitano il Maestro della Gilda nei suoi appartamenti privati.

**54. Salotti:** questi sono salotti tipici - o meglio, tipici per l'appartamento di un uomo la cui ricchezza supera i 32 milioni di daro. In linea con le tradizioni di Darokin, gli arredi sono di ottima qualità, ma non sono vistosi. Alcuni dei libri più rari del Mondo Conosciuto sono sugli scaffali di questa stanza.

**55. Bagno.**

**56. Sala da pranzo:** il tavolo in quest'area può ospitare fino a 26 persone. Questa stanza viene utilizzata per gli eventi sociali privati del Maestro della Gilda, e per le negoziazioni più delicate.

**57. Studio:** chiunque venga mai invitato ad incontrare il Maestro della Gilda nel suo studio privato sa di fare parte della lista

dell'élite cittadina. Questa stanza è, come le altre, arredata molto bene e viene utilizzata per gli affari più importanti del Maestro della Gilda.

**58. Stanza da letto:** questi sono gli alloggi privati del Maestro della Gilda. C'è un incantesimo di *teletrasporto* nell'angolo sud est che, se attivato con la corretta parola segreta, *teletrasporterà* chiunque si trovi su di essa alla corrispondente stanza del quarto piano (75)

**59. Bagno:** questo è il bagno privato del Maestro della Gilda. C'è una porta segreta nel retro di questa stanza, che conduce (dopo una seconda porta segreta) attraverso le scale al secondo piano.

### Quarto Piano

**60. Stanza del tesoro:** la Gilda rilascia le sue lettere di credito certificate, e mentre molte di esse sono garantite esclusivamente dalla reputazione della Gilda, alcune di esse vengono garantite dal freddo, duro contante. Questo contante (o almeno una buona parte di esso) viene conservato in questa stanza. Questa stanza ha pile e pile di lingotti d'oro, ognuno da 500 daro impilati in maniera adeguata. Probabilmente qui ci sono più di 2 milioni di daro. Il tutto è ovviamente ben custodito (per maggiori informazioni sulle guardie, leggi più avanti).

**61. Saletta del tesoro:** nascosta dietro una porta segreta c'è una piccola stanza con ancora più ricchezza al suo interno. Questa stanza contiene un po' di platino (per un valore di circa 800.000 daro) più alcune gemme intagliate o grezze. Sebbene il valore del platino depositato in questa stanza sia abbastanza statico, il numero dei gioielli conservati qui cambia frequentemente. Di regola, il valore delle gemme corre tra 1 e 2 milioni di daro.

**62. Stanza del tesoro:** la porta che introduce a questa stanza è protetta da una trappola. All'interno ci sono centinaia di piccole casse costruite all'interno delle mura, ognuna con una serratura individuale (molte di esse sono a loro volta protette da trappole). All'interno di queste casse, avvolte in panno sottile, ci sono alcuni tra i più bei gioielli e gemme di tutta Darokin. Il valore totale degli oggetti contenuti in questa stanza supera probabilmente i 15 milioni di daro.



## Luoghi Caratteristici

**63. Mensa:** molti dello staff del palazzo consumano qui un pasto economico.

**64. Ingresso:** due guardie armate di picca stazionano all'estremità nord di questa stanza, facendo sì che chiunque arrivi fino a qui non vada oltre la mensa senza le relative autorizzazioni.

**65. Stanza della guardia:** dieci ulteriori guardie (4° livello, CA 6, *stocco di Darokin* + 2 e picca) e il loro capitano (7° livello, CA 2, *stocco di Darokin* +3; *anello del controllo degli umani*) aspettano qui nel caso si verificassero problemi.

**66. Armeria:** numerose armi ed armature extra sono custodite in questa stanza.

**67. Prima stanza di difesa:** questa stanza è vuota ad eccezione delle tre porte, ognuna delle quali richiede una differente parola d'ordine per aprirsi.

**68. Seconda stanza di difesa:** questa stanza è anch'essa vuota ad eccezione della porta sul lato nord che è chiusa a chiave e protetta da una trappola.

**69. Terza stanza di difesa:** anche questa stanza è vuota. La porta sul lato nord non è chiusa a chiave, ma è protetta da una trappola mortale con effetto su tutta l'area circostante.

**70. Quarta stanza di difesa:** questa stanza è, ormai lo avrete indovinato, vuota. Due porte segrete conducono alla grande stanza del tesoro (ad ovest) e ad una scala segreta per il quinto piano (ad est). La porta a nord, così come le porte segrete, è chiusa a chiave e protetta da una trappola.

**71. Quinta stanza di difesa:** in linea con la tradizione, questa stanza è anch'essa vuota. La porta sul muro nord è chiusa a chiave e protetta da una trappola.

**72. Sesta stanza di difesa:** questa stanza, come le altre, è vuota. Tuttavia, questa è dotata di una *barriera anti magia* permanente lanciato su tutto il suo perimetro in tutte le direzioni, così che nessun incantesimo può entrare o uscire da questa stanza. La porta sul muro ovest è finta; non si aprirà e anche se dovesse essere scardinata dal muro dalla brutta forza, tutto ciò che si troverà dietro di essa è un muro bianco. In più, la porta che conduce a questa stanza è a senso unico, cioè se tutti coloro che fanno parte di un gruppo entrano in questa stanza, la porta si chiuderà alle loro spalle e sparirà. Se solo una parte del gruppo passerà attraverso la porta, essa

non sparirà. Solo quando l'intero gruppo di persone entrerà in questa stanza la porta manifesterà le sue proprietà. Ormai, ovviamente, sarà troppo tardi, e gli intrusi che sono arrivati fino a questo punto saranno intrappolati come topi e liberati secondo la volontà del Maestro della Gilda.

**73. Ufficio del Maestro degli Scrivani:** il Maestro degli Scrivani della Gilda dei Mercanti lavora qui, costantemente accompagnato da due guardie, dando gli ultimi ritocchi ai documenti importanti, incluse tutte le lettere di credito certificato di un valore più grande di 50.000 daro. Ci sono diversi sigilli speciali che provano la legittimità di grandi accordi, e il Maestro degli Scrivani è l'unico che ha le copie di tutti loro.

**74. Ufficio degli scrivani:** quattro scrivani lavorano qui sotto la diretta supervisione del Maestro degli Scrivani. Questi scrivani preparano il corpo dei documenti più importanti, lasciando poi gli ultimi ritocchi e i sigilli importanti al loro capo.

**75. Stanza del teletrasporto:** c'è un punto di teletrasporto all'angolo nord ovest della stanza collegato con la stanza numero 58 del terzo piano. E' necessaria una parola segreta per attivare il teletrasporto. C'è anche una porta segreta in questa stanza e conduce alle scale che portano al quinto piano.

**76. Bagno:** questo bagno è usato dalle guardie e dagli avventori dell'amensa.

**77. Bagno:** questo è il bagno privato degli scrivani e del Maestro degli Scrivani.

## Quinto Piano

**96. Piattaforma di osservazione:** questo è il punto di osservazione più alto della città e garantisce una vista netta in tutte le direzioni per diverse miglia. Le scale che danno verso nord sono evidenti, ma ce n'è un'altra, che da verso sud, che è nascosta da una porta segreta sul pavimento della piattaforma.

**97. Deposito segreto di emergenza:** la Gilda dei Mercanti prevede di rappresentare il potere di Darokin per sempre; ma essi sanno anche che disastri naturali, guerre, sommosse ed altre avversità possono sempre verificarsi. Nel caso in cui dovesse accadere il peggio, c'è un deposito segreto di emergenza al di sotto della scala a spirale che conduce alla

piattaforma di osservazione. Il contenuto di questo deposito è il seguente: 5.000 daro in monete; altri 15.000 daro in gioielli; varie lettere di credito certificate (emesse da diverse istituzioni) per un totale di 300.000 daro; uno di ognuno dei sigilli importanti della Gilda dei Mercanti; alcuni libri con le informazioni finanziarie e un tappeto magico. In caso di estrema emergenza, è previsto che il Maestro della Gilda prenda tutti gli oggetti e voli via dalla piattaforma attraverso il *tappeto magico*. Solo il Maestro della Gilda conosce la parola segreta per attivare il tappeto. Infatti, solo il Maestro della Gilda si suppone che sia a conoscenza dell'esistenza del deposito segreto (Comunque, altre due persone—uno degli assistenti del Maestro della Gilda e un servo dalla vista acuta—sono a conoscenza del deposito. Nessuno sa che loro lo sanno, e neanche sanno a vicenda di saperlo).

