

La Gilda dei Ladri di Darokin City

di John Sebastian Moran

AVVERTENZA: sul presente documento è stato lanciato un incantesimo di *Non-persistenza*. Chiunque ne prenda visione non ricorderà assolutamente niente del suo contenuto entro pochi minuti dopo aver terminato la lettura. Potete quindi consultarlo in tutta tranquillità. L'autore comunque declina qualsiasi responsabilità per ogni conseguenza derivante al lettore dall'apprendimento e accidentale ritenzione in memoria di nozioni coperte da Segreto di Stato, segreto professionale o altro tipo di informazioni confidenziali. Da questo punto in avanti chi prosegue nella lettura dichiara implicitamente di farlo a proprio rischio e pericolo e conscio del fatto che la semplice conoscenza delle informazioni qui contenute può comportare l'eliminazione fisica immediata.

La Gilda dei Ladri. La Gilda dei Ladri di Darokin City è senza ombra di dubbio la più potente di tutto il Mondo Conosciuto e probabilmente una delle più ramificate e organizzate di tutto il pianeta di Mystara. La sua sfera d'influenza si estende in maniera diretta a quasi tutta la parte occidentale della Repubblica di Darokin, e in maniera indiretta, attraverso organizzazioni alleate o piccole filiali locali, anche nelle zone orientali della Repubblica e in diversi paesi confinanti.

La venerabile organizzazione cui mi onoro di appartenere affonda le sue radici nella notte dei tempi, dagli albori di Darokin come stato unitario, fino dai primi anni della dinastia degli Eastwind. La fusione delle tre principali Gilde di scassinatori di quello che era allora il Regno di Darokin (le Gilde di Darokin City, Akorros e Athenos) ebbe luogo nei primi anni del quarto secolo a.C., durante il regno di Corwyn V° Attleson "il Giusto", allorquando le ultime tribù di Orchi che avevano infestato il regno negli anni precedenti, furono cacciate definitivamente fuori dai confini. Sembra ovvio che, nella prosperità di quella che è conosciuta come "l'età dell'oro" di Darokin (sotto la guida dei membri migliori della dinastia degli Attleson), nel nuovo clima che si stava venendo a creare, propizio agli affari su vasta scala, anche gli artisti del grimaldello si siano resi conto dei vantaggi che una Corporazione più grande poteva portare a tutti i membri della categoria.

Quando pensate a una Gilda di Ladri, non raffiguratevi nella mente una combriccola di disonesti e violenti; i principi cui tutti noi ci ispiriamo sono essenzialmente due, e sono gli stessi sui quali è basata la nostra Repubblica:

1) *Ognuno è artefice del proprio destino.* Darokin è il paese delle opportunità: qui ognuno può elevarsi da qualsiasi condizione sociale fino a raggiungere l'élite. Non esistono, come in altre nazioni, pregiudizi di casta, di religione, o di nobili natali: chi ha le capacità per fare quattrini può veramente diventare, da povero in canna, ricco, onorato, rispettato e un membro influente della società, se la sorte e il coraggio lo assistono. In ossequio a questo principio, nasce l'imperativo morale di darsi da fare e sfruttare il proprio talento naturale, che esso sia nel campo del commercio, dell'artigianato, dell'industria... e, perché no, del borseggio, dello scasso e del maneggio delle armi.

2) *Chi ha il denaro fa le regole.* La ricchezza, a Darokin, significa potere. Il diritto di voto è collegato al livello del reddito: si accede ai diritti elettorali, sia attivi che passivi, attraverso il raggiungimento di un certo livello di ricchezza. Ma non è solo questo il potere del denaro: è la sua capacità di fare e disfare, di decidere il corso della politica della nazione, di creare benessere per tutti attraverso l'accrescimento della ricchezza personale. Il Cancelliere della Repubblica, dall'epoca dell'Unificazione (934 a.C.) è sempre stato un membro di una delle nove grandi Case Mercantili. Chi ha i soldi decide: questo è il principio. La Gilda non fa che applicarlo: gli affari sono affari, e ci sono alcune transazioni che è bene vengano trattate in maniera riservata. Sotto questo punto di vista, essa non è diversa da una qualsiasi Casa Mercantile: compra, vende, si procura informazioni riservate, conclude accordi commerciali. E contribuisce alla prosperità della Repubblica.

A questi due principi corrispondono due correnti principali di attività della Gilda, che a loro volta sono associate a due tipi ben definiti di scassinatore: da un lato, l'avventuriero che opera "sul campo", come libero professionista con licenza rilasciata dalla Gilda, oppure inquadrato nei ranghi della corporazione; dall'altro, l'abile uomo di affari, che gestisce i traffici "illeghi" come una qualsiasi attività commerciale. E non è detto che il primo, una volta conclusa magari per limiti di età la carriera attiva, non si possa dedicare con profitto al secondo ramo di attività, mettendo a frutto l'esperienza acquisita in anni di furti, scassi, borseggi e combattimenti.

