

# Sandpoint

Fondata ufficialmente 42 anni fa, **Sandpoint** è una cittadina costiera di circa 1200 abitanti che si erge su una scogliera sulla **Strada della Costa Perduta** a metà tra la metropoli di **Magnimar** (50 miglia/80 km) e l'**Abbazia della Canzone del Vento**.

La caratteristica più sorprendente è il faro in rovina della città, che si estende sopra le scogliere della costa e ricorda i fasti dell'antico Impero di Thassilon.

Anche se Sandpoint è un insediamento relativamente nuovo, ha avuto la sua giusta quota di eventi degni di nota. Dalla natura violenta della sua fondazione alle "Recenti Sgradevolezze" del 4702 AR, agli attacchi di Goblin e Giganti del 4707 AR, questa pittoresca città non è estranea agli stessi (se non peggiori) terrori che affliggono le più grandi e pericolose città.

Sandpoint è l'insediamento più consistente della Costa Perduta, che comprende altrimenti solo piccoli villaggi, ville nobiliari di ricchi abitanti di Magnimar e accampamenti varisiani. Le locande si trovano solo lungo la Strada, alla distanza di 24 miglia (40 km) l'una dall'altra, in corrispondenza delle normali tappe quotidiane dei viaggiatori. Bassi santuari di pietra dedicati a **Desna**, dea dei viaggiatori e patrona dei Varisiani, possono offrire rifugio dalle piogge improvvise.

Avvicinandosi a Sandpoint si cominciano a vedere maggiori segnali di civilizzazione: fattorie sparse lungo i fiumi, battelli da pesca che solcano il mare verde-blu del **Golfo Varisiano**, la Strada della Costa Perduta diventa più agevole e curata e i guadi sono sostituiti da ponti di legno. La vista di Sandpoint è coperta per lungo tratto dalla formazione litica conosciuta come il **Tagliere del Diavolo** o dall'affioramento roccioso a forma di arco detto Picchi del Fischiatore, ma non appena l'ultima curva della strada viene superata, i camini fumanti e le strade gremite di Sandpoint ricompensano i viaggiatori con un benvenuto che fa dimenticare i giorni trascorsi nelle solitudini della Costa Perduta.

A sud, l'entrata a Sandpoint è un semplice ponte di legno sguarnito, mentre a nord un ingresso fortificato si apre in un muro di pietra che offre maggiore protezione. A parte qualche assalto di Goblin, nella storia di Sandpoint non ci sono mai stati episodi significativi di banditismo, invasione o razzie.

Oggi Sandpoint è una comunità operosa e il centro è ben protetto dalle terribili tempeste invernali che si abbattono sul mare e sull'entroterra. Ci sono molte attività ben sfruttate come la pesca, la falegnameria, l'agricoltura, la caccia, la distillazione della birra, la carpenteria e la vetreria, che attirano sempre nuovi coloni da Magnimar, Korvosa e Riddleport. Diversi avventurieri si interessano inoltre a questo centro per la Vecchia Luce e le sue rovine, misteriosi ruderi di epoca tassiloniana che rappresentano certamente l'elemento più caratteristico della città.

La maggior parte degli edifici di Sandpoint sono in legno, con fondamenta in pietra e tetti di legno. Lungo il fiume Turandarok discendono i tronchi destinati alla falegnameria e si possono incontrare diversi mulini. L'Isola di Mannaia si trova a nord del centro, abitata un tempo dal feroce assassino Jervis Stoot e adesso forse infestata dal suo fantasma.

## Sandpoint

**Cittadina** Convenzionale (Sindaco); **AL** NB

**Limite MO** 800 MO; **Ricchezza** 49,600 MO

**Popolazione** 1,240

**Tipo** Isolato (90% umani, 3% halfling, 2% nani, 2% elfi, 1% mezzelfi, 1% gnomi, 1% mezzorchi)

### Autorità

**Kendra Deverin** sindaco (NB femmina umano aristocratico 4/esperto 3); **Belor Hemlock**, sceriffo (CB maschio umano guerriero 4); **Abstalar Zantus**, prete cittadino (CB maschio umano chierico 4); **Titus Scarnetti**, nobile (LN maschio umano aristocratico 6); **Ethram Valdemar**, nobile (NB maschio umano aristocratico 5/esperto 2); **Lonjiku Kaijitsu**, nobile (LN aristocratico 3/esperto 2)