## Seminterrato

**78. Sala costumi:** queste stanze sono per gli artisti della Sala Concerti per cambiare i costumi, sistemare il trucco, ecc.

**79. Zona di carico:** le merci vengono calate attraverso le botole da quest'area, a seconda delle necessità, o all'area 4 del piano terra o all'area 87 dei sotterranei. Le merci vengono mosse da un montacarichi. C'è una scala a chiocciola nell'angolo a nord ovest che conduce ai sotterranei.

**80. Magazzino:** gli oggetti grandi e ingombranti sono custoditi qui. Qualsiasi cosa, dai carichi sequestrati a mobili danneggiati a casse di merci non reclamate, finisce in questa stanza. Alcuni degli addetti a questa stanza sostengono di sapere esattamente dove si trovi ogni cosa, ma è difficile credere loro, vista la natura disorganizzata di quest'area.

**81. Bestiame e pennuti:** gli animali sequestrati e malati vengono tenuti qui, insieme con il bestiame per lo staff della cucina quando hanno bisogno della carne il più fresca possibile. Occasionalmente, un mostro che venga catturato potrebbe anche essere trovato qua sotto, mentre viene presa la decisione su cosa fare di lui.

**82. Stanza della guardia:** le guardie della prigione sono qui, di solito giocando a carte o a dadi. Entrambe le porte in questa stanza sono sempre chiuse a chiave, e possono essere aperte solo una alla volta.

**83. Stanza dei registri:** la porta di accesso a questa stanza è chiusa a chiave, ma non è protetta da trappole. Al suo interno ci sono numerosi scaffali pieni di registri finanziari che, sebbene siano di grande importanza per la Gilda, hanno un modesto valore per chiunque altro.

**84. Laboratorio:** la porta di accesso a questa stanza non è né chiusa a chiave né protetta da trappole. Al suo interno, diversi maghi ed alchimisti lavorano a vari esperimenti sponsorizzati dalla Gilda. C'è un grande assembramento di dotazioni qui, ma i più potenti oggetti magici vengono di solito tenuti dai maghi che li utilizzano, molto di rado vengono lasciati qui. Non importa a quale orario, giorno o notte, c'è un'ottima possibilità (90%) che 1d6 maghi e 1d4 alchimisti sia in questa sala, lavorando incessantemente.

**85. Deposito:** la porta segreta che fa accedere a questa stanza è chiusa a chiave e protetta da una trappola. Molti dei materiali magici ed alchemici utilizzati nel laboratorio viene custodita qui. Pochi specifici oggetti sono eccezionalmente preziosi, ma, nel complesso, c'è una discreta quantità di materiale prezioso qui.

**86. Prigioni sotterranee:** queste sono le tipiche, buie, umide, puzzolenti e scomode prigioni sotterranee. Le quattro celle più grandi vengono tenute leggermente più pulite delle altre e vengono utilizzate quando ci sono prigionieri importanti. Di solito, i prigionieri rimangono qui solo per un periodo di tempo limitato, fino a quando la Gilda non riesce a tirar loro fuori ciò che vuole sapere, e poi ritornano alla Guardia Cittadina. Non ci sono di solito molti prigionieri qui, ma la Gilda ritiene di dover essere pronta a tutte le evenienze.

### Sotterranei

**87. Zona di carico:** oggetti di grandi dimensioni vengono calati qui attraverso le botole della stanza 79 del seminterrato per un deposito a lungo termine. Nell'angolo nord ovest della stanza c'è una scala a chiocciola che porta al seminterrato.

**88. Magazzino:** gli oggetti in questa stanza sono perfino più vecchi di quelli che si trovano nel magazzino del seminterrato. Alcuni di essi sono indubbiamente preziosi, altri sono solo ciarpame. Riuscire a capire la differenza tra le due categorie non è cosa semplice.

**89. Stanza delle trappole:** la porta segreta che dà accesso a questa stanza è chiusa a chiave e protetta da una trappola. Attraversando la stanza, ogni intruso dovrebbe incontrare tre differenti trappole, tutte ideate per essere fortemente letali.

**90. Stanza delle trappole:** la porta che dà accesso a questa stanza dalla stanza 89 è chiusa a chiave e protetta da una trappola. Ci sono tre ulteriori trappole disseminate in questa stanza, ancora più pericolose delle tre presenti nella precedente stanza (se possibile). C'è un'altra porta chiusa a chiave e protetta da trappole nel muro ad ovest, e una porta segreta nel muro a nord.

**91. Guardia magica:** questa stanza è la tana di alcuni irascibili e letali guardiani magici, il cui unico scopo nella vita è quello di squarciare tutti e ciascuno intruso in minuscoli pezzi sbrindellati per mangiarli. Il Maestro della Gilda ha uno speciale *charme* che indossa quando viene qua sotto che lo protegge dalle belve. Lo *charme* è un oggetto unico nel suo genere. Se un gruppo di avventurieri dovesse mai capitare in questa zona, il DM dovrebbe prospettare loro una morte quasi certa grazie ad una sorta di mostri magici che servono come guardiani.

**92. Sale del tesoro:** le porte di ognuna di queste stanze sono, ovviamente, chiuse a chiave e protette da trappole. In ogni stanza c'è una gran varietà di oggetti preziosi, che vanno dalle gemme e gioielli alle bacchette magiche, alle armature, alle armi fino ai più potenti e rari artefatti. In queste stanze ci sono i più rari e potenti oggetti che la Gilda dei Mercanti possiede.

**93. Laboratorio magico:** gli esperimenti magici che sono troppo delicati o pericolosi per essere effettuati nella stanza 84 del seminterrato, vengono effettuati qui. Questa è una stanza di servizio segreta e la maggior parte dei maghi della Gilda non è neanche a conoscenza della sua esistenza. Solo i tre maghi più alti in grado al soldo della Gilda, il Maestro della Gilda e uno degli Assistenti sanno della sua esistenza. Gli oggetti e i materiali presenti nella stanza valgono una fortuna.

**94. Magazzino magico:** la porta di accesso a questa stanza non è né chiusa a chiave né protetta da una trappola. I maghi ritengono che se una persona è arrivata fino a qui o appartiene alla Gilda oppure non sarà un'ulteriore trappola a fermarlo.

Praticamente ogni componente magico conosciuto in tutta la comunità magica è presente in questa stanza, e anche in abbondanza. Solo i più preziosi e costosi materiali non sono qui, il che potrebbe far pensare ad un osservatore attento che ci sia una cripta nascosta di qualche tipo.

**95. Cripta nascosta:** bell'idea! La porta segreta che conduce a questa stanza è chiusa a chiave con doppia mandata ed è protetta da tre differenti trappole. Al suo interno ci sono i componenti magici più preziosi mai conosciuti – polvere di diamanti, ossa di drago, libri con il vero nome di alcune delle creature più orripilanti dei piani inferiori, e molto di più.

In aggiunta alle varie guardie del palazzo indicate nei singoli luoghi, un certo numero di guardie pattuglia regolarmente l'intero edificio. Gli stranieri possono vagare indisturbati nelle aree pubbliche del Palazzo della Gilda (molte aree sono molto affollate anche durante la notte), ma facce non familiari che si trovino in posti dove non dovrebbero essere vengono immediatamente interrogati in maniera amichevole. "Buona sera, sir, posso aiutarla a trovare la sua strada?" è il tipico saluto di una guardia che non pensa tu sia nel posto dove dovresti essere. Se si fa qualsiasi tipo di resistenza, lo stato d'animo della guardia si guasta immediatamente, vengono chiamati i rinforzi e la soluzione viene risolta con tutta la forza che sarà necessario impiegare.



# AVVENTURE

## Avventure Base

Le seguenti avventure sono state ideate per personaggi che vanno dal 1° al 3° livello.

## Movimento sull'Athenos — Introduzione

I personaggi vengono assunti da un mercante di nome Bancohr per attraversare con le sue chiatte il canale di Athenos. Il mercante li informa che si stanno apprestando a fare la guardia ad un carico molto prezioso che è imballato in casse robuste e in scatole resistenti. Se i personaggi si informano sulla natura specifica del carico che dovranno trasportare, sarà detto loro che si tratta semplicemente di merci per la vendita (in particolare porcellana pregiata) fatta all'interno di Darokin che deve essere trasportata ad Athenos per essere poi esportata all'estero.

