

ATLANTE

Il Braccio degl'Immortali
SUPPLEMENTO NON UFFICIALE



ATLANTE

Indice

Introduzione	2
Geografia	2
Clima, Flora e Fauna	2
Cenni storici	3
Regni e Popoli	11
Religioni	40
Razze Tipiche	43

Supplemento non ufficiale.

Descrive la Penisola del Braccio degli Immortali a Sud Ovest del Continente di Brun.

Informazioni prese dai Viaggi della principessa Ark e da altri lavori di amatoriali di Adrian Mattias, Christian Constantin, Marco Del Monte e Geoff Gander.

Tradotto e realizzato da Omnibus.

Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards

of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo

costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. ® 1988 TSR, Inc.

Versione PDF: 1.0 dd. 09/03/2012

PENISOLA DEL BRACCIO DEGLI IMORTALI



Introduzione

Mystara - Sud Ovest del Brun - Braccio degli Immortali

Questo modulo descrive la regione della Penisola del Braccio degli Immortali e le popolazioni che vi risiedono. Le informazioni canoniche provengono dalle cronache della Principessa ARK abbinata al materiale sviluppato dai Fans di Mystara. A tal proposito si ringrazia per il loro lavoro: Adrian Mattias, Christian Constantin, Marco Dalmonte, Geoff Gander che hanno sviluppato le poche notizie sulla regione creando uno scenario per fantastiche avventure. E' giusto ricordare anche l'essenziale aiuto dei siti web "Vaults of Pandius" e "The Piazza".

Geografia

Penisola del Braccio degli Immortali

Superficie: 3.525.212 Km²

Popolazione totale: 4.208.000

La penisola del Braccio degli Immortali è un grande territorio dai molteplici aspetti e popolazioni. Terra di grandi migrazioni nel corso della storia ha visto il passaggio di varie razze che sfruttandola come un ponte naturale verso il continente di Davania, hanno attraversato la penisola in un senso o nell'altro. La penisola è il proseguimento naturale della Cordigliera della fine del mondo che qui prende il nome di Grande scudo degli Immortali. La parte nord della penisola è arida e montagnosa diventando fertile solo nelle valli ed in prossimità della costa. La parte centrale della penisola è prettamente montuosa con due grandi altopiani al riparo delle montagne circostanti. La costa orientale vede la presenza di zone di foresta pluviale e paludi. Verso sud le montagne si abbassano e le foreste prendono il sopravvento. Dalle alte montagne scendono vari corsi d'acqua che nel loro breve cammino verso il mare scavano valli fra le montagne. Fra i due altopiani del centro troviamo il Lago Saehoin.

Il Clima, Flora e Fauna

A causa della complessità morfologica del territorio, il paese presenta un'estrema varietà climatica. Lungo la fascia costiera occidentale la temperatura è piuttosto costante e si attesta per l'intero corso dell'anno intorno ai 18° C favorita da una favorevole corrente calda oceanica. Le precipitazioni in questa zona dal clima arido sono inferiori a 51 mm annui, a causa della Grande catena montuosa dello Scudo degli Immortali contro cui si infrangono i venti provenienti da est prima di raggiungere la costa; inoltre la fredda corrente d'aria conosciuta come il Gelido Respiro degli Immortali, condensa l'umidità atmosferica in nebbie persistenti che si tramutano in una lieve pioviggine e si addensano sull'area dei grandi altopiani centrali da giugno ad agosto. Sulla costa orientale più difesa dalla catena montuosa e soggetta ai venti caldi del sud est invece la temperatura media sale a 20° C con un alto tasso di umidità. Il clima ed il territorio così diversi, ha diversificato anche la fauna locale. Sulla costa occidentale la scarsa vegetazione, le temperature più rigide e le montagne prossime alla costa hanno favorito animali come lama, stambecchi, camosci, pecore e capre che vengono utilizzati nella pastorizia e per la lana. Sulla costa orientale invece jungle e paludi accompagnano il territorio verso il mare della baya con le loro

ricche faune tipiche. Nella parte centrale della grande penisola fra le montagne si estendono due grandi altopiani, protetti dai venti e nascosti dalla nebbia con una temperatura media di 17° C. Andando verso sud le montagne al centro della penisola diminuiscono sempre di più la loro altezza diminuendo anche l'effetto di separazione fra le due coste, le foreste prendono il sopravvento ed il clima risente di forti uragani causati dallo scontro dei venti occidentali ed orientali anche se la temperatura media si attesta sui 19° C.

Cenni Storici

La storia dei popoli che vivono nel Braccio degli Immortali risale ben oltre la grande pioggia di fuoco. Tuttavia, a quel tempo, solo la parte più meridionale è stata abitata, in quanto la parte settentrionale era ricoperta dai ghiacciai. Popolazioni di origine Olteca e Azcana si stabilirono in questa terra ben prima dell'ascesa di Blackmoor. I Pitchani, come queste popolazioni si definivano, vivevano nelle pianure costiere e nelle montagne nebbiose della parte meridionale della penisola. Avevano seguito un percorso simile a quello degli Oltechi anche se i contatti sono stati rari ed i Pitchani rimasero isolati. Fra il 4000 PI ed il 3000 PI, i Pitchani sono stati in grado di unire le tribù del Braccio degli Immortali. Le grandi città sono state costruite in cima agli altopiani centrali della catena montuosa dello Scudo degli Immortali. Dopo la grande pioggia di fuoco, tuttavia, il loro potente impero crollò a seguito di un terrificante terremoto che scosse le loro terre inabissando le parti delle pianure costiere e distruggendo gli insediamenti sugli altopiani più elevati. I superstiti dei Pitchani, ritornarono nella barbarie, come tribù, combattevano l'un l'altro per le poche risorse a disposizione.

Lo strato di ghiaccio si ritirò dalla parte settentrionale della penisola, alcune tribù Pitchane cominciarono a migrare a nord, mentre un'altra parte della popolazione tentava di ristabilire il vecchio ordine come lo ricordava. I due gruppi hanno progressivamente perso contatto gli uni dagli altri in quanto le difficoltà per sopravvivere in questi tempi impedirono i viaggi. Dopo l'arrivo degli Elfi di Ilsundal nella regione in seguito alla loro migrazione dal continente di Davania, intorno al 2350 PI, le comunicazioni tra le due popolazioni Pitchane divennero ancora più rare. Per quasi mille anni, le tribù del nord sono rimaste nomadi cercando di sopravvivere sulla terra desolata, che lentamente ha sostituito il ghiacciaio. Solo intorno al 2100 PI, le tribù Pitchane del nord si stabilirono nella zona conosciuta come la valle del Zebris, dove i ghiacciai avevano lasciato il posto a ricchi pascoli che furono presto irrigati e coltivati dai Pitchani.

Cinque città-stato Pitchane entrarono in competizione per il potere nella valle di Zebris, dopo circa cinquant'anni, una missione esplorativa degli Enduk venne in contatto con i Pitchani. A seguito di questo primo contatto, si crearono legami commerciali che si svilupparono presto in tutta la baia di Yalu tra la civiltà più avanzata degli Enduk e la civiltà più primitiva delle città-stato Pitchane. I Pitchani adottarono molte delle consuetudini degli Enduk in architettura, arte, tecnologia, magia, anche la loro lingua fu profondamente influenzata da parole e modi di dire degli Enduk. Il culto di Issione si diffuse anche tra i Pitchani, anche se ha dovuto condividere i suoi fedeli con altre divinità Pitchane, invece di essere l'unico immortale come nel pantheon Enduk. I contatti con la città di Dravya si svilupparono tra il 2100 PI ed il 2000 PI, e si dimostrarono più tesi rispetto ai rapporti con i minotauri alati, i contatti con Dravya ebbero un grande impatto sulle, ancora nomadi, tribù

del nord, ed alcune di queste adottarono il culto diabolico che contava numerosi seguaci nella popolazione di Dravya.