Il potere della Gilda. Le risorse di cui dispone la Gilda sono immense. Si può tranquillamente affermare, senza paura di esagerare, che la sua ricchezza e la sua influenza a livello di potere è paragonabile a quella delle più importanti Case Mercantili, probabilmente non a livello dei Mauntea, ma certo quanto i Linton o gli Hallonica. La politica della Gilda, fino dai giorni dell'Unificazione, è sempre stata quella di fungere in un certo senso da arbitro tra i giochi di potere dei grandi Mercanti, con l'obiettivo di mantenere stabile il governo e creare un clima propizio per gli affari, al tempo stesso cercando di trarre per sé il massimo profitto possibile. Nella ragnatela di alleanze e rivalità tra le Case che formano il retroscena tipico della politica di Darokin, la Gilda si è inserita innanzitutto allo scopo di istituzionalizzare la propria esistenza e assicurarsi l'impunità pressoché totale. In cambio, essa ha fornito quei servizi indispensabili alla parte clandestina dell'economia di una nazione come Darokin: se una Casa vuole informazioni confidenziali sull'attività commerciale di una Casa rivale, se vuole sabotarne le trattative per la stipula di nuovi contratti, se desidera corrompere un ufficiale doganale (Darokiniano o straniero), si affida alla Gilda, con la certezza di avere un lavoro ben fatto e a prezzi concorrenziali. Naturalmente c'è il rovescio della medaglia: la stessa abile spia della Gilda che oggi ha lavorato per una Casa, domani potrebbe lavorare per quella rivale. Ma nel complesso il gioco vale la candela, soprattutto quando si tratta di servizi che riguardano il commercio con l'estero. Accanto a questi servizi clandestini, ci sono poi quelli ufficiali: la Gilda fornisce consulenze sulla sicurezza, "testando" le serrature e i metodi di controllo dei forzieri delle corporazioni, ma si rivolge alla Gilda, ad esempio, anche il Mercante che abbia riportato da un viaggio avventuroso un cofanetto prezioso protetto da serrature e trappole di vario genere, e desideri entrare in possesso di ciò che ha trovato.

La Case Mercantili e la Gilda si comportano, in genere, come poteri indipendenti e operanti ognuno nel suo campo: può capitare, naturalmente, che si verifichino sovrapposizioni e concorrenza, soprattutto nel caso di merci di contrabbando. In questo caso, i rapporti sono di competizione, come fra Case mercantili rivali, e possono risolversi in un duello sotterraneo di

trabocchetti e tranelli (non dimentichiamo che le grandi Case hanno spesso una propria rete di spie e agenti, o avventurieri assunti allo scopo) oppure in un accordo di collaborazione. La Gilda può organizzare in proprio, ad esempio, una spedizione per l'esportazione o l'importazione di merce di contrabbando, oppure può fornire uomini di scorta alla carovana di una Casa, o, ancora, può occuparsi di collocare sul mercato clandestino merci illegalmente importate da un Mercante.

Questo clima di collaborazione e di tranquilli affari condotti pacificamente con profitto di ambo le parti è stato messo in crisi da alcuni recenti sviluppi, principalmente a causa delle azioni molto discutibili poste in atto dalla Gilda di Akorros. Il Maestro della Gilda cittadina è infatti un individuo pericoloso e spregiudicato, di cui parlerò più diffusamente a proposito della politica interna della Gilda. Sotto l'influenza di questo personaggio, la sezione akorrosiana dell'organizzazione ha infranto le regole non scritte che vincolavano la Gilda a non commettere crimini violenti e a non esercitare il suo potere con la forza. Atti di intimidazione ai danni di commercianti e semplici cittadini si sono moltiplicati e sono nati sospetti persino su alcuni omicidi, rimasti insoluti, ma dietro i quali trasparivano in modo imbarazzante dei legami con la Corporazione. La situazione è diventata esplosiva allorché la Casa Mercantile Toney, con base ad Akorros, preoccupata per il buon andamento dei propri affari, ha cercato di contrastare la piega che stavano prendendo gli eventi, impegnandosi in prima persona, nei tribunali e altrove, in azioni energiche contro la Gilda locale: un grave incendio in uno dei magazzini della compagnia, la perdita di alcuni affari importanti per decine di migliaia di monete d'oro e in genere le risorse impiegate in questo tentativo hanno fatto scendere i profitti della Toney, che si ritrova così oggi ad essere la nona ed ultima, in ordine di ricchezza, tra le Grandi Case di Darokin, rispetto alla sesta posizione che occupava pochi anni fa. Il Governo della Repubblica, allarmato, ha esercitato pressioni sui capi della Gilda di Darokin, che sono intervenuti con la loro autorità a ripristinare un clima più sereno tra la Gilda locale e i mercanti. Resta però il grave fatto che, per la prima volta dai giorni dell'Unificazione, una Grande Casa Mercantile è stata direttamente danneggiata dalla Gilda, creando un precedente che non mancherà di gettare la sua ombra sulle future relazioni tra essa e la Gilda dei Mercanti, e che potrebbe, in chiave futura, costituire un pericolo per la sua stessa sopravvivenza.

