NEUS



L'Isola delle Zanne

3-5 AVVENTURIERI ERRANTI STRATEGICI E AVVENTUROSI

Introduzione per gli Erranti

Il mare attorno all'Isola è scuro e immobile, come se trattenesse il respiro. Dalle acque emergono scogli aguzzi e lingue di foresta che si protendono verso la costa, mentre all'interno si intravedono le colline coperte di verde e un'alta montaga con la sua ampia cascata. Da qualche settimana quel lembo di terra è divenuto rifugio di predoni: Selvani ribelli che si fanno chiamare le Zanne e che sfidano apertamente il potere imperiale e i Clan della Giungla.

A Rocca Verde, il Governatore ha deciso che la questione deve finire. Per questo ha convocato degli Erranti, offrendo monete sonanti a chi saprà mettere fine alla minaccia colpendo il cuore stesso della rivolta.

Il viaggio verso la costa è accompagnato da racconti inquieti. Si parla di pattuglie scomparse tra le mangrovie, di tamburi uditi nella notte, di guerrieri capaci di colpire e svanire nella vegetazione. Per gli Erranti non sarà facile raggiungere Va'Rakk, il capo della ribellione e il misterioso sciamano che alimenta le sue fila, ma ucciderli potrebbe esere l'ultima speranza per bloccare definitivamente la ribellione e gli attacchi ai contingenti imperiali.

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 +2 Punti Capacità per giocatore, a scelta del Custode in base all'interpretazione, ai risultati e agli scontri.

Quest'avventura è del 2026, giocare durante il periodo dell'Evento collegato influenzerà il mondo di gioco.

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

"L'isola delle Zanne"
Autore: Luca Trentin
Editor e proofreading: Filippo Nogara
Impaginazione: Maria Possenti e Luca Trentin
Illustrazione di copertina: Giovanni Calore
Illustrazioni interne: Giovanni Calore, Cristiano Marchesi e Tiziano Passantino

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. Per scoprire tutte le avventure ufficiali visita: **www.neus.world**

Nessuna illustrazione, icona o elemento grafico di NEUS è stata realizzata con intelligenza artificiale.
Questo è un GDR fatto da giocatori, per i giocatori.

~~NEUS~~ è © 2025 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 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 da parte del consiglio direttivo dell'Associazione culturale Magigatto.

Sinossi per il Custode

MATERIALE RISERVATO: NON LEGGERE SE SEI UN GIOCATORE

Il compito degli Erranti è uccidere Va'Rakk, il capo delle Zanne. Il Governatore imperiale di Rocca Verde è convinto che la sua eliminazione porterà allo scioglimento del gruppo di rivoltosi selvani capeggiati dal Selvano Acquatico. Il Lord offre, tuttavia, un compenso aggiuntivo nel caso si riuscisse a uccidere anche lo sciamano che viaggia con lui e che compie rituali di trasformazione.

Il gruppo non ha altre informazioni su questo misterioso personaggio, in quanto solo in seguito scopriranno che si tratta della sciamana No'Asi. Il Lord ha comunque alcune informazioni segrete, confidate dai capi Clan dei Selvani, che userà contro gli avventurieri se dovessero tentare di fregarlo (per esempio portando la testa di un Selvano qualsiasi). Gli Erranti sono convinti di dover compiere un'operazione di guerriglia, muovendosi silenziosamente tra le fila delle Zanne.

Tuttavia, una volta approdati sull'Isola, saranno coinvolti nelle trame di No'Asi per spodestare Va'Rakk, e nell'inganno che la sciamana ha architettato per manipolare i rivoltosi secondo i suoi scopi. La vera difficoltà della missione sarà intrufolarsi sull'Isola senza cadere vittima delle Zanne, in considerevole vantaggio numerico, e di muoversi con accortezza tra le loro fila, scegliendo da che parte stare.
Il Custode dovrà consultare bene le informazioni sull'Isola e organizzare le difese come farebbe un astuto capo militare prima di iniziare l'avventura, in modo che sia mantenuta l'atmosfera di allerta e pericolo in cui gli Erranti si stanno immergendo.



