

La sposa del Deserto

3-5 AVVENTURIERI ERRANTI DAL CUORE D'ORO

Introduzione per gli Erranti

La tempesta arresta improvvisamente il suo vorticare, ed è come se un sipario di sabbia si aprisse di fronte agli occhi degli Erranti. Incastonata tra le ultime propaggini delle Montagne dell'Est e l'acqua dell'Oceano Mediano, la città di Sudmas innalza le sue guglie in lontananza, quasi fosse un miraggio. Non a caso è la sede dei Veggenti della Sabbia Rossa, coloro che rispondono al comando di Ediros Saghìr, il Primo sacerdote. Essi traggono visioni dalla furia del Deserto e sono riveriti in tutto il Regno delle Dune.

Le raffiche hanno già cancellato i loro passi, quando gli Avventurieri giungono alle porte di Sudmas. "Chi viaggia impreparato nel Deserto", dichiarano le guardie all'entrata, "è reclamato dalle sabbie". Potrebbe essere un avvertimento, o una minaccia. Varcato l'ingresso con circospezione, si ritrovano su una larga strada pavimentata, percorsa da sacerdoti e pellegrini. Sembra proprio che a Sudmas non ci sia spazio per bagordi e festeggiamenti. Eppure, gli Erranti che vi giungono hanno sempre la sensazione che qualcuno sia pronto ad affidargli un importante incarico. D'altronde, laddove il culto delle Scintille è influente, i denari non mancano mai.

Avventurieri consigliati

Quest'avventura è consigliata per un team di Avventurieri Erranti (8-12 PC), indicativamente dai 3 ai 5 giocatori.

In caso di missione riuscita, l'avanzamento dei personaggi dovrebbe variare da un minimo di +1 ad un massimo di +3 Punti Capacità per giocatore, a scelta del Custode in base all'interpretazione, ai risultati e agli scontri.

Stagione 1 · La presente avventura è del 2026; giocarla durante il periodo dell'Evento a essa collegato influenzerà il mondo di gioco.

NEUS è un gioco di Magigatto Creative Studio
Lore & Worldbuilding: Luca Trentin
Lead Artists & Vis dev: Giovanni Calore e Cristiano Marchesi
Game design: Giovanni Calore, Cristiano Marchesi e Luca Trentin
Chief Editor & Narrative design: Lorenzo Pierangeli

"La sposa del Deserto"
Autore: Luca Trentin e Lorenzo Pierangeli
Editor e proofreading: Lorenzo Pierangeli
Impaginazione: Luca Trentin
Illustrazione di copertina: Cristiano Marchesi
Illustrazioni interne: Giovanni Calore e Cristiano Marchesi
Illustrazioni creature: Eva Giunchi

Gli eventi giocati dai gruppi che partecipano alle avventure di Neus durante il periodo di attività influenzano la lore del gioco e vengono registrati nell'ambientazione ufficiale.

Nessuna illustrazione, icona o elemento grafico di NEUS sono stati realizzati con intelligenza artificiale.
Questo è un GdR fatto da giocatori, per i giocatori.

~~NEUS~~ è © Associazione Culturale Magigatto.
NEUS GDR e **neus.world** sono prodotti di fantasia: ogni riferimento a persone esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale.
È concessa la distribuzione e l'utilizzo gratuito di questa pubblicazione a patto che se ne riconosca e si citi la paternità degli autori Giovanni Calore, Cristiano Marchesi, Lorenzo Pierangeli e Luca Trentin, oltre il portale di riferimento neus.world. Tutti i diritti sono riservati. È vietata qualsiasi riproduzione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nel presente portale, ivi inclusa la memorizzazione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica, senza previa autorizzazione scritta del consiglio direttivo.

Nota per il Custode

Thianus, luogotenente di Domk Torhan l'Ormotano, è giunto a Sudmas per scortare la principessa Dahara, figlia del Primo sacerdote Ediros Saghìr, a Lornak dal suo promesso sposo. Al corteo che partirà entro pochi giorni, sono stati destinati quindici soldati ai quali si unirà lo stesso Thianus. Tuttavia, Ediros ha avuto una strana visione che lo ha spinto a cercare degli Erranti per ampliare la scorta. Ha quindi incaricato alcuni sacerdoti di cercare degli avventurieri che possano fare al caso suo.



Sudmas: la città dei Veggenti

Sudmas è una città molto devota alle Scintille, quindi anche gli Erranti che andranno a rinforzare la scorta di Dahara dovranno dimostrarsi fedeli al culto delle divinità di Neus. Non sarebbe strano incrociare Ediros Saghìr in un tempio, ovviamente scortato da guardie e sacerdoti.

Per le strade di Sudmas

Essendo un centro religioso di grande importanza, Sudmas è diventata nel tempo una città che richiama mercanti e avventurieri da tutto Neusmeru. Vista la vicinanza al mare, non è raro trovare nelle sue strade esponenti di tutte le Stirpi. Appena varcati i cancelli, gli Erranti potrebbero incontrare numerosi Telidi, Ormotani, Imperiali e Selvani.

Commercianti, pellegrini, mercenari e viaggiatori, a Sudmas si possono incontrare persone di ogni genere e provenienza. Chiaramente, gli Erranti si accorgono presto che è bene mantenere un profilo basso e non eccedere in comportamenti poco rispettosi del culto delle Scintille. A Sudmas ci sono molte taverne, ma è molto più diffusa l'usanza di cercare accoglienza e ristoro presso i grandi dormitori messi a disposizione dai templi della città.



Pellegrini e fedeli

Sudmas è una città estremamente religiosa, abitata da sacerdoti e profeti, rinomata per i suoi templi dedicati alle Scintille. È considerata una città sacra per gli Agarlidoni, ma generalmente anche gli Imperiali del sud la considerano una meta degna di nota per pellegrinaggi e viaggi spirituali. Si dice che le tempeste di sabbia e i movimenti delle onde del mare portino visioni e profezie ai viaggiatori di tutto il mondo. Il simbolo della città sono sette stelle, a simboleggiare i sette patroni divini.

Sudmas

La città delle Scintille



La tempesta di sabbia

La calura del deserto è opprimente e anche i più esperti tra i viaggiatori sembrano accusare il peso del sole. L'orizzonte sembra ondeggiare sotto il peso dell'aria tremolante; attira la vostra attenzione una linea scura, appena percettibile, tra il cielo azzurro e le dune dorate.

Un basso mormorio riempie l'aria, come un tuono distante che non accenna a svanire. La linea si espande, trasformandosi in una colossale muraglia di sabbia che si innalza verso il cielo. Il vento comincia a soffiare, prima dolcemente, portando con sé il profumo acre della polvere, poi con sempre maggiore intensità, frustandovi il volto.

La luce del sole, fino a poco fa accecante, inizia a spegnersi in una penombra rossastra. Le prime raffiche giungono improvvise, sollevando turbini di sabbia attorno ai vostri piedi. I granelli scivolano ovunque, insinuandosi nelle pieghe degli abiti e pungendo la pelle come spilli. Un senso di urgenza assale tutta la carovana. Avete solo pochi istanti per decidere: cercherete riparo o affronterete l'infuriare della tempesta?



Affrontare la tempesta

Dare ai tuoi giocatori più opzioni per affrontare la tempesta di sabbia può essere stimolante, ma è necessario prevedere il caso in cui ogni personaggio tenti un'impresa diversa. Nella pagina successiva sono riportate due indicazioni principali legate alla tempesta, sfruttabili per aggiungere difficoltà agli Erranti o per svelare indizi sulla trama.