La città-stato di Asniveh rapidamente approfittò della sua posizione di principale partner commerciale degli Enduk tra i Pitchani per aumentare il divario tecnomagico con le città concorrenti. I Churani di Asniveh trasformarono quello che consideravano una conoscenza pacifica in un vantaggio militare contro le altre tribù e gradualmente sottomisero la maggior parte delle altre tribù. Intorno al 1850 PI, l'Impero Churan è al suo apice. Centrato sulla valle di Zebris copre gran parte del Braccio settentrionale degli Immortali, e commercia con la maggior parte delle nazioni della baia di Yalu e la costa Selvaggia.

Intorno al 1700 PI, una piccola flotta di zattere cariche di persone provenienti da terre Tangor approdò nella regione nord-occidentale dell'Impero Churan. I nuovi coloni, sono i benvenuti e vengono prontamente integrati nella società Churan. L'assimilazione di queste popolazioni da parte della cultura Churan, arricchì i Churan con conoscenze di terre lontane d'oltremare, ma aggiunse anche nuove divinità al pantheon della regione. Nel 1556 PI, i Mebirs – popolazione di sangue misto Tanagoro Pitchano si rivoltò contro i loro padroni Churan. Una guerra civile dilagò fra i due popoli. Quando, nel 1478 PI, la guerra civile finisce, i Mebirs avevano stabilito un saldo controllo sulla maggior parte dei territori dell'ex impero.

L'Impero di Mebirush manterrà il controllo della parte settentrionale del braccio degl'Immortali fino a quando, intorno 1280 PI, gli umanoidi dall'orda di Wogar, invasero il suo territorio. Per quasi un secolo, gli umanoidi depredarono questa terra, lasciando dietro di loro solo cenere e fumo. Quando, intorno al 1200 PI, ripresero la loro

migrazione verso sud, Mebirush era in rovina e solo le alte mura di Utsidon e Bertsos erano state in grado di resistere all'assalto dell'orda. Una volta che gli umanoidi se ne furono andati, le due città si svilupparono, unici eredi delle linee commerciali Mebirush con Skothar e Davania.

Un altro gruppo di umanoidi porterà il caos nel lontano nord nella terra dei Pegatauri, che saranno forzati all'esilio. Per fuggire al nemico, numericamente più forte, si rifugiarono in alta montagna nella parte nord della catena dello Scudo degli Immortali intorno al 1150 PI. Qui costruirono il loro nuovo regno, Pazarkan (Libertà), e stabilirono rapporti di buon vicinato con gli altri popoli della regione che avevano condiviso le tragedie delle invasioni umanoidi.

Alcune tribù nomadi Olteche-Neathar provenienti dalle lontane steppe interne del Brun arrivarono nelle terre degli Hattis, una tribù Pitchana che viveva alla foce del fiume Yalu, sopraffatta numericamente dalle tribù, la popolazione degli Hattis si ritirò verso le montagne. Le tribù nomadi furono l'avanguardia del gigantesco Impero del fiume Yalu, che si estendeva dal nord fin dalla valle boreana. Dravya è conquistata e saccheggiata dai nomadi nel 1088 PI. Dopo la morte dell'imperatore Dorfin, l'Impero del fiume Yalu si frammentò nel 1034 PI. Sotto la costante minaccia degli umanoidi delle steppe Yazak, la principale tribù tra i nomadi, i Dars, si ritira oltre la protezione della foce del fiume Yalu nella pianura Jyar a nord-ovest della Baia di Yalu. Spinti verso ovest dai nomadi del nord, la tribù degli Hattis fu costretta a stabilirsi nella valle boscosa del fiume Zob.

I Dars infine, si stabiliscono nelle valli della Pianura Jyar, nel 1000 PI, viene fondata Darsagades. Si sviluppano contatti con le popolazioni della costa occidentale. Questa è l'alba della storia moderna della regione.

Dal 750 PI al 700 PI, Xaries, re di Darsagades, unisce le città-stato della Pianura Jyar. Il commercio con i regni della costa occidentale e Nimmur viene intensificato.

Nel 653 PI, Zaranaster, un mercante di Darsagades rientrato da un viaggio nella terra degli Enduk, torna ed inizia a professare un nuovo culto - in realtà un insieme del pantheon tradizionale Darsiano ed il culto di Enduk Idu (Ixion) dove Mizara-Idan è il Dio unico. Questa religione professa che la gente che farà del bene sarà premiata al momento della loro morte, mentre le persone di natura malvagia saranno inviati in un luogo di tormenti eterni. Molti dei Dars, sia tra la nobiltà così come tra la popolazione, adottano la nuova fede religiosa.

Nel 611 PI, l'alleanza sacra è firmato tra Kanastez, Shah di Dars, e Pasuldar, re dei pegatauri. Questa alleanza decretò che, pur essendo loro vassalli, i pegatauri costituiranno il grosso delle truppe d'élite dei Dars, e, come tali, saranno i primi ad esercitare il loro diritto di saccheggiare nuovi territori in nome dell'alleanza. Inoltre, l'alleanza prevede che fino a quando i pegatauri rimarranno alleati fedeli dei Dars, solo un re pegatauro potrà regnare sul popolo dei pegatauri. In seguito alla firma del trattato, i Dars e la loro nuova cavalleria d'élite di pegatauri lanciarono un attacco contro i piccoli e divisi regni della costa occidentale del Braccio degli Immortali e contro la valle di Zebris. Nel 590 PI, la conquista delle terre Pitchane è finita e



Kanastez è il sacro Shah-an-Shah (l'imperatore), la dinastia Kanastenid è fondata.

Dal 590 PI al 400 PI circa, l'Impero Kanastenid fiorisce: diventa un polo commerciale nella parte occidentale del Brun. Le navi mercantili di Yivja si possono trovare nei più lontani porti. Collegamenti commerciali sono stabiliti con Nimmur, l'Impero Nithiano, Hule, l'Impero Milleniano, la costa orientale dello Skothar, e occidentale di Davania. Spedizioni marittime vengono inviate ad esplorare la totalità di Mystara, alcune raggiungeranno Alphatia ed il Pelatan. Con le tasse vengono finanziate le arti, la scienza e la letteratura ed i Kanastenid sono rinomati per le loro abilità magiche. Le tribù umanoidi delle steppe Yazak sono tenuti a bada dall'esercito o addirittura corrotte per rimanere in pace. Gli insegnamenti di tolleranza di Zaranaster consentono all'Impero di evitare qualsiasi problema religioso tra le diverse confessioni. Nello stesso tempo intorno al 500 PI nella parte sud del Braccio degli Immortali approda una vasta flotta proveniente da oriente, una popolazione di mezz'elfi dalla pelle scura fuggiti dalla loro patria per paura di un grande terremoto predetto dal profeta Mulogo. I nuovi arrivati superavano in numero le varie popolazioni locali, si appropriarono del territorio costiero con facilità iniziando a costruire vari insediamenti. Verso l'interno gli scontri con le popolazioni locali di rakasta ed umanoidi divennero sempre più frequenti e sanguinosi. Circa un secolo dopo così come erano arrivati, gli stranieri se ne andarono, ripresero il mare per tornare nella loro antica patria.

Il primo colpo all'Impero Kanastenid è l'eliminazione dell'Impero Nithiano. Anche se i ricordi di quell'Impero vengono rimossi dagli Immortali, la scomparsa di un importante partner commerciale dell'est Brun

penalizzerà profondamente i mercanti Kanastenid. Ancora più costosa è stata la guerra tra gli Enduk e gli uomini scorpione di Sohktar, che ha portato alla scomparsa di Nimmur, il primo partner commerciale dell'Impero, questi eventi annulleranno quasi del tutto le vie commerciali con l'oriente eliminando il profitto che queste rotte garantivano.