## **Fondazione**

Quattro potenti famiglie di Magnimar furono all'origine della fondazione di Sandpoint e, piuttosto che mettersi l'uno contro l'altro, hanno consolidato i loro sforzi e formato la **Lega Mercantile** di Sandpoint. Queste quattro famiglie, i **Kaijitsu** (vetrai e gioiellieri), i **Valdemar** (costruttori di navi e carpentieri), gli **Scarnetti** (boscaioli e mugnai) e i **Deverin** (agricoltori e produttori), navigarono da nord per reclamare la loro terra dopo essersi assicurati i diritti della Licenza di Edilizia di Magnimar. Eppure, quando arrivarono, trovarono il luogo già colonizzato da una tribù particolarmente grande di Varisiani, che consideravano la regione come un luogo tradizionale dove passare l'inverno, all'ombra della Vecchia Luce.

Non volendo cambiare rotta, la Lega Mercantile di Sandpoint iniziò una serie di colloqui con i Varisiani, promettendo loro un posto importante nella nuova città. Purtroppo, dopo una settimana di colloqui che sembravano non andare da nessuna parte, un uomo impaziente di nome Alamon Scarnetti volle prendere in mano la situazione. Raccolse così un gruppo di suoi fratelli e cugini e si lanciò in un attacco omicida nel campo varisiano, con l'intenzione di uccidere tutti e di lasciare prove circa sull'implicazione dei Goblin della zona. Tuttavia, gli Scarnetti, troppo ubriachi e sicuri di sé, riuscirono solo a uccidere cinque Varisiani prima di essere costretti a fuggire, lasciandosi dietro tre propri morti. L'incidente causò un ritardo di diversi mesi (lo "**Spiacevole Ritardo**"), ma alla fine i coloni furono perdonati e Sandpoint fu fondata.

## **Le Recenti Sgradevolezze**

Gli eventi più importanti della breve storia di Sandpoint avvennero nell'inverno del 4702 AR e sono riferiti localmente come "**le Recenti Sgradevolezze**". La gente di Sandpoint preferisce lasciarsi alle spalle i disastri, ma cinque anni non sono abbastanza lunghi per dimenticare completamente questi eventi. Nel corso di pochi anni, la serie di omicidi ad opera dello spietato assassino conosciuto come "**Mannaia**" e il grande incendio che distrusse la cappella di Desna lasciarono il paese devastato sia fisicamente che emotivamente. Quando Mannaia, al secolo **Jervis Stoot**, fu finalmente arrestato per i suoi omicidi, lo sceriffo **Casp Avertin**, vecchia guardia di Magnimar in pensione, fu ucciso. Il suo posto venne preso dal truce **Belor Hemlock**. Una grande cattedrale fu allora ricostruita e la gente di Sandpoint è finalmente ottimista sul futuro.

## **Governo**

Anche se si tratta tecnicamente di un insediamento sottoposto all'autorità di Magnimar, la natura isolata di Sandpoint fornisce una quantità considerevole di indipendenza. Il sindaco, **Kendra Deverin**, è una donna estremamente informale, che sembra avere un sincero interesse per la gente del paese. Il suo braccio destro è lo Shoanti **Belor Hemlock**, attuale sceriffo di Sandpoint. Kendra non detiene il potere assoluto a Sandpoint ma le decisioni più importanti vengono prese con il supporto di un ristretto consiglio di ricchi latifondisti, dove il ruolo fondamentale è ricoperto dai capi delle quattro famiglie fondatrici di Sandpoint, che continuano a detenere una considerevole influenza economica.

## **Luoghi Importanti**

Per essere una città relativamente piccola, Sandpoint offre un vasta gamma di servizi e luoghi interessanti. Oltre ad una cattedrale locale, una guarnigione e un municipio, la comunità vanta oltre una mezza dozzina di locande e taverne, la vetreria e un certo numero di altre imprese. Tra gli edifici più caratteristici del villaggio vi sono le rovine del vecchio faro thassiloniano che doveva essere alto almeno duecento metri, conosciuto come la Vecchia Luce. Il teatro di Sandpoint è poi un edificio spazioso e opulento, di proprietà di **Cydrak Drokkus**.