Una delle attività più importanti della Gilda è il supporto alle organizzazioni diplomatiche e militari del governo della Repubblica. In molte occasioni essa ha fornito un concreto aiuto alla patria, mettendo a disposizione uomini ben addestrati per pericolose missioni di spionaggio presso qualche governo ostile, o semplicemente per sbrigare compiti furtivi e delicati. I DDC (Darokin Diplomatic Corps) possono contare (dietro compenso, ovviamente) su una rete spionistica le cui maglie si estendono ben oltre i confini della Repubblica, e su un'organizzazione che può fornire specialisti in grado di sbrigare qualsiasi missione. Alcuni Diplomatici sono affiliati alla Gilda e sono a tutti gli effetti membri di entrambe le organizzazioni. Ogni Supervisore di una missione diplomatica in una nazione straniera ha a disposizione, tra i suoi ranghi, almeno uno o due esperti Ladri cui affidare l'esecuzione di lavori di fino (sottrazione di documenti, raccolta di informazioni confidenziali) quando la situazione lo richieda. Anche i comandanti militari beneficiano di questa attività di intelligence, con l'effetto tutt'altro che trascurabile per l'esercito di Darokin di essere il meglio informato del Mondo Conosciuto circa le dotazioni, le strategie e la consistenza delle truppe delle forze armate di altre nazioni.

La struttura interna della Gilda: il Consiglio Supremo. È composto da dieci membri, compreso il Maestro Supremo. L'identità di quest'ultimo è tenuta segreta a tutti i membri della Gilda, ed è nota solo ai componenti del Consiglio. Il mio amico e maestro Salvor Hardin presiede alle riunioni del Consiglio, ed è il numero due nella gerarchia della Gilda. Ognuno dei componenti il Consiglio si occupa di uno o più dei rami dell'attività della Gilda (borseggio, scasso, gioco d'azzardo, prostituzione, raccolta dei premi di assicurazione, scorta alle carovane dei Mercanti, ecc.) Hardin, in particolare, è il coordinatore dei Ladri che operano lontano da Darokin, nella Repubblica oppure all'estero, come avventurieri indipendenti. Ogni Ladro che ritrovi tesori o oggetti preziosi in dungeon o tane di mostri situati nel territorio della Repubblica deve versare alla Gilda una quota del valore ritrovato, pari al 5% per i membri della Corporazione e al 10% per scassinatori stranieri.

L'attuale Maestro della Gilda di Akorros, e coordinatore delle attività di riscossione di tutta la provincia, è un uomo di nome Drom Sporlod. È il membro più giovane del Consiglio, l'ultimo in ordine di tempo a venirvi ammesso. I suoi metodi violenti sono fortemente osteggiati dai gradi più alti della gerarchia, composta di avventurieri vecchio stile, legati a codici d'onore che egli giudica antiquati e sorpassati, e di fautori dell'attuale politica di stretta collaborazione con il Governo e con la Gilda dei Mercanti. D'altra parte, il successo, dal punto di vista dei risultati immediati, della sua strategia spregiudicata contro la Casa Toney ad Akorros gli ha fruttato qualche simpatia tra i membri più giovani del Consiglio. Ciò nonostante, dopo la severa reprimenda del Maestro Supremo, ha dovuto fare una temporanea marcia indietro, dimostrandosi ossequiente e rispettoso verso le alte gerarchie. La sua posizione resta minoritaria, ma lavora nell'ombra per impadronirsi un giorno del comando. Il suo nemico numero uno è ovviamente Hardin: altri membri del Consiglio potranno forse farsi incantare dai modi servili e untuosi di Sporlod, ma lui no. Quest'individuo pericolosissimo è colui il quale ha giurato vendetta nei miei confronti, a causa della situazione imbarazzante in cui l'ho messo involontariamente a causa di un errore in missione, e soprattutto in quanto allievo e pupillo di Salvor Hardin.