Nel 400 PI nel sud della penisola del braccio degli immortali, alcuni clan rakasta, fondano la Città di Jakar e reclamano i territori dell'estremo sud della penisola.

Il colpo vero alla dinastia Kanastenid non venne dal commercio, fu di natura molto diversa: nel 314 PI, una nave da carico ritornò dalle terre di Davania con un equipaggio infestato da Broodlings. Le creature parassita si diffusero rapidamente in tutto l'Impero impreparato contro un epidemia del genere. Anni di lotte interne contro gli Hives, contagiati e controllati dai parassiti, non furono sufficienti all'Impero per debellare la minaccia, e nel 272 PI, l'Impero Kanastenid crollò, le sue strutture amministrative furono corrose dal mostruoso parassita.

Circa nel 250 PI, mentre i popoli della parte nord del braccio degli Immortali sono divisi e sfiniti dalla loro lotta contro gli Hives, un gruppo di mezzorchi marinai provenienti dalle terre Tangor al di là del mare approda nella terra che era conosciuta come la terra dei Gyeriani, sulla costa occidentale poco a sud dell'impero. I mezzorchi comprarono parti della terra dai gyeriani, popolazione simile agli uccelli, in cambio di piccoli gioielli e pietre preziose false. Una volta insediati in queste nuove terre iniziano subito ad appropriarsi delle rotte commerciali più profittevoli superando la concorrenza di un impero disorganizzato che non riesce più a gestire le sue rotte commerciali. Nel 239 PI,

ci sono abbastanza orchi e mezzorchi da fondare un nuovo soggetto politico chiamato il Regno di Suma'a, 16 anni dopo, viene fondato un secondo regno, chiamato Gombar. Entrambi i paesi prosperano sul commercio con Tangor, Davania e gli altri porti del Braccio degli Immortali.

Nel 44 PI, un gruppo di avventurieri Hattas, guidati dal mago Supalinaan, riesce ad uccidere la Regina madre Hives di Attasar. Questo evento genererà un risveglio del popolo dell'ex Impero Kanastenid. Supalinaan e il suo gruppo si ritrovano alla testa di una crociata contro il grande alveare che li porterà in tutto l'impero. Supalinaan ed i suoi amici prendono l'occasione per costruire un nuovo impero: ogni città liberata dall'alveare deve giurare fedeltà al Consiglio di Attasar. Entro il 10 PI, l'intero paese viene liberato dal giogo degli Hives, Supalinaan lascia il trono del nuovo impero a suo figlio Attassaper, mentre lui inizia la sua ricerca dell'immortalità. Un nuovo corpo militare d'élite viene creato nel 9 PI, al fine di prevenire un ritorno dell'alveare sul territorio dell'Impero, ogni nuova persona infetta viene inviata al più vicino tempio per la guarigione immediata, mentre i nuovi contagiati hives vengono esiliati nelle steppe a sud di Uvaraz. Il nuovo impero si sveglia solo per scoprire che non è più il centro del mondo ...

Dopo un secolo e mezzo di ricostruzione interna, il nuovo Impero Hattasiano è pronto a riprendere l'importanza che aveva avuto nel passato. Nel 157 DI, una flotta di dimensioni impressionanti viene assemblata nei porti occidentali dell'impero. Il suo obiettivo? Invadere i regni degli orchi di Suma'a e Gombar e riaffermare il controllo dell'impero sulle rotte commerciali attraverso lo Stretto di Tangor. Nel suo percorso verso i due regni, l'armata è sorpresa e quasi annientata da un uragano evocato dagli sciamani degli orchi. Le poche navi rimaste della flotta vengono

affondate o catturate dalle navi più piccole ma più veloci delle marine dei mezzorchi. Sconfitto in mare, l'impero prova un'invasione via terra sette anni dopo. Ma le legioni dell'Impero Hattasiano sono umiliate dai Gyeriani che vennero sottovalutati e considerati incivili e disorganizzati. Gli Hattas scoprirono che, aiutati dai Gombariani, i Gyeriani avevano creato il loro regno, Adilli, ed acquisito padronanza delle tecniche di guerra e delle attrezzature moderne.

Nel 179 DI, gli Yevo, una tribù nomade di sangue Antaliano proveniente dalle steppe del nord, conquista il Vyatka, che è stato, fino ad allora, un satellite dell'impero Hattasiano. Preoccupato dal suo conflitto con i regni occidentali, l'Impero di Hattas non dà la giusta importanza a questi importanti sviluppi.

Avendo focalizzato la sua attenzione esclusivamente sulla lotta contro i regni marittimi della costa occidentale, l'Impero Hattasiano è sorpreso, nel 217 DI, da un improvviso attacco da parte degli umanoidi delle steppe Yazak e dei loro alleati Huleani. L'Impero perde il suo controllo su Dravya e sull'estuario del fiume Yalu. Minacciato sul suo fianco orientale, l'Impero Hattasiano sigla un trattato di pace con Adilli, Suma'a e Gombar nel 220 DI, in cambio, l'Impero riceve alcune rotte commerciali secondarie verso Tangor. Dal 233 DI, l'impero entra in una guerra di riconquista contro gli umanoidi delle steppe Yazak. Le perdite sono pesanti da entrambe le parti, e la linea del fronte si assesta lungo il fiume Yalu, né l'Impero, né gli avversari sembrano in grado di attraversarlo.

Non fu la situazione in prima linea che definì il risultato della guerra: ma l'implosione dell'impero Huleano (nel 295 DI) e la frammentazione delle tribù Yazak seguita (dal

297 DI) determinarono la vittoria Hattasiana . Gli eserciti dell'impero Hattasiano raggiunsero Dravya nel 299 DI e nei seguenti quattro anni conquistarono una larga parte delle steppe Yazak.

Circa nel 415 DI, l'aumento delle risorse sottratte all'economia dell'Impero Hattasiano per proteggere i territori orientali suscita lo scontento tra la nobiltà. Nel 466 DI, il malcontento ha raggiunto il suo apice ed i vassalli della valle di Zebris deliberatamente si rifiutano di pagare le tasse e inviare truppe nei territori orientali. L'esercito imperiale viene inviato a sedare la rivolta contro la guarnigione locale che sostiene i nobili ribelli. Nell'Impero si crea una profonda spaccatura tra gli alleati che vede i governanti Hattasiani (la maggior parte della nobiltà del nord-est) da una parte ed i re del sud-ovest dall'altra. La guerra civile che ne seguì devastò la maggior parte dello Yivja mentre gli altri territori saranno più o meno risparmiati. Nel 473 DI, mentre la maggior parte dell'esercito imperiale stava combattendo nel sud dello Yivja, il Re dei Dars, Pirooz Yezcham, pugnala alle spalle gli Hattasiani inviando le sue forze ad Attasar. Con il sostegno del re dei pegatauri, proclama Darsagades capitale di un nuovo impero, l'impero Yezchamenid. Le truppe d'élite dei pegatauri giurano la loro fedeltà al nuovo impero seguiti da vicino dalla gran parte dell'esercito imperiale. Una pace separata viene firmata nel 475 DI con il re di Chura, dividendo in due l'alleanza dei feudatari meridionali. Tuttavia, ci vollero più di 30 anni agli Yezchamenid per riunificare il territorio del precedente impero.

E 'solo con la sconfitta degli ultimi ribelli Dremen, nel 508 DI, che la nuova dinastia stabilizza il suo potere alla testa del nuovo impero. Ma, dopo più di un secolo di scontri, l'impero commerciale del passato non esiste più e le regioni più prospere sono state

devastate. L'economia dell'impero è stata superata da quella delle nuove potenze della Costa Selvaggia (principalmente da Bellayne e Renardy) che ora controllano la maggior parte degli scambi commerciali da e verso i porti della Baia di Yalu. Viene fondata la città di Preuve sulla costa orientale, colonia di Renardy. Inoltre, l'allentamento dei controlli sanitari durante la guerra civile ha innescato una nuova ondata dell'epidemia di Hivebrood nelle regioni orientali.