## **Popolazione**

Gli abitanti di Sandpoint sono essenzialmente umani, ma come ogni centro di popolazione civile, un miscuglio di altre razze si possono trovare in tutta l'area. La popolazione umana è equamente divisa tra quelli di origine sia varisiana sia chelaxiana e il numero di Shoanti che decidono di fare della città la loro casa è aumentato costantemente nel corso degli anni.

# Varisia

Occupata solo recentemente da coloni dall'**Impero Chelaxiano**, la frontiera selvaggia di **Varisia** è composta da comunità rurali, città-stato indipendenti, rovine ciclopiche e terre selvagge.

Nei tempi antichi, Varisia era un grande regione dell'**Impero Thassiloniano**. Quando l'impero crollò, l'intero territorio venne abbandonato e fu allora che si formò il paesaggio visibile tutt'oggi. Il popolo **Shoanti** si stabilì nei territori settentrionali e orientali, mentre i **Varisiani**, dai quali la regione prende il nome, si sparsero nei restanti territori con il loro stile di vita nomade.

Molti anni passarono e la terra e le genti divennero più stabili: gli Shoanti combattevano i Giganti, mentre i Varisiani vagavano per la regione. L'espansione e l'esplorazione delle vaste e selvagge terre meridionali iniziò nel 4407 AR quando i coloni Chelaxiani arrivarono a Varisia tramite la Valle del Patto. Questo diede inizio ad una guerra fra i coloni e gli Shoanti che durò circa un secolo, fino a quando gli Shoanti vennero cacciati indietro nelle Lande Cineree e i coloni fondarono **Korvosa**.

Uno sconvolgimento politico avvenne al declino del Cheliox Imperiale: buona parte della popolazione lasciò Korvosa e fondò **Magnimar** nell'angolo sud-occidentale di Varisia. Le due città stato da allora si contendono le risorse della zona, senza mai dichiararsi guerra apertamente, mentre gli Shoanti a nord diventano sempre più forti e pronti alla guerra.

## **Geografia**

Varisia è una vasta regione di frontiera nella zona nord-occidentale di **Avistan**. Si estende dal **Mare Vaporoso** a ovest sino alle **Rupi Ombrose** a est, dai **Monti Kodar** a nord alla **Baia del Conquistatore** a sud. La regione racchiude numerose terre dalle differenti condizioni ambientali entro i suoi confini, dai paludosi **Acquitrini** alle roventi **Lande Cineree** fino ai settentrionali **Altipiani di Storval**.

## **Flora e Fauna**

A causa della sua natura selvaggia Varisia ospita una grande varietà di vita vegetale e di creature. È nota anche come la "frontiera" o la regione "selvaggia", dove molti mostri pericolosi vivono in relativa prossimità degli insediamenti di Varisia. Tra questi vi sono creature come **Magga il Nero**, noto per dimorare nelle acque del Profondo Storval a nord del villaggio di Turtleback Ferry, l'ineffabile **Diavolo di Sandpoint** e creature mitiche come l'**Olifante** di Jandelay.

## **Giganti**

I Signori delle Rune Thassiloniani sfruttarono l'esperienza e la potenza dei Giganti per costruire i loro mastodontici monumenti ed edifici. Migliaia di anni più tardi, innumerevoli razze di Giganti continuano a popolare Varisia, anche se la maggior parte di esse si è ritirata in regioni meno civilizzate in cima agli Altipiani di Storval. Tra queste vi sono i Giganti delle Colline e i Giganti di Pietra delle Cime di Ferro.

## **Umani**

In Varisia vivono tre distinte società umane: i colonizzatori del Cheliox, le violente tribù dei barbari Shoanti e gli enigmatici Varisiani.

*Chelaxiani:* Mentre un tempo il Cheliox sfruttava le ricchezze di Varisia, il suo declino ha lasciato le colonie al loro stesso destino. Ora le più potenti città-stato Chelaxiane, la monumentale Magnimar e la filo-imperiale Korvosa, lottano per il controllo dei territori abbandonati in Varisia.

In queste città e nei numerosi insediamenti ad esse soggetti, la maggioranza della popolazione può vantare tra i propri antenati la gente del Cheliox. I Chelaxiani hanno capelli e occhi scuri in contrasto con la loro carnagione pallida e uno spiccato gusto per il bello e le arti.