Personaggi:

DROM SPORLOD

Aspetto fisico: Volto affilato dai tratti regolari e abbastanza piacevoli, ma dall'espressione sardonica e beffarda. Pizzetto mefistofelico sul mento. In un certo qual modo, affascinante. Magro e scattante, 1,78 per 75 kg. Età: sui 38-40 anni.

Ladro 16° livello, CA 5, pugnale magico +1 (Abile), Balestra leggera +2 (Esperto), Spada corta (base), PF 47.

Armi ed equipaggiamento: pugnale magico +1, balestra leggera +2, spada corta +1, armatura di cuoio rinforzato +1, 4 pergamene magiche (Imposizione, Muro di Pietra, Muro di Fuoco, Chiavistello Magico). Possiede una casa a Darokin City, piuttosto modesta, nel quartiere della "Silver Class", una lussuosa residenza in campagna nei pressi di Akorros, una barca personale con equipaggio sul lago Amsorak e un patrimonio personale di circa 690.000 Daro.

Caratteristiche: F 13 IN 13 SA 9 DE 15 CO 11 CA 13

Background: entrato giovanissimo nella Gilda dei Ladri di Akorros, si è fatto strada fino a diventarne il Maestro. Si ignorano le origini della sua famiglia: si dice che venissero dal Nord, forse da Corunglain, ma non si sa nulla di certo. Un dato curioso è la sua notevole erudizione nella lingua e letteratura elfica. Ambizioso e divorato dalla sete di potere, si è fatto strada nella gerarchia dei Ladri senza badare a violenze o sotterfugi: chi ha tentato di sbarrargli la strada è misteriosamente scomparso. Detesta i personaggi vecchio stile, i romantici avventurieri tipo Salvor Hardin, e vuole trasformare la Gilda in un'organizzazione fredda, violenta e spietata. Per il momento deve, però, attendere, perché i suoi

avversari sono i più potenti. È questo il personaggio che Moran si è fatto nemico con l'errore commesso nella sua prima missione. Drom voleva ucciderlo, ed è stato furioso quando, grazie all'influenza di Hardin, Moran non è stato neanche espulso dalla Corporazione, ma solo mandato in esilio. È il peggior nemico che Moran potesse farsi, e per Drom rappresenta anche un modo di colpire Hardin, troppo potente per poter essere attaccato di persona.

AL-XATHOR

Aspetto fisico: Alto e corpulento. Barba nera e lunga. Non molto affascinante, ma dotato di carisma e capacità di comando. I suoi uomini gli sono devoti.

Guerriero 10° livello, CA 2, spadone +1 (Esperto), Mazza (Abile), PF 51.

Abilità speciali: combatte a mani nude come un Mistico di pari livello. Vedi pag. 18 e segg. Manuale Master D&D

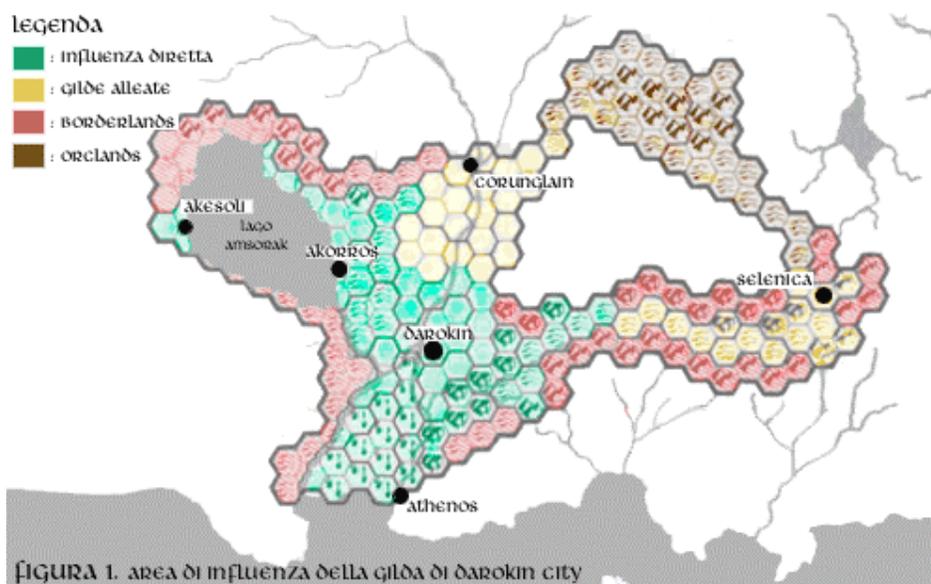
Armi ed equipaggiamento: spadone magico +1 (+5 al TPF in caso di colpo critico), anello di protezione +1, cotta di maglia, mazza. Ricchezza accumulata 55.000 Daro.

