

Arcipelago verde

Kerkeros è un mondo misterioso e largamente inesplorato, i geografi sostengono che l'unica area popolata da civiltà evolute è una zona circoscritta chiamata Arcipelago verde, un migliaio di isole (alcune grandi poco più di uno scoglio, altre estese come piccole nazioni) che punteggiano un mare burrascoso e abitato da titaniche creature marine. Nei cieli di Kerkeros sfrecciano vascelli volanti sostenuti da spiriti soggiogati al volere di potenti stratomanti, città in rovina nascoste in giungle equatoriali danno asilo a sfuggenti creature metà uomo metà scorpione e sfuggenti mistici hanno previsto l'imminente fine di un'era.

Al centro del mondo

Linevie detta anche *L'isola d'oro* è la più popolata e importante di tutto l'Arcipelago verde ed è per un terzo coperta dai borghi di una città portuale ricca e trafficata chiamata **Porfise** (conosciuta con innumerevoli altri titoli onorifici). Porfise è il principale porto commerciale delle isole, e dai terrazzi dei suoi magnifici palazzi signorili si possono vedere molte altre isole: a ovest **Exasha** e **Kammarat**, a est **Mordus**, **Qaffai** e **Lonti**, a sud **Vireshi** e la lontana **Ymeria**.

Per i folli che si avventurano in mare aperto I **Denti del Kraken** sono il limite di sicurezza, oltre questa barriera di scogli aguzzi come zanne di mostro, nessuno osa avventurarsi. Solo gli esploratori del popolo **Jhid** più avventurosi hanno provato ad oltrepassarli con i loro vascelli volanti ma nessuno è mai tornato per raccontare ciò che c'è oltre.

Porfise (e tutta Linevie) è governata da un triumvirato di Altocrati attualmente composto da *Limla* dei Morevi, *Vissil Amurillon* dei Jidh e *Terzo occhio* dei Pandarasha. La città è un variopinto crocevia dove mercanti, studiosi ed avventurieri sono sempre in cerca di affari. Il centro storico della città è ormai in buona parte decadente e abbandonato, i mercanti più ricchi vivono nei quartieri alti costruiti sui picchi dei 5 scogli a nord dell'isola - *Le colonne d'oro*) mentre il porto principale e le sale del governo si affacciano a sud sulla *Baia celeste*.

Il porto vecchio (*La porta dell'orizzonte*) è divenuto col tempo il centro del malaffare in città, il contrabbando di preziosi e rari oggetti dalle altre isole è il principale motore economico del quartiere. In tempi recenti il Triumvirato ha designato un'Alta Ispettrice (*Baloum* dei Pardasha) incaricata di investigare sui traffici del porto vecchio e sull'impero sotterraneo di *Vexyl Senzanaso* un Morevi albino di indubbio magnetismo e influenza.

Popoli

I cittadini più numerosi di Porfise sono i **Morevi**, umanoidi dalla pelle scarlatta e occhi color dell'oro. Essi hanno fondato la città secoli addietro giungendo a Linevie su scalcagnati vascelli di fortuna (dopo il risveglio di uno dei titani marini la loro civiltà era stata letteralmente distrutta). Col tempo sono riusciti a guadagnarsi le cariche politiche più influenti e le posizioni economiche più rilevanti tanto che le nuove generazioni stentano a ricordare che Porfise non è stata sempre una città Moreva. La città ospita anche una comunità del popolo dei **Jhid** (chiamati anche *Fratelli del cielo*), esili umanoidi con la pelle azzurrata o verde acqua originari di Ymeria, in grado di comunicare con il vento. Il sacerdote capo degli Jhid oltre a essere parte del triumvirato e anche lo stratomante più potente. Il terzo popolo sono i **Pandarasha**, grossi felini intelligenti e primi veri abitanti dell'isola, sono rimasti in pochi e sono perlopiù raccolti nella zona vecchia della città, non amano mescolarsi con le "razze giovani" e sono in attesa di una grande rivelazione che il Dio *Kurma - Fulmine della notte* - ha promesso loro all'alba dei tempi.