Dopo la fine delle guerre civili si è vissuto un periodo di modernizzazione interna e ricostruzione socio-politica dell'Impero Yezchamenid. Il gran numero di vassalli che avevano caratterizzato il regno degli Hattas è stato ridotto a dieci Satrapie, ciascuna guidata da un satrapo designato dal Shah-an-Shah tra la gente del posto o della sua famiglia. Gli insegnamenti di Zaranaster furono portati di nuovo alla ribalta dopo un periodo in cui il pantheon di Hattas aveva prevalso. Le infrastrutture e l'economia interna sono rinnovate e viene avviato un sistema scolastico statale. Pronto a riaffermarsi come grande potenza nella parte occidentale di Brun, L'impero Yezchamenid costruisce una nuova flotta da guerra nel Golfo di Yalu. Nel 622 DI, durante la battaglia del Bayou, le flotte di Bellayne e del Renardy sono spodestate dalla baia, i coloni di questi paesi sono costretti a ritirarsi dalla regione. Tuttavia, i due regni della Costa Selvaggia continueranno a finanziare la pirateria nello stretto di Yalu, ostacolando così la crescita del commercio Yezchamenid al di fuori della baia. Inoltre, nel 649 DI, il parassita Hives è efficacemente respinto dalle terre dell'Impero. Nel 665 DI, un nuovo trattato sul commercio è firmato con i Regni di Suma'a e Gombar che permette all'Impero di effettuare scambi commerciali con Tangor e Davania, ma la pirateria resta un problema endemico nel Mar di Brun.

Circa nel 700 DI, il crescente potere dello Zuyevo preoccupa sempre più gli Yezchamenid. Una piccola spedizione militare su vasta scala è inviata nel 706 DI nelle terre Zuyevane per saggiare le loro capacità militari. La rapida vittoria dei Zuyevani dimostra inequivocabilmente agli Yezchamenid che essi non possono più essere al sicuro dalle minacce provenienti dal nord.

Nonostante il problema della pirateria su entrambi i lati dell'Impero Yezchamenid ed il crescente potere dello Zuyevo, l'ottavo secolo vedrà un regno prospero e pacifico governato da Qanikes Yezchamenid "L'Illuminato" dal 727 DI al 789 DI. Durante il suo regno l'Impero subisce una rinascita artistica, filosofica e della magia. Legami commerciali vengono sviluppati con i vicini, ma il commercio d'oltremare resta soggetto alle attività dei pirati.

Suo nipote, Sasdan, seguirà la strada intrapresa dal nonno, ma il suo regno è bruscamente interrotto quando, nel 818 DI, la sua nave viene affondata nello stretto di Yalu da pirati Renardiani. Morto l'imperatore, senza lasciare eredi, il trono diventa oggetto di una concorrenza feroce tra i suoi fratelli. Nei cinquanta anni successivi, il trono resta vacante, omicidi, intrighi e tradimenti caratterizzano questo periodo di confusione. Nel 866 DI, Fazar Yezchamenid, un lontano nipote di Sasdan viene scelto da un consiglio di maghi per diventare il nuovo Shah-an-Shah.

Nel 913 DI, l'espansione verso sud dell'impero di Zuyevo si scontra con gli interessi dell'Impero Yezchamenid. Questa espansione porta al primo conflitto aperto tra i due grandi paesi sul controllo delle steppe dello Yalu del sud. Dopo un breve periodo in cui la mobilità e la disciplina delle forze di Zuyevo, sembrano non riuscire a prendere il sopravvento contro i carri volanti e la fanteria

dell'esercito Yezchamenid, gli Yezchamenid sono sconfitti e riescono a mantenere solo una lingua di terra intorno alla foce del fiume Yalu che collega l'impero Yezchamenid con la Satrapia di Drazde.

Nel 957 DI, i cittadini di Utsidon sono meravigliati dalla visita di un'isola volante sospesa nel cielo appena fuori la città. Presto incontrano gli abitanti dell'isola, sono maghi di un impero remoto denominato alphia. La loro isola veniva dal Regno di Floating Ar, e per un motivo sconosciuto si liberò dalla sua magia ancora e andò alla deriva in modo casuale per più di 15 mesi. In realtà, Palartarkan, l'immortale che ha creato l'isola, l'ha liberata appositamente dalla sua magia ancora e l'ha portata volontariamente a Yivja, una mossa per allargare la sua base di seguaci. Il lungo volo degli Alphatiani fu reso assai difficile dalla mancanza di risorse alimentari a bordo, la popolazione di Yivj li aiutò fornendo cibo al loro arrivo, gli Alphatiani si sentirono i benvenuti in questa nuova terra. In seguito i commercianti locali vedendo la possibilità di bypassare il problema della pirateria nel mare del Brun chiesero agli Alphatiani aiuto per la realizzazione di vascelli volanti. Il culto di Palartarkan diffuso dai nuovi arrivati trovò molti seguaci tra i mercanti ed i marinai di Yivja.

Nel 977 DI, un nuovo concorrente appare nella baia di Yalu: sono i Villaverdiani. Cinque anni più tardi, l'Impero viene sconfitto da loro nella Battaglia del Corno. La flotta dell'Yezchamenid orientale venne distrutta e la Baia fu di nuovo aperta alle potenze coloniali della Costa Selvaggia.

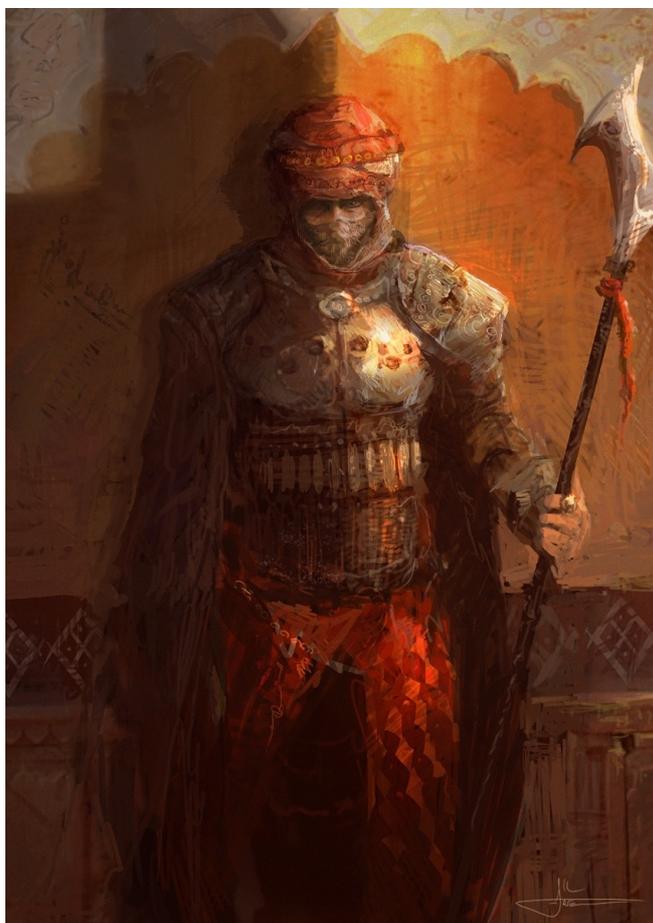
Nel 986 DI, scoppia una guerra civile interna a Zuyevo, vedendo la guerra come un'occasione per indebolire il suo vicino settentrionale, attraverso una guerra civile lunga e distruttiva, l'impero Yezchamenid

segretamente iniziò a fornire aiuto ed attrezzature ad entrambi le fazioni in lotta. Tuttavia, nel 990 DI, l'insurrezione fu sedata dai militari di Zuyevo e le trame Yezchamenid vennero rese pubbliche, provocando la rabbia di tutta la nobiltà di Zuyevo.