Caratteristiche: F 15 IN 9 SA 10 DE 13 CO 16 CA 14

Background: Noto come Al-Xathor il Terribile, è conosciuto in tutta Darokin come esperto mercenario e guardia del corpo. Proviene dal Khanato di Ethengar, ma, come dimostrano il suo nome e il suo aspetto, deve avere sangue di Ylaruam nelle vene. Ha una meno conosciuta, ma assai redditizia attività di killer a pagamento. È il braccio destro di Drom Sporlod, e svolge per lui i lavori più "sporchi".

La diffusione territoriale della Gilda. La Gilda di Darokin City esercita il suo massimo potere nelle province occidentali della Repubblica, sempre all'interno di quelle che sono comunemente dette le *Heartlands*, cioè il cuore della nazione. Nelle cosiddette *Borderlands* (terre di confine, governate con un sistema feudale da un Magistrato locale) non esiste praticamente nessuna organizzazione stabile di Ladri, e, data la scarsa popolazione e il carattere piuttosto severo ed arbitrario della legge locale rispetto a quella nazionale applicata nel resto della Repubblica, la Gilda preferisce starne alla larga. Dal punto di vista organizzativo, le città di Darokin sono così suddivise:

Darokin city: sede centrale. Akorros: ramo della sede centrale (ex corporazione gemella, un tempo indipendente, unitasi a Darokin per fusione). Akesoli: filiale di Akorros. Dolos: filiale. Elstrich: filiale. Ansimont: filiale. Corunglain: gilda indipendente, rapporti di amicizia. Favaro: gilda indipendente, rapporti di amicizia. Athenos: ramo della sede centrale. Port Tenobar: filiale di Athenos. Selenica: gilda indipendente, rapporti di amicizia. Nemiston: filiale di Selenica.



Il grado di influenza della Gilda nelle varie città della Repubblica è descritto di seguito. La percentuale indicata vicino a ciascuna città indica la probabilità, per un Ladro appartenente alla Gilda di Darokin, che le corporazioni locali siano disponibili e siano in grado di fornire aiuti e risorse.

IL CENTRO

Darokin City: 100%. La preminenza e la partecipazione della Gilda agli affari della città è totale. Praticamente chiunque gestisca un'attività commerciale in città, inclusi osti e locandieri, paga una quota fissa alla Gilda in cambio della protezione per i propri beni. Le quote sono piuttosto modeste, e sono concordate con i Maestri delle varie Gilde¹. Sono escluse ovviamente da questa forma di "polizza assicurativa" le grandi Case Mercantili e le Banche. La protezione è capillare ed efficace: ogni mercante che paghi il dovuto ha la certezza quasi matematica di non subire mai furti o borseggi nel corso della sua vita. Ladri provenienti dall'estero o incauti grassatori indipendenti locali che commettano furti ai danni di un commerciante "assicurato" devono seriamente sperare di cadere nelle mani delle guardie cittadine piuttosto che in quelle della Gilda, poiché in quest'ultimo caso molto probabilmente di loro non si saprà più niente, e il maltolto verrà restituito anonimamente al legittimo proprietario. Chi rifiuti di pagare la quota (tutto sommato modesta) di assicurazione, non subisce vendette o violenze di alcun tipo: molto semplicemente, può capitargli (e prima o poi gli capiterà) che il suo forziere venga svuotato nottetempo da abili scassinatori...

La Gilda controlla ovviamente tutti i traffici illegali e le attività che, secondo la legge di Darokin, non sono illegali qualora non ne derivi danno alle persone (gioco d'azzardo, droghe e prostituzione): per quanto riguarda i primi, bisogna tenere presente che alcune delle grandi Case Mercantili (e parecchie di quelle più piccole) praticano occasionalmente in proprio il

¹ Praticamente ogni possibile ramo di attività commerciale, artigianale o industriale a Darokin ha la propria Gilda cui sono affiliati pressoché tutti coloro che praticano quel mestiere: vi è così la Gilda dei Fabbri, dei Calzolai, degli Spadai, ecc. Le Gilde, attraverso negoziati tra loro, controllano la vita economica e politica della Repubblica, operando di concerto per il bene dei loro associati e dell'economia in generale: la più potente è, ovviamente, la Gilda dei Mercanti.

contrabbando da e per Darokin: come già detto a proposito dei rapporti generici tra i Mercanti e la Gilda, le relazioni in questo campo sono di concorrenza e occasionale collaborazione, più che di rivalità.

In quasi tutti i villaggi della provincia di Darokin, è presente una sezione locale della Gilda. Persino nei borghi più piccoli e sperduti, si troverà almeno un rappresentante dell'organizzazione, operante sotto mentite spoglie.