### Svolgimento

In realtà, i personaggi stanno per essere ingannati. Bancohr è un uomo disonesto che ha acquistato un carico di porcellana scadente e l'ha assicurata con una delle più importanti casate in affari per quasi cinque volte il suo valore. Sebbene abbia assunto i personaggi per servire come guardie sull'imbarcazione durante il viaggio lungo il canale, ha anche assoldato un piccolo gruppo di banditi (vedi le regole del D&D® Base per le loro statistiche) per assaltare la chiatte e distruggere il carico. Una volta che il carico è stato distrutto, presenterà una richiesta di rimborso per il valore presunto della merce.

Durante il combattimento con i banditi, i personaggi dovrebbero scoprire la vera natura del carico che stanno proteggendo. Inoltre, i banditi saranno a conoscenza di ogni speciale precauzione presa dai personaggi per proteggere il carico di cui sia stato informato il loro padrone. Ovviamente, le azioni intraprese dai personaggi di cui non era stato informato Bancohr non saranno a conoscenza dei banditi.

Una volta che i personaggio hanno scoperto che la porcellana non era quella che avevano presupposto, una piccola indagine farà emergere il fatto che nessuno spazio era stato prenotato per il carico nei magazzini di Athenos e che lo stesso non è stato messo in vendita ad alcuna azienda

di esportazione. In pratica, apparirà ovvio che non c'era alcuna volontà a far arrivare il carico (e le sue guardie) intatte ad Athenos.

### Conseguenze

Quando i personaggi avranno raccolto sufficienti prove per confermare la loro ipotesi che il mercante li ha ingannati, potranno o confrontarsi con lui direttamente, o trascinarlo davanti alle autorità di Athenos, oppure portare le sue azioni all'attenzione della casata presso cui il mercante aveva assicurato il carico.

Se perseguiranno nel percorso dell'azione di forza, i personaggi vorranno probabilmente fare irruzione nella casa e/o negli uffici di Bancohr ad Athenos. La gita sarà sicuramente vantaggiosa se uno o più ladri fanno parte della missione, ma può essere risolta con il semplice uso della forza bruta.

Un altro possibile esito di tutta la vicenda potrebbe essere il ricatto, per cui i personaggi propongono di non andare a sporgere denuncia alle autorità se vengono coinvolti nell'affare. Sebbene Bancohr accetterà le loro condizioni, proverà successivamente ad ingannarli o ad ucciderli. Non esiste l'onore tra i ladri.

Se invece i personaggi vanno dalle autorità o dall'assicuratore, sarà chiesto ai personaggi di testimoniare contro il mercante davanti alla corte e potranno così acquisire una reputazione come testimoni per eventuali ulteriori processi. Dal momento che la maggior parte degli uomini d'affari di Darokin resteranno colpiti dalle azioni di Bancohr, i personaggi si troveranno a ricevere diversi elogi e, cosa più importante, riceveranno molte offerte di lavoro dalle casate di mercanti che sono in cerca di guardie o agenti affidabili. In ogni caso, riceveranno una ricompensa per le loro azioni dalla casata dei mercanti che avevano assicurato il carico.

## La Tomba del Viandante

### Introduzione

I personaggi si imbattono in uno strano documento che, a prima vista, può sembrare una normale mappa dei vari passi dei Monti Cruth e delle Cinque Contee a Sud di Darokin. Quando viene esposta alla luce della luna piena, uno dei passi risulta marcato da una breve incisione che parla di

un elfo che si fa chiamare "Il Viandante". Sembra che l'elfo sia incappato in una morte prematura per mano delle tribù di goblin che errano per le colline e i suoi compagni lo hanno sepolto, insieme ai suoi effetti personali, dove è caduto. Il documento è in realtà la mappa dettagliata di dove è situata la sua tomba.

Se i personaggi non sono interessati a viaggiare fino a tale destinazione con le loro sole forze, il DM dovrebbe semplicemente introdurre un mecenate (un altro elfo o un mago umano) che desidera avere più particolari sul destino de Il Viandante e, forse, recuperare alcuni degli oggetti magici che ha portato con sé nella sua tomba.

### Svolgimento

Il viaggio attraverso i Monti Cruth per raggiungere la tomba del Viandante dovrebbe essere particolarmente duro e difficile, ma senza prevedere niente a cui i personaggi non possano far fronte. Come ci si potrebbe aspettare, tutti i pericoli collegati ad un'escursione in montagna—frane, tempo rigido, incontri con animali, valanghe e cose simili—dovrebbero essere sempre presenti per i personaggi durante i loro viaggi.

Una volta che raggiungono il posto indicato dalla mappa, i personaggi troveranno i resti di una semplice tomba che è stata saccheggiata dai goblin. Un veloce sopralluogo dell'area intorno alla tomba permetterà di individuare una grotta che è quasi certamente la tana di una tribù di goblin. Il teschio di un elfo è stato infisso alla roccia sopra l'entrata con un chiodo d'acciaio. Il DM dovrebbe dettagliare la tana dei goblin tenendo in considerazione i punti di forza e di debolezza degli avventurieri.

Nel caso in cui i personaggi vogliano mettere in pratica gli ideali propri di Darokin legati alla diplomazia e alla finezza piuttosto che al confronto fisico, troveranno i goblin molto poco recettivi in tal senso. I personaggi saranno in grado di capire che questi sono gli umanoidi che hanno ucciso Il Viandante e più tardi hanno saccheggiato la sua tomba, ma non saranno in grado di recuperare nessuno dei suoi beni. Se resteranno troppo a lungo in compagnia di questi goblin riottosi, i personaggi saranno attaccati e costretti ad abbandonare le montagne.

### Conseguenze

Il DM dovrebbe determinare il tesoro posseduto dai goblin rispettando le regole presentate nel Set Base. In aggiunta a tale ricchezza, i goblin hanno preso uno degli oggetti magici del Viandante.

L'oggetto è un bastone lungo circa 1,8 metri e con 15 cm di diametro. Una delle estremità sembra come se sia stata appena tagliata dall'albero e che stiano spuntando da essa gemme e germogli, mentre l'altra estremità è secca ed asciutta.

Colpendo un essere vivente con l'estremità appassita infliggerà 2-12 (2d6) punti di danno, come farebbe un *bastone per colpire*. Questo tipo di attacco aggiunge una carica al bastone come se traesse l'energia vitale dalla vittima.

Toccando qualcuno con la parte vivente del bastone, invece, vengono recuperati 2-12 (2d6) punti di danno come si otterrebbe con un *bastone di guarigione*. Utilizzando il bastone in questo modo, ne viene consumata una carica.

Se per caso il bastone raggiunge le zero cariche, la sua energia è completamente esaurita e il bastone non è più incantato.

### Avventure Expert

Le seguenti avventure possono essere adatte a personaggi che vanno dal 4° livello fino al massimo al 14° livello.

### Opere d'Arte

#### Introduzione

Gli artigiani di Darokin sono tra i più bravi del Mondo Conosciuto. Di conseguenza, le opere da loro prodotte sono molto apprezzate e fortemente ricercate. Quando la notizia di un nuovo artista di grande talento raggiunge il mercato, si crea spesso una sorta di frenesia per speculare sul suo futuro e si accendono grandi contrattazioni sul valore dei suoi pezzi già esistenti. È proprio un evento simile che porterà i personaggi a confrontarsi faccia a faccia con un vero amico in questa avventura.

I personaggi decidono di fare (o vengono assoldati per fare) un viaggio verso la dimora di un'artista femmina di nome Matrissa. Lei ha di recente acquisito una certa reputazione per la sua abilità nella creazione di busti in pietra. Lei lavora solo di getto e produce delle opere di un dettaglio tale che nessuno ne ha viste di simili nel recente passato. Matrissa vive a sud di

Akorros e il viaggio dei personaggi alla sua casa ha un solo scopo essenziale: acquistare il maggior numero possibile delle sue opere al minor prezzo possibile. Se possibile, vorranno anche convincerla a fare affari in esclusiva solo con loro (o con il mercante che rappresentano).

