

Speranze sommerse



INTRODUZIONE

Di solito siete voi a cercare nuovi incarichi: pericolosi dungeons da esplorare, terribili minacce da affrontare, intricati misteri da risolvere,... Questa volta invece, è l'incarico che è venuto a cercare voi, nei panni esotici di un emissario del Reame Felice.

L'alto dignitario, che agiva per conto del sovrano, ha fatto tutte le cose per bene: ha posto la sua base in una locanda di lusso, e da lì ha iniziato a raccogliere informazioni e a incontrare gruppi di avventurieri. Quando vi ha convocato sapeva già tutto di voi, è andato dritto al punto e vi ha offerto il sogno di ogni avventuriero: esplorare per conto del Reame Felice le rovine della perduta Miraclea, da poco localizzata al largo delle isole.

Miraclea! Il mitico reame la cui ricchezza e potenza non aveva rivali! La fonte leggendaria dei più grandi e potenti artefatti delle Ere Dimenticate! Miraclea, che sfidò gli dei e da essi venne sprofondata nel mare in un giorno e una notte! Perduta, ritenuta una favola per bambini, e ora ritrovata e affidata a voi!

La ricompensa è principesca; la possibilità di visitare il Reame Felice come ospiti benvenuti e riveriti è allettante; la gloria e la fama che vi attendono se avrete successo sono tali da consegnarvi alla storia e alla leggenda: come potevate rifiutare?

Il Reame Felice mette persino a disposizione gli equipaggiamenti magici necessari per rendere possibile l'impresa: collane per respirare sott'acqua e anelli di libertà di movimento!

Avete fatto qualche discreto controllo, per essere certi che non fosse una truffa ben congegnata -o qualcosa di peggio-, ma tutto era in regola. Così, vi siete quindi imbarcati su di un grande veliero, e dopo una settimana di tranquilla navigazione siete arrivati alle Isole Felici, chiamate dagli indigeni Haurangi Koa.

Una piccola flotta di barche da pesca dalle vele colorate vi ha scortato verso l'Isola del Re, nel grande Porto Splendente, tra meravigliosi palazzi in tutti i colori dell'arcobaleno, e quando la nave ha attraccato siete stati accolti con tutti gli onori.

Fanciulle svestite nel costume tipico di (poche) alghe e (ancor meno) piume multicolori vi hanno messo al collo corone di fiori; guardie reali con armature di madreperla e guscio di tartaruga hanno fatto un elaborato saluto rituale; un sacerdote di Atua Hui ha invocato su di voi la benedizione del dio elfico del mare, spandendo attorno a voi essenze profumate; infine, il Primo Attendente del re, alla testa di una delegazione di notabili e alti funzionari di corte, vi ha accolto con un breve discorso augurale e poi tutti insieme vi siete avviati in processione: il Re Felice in persona vi sta attendendo con impazienza!

Ambientazione



Le **Isole Felici** (Haurangi Koa) sono un arcipelago di isole che i Personaggi non hanno mai visitato e che sorgono in pieno oceano, porto sicuro e tappa obbligata per le navi mercantili che percorrono le rotte oceaniche. Sono riunite in quello che viene chiamato il **Reame Felice**, florido e autonomo grazie alla sua neutralità e alla forza della sua flotta, sotto la guida di un sovrano eletto a vita dalla popolazione, attualmente il saggio e illuminato **Rangatira Hari III**.

L'arcipelago è formato da:

- ♦ un'isola maggiore, detta **Isola del Re** o Isola Felice, su cui sorge la capitale **Porto Splendente**, con il suo grande porto per le navi oceaniche;
- ♦ un piccolo gruppo di isole collegate tra loro da ponti galleggianti, nota come **Isola di Haremai**, sede della flotta da pesca;
- ♦ un'isola minore a occidente, detta **Isola del Tramonto** o Isola Verde perché coperta di vegetazione, che alimenta i cantieri navali dell'isola.
- ♦ una serie di scogli, torrioni e piccole isole a strapiombo sul mare, che formano un arco a settentrione, proteggendo l'arcipelago dalle tempeste, e vengono chiamati **Muro di Atua Onamata**..

Le isole hanno delle proprie specifiche divinità protettrici.

La religione ufficiale è quella di **Atua Onamata**, antico dio del mare il cui simbolo sacro è un drago marino arrotolato su se stesso. Ultimamente, da quanto vi hanno raccontato i marinai sulla nave, tale religione è affiancata dal culto di **Atua Hui**, divinità del mare raffigurata come un delfino.

Vincoli di background

- ♦ I Personaggi non sono mai stati sulle Isole Felici;
- ♦ Nessun conoscente dei Personaggi abita o ha abitato sulle Isole Felici;
- ♦ I Personaggi non possono essere devoti alle divinità dell'isola (Atua Onamata e Atua Hui);
- ♦ I Personaggi non possono essere di allineamento malvagio.

Oggetti magici in dotazione

Collana di respirare acqua

Fintanto che lo si indossa, si beneficia in maniera permanente degli effetti di un incantesimo Respirare acqua / Water breathing.

Chi la indossa è in grado di respirare normalmente sott'acqua, mantenendo comunque anche la sua normale modalità di respirazione.

Anello maggiore della libertà

Fintanto che lo si indossa, si beneficia in maniera permanente degli effetti di un incantesimo Libertà di movimento / Freedom of movement.

Il movimento di chi lo indossa non è influenzato dal terreno difficile. Incantesimi o altri effetti magici non possono ridurre la sua velocità e non possono renderlo paralizzato o trattenuto. Egli può spendere 1,5 metri di movimento per sfuggire automaticamente alle costruzioni non magiche, come un paio di manette o una creatura che lo abbia afferrato. Infine, se si trova sott'acqua non subisce penalità al movimento e ai suoi attacchi.

Per iscrizioni e informazioni, scrivere a: iscrizioni@gruppochimera.it