Nel 997 DI l'anno viene segnato dalla morte di Shah-an-Shah Mayzar Yezchamenid in un incidente di caccia. Il suo unico figlio Zhoher diviene il sacro imperatore a soli quattro anni sotto la guida di suo zio Quymyer. La decisione del reggente di mettere alcuni dei suoi parenti a capo dello Stato, di aumentare le tasse e ridurre i trasferimenti alle Satrapie, di usare la sua guardia personale come forza paramilitare e di far rispettare la repressione religiosa, contribuirono rapidamente a focalizzare l'odio di tutte le Satrapie sul reggente. Tuttavia, le Satrapie sono ancora fedeli all'imperatore ed anche disapprovando

le politiche dello zio ed iniziando a chiedere una maggiore autonomia, nessuna Satrapia cercherà di dichiarare l'indipendenza finché un Yezchamenid sarà a capo dello stato.

Approfittando del problema dell'Impero Yezchamenid, lo Zuyevo lanciò un attacco blitz contro i possedimenti dell'Impero presso la punta settentrionale della baia Yalu nel 998 DI. Prendendo gli Yezchamenid alla sprovvista, riuscì facilmente a conquistare la foce del fiume Yalu e fondarono la città di Kishinev sulle coste della baia, dividendo in tal modo l'Impero Yezchamenid in due. La Satrapia di Drazde diventò di fatto indipendente nel 999 DI, le autorità di dravya, la capitale, si dividono tra i sostenitori di Zuyevo ed i lealisti alla loro vecchia patria.



Regni e Popoli

Impero Yezchiano

Superficie: 1.350.000 Km²

Posizione: estremo sud ovest del Brun.

Abitanti : Pop. 3.500.000 abitanti, 80% umani, 10% pegatauri, 5% nani, elfi ed altri gruppi di semi umani 5%

Linguaggio : comune, yezchami.

Tipo di governo : monarchia.

Industrie : allevamento, agricoltura, commercio, risorse minerarie.

Flora e fauna : varia a seconda della regione geografica.

Un grande Impero si estende nella parte nord del Braccio degli Immortali, bagnato dalla baya di Yalu ad oriente e dal mare di Brun ad occidente, è governato da una monarchia ereditaria, l'impero è diviso in dieci Satrapie, ognuna governata da un rappresentante dello Shah-an-Shah, l'imperatore è Zhoher Yezchamenid, essendo attualmente molto giovane, il regno è retto dal reggente suo zio Quymer Yezchamenid, Satrapo di Darsia. Le fonti economiche sono il commercio, l'industria tessile, della seta, la produzione di spezie, l'allevamento di ovini, la pesca, i minerali estratti dalle miniere, l'arte la letteratura e la magia. Il territorio montuoso ad ovest fino a scendere verso il mare di Brun, si estende in immense pianure steppose ad est allungandosi verso la baya di Yalu. La popolazione è concentrata in due grandi aree, la prima a sud est nella valle del fiume zebris ad est della cordigliera, e la seconda a nord ovest della Baya di Yalu. Il resto della popolazione vive lungo la costa e nelle alte valli montane dove dimorano i pegatauri. Il clima è variegato come il territorio, si va dal clima mite della costa al freddo pungente

delle alte valli della cordigliera, al caldo soffocante e afoso delle steppe che costeggiano la baya di Yalu. Nella stagione estiva le piogge flagellano il territorio e non sono rari alcuni uragani sulla costa. Una corrente fredda dal nord rende mite il clima ma aiuta la generazione degli uragani al largo della costa. L'impero è un insieme multietnico, non c'è una popolazione predominante, nel corso del tempo varie popolazioni si sono spinte in queste terre, lo spirito è di collaborazione e non sono presenti sentimenti razzisti. La popolazione ha due anime, una stanziale e cittadina, in particolare lungo la costa e lungo i grandi fiumi, e una nomade principalmente nelle steppe. Ci sono molti chierici, in quanto il popolo è molto religioso, i maghi sono pochi ma rispettati. Le classi sociali variano a seconda del territorio, lungo la costa i mercanti possono avere più influenza dei nobili, nelle steppe la rigida gerarchia del capo clan mantiene uniti i gruppi famigliari. In tutto l'impero è permessa la schiavitù, anche se in alcune regioni gli insegnamenti di Zaranaster hanno limitato questa usanza, in altre regioni gli schiavi vengono trattati con rispetto, in quanto considerati un bene prezioso, per cui alcuni schiavi hanno una vita molto più agevole di molti uomini liberi dell'impero. La regione storicamente è stata tranquilla ma attualmente le varie Satrapie non sono più molto contente di versare tasse ed aiuto militare all'impero e sentimenti d'indipendenza si stanno diffondendo tra la popolazione. La cosa più sorprendente dell'impero è il suo codice di leggi, sviluppatosi nel tempo organizza ogni fase della vita, moderno e impressionantemente comprensivo codifica tutto ciò che accade nell'impero.

Le dieci satrapie:

Darsia: la più grande delle satrapie, situata nella pianura di Jyar, sino alla costa della baya di Yalu, è caratterizzata dalla grande

valle che lentamente scivola verso la costa, piccoli villaggi bianchi fortificati sono sparsi fra le colline costruiti nelle aree più elevate. Aree dedicate al culto di Zaranaster possono essere trovate lungo le strade di Darsia, anche alcuni fuochi sacri dedicati a Mizara-Idan sono situati lungo le strade maestre, queste aree sono contornate di pietre che ne segnano la presenza ed i confini, infatti è considerato un crimine per un non fedele respirare l'aria in prossimità dei fuochi. La città più importante e capitale della Satrapia è Darsagades, capitale imperiale, 73.000 abitanti. Altra città importante è Rigmata, 26.000 abitanti, il maggior porto dell'impero nella Baya di Yalu. E' governata direttamente dallo Shah-an-Shah Zhoher Yezchamenid (Imperatore), Satrapo Quymyer Yezchamenid.

Uvaraz: è una piccola Satrapia, abbastanza giovane la sua origine risale a soli 300 anni or sono ed è dovuta al fatto d'essere stato un dono dell'Imperatore ad un valoroso capitano della cavalleria per avergli salvato la vita. Il popolo di Uvaraz sta cercando di differenziarsi da Darsia creando tradizioni caratteristiche ma ancora non ha una sua particolarità. La capitale, Uvar, 8.300 abitanti, è un piccolo porto militare sulla baya di Yalu. Il Satrapo è Parsan Zhemenieh.

Pazarkan: è la terra dei pegatauri, situata sui picchi e le alte valli della cordigliera. Spazzata da venti gelidi questa satrapia risulta poco ospitale per le altre creature ma i pegatauri si sono adattati bene alla vita in questa terra costruendo anche alcune città che loro chiamano le città delle nuvole. La più grande di queste città è Degerin, 18.000 abitanti, la capitale è Pegat, 16.800 abitanti, questa è divisa su due livelli, il livello basso riservato agli umani ed ai commercianti dell'impero ed il livello alto riservato ai pegatauri ed a quelle creature capaci di volare.

Satrapo è Zholodeer Yemilcataur.

Zrakan: una delle satrapie più povere ma riveste una grande importanza dal punto di vista strategico, tra le sue alte foreste e le verdi colline si insinuano le strette valli attraverso cui passa la strada che unisce la costa ad ovest con le terre ad est dell'impero. L'economia è basata sul commercio che la sua posizione obbliga a transitare per queste terre, altra risorsa è l'allevamento di ovini e caprini. La capitale è Praptanj, con una popolazione di 6.900 abitanti, una squallida cittadina costruita intorno ad un grande mercato, Bazar. Il Satrapo è Gulbuddin Marzik.