*Varisiani:* Passionali e fieramente indipendenti, i Varisiani portano lo stesso nome della loro terra. Anche se clan di questi nomadi possono essere trovati ovunque nel mondo, in nessun altro luogo vi è una popolazione così numerosa come nella terra dei loro antenati. Questa gente segue un antico stile di vita nomade e numerose famiglie di Varisiani formano delle comunità nomadi, viaggiando ovunque li porti il destino. I Varisiani non credono nella proprietà della terra e pertanto non vivono il loro nomadismo come una difficoltà. Anche se la natura provvede alla maggior parte delle loro necessità, questi nomadi spesso visitano città e villaggi per commerciare oggetti di arte e mercanzie ottenute dai loro viaggi, guadagnando qualche moneta con spettacoli o con semplici lavoretti e a volte rubacchiando dagli ignari. I Varisiani sono noti anche per il loro misticismo, unico nel suo genere. Alcuni credono che le loro danze tradizionali permettano di avere visioni del futuro, e che gli anziani possano sentire le voci dei morti.

Il Varisiano medio ha una carnagione scura olivastria, capelli che variano dal nero al ramato, spesso portati lunghi sia dai maschi sia dalle donne. Esibiscono tatuaggi complessi, ricchi di simboli e motivi, molto diversi da quelli dei loro conterranei Shoanti. In quanto nomadi e spesso commedianti, i Varisiani tendono a stili del tutto opposti nel vestire, da una pratica veste da viaggio a degli sfarzosi abiti utili per accentuare le loro danze, i loro tatuaggi e le loro forme aggraziate.

*Shoanti:* Nelle regioni più settentrionali di Varisia, vivono le sette focose tribù degli Shoanti. Un popolo turbolento, che vive seguendo antiche tradizioni mai intaccate nei secoli. Questi nativi vivono in condizioni dure, cacciando tra i predatori e ricavando ciò di cui hanno bisogno da una terra che non perdona. La maggior parte delle tribù segue le mandrie e l'acqua in base alle stagioni, ma in genere rimangono entro territori a loro familiari.

Un tempo gli Shoanti reclamavano tutta Varisia come propria, condividendola solo con i Varisiani, che accettarono freddamente come lontani cugini. L'arrivo di esploratori e coloni dal Cheliox cambiò tutto questo, avviando un'era di combattimenti sanguinari. Pochi sanno quante tribù Shoanti furono distrutte in quelle guerre senza fine e ancora oggi il nome di quelle tribù estinte non viene nominato.

Alla fine i barbari furono costretti a cedere le regioni meridionali della loro terra agli invasori. Anche se tuttora essi reclamano tutta Varisia come la propria terra, oggi le tribù Shoanti sono relegate agli Altipiano di Storval, nelle Lande Cineree, nei Colli Curchainian, e negli Altipiani Velashu. La perdita del sud rimane una ferita mai sanata tra le tribù, e i giovani fieri spesso alzano le proprie voci in giuramenti di vendetta contro quelli di sangue Chelioxiano.

Delle **Sette Tribù Shoanti** rimanenti, gli **Shriikirri-Quah** – gente che porta grande rispetto per gli animali e afferma di avere molto da imparare da loro – sono i più propensi ad interagire con altri popoli. Le altre tribù, i **Lyrune-Quah**, i **Shadde-Quah**, i **Shundar-Quah**, i **Sklar-Quah**, i **Skoan-Quah** e i **Tamiir-Quah**, in genere si mostrano più chiusi e bellicosi.

Gli Shoanti sono un popolo robusto e vigoroso. In genere di carnagione rossastra, gli uomini sono alti ben oltre i 180 cm, e le donne sono solo poco più basse. I capelli sono considerati una distrazione e un possibile svantaggio (specialmente nella complessa arte del combattimento corpo a corpo che le tribù coltivano) e pertanto è frequente che entrambi i sessi si rasino le teste; solo i mistici e gli anziani ignorano questa usanza. Molti Shoanti portano vistosi tatuaggi, in genere forme e motivi con significati tradizionali, che vengono espansi ed abbelliti col passare degli anni.