Altri popoli abitano isole più lontane, alcuni di essi sono in contatto e/o commerciano abitualmente con la gente di Porfise, altri preferiscono vivere in isolamento.

I più conosciuti (e temuti) sono i **Wershan** - gli uomini scorpione della città stato di *Narake*. Sono aggressivi e sanguinari, le loro code terminano in un pungiglione velenoso. Poi ci sono gli **Shapty** - *coloro che non si possono vedere* - i misteriosi e schivi abitanti dei *Denti di Kraken* adoratori dei titani abissali. Poi i **Carcine** - barbari delle isole brulle divisi in una miriade di clan sempre in lotta e competizione tra loro e con le popolazioni vicine. Ogni tre anni sull'*Isola del tifone* (la più grande di quelle controllate dai clan Carcine) si svolge il *Sambarà* una settimana di competizioni serrate

che mettono alla prova abilità e forza dei partecipanti. Al termine dei giochi viene eletto un nuovo rappresentante dei clan. Infine le **Figlie di Kammarat** - amazzoni filosofe abitanti ai piedi del vulcano omonimo.

Profondità minacciose

L'oceano di Kerkeros è inauditamente profondo e nasconde tesori, misteri e pericoli in abbondanza. Gli abissi sono abitati da creature millenarie e immense che talvolta emergono causando sciagure e immani distruzioni. In tutta la storia dell'Arcipelago verde ne sono emerse tre: **Mirara** - *il tifone nero*, **Norloc** - *il verme gorgogliante* e **Kur'dht** il *fuoco ribollente*. Dopo ogni risveglio il calendario comune è ripartito dall'anno uno ed è iniziata una nuova era.

Gli strati superiori

Il cielo è il regno di spiriti benevoli che hanno stretto un patto con il popolo Jhid, gli **Zeliffal** (come sono stati battezzati dagli abitanti dell'Arcipelago verde) raccontano di non essere originari di questo mondo e che vi sono stati intrappolati per via di un peccato compiuto dai loro avi. Il patto che hanno stretto con i Jhid è per loro un modo di espiare. Non si sa molto sul regno degli spiriti, alcuni poeti Jhid raccontano di alveari di nuvole e cori celestiali ma nulla più.

Livello tecnologico

Solo una manciata di isole hanno sviluppato civiltà relativamente evolute, il resto dell'arcipelago è ancora pericoloso, disabitato o popolato da culture arretrate. Il livello tecnologico medio è grossomodo quello dell'età del ferro ma alcuni popoli hanno sviluppato inusuali affinità con forze soprannaturali.

L'isola di **Murne** è l'unico luogo conosciuto dove è possibile estrarre da cave a cielo aperto un particolare tipo di cristallo dai riflessi scarlatti. I *Rubini di Murne* sono famosi per la loro purezza e per le svariate proprietà alchemiche. In passato i Wershan e le amazzoni di Kammarat sono scesi in guerra per il controllo delle cave, il recente trattato di pace tra la regina *Direna e Pirrisk* l'*Alchemastro* ha portato i due popoli a una tregua, ma la tensione sull'isola è sempre alta e molti temono che l'anziano alchemastro sarà presto costretto a cedere lo scettro a uno dei suoi dodici principi eredi tutti piuttosto decisi a riprendere le ostilità.

Forze soprannaturali

Superstizioni e leggende abbondano nell'Arcipelago verde ma non tutto è sempre frutto dell'immaginazione, esiste un detto "*Un'isola - un segreto, un segreto - un tesoro*" e in larga parte è vero, molti popoli possiedono conoscenze esoteriche o scientifiche che custodiscono gelosamente.