#### Svolgimento

Nonostante Matrissa si dimostrerà una gentile e affascinante ospite, lei nasconde un oscuro segreto nelle cantine sotto la sua villa ben arredata. Il DM dovrà costruire la scheda personaggio per Matrissa e disegnare la mappa della sua dimora, tenendo in mente che lei è una maga abbastanza potente. Sotto la villa in cui vive, c'è una cantina in cui è stato allestito il suo laboratorio magico, ma non c'è niente di strano in esso. Sotto quel livello, invece, c'è il cuore della sua grande malvagità.

In una prigione segreta, protetta dagli intrusi o da possibili evasioni attraverso numerose trappole magiche e non magiche, c'è una fila di celle in cui Matrissa imprigiona coloro che serviranno da "modelli" per le sue opere d'arte. Inoltre, in questo livello c'è una fossa che è la tana di un basilisco incredibilmente nero (vedi le D&D® Regole Expert). Quando Matrissa decide di creare una delle sue nuove sculture, semplicemente getta uno dei suoi prigionieri nella fossa e aspetta. Una volta che il mostro ha fatto il suo lavoro, recupera la vittima e taglia la testa e le spalle dal cadavere pietrificato per farne un busto.

#### Conseguenze

Quando i personaggi si confronteranno con Matrissa, scopriranno che è un avversario particolarmente difficile da sconfiggere. Però, alla fine, anche grazie ad un po' di fortuna dovrebbero essere in grado di batterla. Un finale particolarmente soddisfacente della battaglia con Matrissa potrebbe essere quella di scaraventarla nella tana del basilisco dove potrà sperimentare su se stessa l'orrenda morte a cui ha condannato le sue vittime.

I personaggi scopriranno che i prigionieri nelle celle sono uomini molto prestanti e donne molto belle, che sono caduti vittime dell'esca magica tirata loro da Matrissa e poi si sono ritrovate rapite dalla malvagia donna. Il loro sadico carceriere ha fatto in modo di far capire loro

abbastanza bene che lì avrebbero trovato la loro morte e così hanno vissuto ogni giorno nel terrore che avrebbe potuto essere il loro ultimo giorno. L'intensa gratitudine che i prigionieri proveranno dopo essere stati liberati renderà facile per il DM introdurre uno o più di loro come un interesse romantico per i personaggi nelle partite a seguire.

In aggiunta al tesoro che recuperano dalla perquisizione della casa di Matrissa, i personaggi riceveranno una gran quantità di pubblicità per aver liberato i prigionieri. Ad Akorros, da dove venivano le vittime, tutti presumevano che fossero morti o rapiti da ignoti, ma la totale mancanza di indizi ha fatto sì che le guardie della città non fossero assolutamente in grado di ritrovarli. Possono essere elargite anche delle ricompense dalle famiglie delle vittime, a discrezione del DM, e dovrebbero essere definite in linea con lo specifico livello della campagna.

### Terre Orchesche

#### Introduzione

Ci sono diversi punti dei confini legali della Repubblica di Darokin che restano privi di controlli e selvaggi. Forse la più conosciuta di queste regioni è la riserva degli orchi a nord est di Darokin. Conosciute come Terre Orchesche, questa regione del paese non è mai stata completamente bonificata e rappresenta una continua minaccia per Darokin, l'Alfheim e la Casa di Roccia. Quindi, queste zone sono il naturale obiettivo per quei personaggi che vogliono dare sfoggio della propria forza.

Questa avventura presuppone che i personaggi, o per loro guadagno o su incarico della Repubblica di Darokin, abbiano deciso di attaccare uno o più delle fortezze delle Terre Orchesche. I punti più probabile per dare avvio all'invasione delle Terre Orchesche sono Forte Hobart, che protegge la città di Selenica, e Forte Nell, che blocca l'accesso a Corunglain e al cuore delle Terre Interne.

#### Svolgimento

Se i personaggi hanno intenzione di attaccare una sola fortezza—sia essa C'kag, Dast, Gruk o Xorg—scopriranno che la resistenza è sicuramente forte, ma disorganizzata. Ognuna delle rocche indicate sopra presenta tutti i rischi di un



## Avventure

comune scontro militare, con l'aggiunta della possibilità di qualche mostro particolare che sia stato sottomesso o si sia alleato con gli umanoidi che abitano là. Una volta che la maggior parte delle forze militari della zona sono state sgominate, ci saranno comunque molti altri pericoli per i personaggi che dovranno esplorare le macerie di queste fortificazioni. Ognuna di esse, infatti, ha ampie zone sotterranee che è necessario esplorare e "decontaminare" prima che gli umani possano nuovamente tornare ad abitare questa zona.

Se i personaggi sono intenzionati a bonificare tutte le Terre Orchesche, vedranno che gli umanoidi sono veloci a riunirsi di fronte alla possibilità di essere totalmente distrutti. Sebbene non possiedono la disciplina e le capacità di un esercito formale, gli umanoidi delle Terre Orchesche possono rappresentare molto più di una semplice sfida per gli aspirante eroi. Se troppo pressati, faranno una petizione a Thar delle Terre Brulle (vedi l'ATL5: *Gli Orchetti di Thar*, per maggiori informazioni).

### Conseguenze

Una volta che le Terre Orchesche sono state soggiogate, sia del tutto che in parte, le nuove regioni richiederanno l'istituzione di un'autorità decisionale formale. Potrebbe essere possibile che i personaggi reclamino ed ottengano le terre per farne uno stato indipendente. In qualsiasi caso, avranno un ruolo importante nell'influenzare le decisioni che verranno prese per lo sviluppo di quest'area.

In aggiunta alla gratitudine stessa di Darokin, anche gli Elfi d'Alfheim e i Nani della Casa di Roccia esprimeranno di sicuro la loro gratitudine per le azioni dei personaggi.

Certamente, la distruzione delle roccaforti degli orchi non renderà l'angolo nord est di Darokin completamente sottomesso. Questo tratto di terreno brullo e diroccato sarà realmente sotto controllo solo dopo un lungo periodo di esplorazioni e a seguito della distruzione dei luoghi più nascosti in cui si cela il male all'interno di questa regione.

## Avventure Companion

Le seguenti avventure sono state ideate per personaggi che ricadono tra il 15° ed il 25° livello.

### Gli Artigiani dell'Aquila

#### Introduzione

Si presume che tutti i personaggi di questa avventura siano legati, in un modo o in un altro, al Corpo Diplomatico di Darokin. Mentre sono in missione presso il temuto Forte Destino, nel Granducato di Karameikos, i personaggi vengono contattati in segreto da un giovane di bell'aspetto (di forse 15 anni) che dice di chiamarsi Sahlynda. Spiega loro che è un servo del Forte Destino ed è molto infelice della sua vita. Ovviamente, questa non sarà una sorpresa per i personaggi perché quasi tutti sono infelici della loro vita nella Baronìa dell'Aquila Nera.

Il ragazzo spiega che vuole lasciare definitivamente il Karameikos per viaggiare verso l'Alfheim, dove risiede la sua famiglia. Un attento esame delle fattezze del ragazzo mostra effettivamente che il suo viso ha tratti elfici. Il ragazzo dice di possedere un prezioso oggetto magico che donerà volentieri ai personaggi (per il loro uso personale o per venderlo nella Repubblica, come preferiscono) se lo aiuteranno nella sua fuga. L'oggetto, da quel che risulta, è un coltello d'osso con una lunga lama sottile fatta d'osso. Il master dovrebbe dargli delle potenti proprietà magiche che lo renderanno particolarmente d'interesse per i personaggi all'interno della loro campagna.

#### Svolgimento

In realtà, il ragazzo è un mago di 1° livello che è al servizio di Bargle l'infame come apprendista (vedi l'ATL1: *Il Granducato di Karameikos*). Se il master non può recuperare una copia di quell'Atlante, può semplicemente creare un potente mago caotico di 15° livello per interpretare questa parte. Uno per volta, il ragazzo ha visto "sparire" tutti gli altri apprendisti ed è abbastanza sicuro che Bargle li abbia usati nelle sue ricerche o li abbia uccisi una volta che sono diventati troppo potenti per poterli controllare. In ogni modo, ha deciso di fuggire da Forte Destino finché gli è ancora possibile. Nel momento in cui decidono di aiutare Sahlynda, i personaggi

si stanno predisponendo ad uno scontro diretto con Bargle.