Dolos: 55%. Dolos rappresenta il confine orientale della sfera d'influenza diretta della Gilda di Darokin City. I membri della gilda locale agiscono sotto il controllo di un rappresentante della sede centrale, che può essere un membro venuto appositamente da Darokin o altrove per assumere l'incarico, oppure essere un cittadino della provincia di Dolos che rientra dopo aver fatto carriera nella corporazione cittadina: è il caso dell'attuale rappresentante, Horst Adorn, persona capacissima, amichevole e degna di stima. Il potere della Gilda è forte nella cerchia cittadina, anche se le risorse sono molto minori rispetto a quelle disponibili a Darokin City: nei villaggi della provincia, specie in quelli situati in zone più impervie e sperdute verso le pendici dei monti Cruth, ai confini con le Cinque Contee e con il Granducato di Karameikos, operano spesso piccoli nuclei indipendenti che agiscono per così dire "dietro licenza", rispondendo della loro strategia alla sede di Dolos, ma restando liberi di operare per quanto riguarda la gestione del lavoro spicciolo. È in uno di questi villaggi che, qualche anno fa, mi guadagnai per meriti acquisiti sul campo la qualifica di membro effettivo della gilda locale, senza mai svelare la mia appartenenza alla Gilda di Darokin City.

Elstrich: 60%. La città di Elstrich, situata alla confluenza dei fiumi Amsorak e Arbandrine, ha un'economia basata principalmente sui trasporti fluviali verso Darokin e Akorros, dai porti di Athenos e Port Tenobar, e viceversa. Quindi anche la corporazione esercita la sua influenza principalmente negli ambienti del grande porto fluviale, ricco di magazzini e bacini di carenaggio. La locale Gilda è, come nel caso di Dolos, una sezione staccata che agisce sotto la supervisione della sede centrale. Le immense Paludi di Malpheggi, a sud della città, non sono considerate un settore di competenza della Gilda di Elstrich, ma della casa madre di Darokin City (sebbene, allorquando vi sia da organizzare una spedizione nelle Paludi per un qualsiasi motivo - ad esempio, alla ricerca di tesori o informazioni - un membro della Gilda di Elstrich venga solitamente incluso nella compagnia). Si tratta comunque di una zona talmente selvaggia e pericolosa che sono rari i casi di compagnie di avventurieri disposti a organizzare una spedizione laggiù, per cui la cosa ha poca importanza. La Gilda dispone comunque di limitate informazioni circa i pericoli e i tesori delle paludi e li mette a disposizione, dietro compenso, dei pazzi furiosi che sono disposti a rischiare la loro vita nel tentativo di arricchirsi.

L'OVEST

Akorros: 100%. La potentissima Gilda di Akorros è, a tutti gli effetti, un ramo di quella di Darokin City, e il suo Maestro è uno dei dieci membri del Consiglio Supremo. Il metodo e il grado di controllo dell'economia applicato a Darokin si ripete qui, fatte salve le differenze locali. Della potenzialmente pericolosa situazione venutasi a creare negli ultimi tempi a causa di alcune iniziative del nuovo Maestro, si è già detto diffusamente a proposito della struttura di potere della Gilda.

Akesoli: 65%. La Gilda cittadina dipende organizzativamente da quella di Akorros: date le minori dimensioni della città, è ovviamente più piccola. Inoltre, Akesoli ha un'economia basata principalmente sul transito delle carovane mercantili dirette alle città-stato dell'Ovest; è

la porta di Darokin, un crocevia importante per le grandi Case (principalmente la Casa Umbarth, che ha base proprio ad Akesoli, e la Linton) e pertanto l'influenza della Gilda sugli affari cittadini è nel complesso inferiore. Data la sua vicinanza a zone alquanto selvagge, i membri della Gilda locale sono caratterizzati da una spiccata attitudine avventuriera, in proprio o come scorta a qualche carovana mercantile.

IL SUD

Athenos: 90%. Come nel caso di Akorros, la Gilda di Athenos è un ramo della sede centrale, una delle tre gilde originarie che si fusero per creare l'organizzazione attuale. Il Maestro di Athenos è membro del Consiglio Supremo, ed uno dei più influenti, dato il volume di affari che viene generato dal grande porto, meta di equipaggi da tutto il Mondo Conosciuto e oltre. Athenos è il principale punto di incontro e scambio tra i Mercanti di Darokin e i commercianti forestieri: di conseguenza, capita spesso che vi siano contrasti circa questo o quell'aspetto delle trattative commerciali, il che significa utilizzo di mezzi scorretti e colpi bassi (falsificazioni di documenti, incendi dolosi, carichi che spariscono da un magazzino o da una nave alla fonda, ecc.) Qui più che altrove la Gilda svolge lavori su commissione per le Grandi Case Mercantili, particolarmente per la Casa Linton, la più influente di Athenos. Inoltre, i marinai in libera uscita rappresentano una continua fonte di reddito, spendendo la loro paga in prostitute e gioco d'azzardo; i più sprovveduti si ritrovano anche ubriachi in qualche vicolo, con la scarsella vuota.