Hattas: considerata la perla dell'impero, provvede da sola a quasi la metà delle risorse minerarie dell'impero ed a quasi un terzo di quelle di legname. È una delle satrapie più turbolente in quanto nella popolazione c'è la convinzione che ciò che fornisce all'impero non è lontanamente paragonabile a ciò che ne guadagna. Alcuni nobili e commercianti spingono per una guerra civile tesa all'indipendenza. Attasar, la capitale della satrapia con i suoi 22.400 abitanti mantiene traccia della sua importante storia e del periodo in cui fu capitale dell'impero. Monumentali costruzioni in pietra e larghe strade contornate da statue e colonne, non che il centro più importante di studi magici dell'impero. Il Satrapo è Mursillis Labinitas.

Yivja: la satrapia più ricca dell'impero, mercanti e venditori ed abile gente di mare. Sulla costa del mare di Brun hanno sviluppato una buona flotta commerciale. La potenza di questa satrapia è ostacolata solamente dalla sua incapacità di difendere i suoi traffici dai pirati che infestano le acque circostanti. Questo ha portato ad assoldare equipaggi stranieri per garantire la difesa della costa e dei mercantili. Utsidon, 42.600 abitanti, è la capitale della satrapia ed il porto più prospero dell'impero, Bentos, 21.400 abitanti, è la sede della flotta imperiale ed un importante centro religioso per il culto locale.

Il Satrapo è Azartan Cemirtus.

Mebirush: è la terra più fertile, il granaio dell'impero, la sua rete d'irrigazione è un'opera di per sé monumentale. Grano e frumento sono i prodotti più importanti insieme alle palme da dattero che forniscono olio e tessuto fatto con le sue fibre. Ci sono due città di maggiore importanza, Ishmar, 34.200 abitanti, capitale della satrapia, rinomata per i suoi meravigliosi giardini e le sue molteplici fontane, e Kadour, 22.600 abitanti, più austera anche se meno espressiva, con i suoi alti quindici Ziggurat. Il Satrapo è Nisir Suun.

Chura: questo piccolo territorio tra le satrapie di Midan e Mebirush per molto tempo non è stato abitato da un popolo sedentario, nasconde segreti e tesori magici di popoli scomparsi da secoli. Asniveh è la capitale con una popolazione di 27.400 abitanti. Il Satrapo è Eratkar Kasusu.

Midan: Satrapia molto antica, è una delle più ricche, la sua ricchezza è nel suolo, molto fertile ideale per l'agricoltura e nel sottosuolo dove giacimenti d'oro e argento non sono rari. La città di Nishep, popolazione 18.600, è la capitale della satrapia come in un lontano passato fu la capitale del regno dei Churan inseguito assimilato dall'impero. Altra città importante è Regnieh, popolazione di 13.200, questa città ha fatto parte per molti secoli della satrapia di Chura ed è stata data a Midan su editto imperiale. Il Satrapo è Odarit Muztasir.

Draya: è il posto più arido dell'impero, la costa è costantemente spazzata dai venti caldi provenienti dal mare di Brun. Il territorio è caratterizzato da una pianura erbosa, steppa e basse colline sabbiose, i pochi fiumi che scendono dalla cordigliera sono molto scarsi per gran parte dell'anno. Piccoli villaggi si riparano protetti dalle colline, Zabiis, con una popolazione di 8.900 abitanti è la capitale

della satrapia, piccola cittadina scialba nel suo insieme di costruzioni basse di colore bianco, spicca la torre a base quadrata che funge da mercato.

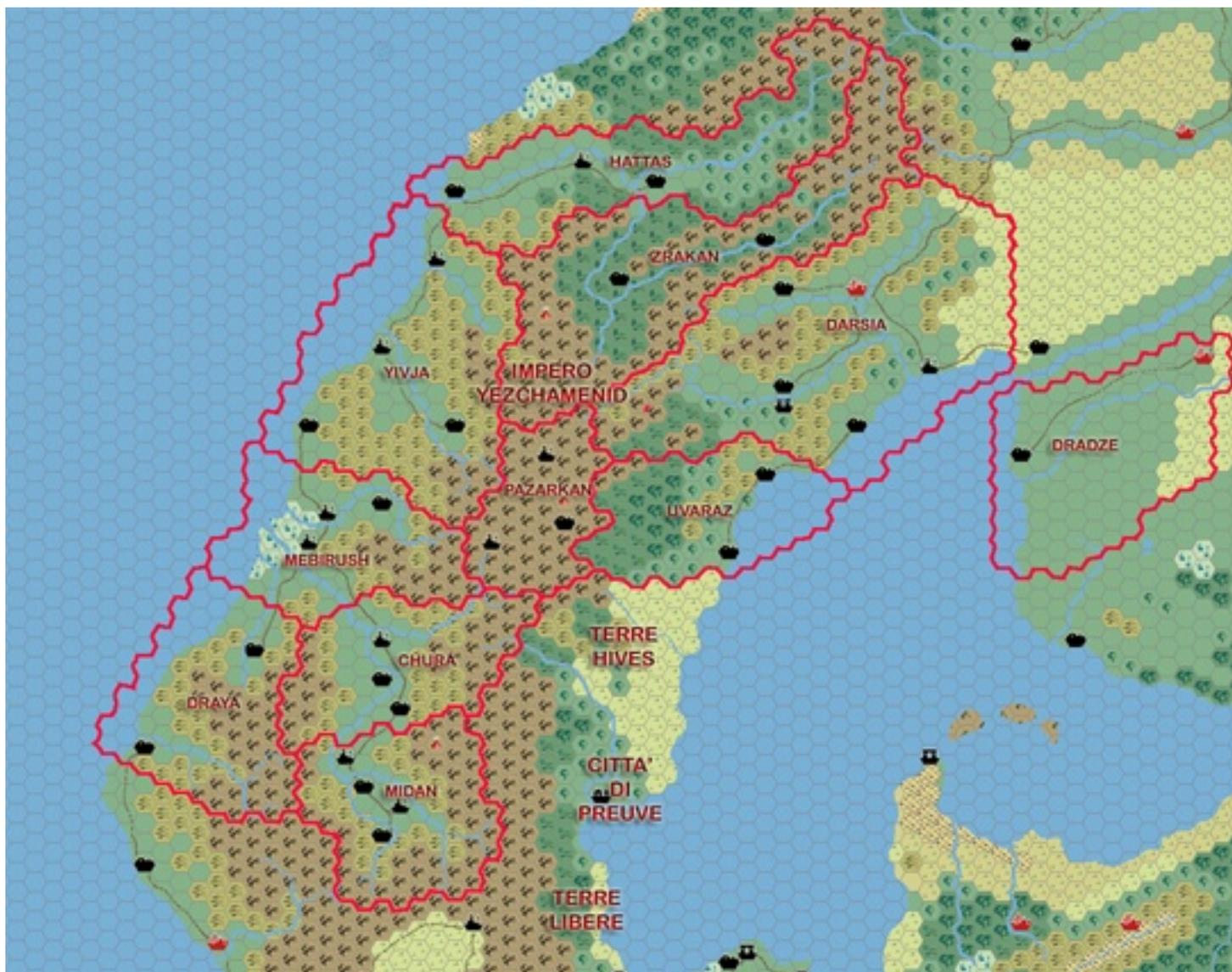
Il Satrapo è Djomel Tirruk.

Drazde: l'undicesima satrapia dopo l'ultima guerra con l'impero di Zuyevo che l'ha separata dal resto dell'impero, è formalmente indipendente ma nella sua capitale Dravya (pop 9.800), le autorità sono divise fra chi vorrebbe appoggiare Zuyevo e fra chi è ancora fedele al nuovo imperatore. Situata ad est dell'impero, è rimasta isolata dopo che il delta del fiume Yalu è caduto sotto il controllo dell'impero di Zuyevo. Territorio stepposo famoso per l'allevamento dei cavalli ed erbivori in generale.