L'icona "Consigli per il Custode"

Ogni volta che, leggendo quest'avventura, ti imbatti in un box con questa icona, troverai suggerimenti per facilitare il tuo ruolo di Custode. Questi consigli, provenienti direttamente dagli autori del gioco, o dal responsabile di questa missione, ti offriranno supporto nella gestione di situazioni particolari e indicazioni su come applicare alcune regole specifiche del manuale.

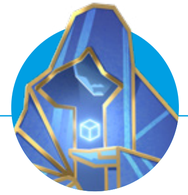


L'icona "Cenni storici"

Nelle note contrassegnate da questa icona, troverai tutte le informazioni generali, utili al Custode, tratte dalla storia di Neus. Potrebbero essere nozioni geografiche, storiche, riferimenti culturali, contestualizzazioni di una scena o informazioni ambientali, utili ai giocatori per capire meglio i contesti sociali, politici e storiografici.

Gli abitanti della Giungla

Anche se la maggior parte degli abitanti dell'Impero li considerano indigeni, i Selvani non sono un popolo selvaggio. Essi sono Imperiali o Agarlidoni che hanno trovato, per una qualsiasi ragione, una nuova vita nella Giungla, o che cercano di costruirsene una nuova. I Selvani, come descritto nel manuale, sono ex soldati dell'Impero, fuorilegge, anziani troppo attaccati alla vita o anime sperdute che trovano un nuovo senso di esistenza nel Rituale dei Lemitani. Tutti i Selvani, dopo aver compiuto il Rituale, sono sterili, per questo motivo la Tregua prevede, in accordo con tutti i Regni di Neusmeru, che ogni bambino minorenne trovato nella Giungla dai Selvani possa essere reclamato dagli stessi per mantenere viva la loro specie.



Il pericolo

Fai in modo che gli Erranti percepiscano il pericolo: le Zanne di Va'Rakk vengono descritte come assassini senza scrupoli che trucidano i Novani. L'allerta deve essere massima, in modo che gli Erranti non si muovano impulsivamente sull'Isola. Un attacco diretto svuoterebbe la trama dai suoi intrighi, e difficilmente i giocatori ne uscirebbero vivi.

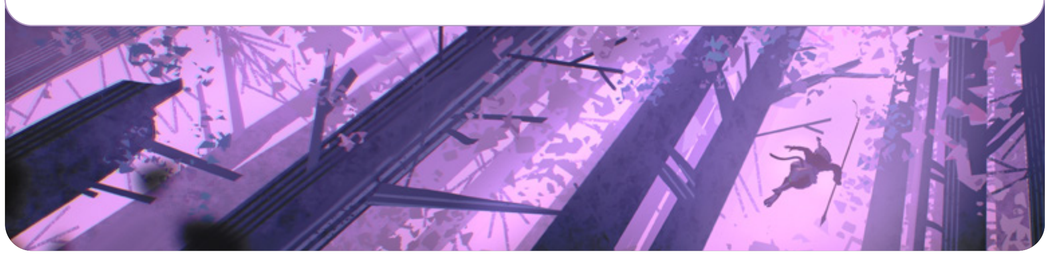


La Guerra della Giungla

Nel 647, 93 anni prima, l'Impero e il Regno delle Dune iniziarono una campagna militare nella Giungla, attirati dai suoi fiumi d'Orium e dalla prospettiva di espandersi in nuovi territori. I Selvani si opposero strenuamente all'invasione, e da ciò ne scaturì una guerra di logoramento che coinvolse Imperiali, Agarlidoni e Telidi, membri di un'alleanza contro i Selvani.

Quando finalmente, nel 690, l'Impero si ritirò nel feudo di Porto Dakora, venne firmata la Pace dei Selvani (nota nella Giungla come la Tregua), che impose la pace attuale tra i due popoli. Secondo la tregua, i territori della Giungla appartengono ai Selvani, fatta eccezione per i confini di Porto Dakora e Approdo dell'Astro. Ancora oggi, un bambino o ragazzo minorenne, entrato nei territori selvani, potrebbe essere reclamato dalla Giungla e quindi trasformato e annesso al popolo dei Selvani.

Per svariati motivi, i Selvani della Giungla e i signori dell'Impero non sono mai stati in buoni rapporti. Per quanto entrambi "sopportino" la Tregua, ogni tanto possono esserci schermaglie nei territori di confine o nelle zone contese.





Mappa per gli Erranti