Port Tenobar: 75%. Tenobar è un porto meno importante e cosmopolita di Athenos, e la via fluviale che segue il fiume Arbandrine è meno trafficata di quella che passa per il Canale di Athenos e poi a nord lungo lo Streel. Di conseguenza, Tenobar ospita traffici di minor valore, ed è spesso un porto di ripiego per quei capitani, impazienti di sbarcare la loro mercanzia, che trovino occupati i moli di Athenos. Ma questa minore importanza ha un risvolto positivo: mentre il porto di Athenos è strettamente sorvegliato dalla guardia cittadina, i moli di Tenobar sono molto meno controllati e vigilati. Perciò, la città è diventata il luogo ideale per quei carichi che devono essere sbarcati e imbarcati lontano da occhi indiscreti. La Gilda locale svolge quindi un gran numero di compiti legati al contrabbando, incassando le dovute percentuali dagli armatori e dagli importatori locali. Nominalmente, essa opera sotto la supervisione di Athenos, ma, dato che gli abitanti delle due città sono divisi da una rivalità campanilistica e che la principale via di comunicazione per Darokin passa a nord lungo il fiume, più che attraverso la baia di Malpheggi e la città antagonista, non è raro il caso che il supervisore di Tenobar riceva istruzioni e presenti i suoi rapporti direttamente alla casa madre a Darokin.

IL NORD

Ansimont: 80%. La città sulle rive del fiume Streel ha un'economia fiorente, fondata sui numerosi mulini che si occupano della raccolta, macina e conservazione del grano coltivato nelle vaste pianure che la circondano (è detta infatti anche il granaio della Repubblica). Qui il potere della Gilda è forte; i fabbri e i mugnai indipendenti pagano quote di "assicurazione" simili a quelle imposte a Darokin, sebbene in genere l'importo complessivo sia molto minore (la popolazione di Ansimont appartiene in grande maggioranza alla classe lavoratrice, e il numero di cittadini ricchi o benestanti è piccolo rispetto a Darokin). I grandi opifici e i mulini di proprietà delle Case Mercantili sono naturalmente esclusi. Nella provincia i villaggi sono scarsi, e molte sono le fattorie isolate: il grado di diffusione dell'organizzazione della

corporazione è piuttosto limitato. Ansimont rappresenta il limite nord della sfera d'influenza diretta della Gilda.

Favaro: 45%. Favaro è la più vecchia città della Repubblica, prima capitale del Regno di Darokin ai tempi dei Re Eastwind. La Gilda di Favaro, come quella di Corunglain, è caratterizzata da una notevole attitudine al ruolo dell'avventuriero classico, vivendo praticamente dei proventi di scorrerie compiute in dungeon in zone selvagge oppure nei territori del Nord occupati dagli Orchetti. Un particolare giuramento, che riflette il profondo e quasi millenario legame della città con il regno di Alfheim, è quello che vieta ai membri della Gilda di operare a danno di qualsiasi Elfo. Spesso i membri della corporazione si uniscono a compagnie di avventurieri Elfi quando ci sia la possibilità di fare bottino in qualche roccaforte di Orchetti o Troll. La Gilda di Favaro è in buoni rapporti con quella di Darokin City, in particolar modo con coloro che si rechino al Nord per operare da ladri indipendenti.

Corunglain: 50%. Come e più di Favaro, la Gilda di Corunglain ha una politica volta all'avventura e alla scorreria, più che al borseggio e allo scasso; e del resto, nella città più guerriera della Repubblica, situata vicino al pericoloso confine con le Broken Lands, è lecito aspettarselo. La Gilda locale collabora con il Consiglio Municipale nel contrastare le incursioni degli Orchetti e di altri umanoidi, fornendo aiuti e consulenze sulle trappole da installare o da disattivare nei tunnel che – si suppone – i predoni provenienti dal Nord scavano in continuazione sotto le mura della città. Il finanziamento della corporazione è assicurato dal versamento di quote associative basate su una percentuale dei tesori ritrovati o del bottino sottratto in genere agli Orchetti. Non è raro inoltre che membri della Gilda si uniscano come scorta alle carovane dirette, attraverso la pericolosa pista delle Broken Lands, a Glantri o a Ethengar. Anche la Gilda di Corunglain ha rapporti di collaborazione con quella di Darokin; è buona norma tuttavia che i confratelli del Sud in visita da queste parti, qualora facciano bottino in scorrerie o incursioni, versino volontariamente una parte del ricavato (tra il 3% e il 5%) come contributo al mantenimento dei rapporti di amicizia e buon vicinato.