I loro tentativi di far sgattaiolare Sahlynda fuori da Forte Destino, dalla Baronìa dell'Aquila Nera e infine dal Karameikos, devono essere ben congegnati e intelligenti, perché Bargle noterà l'assenza del suo apprendista e del pugnale che gli è stato rubato.

Dopo un difficile viaggio verso nord, i personaggi si scontreranno con Bargle sui Monti Cruth poco prima di entrare nei confini di Darokin. Se non riescono a sconfiggere la sua magia e a distruggerlo, non permetterà mai ai personaggi di scappare. Questo è un classico "regolamento dei conti".

#### Conseguenze

Quando i personaggi raggiungono l'Alfheim con Sahlynda, scopriranno che è un figlio illegittimo di un membro importante del Clan Chossum (vedi l'ATL10: *Gli Elfi d'Alfheim*) che aveva viaggiato fino a Forte Destino per affari circa 15 anni prima. Il ragazzo può provare la sua discendenza e sarà accettato da suo padre senza grandi fanfare.

Questa buona azione non passerà inosservata dal Clan Chossum, nonostante il basso profilo con cui tratteranno il caso, e vorranno sicuramente premiare i personaggi in qualche modo. Se sono membri del CDD, il premio consisterà semplicemente in un aumento delle relazioni con la Repubblica e in un incremento degli affari per ognuna delle casate a cui i personaggi appartengono.

Se i personaggi sconfiggono Bargle senza ucciderlo o se il mago fugge dallo scontro ma sopravvive, Bargle andrà in cerca dei personaggi e proverà a distruggerli per vendicare la sua sconfitta sulle montagne.

### La Mano di Thar

#### Introduzione

Il tempo è giunto. Thar, il sovrano di molte delle tribù che vivono nelle Terre Brulle, è entrato in possesso di un artefatto di grandissimo potere. Grazie a tale dimostrazione della sua grandezza, le altre razze umanoidi si sono radunate sotto il suo comando e si innalzano pronte ad abbattersi come un'onda sopra Darokin.

## Svolgimento

I personaggi possono affrontare questa minaccia in vari modi. Le due strade più verosimili per risolvere la questione saranno o una guerra totale con l'esercito di Thar o provare ad attraversare di nascosto le difese nemiche per colpire direttamente il re degli orchi. Entrambe le linee di azione hanno i loro vantaggi. È anche possibile che i personaggi, se rappresentano la maggior parte degli interessi commerciali o il governo di Darokin, vorranno trovare un accordo pacifico alla crisi attraverso la diplomazia.

Il primo metodo, uno scontro militare a tutto campo, potrà essere risolto con le regole del BATTLESYSTEM™ o con quelle del Regolamento di Guerra, come preferiscono il master e i giocatori. Maggiori informazioni e dettagli per una battaglia su larga scala come questa possono trovarsi nel modulo di avventura *X10: Freccia Rossa, Scudo Nero*.

Se i personaggi decidono per la seconda strada e provano ad oltrepassare le difese di Thar, l'avventura dovrebbe avere una gran quantità di suspense e un forte senso di terribile emergenza. Se i personaggi si muovono lentamente verso il cuore della malvagità che minaccia Darokin, una guerra senza quartiere brucerà tutto quello che si trova intorno a loro. Dovrebbe essere chiaro ai personaggi che l'intero esito della guerra si basa sulla loro abilità nello sconfiggere Thar. Senza la loro bandiera intorno alla quale stringersi, l'esercito degli umanoidi finirà velocemente a combattersi tra di loro. Nel caos che sicuramente si genererà, un attacco combinato degli eserciti degli uomini, degli elfi e dei nani schiaccerà i nemici con relativa facilità.

Quando i personaggi riusciranno alla fine a raggiungere Thar, scopriranno che è un avversario potente che spingerà le loro abilità fino al limite. Una volta che sono riusciti a sconfiggerlo, comunque, le loro previsioni si dimostreranno esatte. La morte di Thar spezzerà le retrovie dell'esercito degli umanoidi e si sgretoleranno davanti al combinato attacco delle nazioni unite del Mondo Conosciuto.

I tentativi diplomatici di assicurare la pace a Darokin saranno molto difficili e richiederanno tutta la finezza che i personaggi riescono a chiamare a raccolta. La cosa migliore che possono sperare di

raggiungere è una grazia temporanea per Darokin, rimanendo neutrale mentre l'esercito di Thar si muove contro le nazioni intorno a loro. Questa situazione è intrinsecamente instabile, per cui toccherà anche a Darokin cadere nel momento in cui le altre nazioni saranno state occupate. Comunque, se condotto in maniera molto cauta, la tattica diplomatica può far acquistare tempo per costruire un esercito in Darokin o può servire da copertura per una missione segreta contro lo stesso Thar.

## Conseguenze

Con la sconfitta di Thar e del suo esercito, gran parte della malvagità che albergava nelle Terre Brulle si è indebolita. Senza ombra di dubbio, tutte le nazioni che confinano con tale territorio (ossia Darokin, Glantri e l'Ethengar) proveranno a reclamare per sé parti delle Terre Brulle. E' molto probabile che i personaggi vorranno essere coinvolti in questa nuova ondata colonizzatrice o nei conflitti che sicuramente si verificheranno su chi ha diritto a quanto della "torta".

Se il master vuole, i personaggi riusciranno a recuperare l'artefatto grazie al quale Thar ha radunato tutti gli umanoidi. Poiché è un oggetto completamente caotico, dovrà probabilmente essere distrutto in qualche modo, dando avvio alla possibilità di un'altra missione epica di qualche tipo.

## Avventure Master

I personaggi che arrivano a questo punto della loro carriera, cioè tra il 26° e il 36° livello, sono così potenti che gli interessi di una singola nazione iniziano a perdere il loro interesse. La portata degli eventi che li coinvolgono è molto vicina a quella degli Immortali, e gli aspetti mondani del Mondo Conosciuto molto raramente rappresenteranno una sfida per loro. C'è, comunque, almeno un luogo nella Repubblica di Darokin che potrebbe meritare la loro attenzione...

## Itheldown

### Introduzione

Una notte dell'estate del 773 DI, Henry Ithel aveva iniziato ad evocare una magia che, tristemente, si dimostrò essere troppo potente per lui. Prima dell'arrivo dell'alba, tutti gli abitanti dell'Isola di Itheldown

furono uccisi dal demone che Ithel stava tentando di imprigionare. Per i successivi 227 anni, molto poco è cambiato sull'isola e la malvagità presente in quella terra ha continuato a crescere dal momento che Razrog (il demone) ha provato a completare il portale che Ithel aveva iniziato a costruire. Una volta che l'opera è terminata, egli proverà ad irrompere nel Mondo Conosciuto e a sguinzagliare un terrore che nessuno sul pianeta aveva mai provato prima.

## Svolgimento

Razrog è un demone ruggente così come descritto nelle regole Immortals di D&D®. Ithel è stato ucciso prima che potesse completare il suo incantesimo con cui avrebbe evocato interamente Razrog nel nostro universo, in modo da averlo sotto il suo pieno controllo. Razrog ha permesso a Ithel di completare una parte del suo incantesimo, facendogli aprire un portale dalla sua dimora nella Sfera dell'Entropia fino al Mondo Conosciuto. Come i personaggi si muoveranno attraverso le catacombe che costituiscono il vasto complesso di grotte sotto il castello di Itheldown, Razrog avvertirà la loro presenza e inizierà ad utilizzare il suo potere per entrare nel Primo Piano Materiale. Nel tempo in cui i personaggi raggiungono il livello più basso del dungeon, il passaggio sarà completo e dovranno quindi affrontare lo stesso Razrog.

Sconfiggere Razrog dovrebbe essere impossibile per un singolo personaggio, ma un gruppo che lavora compatto come squadra dovrebbe essere in grado di avere la meglio su di lui. In ogni caso, questa battaglia dovrebbe svolgersi su larga scala, magari facendo crollare il castello intorno ai personaggi o anche distruggendo interamente la stessa isola. I Dungeon Master dovrebbero ricordare che le energie scatenate in questa battaglia sono, forse, più potenti di qualsiasi altra energia mai rilasciata in questo regno. Considerevoli effetti collaterali non sono solo una possibilità, sono una certezza.