Terra di passaggio e di arrivo di molte migrazioni provenienti da tutto Brun, ha visto il sorgere, lo svilupparsi ed il decadere di vari regni. Quasi ogni satrapia, per lo meno le più antiche, sono state sede di regni, le città più importanti mostrano ancora la lunga storia che le caratterizza. Nel tempo guerre di religione ed alleanze sacre hanno fomentato scontri fra i vari culti. La sacra alleanza e l'appoggio delle truppe dei pegatauri portano alla creazione del primo impero che tra vittorie e sconfitte si espanderà sino alle steppe Yezchiane assimilando le varie tribù nomadi distaccatesi dalla dissoluzione del grande impero Huleano. Altre guerre intestine e sempre l'apporto decisivo delle truppe dei pegatauri hanno inseguito portato alla fondazione dell'attuale impero Yezchiano. Ma le guerre non terminarono in quanto un nuovo e potente nemico stava scendendo dalle regioni a nord dell'impero, l'impero di Zuyevo stava espandendosi e così venne a scontrarsi con l'impero Yezchiano, grandi battaglie si seguirono ma le armate Yazchiane per quanto valorose furono sempre sconfitte. Nel 913 dopo incoronazione l'impero di Zuyevo arriva sin quasi al delta del fiume Yalu mettendo in pericolo i

collegamenti dell'impero con l'undicesima satrapia Drazde. Nel 997 l'imperatore Yazchiano cade da cavallo durante una caccia e muore, l'impero di Zuyevo approfitta dell'occasione per portare un blitz e

conquistare il delta del fiume Yalu, aprendosi uno sbocco alla baya di Yalu e separando la satrapia di Drazde dal resto dell'impero, dal 999 la Drazde è di fatto indipendente.



Regno Adilli

Superficie: 212.123 Km²

Posizione: centro occidentale della penisola del Braccio degli Immortali. A nord est di Gombar.

Pop. 32.000 abitanti 65% Gyerian, 25% orchi, 8 % mezzorchi e 2 % umani. 4.000 abitanti nella sola capitale Adiljii.

Linguaggio : comune, Gyerian, orchesco.

Tipo di governo : Monarchia

Industrie : nessuna

Fino al 250 PI l'attuale Regno Adilli era ritenuto parte delle terre libere del nord, un territorio costiero montuoso, pianeggiante solo vicino le foci dei fiumi o nelle valli percorse dai fiumi. Un territorio abitato da vari piccoli clan di una razza simile agli uccelli, i Gyeriani, ma con braccia simili a quelle umane invece delle ali. Intorno al 250 PI approdarono sulle coste di questo territorio delle navi con equipaggi composti da orchi e mezzorchi provenienti da Tangor. All'inizio crearono solo un avamposto dove le navi commerciali potessero trovare riparo dagli uragnai che imperversano sulla zona. Avviarono contatti con i Gyeriani, scambi di monili e semplici oggetti visti dai primitivi Gyeriani come dei tesori inestimabili. Proprio con queste merci di poco valore, i mezzorchi riuscirono a comprare una parte del territorio costiero, la parte più a sud del territorio controllato dai Gyeriani che prese il nome di Regno di Suma'a in onore del patrono dei mezzorchi, protettore dei commerci. Pochi anni dopo un altro gruppo di mezzorchi concorrente commerciale del primo gruppo, contattò i Gyeriani comprando a loro volta il territorio a nord di Suma'a e proclamarono il regno di Gombar. Una volta insediati in queste nuove terre, i mezzorchi iniziarono

subito ad appropriarsi delle rotte commerciali più profittevoli superando la concorrenza di un impero disorganizzato che non riesce più a gestire le sue rotte commerciali. Entrambi i paesi prosperano sul commercio con Tangor, Davania e gli altri porti del Braccio degli Immortali. Nel 157 DI, l'impero Yezchiano armò una flotta di dimensioni impressionanti nei porti occidentali dell'impero. Per invadere i regni dei mezzorchi di Suma'a e Gombar e riaffermare il controllo dell'impero sulle rotte commerciali attraverso lo Stretto di Tangor. Nel suo percorso verso i due regni, l'armata è sorpresa e quasi annientata da un uragano evocato dagli sciamani dei mezzorchi. Le poche navi rimaste della flotta vengono affondate o catturate dalle navi più piccole ma più veloci delle marine dei mezzorchi. Sconfitto in mare, l'impero prova un'invasione via terra sette anni dopo. Ma le legioni dell'Impero Hattasiano sono umiliate dai Gyeriani che vennero sottovalutati e considerati incivili e disorganizzati. Gli Hattas scoprirono che, aiutati dai Gombariani, i Gyeriani avevano creato il loro regno, Adilli, ed acquisito padronanza delle tecniche di guerra e delle attrezzature moderne. Con una fitta serie di azioni di guerriglia tese a colpire le retrovie delle forze imperiali bloccarono i rifornimenti provenienti dall'impero. Le forze imperiali percorsero tutto Adilli ma arrivate in prossimità dei confini con Gombar dovettero fermarsi ed in seguito ritirarsi per mancanza di rifornimenti. I generali imperiali dovettero ammettere d'aver organizzato male l'invasione senza aver tenuto conto della resistenza prodotta dai Gyeriani. Attualmente i Gyeriani aiutati e consigliati dai mezzorchi, hanno realizzato alcuni villaggi stabili che fungono anche da punti di commercio e centri politici. I clan in un consiglio dei capi hanno eletto un re che governa sul nuovo regno Adilli a cui i vari capi hanno giurato fedeltà. Il popolo gyeriano si sta evolvendo velocemente, ed ha già raggiunto il livello tecnologico dell'età del bronzo.

Regni di Suma'a e Gombar

A Nord ovest del Braccio degli Immortali, si trovano due regni gemelli, Suma'a e Gombar.

Regno di Suma'a

Superficie: 49.831 Km²

Posizione: costa centro occidentale della penisola del Braccio degli Immortali. A sud di Gombar.

Abitanti : Pop. 60.000 abitanti 50% umani, 30% mezzorchi e 20 % orchi. 25.000 abitanti nella sola capitale Sumag.

Linguaggio : comune, yezchami, orchesco.

Tipo di governo : Monarchia influenzata dai potenti mercanti del regno, è retta da un re shamano.

Industrie : Ricca di minerali ha molte miniere di oro, ferro, diamanti, electrum e platino, ottimi gioiellieri .

Regno di Gombar

Superficie: 72.830 Km²

Posizione: centro occidentale della penisola del Braccio degli Immortali. A nord di Suma'a.

Pop. 72.000 abitanti 55% umani, 37% mezzorchi e 8 % orchi. 30.000 abitanti nella sola capitale Emdur.

Linguaggio : comune, yezchami, orchesco.

Tipo di governo : Monarchia influenzata dai potenti mercanti del regno, è retta da un re shamano.

Industrie : Ricca di minerali ha molte miniere di oro, ferro, diamanti, electrum e platino, ottimi gioiellieri .