- I Jhid sostengono di essere in grado di "parlare col vento" per scoprire segreti dimenticati, predire gli eventi futuri e tracciare rotte per i propri vascelli volanti al sicuro dalle minacce degli abissi marini.
- I Pandarasha sono in grado di viaggiare da un'ombra all'altra, la notte è il loro habitat preferito e ormai è sempre più raro vederne un esemplare per le strade della città.
- Gli uomini scorpione Wershan sanno trattare il veleno estratto dai loro pungiglioni con astrusi processi alchemici e da esso ottenere pozioni ammaliatrici, linimenti guaritori e tossine allucinogene (molti di questi preparati finiscono poi nei traffici dei *Mercanti neri* delle isole).
- Si crede che gli Shapty si siano resi immortali grazie ad agghiacciati rituali compiuti nelle profondità marine. Non è dato sapere il costo di tale privilegio, ma il fatto che non si siano mai visti bambini Shapty ha dato origine a macabre storie.
- Le amazzoni di Kammarat sono "benedette" dalla fiamma del vulcano che domina la loro isola e scandisce con le sue eruzioni le fasi della loro vita, dalla nascita, all'età adulta, fino alla "purificazione finale" che le accompagna nell'aldilà. Esse sono in grado di imbrigliare la forza del vulcano in speciali bastoni tonanti, vascelli costruiti con roccia che galleggia che si muovono anche senza vento o correnti favorevoli e altri prodigi meccanici. Due volte l'anno

alcune giovani prescelte lasciano l'isola e viaggiano alla ricerca di un compagno (in genere si tratta di maschi Jhib o Morevi) con cui concepire figlie (a memoria d'uomo non si conosce l'esistenza di figli maschi tra le Kammarat).

Fede

Ogni popolo ha le proprie tradizioni, i propri miti e le proprie risposte ai grandi quesiti dei mortali. I Morevi sono pragmatici e assorbono in modo opportunistico e superficiale i credi di qualsiasi popolo con cui stanno conducendo affari o sono in contatto, talvolta in un imbarazzante esercizio di sopraffino sincretismo. I Pandarasha venerano un solo Dio (l'ultimo di una stirpe che è già trascorsa in uno stato ulteriormente superiore si esistenza), le amazzoni Kammarat sono filosofe e hanno ripudiato gli dei da tempo, omaggiano il vulcano come unico retaggio di un rito ancestrale ma in realtà è più un pretesto a sostegno delle complesse procedure di partecipazione sociale su cui si basa la loro esistenza. Il popolo Jhid venera un pantheon di Dei caotico e mutevole, i Wershan sono animisti e gli Shapty adorano il feticcio di **Morgwed**, il titano abissale araldo della nuova Era.

Spunti di avventura

Il mondo di Kerkeros può essere visitato da esploratori spaziali in cerca di nuove civiltà che possono prendere contatto con i pacifici abitanti di Porfise, o finire con l'essere braccati dai Wershan nelle jungle torride delle loro isole...

Viaggiatori dimensionali possono emergere da un portale dimenticato in una città in rovina (distrutta sul finire di una Era) nei pressi di Kammarat, in cerca di tesori esotici o di una strada per tornare al proprio mondo di origine.

L'Arcipelago verde può essere il *setting* ideale per storie di pirati (o contrabbandieri) e di esploratori, i Denti del Kraken sono davvero i confini del mondo o c'è qualcosa oltre? Magari nuovi popoli, continenti enormi coperti di ghiaccio, lande desertiche abitate da serpi fiammeggianti o addirittura il luogo di origine dei titani degli abissi.

L'autore

Mi chiamo Danilo Moretti e sono un appassionato di Giochi di Ruolo, hobby che coltivo dal 1985. Da allora sono stato coinvolto nella fondazione di un club (i *Lords of Dragon* di Torino) e alla creazione di **Rune** la rivista dedicata ai giochi di ruolo. Dopo aver collaborato anche con la rivista **The Unicorn** (edita da *Beholder Co.*) per lo stesso editore nel 1994 ho pubblicato **Legione** il primo gioco di ruolo ispirato al mondo dei super-eroi.

Nel 2006 ho aperto *Inspired Device* un progetto di game design indipendente, per il quale (tra le altre cose) ho curato l'edizione italiana del GdR **Super!** (2008-2012), ho scritto e pubblicato **Fenomena • il gioco di ruolo dell'insolito** (2010) e sviluppato **Super Adventures** (2013), poi edito e distribuito dalla *Wildboar Edizioni*. Dal 2012 faccio parte del collettivo *Creatori di Sogni*, un gruppo di game designer italiani.

Partecipo al concorso per augurare un "in bocca al lupo" a questo nuovo progetto editoriale.