## ***Elfi***

Sono pochi gli Elfi che risiedono in Varisia, fatta eccezione per gli abitanti della Foresta **Mierani**. Tra i pini giganti e le colossali sequoie, gli Elfi Mierani hanno allestito numerosi villaggi, tra i più famosi vi sono la città sulla scogliera Arsmeril e la città commerciale di **Foglia Piangente** al limitare degli Altopiani Velashu. La loro vera casa, tuttavia, la città sugli alberi di **Celwynvian**, è un luogo abbandonato. Anche se ancora intatta, gli Elfi hanno lasciato la Città delle Piogge di Smeraldo, accennando solo al fatto che il luogo è caduto nelle mani delle tenebre più oscure. Pochi elfi – e nessuno straniero – sanno più di questo, anche se emissari da Korvosa e Magnimar offrono ricompense incredibili a chiunque sia disposto ad investigare sulla città dimenticata. A parte quelli delle foreste settentrionali, altri Elfi provenienti da luoghi lontani ed esotici vengono avvistati nei principali porti di Varisia.

## ***Mezzelfi***

I mezzelfi di Varisia sono sottoposti a numerosi pregiudizi da parte di entrambe le razze genitrici, così, spesso, preferiscono la dura vita nell'anarchica **Riddleport**, o persino un'esistenza nomadica con i nativi Varisiani oppure con gli Shoanti, alla vita nelle città di Varisia meridionale.

## ***Nani***

La maggioranza dei Nani di Varisia vive nella città fortificata di **Janderhoff**. Si stabilirono nelle colline ricche di rame alla base delle Montagne Mindspin secoli fa. Con l'arrivo degli invasori stranieri i nani hanno visto la loro comunità crescere da un semplice villaggio minerario ad una affollata città commerciale. Nonostante abbia l'aspetto di una fortezza, Janderhoff e la sua gente accolgono qualsiasi visitatore alla ricerca di affari onesti e che non crei problemi. Questa ospitalità si estende anche alle tribù Shoanti dell'Altopiano di Storval ed ai conservatori Chelioxiani di Korvosa. Anche se i barbari e i Chelioxiani colgono ogni opportunità per azzuffarsi, Janderhoff non ha interessi in queste diatribe. I Nani traggono profitto dalla loro posizione di unico punto di contatto tra le merci lavorate di Korvosa e le rare pietanze, medicine ed antichi artefatti degli Shoanti. Janderhoff offre grandi opportunità per i Nani intraprendenti; coloro che desiderano fare fortuna fuori dalle ramate pareti di casa possono invece essere trovati nelle botteghe di Magnimar, nelle gasofficine di Riddleport, a caccia a fianco degli Shoanti o in qualsiasi altro luogo in Varisia dove si possano fare dei profitti.

## ***Gnomi***

Anche se è ben noto che gli Gnomi di Varisia vivono nella **Foresta di Sanos**, pochi possono veramente affermare di aver visto una comunità gnomica. Gioviali ma elusivi, nonostante la loro natura apparentemente gentile, gli Gnomi di Varisia raramente parlano della propria casa. E anche quando lo fanno, i loro dettagli difficilmente dissipano i dubbi, lasciando molti a fantasticare su grandi tesori, portali per la corte delle fate, o su qualche altro segreto nascosto nel profondo della foresta. Indipendentemente dai loro misteri, gli Gnomi varisiani condividono con gli altri della loro razza i tipici legami con il mondo naturale, e forse anche una maggiore curiosità, in quanto molti Gnomi sembrano sentire qualcosa di vagamente “strano” e “antico” nella regione.

## ***Halfling***

Gli Halfling sono incredibilmente adattabili e possono essere trovati sia nelle grandi città, che con i nomadici Varisiani. Eccellenti marinai, spesso vengono a Korvosa con i loro padroni Chelioxiani e rappresentano l'equipaggio di circa metà delle navi appartenenti all'élite della città. Possono essere incontrati anche a Magnimar e a Riddleport, dove spesso seguono strade più oscure e trovano grandi opportunità nell'ambiente malfamato della città.

## ***Mezzorchi***

Molte tribù Shoanti vivono nei pressi della **Fortezza di Belkzen** dove si verificano costanti schermaglie tra Orchi e Umani. A volte queste comportano degli stupri, che alla fine culminano con la gravidanza. Pochi di questi Mezzorchi bambini riescono a sopravvivere fino all'età adulta e un numero ancora minore decide di accettare la difficile convivenza con i propri cugini umani in alcune delle città varisiane.