## Conseguenze

Con la distruzione di Razrog, i personaggi saranno considerati eroi del Mondo



## Avventure

Conosciuto. Poiché, a questo punto, hanno iniziato a lavorare per l'Immortalità, il master potrebbe volerli premiare con un potente artefatto magico, magari uno che è stato utilizzato da Ithel nell'evocazione di Razrog.

Se Razrog è stato cacciato, ma non distrutto, proverà sicuramente rancore verso i personaggi. Infatti essi non solo hanno allontanato le sue pretese sul Mondo Conosciuto, ma hanno anche annientato lo stesso Castello di Itheldown. Quando Razrog era in cerca di divertimento, si divertiva a tormentare i resti mortali di Ithel e della sua famiglia per giorni e giorni. Con la perdita di uno dei suoi passatempi preferiti, Razrog dovrà guardarsi intorno alla ricerca di un nuovo divertimento. E' quindi possibile che vorrà rimpiazzare i suoi vecchi giocattoli con dei nuovi—i personaggi stessi.





Darokin è piena di persone interessanti da incontrare per i vostri personaggi, come alleati, conoscenti o anche possibili nemici. Di seguito viene fornita una dozzina di personaggi pronti per l'uso per la vostra campagna:

## JONS BRANDIFIRTH

Intermediario Finanziario umano, 45 anni, Darokin  
 Guerriero 2° livello/Mercante 11° livello  
 Forza 12  
 Intelligenza 16  
 Saggezza 11  
 Destrezza 10  
 Costituzione 8  
 Carisma 9  
 CA 9; MV 36 m (12 m); pf 11; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AMN  
 Abilità: Contrattare (17), Finanza (17), Valutare (16)  
 Abilità speciali da mercante:

Primo livello: Calmare gli animali, Conta monete, Individuazione del male, Predire il tempo, Valutazione, Verità, Vista acuta

Secondo livello: Attirare l'attenzione, Blocca animali, Individuazione degli agguati, Individuazione del magico, Lingua d'argento

Terzo livello: Contrabbando, Individuazione delle bugie, Inventario,

Quarto livello: Contabilità, Resistenza al magico  
 Oggetti magici: *amuleto di protezione dalle sfere di cristallo e dall'ESP*

Jons Brandifirth è un Mercante Esperto presso la Banca Streeel, una società di prestiti posseduta dalla casata mercantile di Mauntea. Brandifirth ha servito nell'esercito da giovane, e da lì provengono le sue abilità di Guerriero, ma non prende un'arma in mano da oltre 20 anni.

Brandifirth è orgoglioso della sua carriera, e si irrita quando sente qualcuno dire che gli intermediari finanziari non siano "veri" mercanti. "Io sono un mercante molto più di molti di loro", brontolerà, "io acquisto e vendo denaro".

Brandifirth si colloca solidamente nella classe Aurea, è moderatamente potente e abbastanza ricco. È diventato ricco scovando in maniera aggressiva nuove avventure e persone a cui prestare denaro—forse i personaggi potrebbero essere proprio il suo "prossimo" progetto. Ma se da un lato Brandifirth è un uomo d'affari aggressivo, dall'altro è abbastanza prudente nel proteggere i suoi investimenti. Per questo motivo, assume spesso degli avventurieri per investigare su una persona o su una società prima di impegnarsi.



## MILLINGTON VONADAY

Diplomatico umano, 41 anni, Darokin  
 Chierico 1° livello/Mercante 3° livello  
 Forza 9

Intelligenza 13

Saggezza 15

Destrezza 9

Costituzione 10

Carisma 14

CA 9; MV 36 m (12 m); pf 5; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AML

Abilità: Contrattare (13), Falegname (9), Persuasione (14), Patrocinio legale (15),  
 Abilità speciali da mercante:

Primo livello: Calmare gli animali, Valutazione

Incantesimi clericali: Nessuno

Oggetti magici: *anello della protezione +1*

Millington Vonaday è un Diplomatico di Seconda Classe del Corpo Diplomatico di Darokin. I suoi superiori gli hanno assicurato che quando arriverà il suo prossimo esame, sarà promosso ed assegnato ad un posto all'estero, esattamente come lui vuole. Fino a ciò, lui è l'assistente speciale di Reynard Varsho, storico della Gilda dei Mercanti di Darokin.

Vonaday passa i suoi giorni nella vasta libreria del CDD, cercando le tracce delle casate di mercanti non più esistenti e di indizi su come ciò sia potuto accadere. È rimasto particolarmente affascinato dalla storia della Casata di Ithel, che è scomparsa 227 anni fa in misteriose circostanze. Vonaday vorrebbe organizzare una spedizione all'Isola di Itheldown per effettuare investigazioni più approfondite e potrebbe aver bisogno di un gruppo di avventurieri che lo accompagni.



## PNG Pronti all'uso



Oggetti magici: *scudo +1, stocco di Darokin +3, arco lungo +2, 20 frecce +1*

Derek Vanisi è un capitano della Prima Armata di Darokin, ed è attualmente assegnato a Forte Nell. Vanisi è uno degli elfi più alti in grado dell'intero esercito, e anche se ha pochi amici, ha il rispetto di tutti coloro che prestano servizio presso di lui che lo considera un bravo ufficiale ed una persona buona e leale.

Vanisi è vicino a ritirarsi dall'esercito; ha deciso di entrare in affari come Commerciante. Ha già accumulato una buona quantità di soldi e di esperienza negli affari laterali conclusi nei suoi viaggi per l'esercito, ed è sicuro di poter conseguire un ottimo successo. Starà quindi in guardia alla ricerca di potenziali partner o impiegati—forse i personaggi potrebbero concludere qualche affare con lui.

### Derek Vanisi

Ufficiale dell'Esercito, Elfo, 154 anni, Forte Nell

Elfo 8° livello/Mercante 5° livello

Forza 15

Intelligenza 14

Saggezza 10

Destrezza 18

Costituzione 13

Carisma 12

CA2; MV 36 m (12 m); pf 41; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AML

Abilità: Fabbriante d'archi (15), Arrampicarsi (18), Cavalcare (18), Intagliatore di frecce (14), Navigazione (14)

Abilità speciali da mercante:

Primo livello: Calmare gli animali, Ignorare la strada, Predire del tempo

Secondo livello: Individuazione degli agguati, Verifica del carico

Incantesimi da mago:

Primo livello: *charme, dardo incantato* (x2), *sonno*

Secondo livello: *individuazione di un oggetto, invisibilità, ragnatela*

Terzo livello: *palla di fuoco, protezione dai proiettili normali, volare*

Quarto livello: *muro di fuoco, muro/tempesta di ghiaccio*

### ANDERS POUNDER

Guardia del Corpo, Umano, 30 anni, Athenos

Guerriero 5° livello

Forza 18

Intelligenza 8

Saggezza 12

Destrezza 11

Costituzione 16

Carisma 8

CA7; MV 36 m (12 m); pf 36; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AMC

Abilità: Cavalcare (11), Giocare d'azzardo (10)

Oggetti magici: *bastone +2*

Anders Pounder è la guardia del corpo di un Commerciante di medio livello della Casata Linton ad Athenos. In tale veste, accompagna il Commerciante dovunque vada, ad eccezione degli affari più delicati e di altre situazioni in cui il Commerciante desidera un po' di privacy. Anche in questi casi, comunque, Pounder non è molto lontano. Non è particolarmente brillante, ma è leale, abile nell'uso della spada e del bastone (consideralo come una clava ai fini del gioco), e possiede una quantità sorprendente di buon senso. La sua unica debolezza è il gioco d'azzardo—riesce a



perdere quasi tutto il suo salario in rischiosi giochi a dadi e in "amichevoli" scommesse nelle taverne.

### Arorat "Il Ratto"

Mendicante di Strada, Umano, 28 anni, Akorros  
 Ladro 6° livello/Mercante 2° livello  
 Forza 10  
 Intelligenza 13  
 Saggezza 9  
 Destrezza 14  
 Costituzione 12  
 Carisma 7  
 CA 9; MV 36 m (12 m); pf 17; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AMN  
 Abilità: Contrattare (13), Costruire barche (13), Costruttore di reti (14), Giocare d'azzardo (14)  
 Abilità speciali da mercante:  
 Primo livello: Verità

Wesley Arorat (tutti lo chiamano "Il Ratto") è un'istituzione fissa nelle strade della parte povera di Akorros. Il Ratto fa un po' di tutto—furti con scasso, rapine, svuota le tasche... In tempi magri, ha fatto anche un lavoro onesto nei cantieri navali sulle rive del lago, ma non l'ha mai molto apprezzato.