L'EST

Selenica: 35%. La Gilda dei Ladri di Selenica è in pratica una branca della locale Gilda degli Avventurieri, e ne condivide lo spirito avventuroso. Ben pochi sono i borseggiatori cittadini, e tra questi, diversi non hanno alcun rapporto con la Gilda. Si può dire che Selenica rappresenti la base di operazioni ideale per un Ladro che voglia agire come avventuriero indipendente, e infatti la maggioranza dei membri della corporazione orienta la propria carriera in tal senso. Da questo punto di vista ottenere a Selenica l'autorizzazione ad operare in proprio è molto semplice, certo molto più di quanto non lo sia a Darokin City, dove l'alto numero di colleghi e i forti impegni "istituzionali" della Gilda limitano il numero di autorizzazioni concesse ogni anno. Gli obblighi di fedeltà alla Gilda sono pochi, anche se rigorosi: non agire a danno delle grandi Case Mercantili (Hallonica e Al-Azrad) che controllano il consiglio municipale della città e patrocinano la Gilda degli Avventurieri; essere pronti a mettersi a disposizione allorquando vi sia necessità di svolgere missioni di scorta o spionaggio mercantile a favore della Gilda o di una Casa (in media ciò significa una o due missioni all'anno). La diffusione del potere della Gilda al di fuori della cerchia cittadina è alquanto limitata, e non in tutti i villaggi si trova un rappresentante dell'organizzazione.

La Gilda di Darokin City ha rapporti amichevoli con i colleghi di Selenica, e un membro della confraternita occidentale che venga in visita da queste parti avrà sempre una lista di contatti utili, fornitagli per l'occasione, cui fare riferimento, sia per assistenza, sia per apprendere le

norme di comportamento che è bene gli ospiti osservino. Anche in caso di visite non programmate, esiste comunque un contatto per i casi di estrema emergenza, che tutti i Ladri di Darokin City conoscono (anche io, ovviamente). Si spera di non dovervi mai fare ricorso, ma è una risorsa sulla quale si può contare, nei limiti entro i quali può agire la Gilda di Selenica e ferme restando le norme basilari... tanto per capirci, inutile rivolgersi qui in cerca di aiuto se un Ladro ha commesso un crimine ai danni di un Hallonica o di un Al-Azrad e ha le guardie municipali o gli scherani delle Case Mercantili alle calcagna.

Nemiston: 25%. La città, situata sulla Grande Via di Darokin, è strettamente legata economicamente e politicamente a Selenica, e l'ingresso delle Case Mercantili della grande città orientale è quello che maggiormente si fa sentire. La locale Gilda dei Ladri è una succursale di quella di Selenica e, come questa, ha rapporti amichevoli con i colleghi di Darokin City. La sua potenza e le risorse a disposizione sono ovviamente minori rispetto alla casa madre di Selenica.

Estero: la Gilda può contare su diverse amicizie e rapporti di collaborazione con colleghi sparsi quasi dappertutto nel Mondo Conosciuto. Per motivi sia di discrezione che di spazio, non posso fornire un elenco completo degli "amici di amici" sui quali possiamo contare: posso però accennare al legame di cooperazione commerciale che ci lega alla cosiddetta "Società dei Giudici" di Minrothad, che spesso ci hanno fornito informazioni preziose. In alcuni paesi, sia per l'azione repressiva del governo, sia per il carattere della popolazione locale, non vi sono vere e proprie Corporazioni organizzate: ciò nonostante, alcuni Ladri o anche più in generale avventurieri che abbiano operato in passato nella Repubblica e siano entrati in contatto con la Gilda per avere supporto logistico e informazioni, spesso sono legati da simpatia e riconoscenza verso di noi, e possono rappresentare un buon appoggio. È il caso ad esempio di Ierendi, e di diversi membri della locale, potentissima, Gilda degli Avventurieri.

Bibliografia.

HARDIN, Salvor, *The apprentice's guide to Darokin City Thieves' Guild*, manoscritto, Darokin City, AC 993.

HARING, Scott, *The Republic of Darokin, official Gazetteer, GAZ 11*, DDC Press, Darokin City, AC 1000.

MAUNTEA, Charles, *Small truths*, Mauntea House Press, Darokin City, AC 939.

NOWACK, Aaron, *The Kings of Darokin*, Vaults of Pandius Editions, Thyatis, AC 1001.

NOWACK, Aaron, *Houses of Darokin*, Vaults of Pandius Editions, Thyatis, AC 1010.

VICKERS, Sasheme, *Storia dei DDC: dai primi negoziati alla Grande Unificazione*, DDC Press, Akesoli, AC 964.