Il Ratto sta provando a sistemarsi come spettatore, un acquirente di oggetti rubati, ed ha avuto anche un discreto successo.



Comunque, il suo talento migliore rimane il servizio di informazioni. Difficilmente succede qualcosa ad Akorros senza che il ratto lo sappia, specialmente ciò che avviene nei bassifondi. E ci sono molti affari nell'ombra ad Akorros che il Ratto conosce.

I personaggi potrebbero incontrare il Ratto non sono come una fonte di informazioni su cosa realmente stia succedendo ad Akorros, ma anche come un gancio con la locale Gilda dei Ladri, o come un acquirente per delle merci di dubbia provenienza, o come qualcuno che sa dove un oggetto perduto è probabile che si trovi. A dispetto del suo dubbio passato, il Ratto è, in fondo in fondo, una brava persona. Chiunque trascorra un po' di tempo con lui lo troverebbe a compiere gesti di carità anonimi verso i poveri della città e cose simili.

### Quint Bostitch

Ladro, Umano, 33 anni, Corunglain  
 Ladro 9° livello/Mercante 4° livello  
 Forza 12  
 Intelligenza 12  
 Saggezza 10  
 Destrezza 15  
 Costituzione 14  
 Carisma 11  
 CA 7; MV 36 m (12 m); pf 27; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AMC  
 Abilità: Gioielliere (13), Intagliatore di gemme (13), Patrocinio legale (10)  
 Abilità speciali da mercante:

Primo livello: Conta monete, Valutazione  
 Secondo livello: Individuazione del magico

Oggetti magici: *stivali elfici, anello dell'invisibilità, pozione guarigione*

Quint Bostitch è un uomo tranquillo, privo di qualsiasi senso di umorismo. Non ha amici, pochissimi conoscenti e a lui sta bene così. Bostitch si è dedicato al suo mestiere come uno dei migliori scassinatori di Darokin. La sua esperienza da mercante deriva da alcune sue recenti incursioni negli affari legali, in quanto sta cercando di far fruttare i suoi guadagni disonesti in una fortuna ancora più grande. Le sue avventure d'affari stanno avendo abbastanza successo, quanto la sua carriera criminale, ma si diverte a rubare un buon affare in più.

I personaggi potrebbero incontrare Bostitch quando si mettono sulle tracce di



qualche merce rubata. La specialità di Quint sono i gioielli e le gemme, e se qualche pezzo pregiato viene rubato, lui è pressoché automaticamente il primo sospettato. Quint è stato vincolato in precedenza con un contratto scritto per i suoi crimini e, sebbene ora sia libero, le sue esperienze passate hanno contribuito al suo sgradevole modo di comportarsi.

### Ruthera Wocken

Commerciante, Umana, 43 anni, Selenica  
 Maga 2° livello/Mercante 13° livello  
 Forza 8  
 Intelligenza 15  
 Saggezza 14  
 Destrezza 10  
 Costituzione 9  
 Carisma 12  
 CA 9; MV 36 m (12 m); pf 4; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AML  
 Abilità: Contrattare (16), Negoziazione (16)  
 Abilità speciali da mercante:

Primo livello: Calmare gli animali (x2), Conta monete, Ignorare la strada, Individuazione del male, Predire il tempo, Valutazione, Vista acuta

Secondo livello: Attirare l'attenzione, Blocca animali (x2), Individuazione degli



## PNG Pronti all'Uso



agguati, Individuazione del magico, Verifica del carico

Terzo livello: Contrabbando, Inventario, Scopri trappole

Quarto livello: Resistenza al magico, Verifica della carovana

Incantesimi da mago:

Primo livello: *lettura del magico*, *protezione dal male*

Oggetti magici: *bacchetta delle trasformazioni*, *anello della rigenerazione*, *pergamena protezione dai non morti*

Ruthera Wocken ha iniziato la sua vita appassionandosi alla magia – ci si è anche cimentata un po', prima di scoprire il denaro. Ha sposato un cugino di Bertram Hallonica, e ha scoperto di avere un vero talento per gli affari.

Ora vedova, Ruthera è una Principessa Mercante nel suo pieno diritto e una dei più grandi Commercianti della casata Hallonica.

Wocken si è guadagnata il rispetto di tutti coloro con i quali ha lavorato in quanto ha dimostrato il suo valore e ha lavorato duramente. Chiunque provi a trattarla con cautela perché è una donna viene subito raddrizzato. Come tutti gli altri

Commercianti, Ruthera organizza i viaggi delle carovane, i viaggi all'estero, e fa tutte le cose che ci si aspetta da una persona che abbia la sua posizione.

A dispetto di tutti gli anni che ha trascorso a viaggiare con le carovane, Wocken non si trova ancora a suo agio vicino agli animali. Questa potrebbe essere la sua unica debolezza.

### COROWYN LINTON

Commerciante, Umano, 38 anni, Athenos  
Guerriero 7° livello/Mercante 16° livello  
Forza 16

Intelligenza 15

Saggezza 11

Destrezza 10

Costituzione 15

Carisma 9

CA 2; MV 36 m (12 m); pf 49; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AMN

Abilità: Contrattare (16), Negoziazione (16), Valutare (15)

Abilità speciali da mercante:

Primo livello: Calmare gli animali (x3), Conta monete, Ignorare la strada, Individuazione del male, Orientamento, Predire il tempo, Valutazione, Verità, Vista acuta

Secondo livello: Attirare l'attenzione, Aumentare il passo, Blocca animali (x2), Empatia, Individuazione degli agguati (x2), Individuazione del magico, Verifica del carico

Terzo livello: Individuazione delle bugie (x2), Inventario, Scopri trappole

Quarto livello: Appropriazione indebita, Contabilità, Resistenza al magico, Verifica della carovana

Oggetti magici: *corazza di maglia +3*; *spadone a 2 mani +2/+5 contro i non morti*—talento: *cura*; *anello della telecinesi*; *cintura della forza dei giganti*

Corwyn Linton è il terzo figlio di Lucius Linton, capo della casata Linton. La casata fa base ad Athenos ed è la seconda casata più grande di tutta la Repubblica. Corwyn è nato con un'intera tavola d'argento apparecchiata di fronte a sé, e si è avvantaggiato da questa situazione.

Corwyn ha accumulato una straordinaria fortuna personale e, nel caso in cui dovesse mai rivelarsi insufficiente, ha quasi totale accesso alle casse della Casata Linton. Ha viaggiato per tutto il Mondo Conosciuto, e non è solo un astuto

mercante, ma anche un formidabile guerriero.

È improbabile che i personaggi possano mai incontrare Corwyn Linton come un loro pari; probabilmente ci saranno solo 15 persone in tutta Darokin che abbiano la sua importanza. I PG possono incontrare Corwyn se vengono assoldati dalla casata Linton per un compito e se fanno qualcosa che meriti l'attenzione Corwyn, sia in senso positivo che negativo. Corwyn è arrogante e distaccato, il classico tipo di uomo senza fronzoli che non spreca più del tempo necessario per relazionarsi con le persone inferiori (che, come abbiamo visto prima, è praticamente chiunque). Quando si arrabbia, Corwyn tira fuori una vena crudele che non rappresenta certo la sua qualità più accattivante.

### MAGGIE TREMONTAINE

Chierico, Umana, 24 anni, Corunlain  
Chierico 9° livello/Mercante 3° livello  
Forza 13

Intelligenza 12

Saggezza 17

Destrezza 14

Costituzione 17

Carisma 17

CA 2; MV 36 m (12 m); pf 55; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AML





**Rezak  
Xygar**

**Abilità:** Addestrare animali (17), Cavalcare (16), Patrocinio legale (17)  
**Abilità speciali da mercanti:**  
 Primo livello: Calmare gli animali, Valutazione

**Incantesimi clericali:**

Primo livello: *curare ferite leggere (x2), protezione dal male*

Secondo livello: *benedizione, blocca persone, parlare con gli animali*

Terzo livello: *cura malattie, luce persistente, scaccia maledizioni*

Quarto livello: *cura ferite gravi, neutralizza veleno*

Oggetti magici: *scudo +2, mazza +2, bastone guaritore*

Maggie Tramontaine è un chierico Legale assegnato alla più grande chiesa Legale di Corunglain. È un chierico dedito alla sua missione, che lavora duramente, fedele al suo credo e gentile con tutti. Ha ricevuto l'addestramento previsto dalla chiesa per l'arte del combattimento, ma non ci tiene molto. Maggie si vede soprattutto come una consigliera e una guaritrice, e la sua chiesa le permette di fare proprio questo.

Una prassi comune della chiesa di Tramontaine è quella di "prestare" i chierici

alle carovane viaggianti, o per una tariffa fissa o per una piccola percentuale sul valore del carico. Un chierico con poteri curativi di una certa rilevanza può dimostrarsi estremamente utile durante un viaggio, e Maggie ha fatto diverse di queste escursioni. Con sua sorpresa, si è divertita molto nel viaggiare e si è diletta anche lei un po' nel gioco del commercio.

Maggie può essere veramente la persona più genuina e simpatica che i personaggi abbiano mai incontrato, sebbene sia diventata rapidamente meno ingenua di quanto non fosse all'inizio. La sua principale preoccupazione è per il prossimo, un comportamento raro in Darokin, anche tra i chierici.

### Rezak Xygar

Mago, Umano, 40 anni, Darokin  
 Mago 12° livello/Mercante 2° livello  
 Forza 11  
 Intelligenza 18  
 Saggezza 14  
 Destrezza 16  
 Costituzione 8  
 Carisma 10

CA9; MV 36 m (12 m); pf 33; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AML

**Abilità:** Avvocato (18), Birraio (18), Falegname (18), Finanza (18), Giocare d'azzardo (18), Navigazione (18), Valutare (18), Vetraio (16)

**Abilità speciali da mercanti:**  
 Primo livello: Valutazione

**Incantesimi da mago:**

Primo livello: *charme, dardo incantato, lettura del magico, sonno*

Secondo livello: *creazione spettrale, invisibilità, luce perenne, ragnatela*

Terzo livello: *dissolvi magie, fulmine magico, palla di fuoco, volare*

Quarto livello: *autometamorfosi, metamorfosi, muro di fuoco*

Quinto livello: *evocazione degli elementali, teletrasporto*

Sesto livello: *disintegrazione*

Oggetti magici: *pozione della forma gassosa, bacchetta del freddo, sfera di cristallo con ESP, anello della memoria*

Rezak Xygar è un mago mercenario. Mette molta spettacolarità in tutto quello che fa, ritenendo che le persone non assoldino mai maghi noiosi. Il suo vero nome è Roger



**Francino  
Falstead**

Sagar, ma lo ha cambiato perché pensa che il nome esotico Rezak Xygar suoni più "magico".

Ma c'è molto di più in Xygar oltre alla sua instancabile e teatrale promozione di se stesso. È un mago abile e pericoloso, con una buona varietà di incantesimi e alcuni potenti oggetti magici. Gli avventurieri, in base al loro livello, potranno assoldare il mago mercenario o essere assoldati da lui. In ogni caso, il pericolo e l'emozione non rimarranno lontani.

### Francino Falstead

Artista, Nano, 112 anni, nessuna dimora in particolare  
 Nano 5° livello/Mercante 4° livello  
 Forza 14

Intelligenza 10

Saggezza 12

Destrezza 16

Costituzione 17

Carisma 13

CA7; MV 27 m (9 m); pf 43; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AMN

**Abilità:** Arrampicarsi (16), Calzolaio (10), Costruire trappole (11), Riparare (10)

**Abilità speciali da mercanti:**

Primo livello: Conta monete, Ignorare la strada





Secondo livello: Attirare l'attenzione  
Oggetti magici: *martello da guerra +1*

Francino Falstead è un artista vagabondo. Non ha una casa, preferisce vivere in strada e vedere tutte le cose che il mondo offre. Di solito, Falstead si aggrega ad una carovana, scambiando le sue storie, le sue canzoni e i suoi balli per la compagnia e la protezione del gruppo. Falstead può realizzare la maggior parte degli spettacoli, a seconda di quello che vuole il suo pubblico: commedia, dramma, epici poemi di eroi, canzoni sciocche, mimo, qualunque cosa. Potrebbe anche prestare le sue abilità nel combattimento nel caso in cui la carovana venga attaccata.

Tutta l'esperienza di Falstead gli è stata trasmessa con le carovane dei mercanti, ed è probabile che il nano possa investire su qualunque cosa venga trasportata. A dispetto della sua apparenza modesta e dei semplici modi, Francino è diventato discretamente ricco.

Quando arriva in una grande città, Falstead si esibisce nelle taverne, agli angoli delle strade, ovunque gli sia permesso di tirare fuori la sua scodella e raccogliere un po' di monete tra la folla. Falstead è anche un acrobata ben istruito, un'abilità che

impiega in maniera un po' meno onesta quando è in città, incrementando le sue entrate per gli spettacoli con qualche piccolo furto con scasso. Nel momento in cui i suoi affari legittimi gli garantiranno un profitto maggiore, si è riproposto comunque di eliminare questo lato della sua carriera.

## **Boris Staffleheim** \_\_\_\_\_

Capitano della Guardia, Umano, 31 anni, Akesoli  
Guerriero 10° Livello  
Forza 17  
Intelligenza 13  
Saggezza 10  
Destrezza 15  
Costituzione 15  
Carisma 7  
CA 0; MV 36 m (12 m); pf 71; N° ATT. 1; F a seconda dell'arma; AML  
Abilità: Armaiolo (13), Arrampicarsi (15), Navigazione (13), Cavalcare (16), Fabbriante d'armi (13)  
Oggetti magici: *corazza di maglia +3*, *scudo +1*, *stocco di Darokin +2/+4 contro i giganti*, *picca +1*, *due pozioni guarigione*, *anello della sopravvivenza*

Boris Staffleheim è un capitano della Guardia Cittadina di Akesoli, una delle guardie più efficienti (qualcuno direbbe spietata) di tutta Darokin. Staffleheim è perfetto per il suo lavoro. È zelante, portato alla solitudine, disciplinato e rigoroso.

Staffleheim gode della sua posizione di potere e autorità, forse un po' troppo, visto che come uno dei quattro capitani della guardia, è personalmente responsabile di un quarto della città. Boris guarda al suo quartiere come al suo feudo personale, e considera le attività criminali e le azioni che interrompono la pace cittadina come insulti personali. La sua risposta è di solito istantanea e rabbiosa.

Staffleheim è un amministratore rigoroso ma capace, e mantiene duramente la disciplina. Ha pochi amici tra le guardie che comanda, ma la maggior parte di loro gli dà rispetto con riluttanza a causa della sua abilità e del fatto che non chiede mai alle sue truppe qualcosa che non farebbe lui stesso.

Gli avventurieri potrebbero incontrare Staffleheim mentre cercano informazioni su recenti problemi verificatisi nel suo quartiere, o forse come aspiranti per una

posizione nella guardia. Potrebbero anche incontrare Boris nel caso causassero dei problemi nel suo quartiere, ma questo tipo di incontro non sarebbe per niente piacevole.

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

# Guida del DUNGEON Master

# ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

## La Repubblica di Darokin

di Scott Haring

*"Chi possiede il denaro detta le regole."*  
UN ANTICO DETTO DAROKINIANO.

IN Darokin, la ricchezza e' potere. Non c'e' posto in questa terra per i bruti impulsivi che risolvono ogni problema con la forza. Darokin e' sopravvissuta con l'astuzia, con la negoziazione e con l'inganno, nonostante sia circondata da potenti nazioni barbariche.

Di fatto, i darokiniani hanno prosperato nel corso degli anni, affermandosi come i maestri indiscussi del commercio. E, dato che un vicino morto non e' un buon partner con cui commerciare, sono diventati ugualmente bravi nella diplomazia.

La *Repubblica di Darokin*, un Atlante per il gioco D&D®, fornisce uno sguardo in profondita' su questa prosperosa nazione, includendo:

- Una nuova classe di personaggio, il Mercante
- Una storia completa e dettagliata di Darokin
- La geografia, il governo, la popolazione, la societa' e le citta' di questa enorme territorio, oltre ad una guida alla cultura e ai personaggi darokiniani
- Una grande mappa colorata della Repubblica di Darokin
- Quattro cartoncini colorati pieghevoli per costruire le proprie carovane in 3D