Questi due regni molto simili sia dal punto di vista della struttura politica sia da quello commerciale e delle risorse, si differenziano quasi esclusivamente per le chiese presenti, delle divinità da cui i regni stessi prendono il nome. Non facendo propriamente parte della costa selvaggia non sono affetti dalla maledizione rossa. La ricchezza di risorse minerarie presenti in questa zona del braccio degli immortali permette a questi regni di commerciare con molti degli stati della zona e non solo, avendo una sviluppata flotta mercantile, riescono a raggiungere tutti i porti della costa ovest di Brun, del nord ovest della Davania e si dice anche delle coste orientali dello Skothar. Si racconta che sia stata vista anche un'isola volante, Serraine, solcare i cieli di questi regni. I due regni sono molto religiosi e il fatto che siano due shamani a governare dimostra questa particolarità che sembrerebbe non accordarsi con lo spirito mercantile della popolazione. Ma di fatto le due cose sono strettamente legate ed un buon affare che va in porto è visto come un segno positivo delle divinità. Le città sono costruite su più livelli, palazzi mastodontici con più piani e particolari meccanismi elevatori per passare da un piano all'altro o da un livello all'altro, si dice che nei livelli più bassi ci siano degli accessi alle miniere, direttamente dall'interno delle città. Le città sorgono sul fianco delle montagne del braccio degli immortali che scendono a picco sino al mare. Direttamente nel fianco della montagna sono scavati i porti ed i quartieri si estendono verso l'interno della montagna dove sono stati scavati anche ripari per le flotte e dove si trovano gli elevatori che portano dalla città bassa ed il porto, fino alla città alta. La natura caotica della popolazione si nota nell'organizzazione delle costruzioni e nella complessità dei collegamenti che ad uno straniero possono sembrare molto complessi

ma che per gli abitanti sono molto pratici. A parte le due capitali dove si concentrano le popolazioni, altri villaggi di solito in prossimità di miniere sono sparsi tra le valli e le montagne circostanti. Pur controllando un discreto territorio, in effetti lo spazio abitabile non è molto, l'impervia conformazione limita molto l'espansione.

Regno Aeryl

Superficie: 152.000 Km²

Posizione: altopiano nella parte centrale della penisola del Braccio degli immortali, a nord di Eshu, a sud dell'Impero Yezchiano, ad est di Adilli.

Abitanti : Pop. 55.000 – di cui 80% elfi alati 10% pegatauri 5% enduk 5% altre razze.

Linguaggio un dialetto elfico, comune.

Tipo di governo : regno indipendente all'interno della regione hiboreana.

Capitale: Ithuín (pop. 12.100 elfi-alati, alcuni pegatauri)

Tipo di governo: monarchia, Re Enerin II, primogenito di Syron I.

Patrono: Ilsundal

Esercito: 12 squadriglie alate

Industrie : allevamento, agricoltura, vetro.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone montane.

Le alte montagne della catena montuosa conosciuta come Lo Scudo degli Immortali ospitano gli elfi alati noti come Ee'aar. Gli Ee'aar sono anche conosciuti come avariel o al-karakelam in alcune aree. Vivono ad

Aeryl, un regno nella parte centrale del braccio degl'Immortali, una penisola a diverse miglia a ovest della Penisola Testa d'Orco.

Aspetto: gli Ee'aar sono più o meno come gli elfi normali, leggermente più delicati fisicamente, più spigolosi nei tratti del viso e con gli occhi leggermente più grandi. Inoltre hanno grandi ali di piume con una apertura alare di 12 metri. Una volta ripiegate, le ali raccolte si estendono dai loro piedi fino a pochi centimetri sopra la testa, e non possono essere nascoste se non con mezzi magici. Di solito hanno i capelli bianchi o argento, anche se alcuni hanno i capelli grigi o ombrati di nero; le ali sono circa dello stesso colore dei loro capelli. I loro occhi sono ambra, viola o verde intenso.

Personalità: gli ee'aar tipici sono solitari, preferendo la compagnia dei propri simili. Sono molto curiosi e profondamente rispettosi di tutta la natura. Provano pietà verso coloro che non possono volare e non capiscono le persone che volontariamente trascorrono del tempo sotto terra, lontano dal cielo e dal sole. La maggior parte degli ee'aar sono allegri, pieni di umorismo, e senza paura di mostrare le loro emozioni.

Stile di vita: Sono abituati al freddo ed a tutti i tipi di meteo, ma solo il più ardito vola durante le tempeste o i forti venti. Nella società ee'aar, maschio e femmina sono considerati uguali. Circa la metà degli ee'aar si allenano al combattimento e rispettano un rigoroso codice guerriero. Gli altri preferiscono concentrarsi di più sull'arte e la filosofia. Nessuno dei due tipi di Ee'aar ignora completamente l'altro lato della loro personalità ed è comune trovare guerrieri con il talento artistico e pensatori che si sanno difendere. Allo stesso modo, tutti gli Ee'aar tendono ad essere molto religiosi. Gli edifici degli Ee'aar sono composti principalmente di vetro con spaziose aperture d'ingresso. Di

solito si innalzano a svariati metri dal suolo in modo d'esser raggiungibili esclusivamente in volo. Le coppie Ee'aar si uniscono in una cerimonia simile al matrimonio, ma che può essere sciolto se entrambi i partner sono d'accordo. I bambini sono accuditi da entrambi i genitori, le nascite sono rare e quindi i piccoli sono preziosi per entrambi i genitori e la comunità.

Equipaggiamento: tecnologicamente avanzati nel campo dell'architettura, sono abili vetrai e creano edifici ed armi in vetro, che i loro più potenti maghi incantano con incantesimi di vetro acciaio.

La storia degli Ee'aar è avvolta nel mistero. E' noto che non sono nativi della Costa Selvaggia, secoli fa sono migrati da una terra lontana del continente di Davania ed hanno raggiunto il Braccio degli Immortali. Il mito racconta di un cacciatore solitario di nome Aeryl che arrampicatosi sulla montagna per raggiungere una guglia, attraverso un ponte di nuvole magiche penetrò nel regno dei Faerie. Imparò molto dai suoi amici faerie e visse così a lungo in mezzo al popolo fatato che gli crebbero le ali sulla schiena. Provando in fine nostalgia di casa, tornò indietro ed il suo popolo fu profondamente meravigliato dalle sue ali. Si sposò e trasmise il dono delle ali ai suoi discendenti, secoli dopo la sua morte, tutti gli Ee'aar dispongono di ali ed hanno chiamato il loro regno Aeryl in suo onore. Molto tempo fa, gli Ee'aar entrarono in contattato con gli Enduk allora conosciuti come i Nimmuriani con cui stabilirono stabili rapporti di amicizia. Quando gli Enduk furono cacciati da Nimmur, gli Ee'aar li hanno aiutati a fuggire. Utilizzando reti di grandi dimensioni trasportate dalle loro aquile giganti, hanno assistito gli Enduk nell'attraversamento del mare che divide la loro antica terra dal braccio degli Immortali (dato che la distanza tra le due penisole era troppo grande per le ali degli Enduk per volare fin lì) e li aiutarono a

trovare una nuova casa. Oggi, alcuni Ee'aar stanno ancora aiutando gli Enduk nel tentativo di liberare la loro antica terra di Nimmur dagli usurpatori ed hanno riconquistato la città di Um-Shedu come primo passo.

Le terre direttamente sotto il controllo della famiglia reale includono la zona immediatamente adiacente ad Ithuín, la capitale e comprendono la città di Mythror e le terre vicine. Aeryl si trova tra alcune delle vette più alte delle montagne note come il Grande scudo degli Immortali. È situato su un altopiano erboso chiamato Oethrun diviso fra i quattro clan e le terre reali appartenenti al trono di Aeryl. L'altopiano è il giardino ed il terreno di caccia a disposizione di tutti i cittadini del regno. Essi mantengono un attento equilibrio tra caccia e la raccolta e controllano la fauna selvatica al fine di evitare squilibri nell'ecologia dell'altopiano di Oethrun. Sia per mantenere l'equilibrio, sia per mantenere una forma necessaria al volo gli Ee'aar non consumano mai più del cibo necessario per la loro salute. E' inaudito per un Ee'aar essere in sovrappeso. I reali hanno la responsabilità della difesa della nazione da mostri e dagli invasori. Re Enerin è anche il capo clan di Mythror, che governa da Ithuín. Il suo compito è anche quello di intercettare gli esploratori provenienti da Porto Maldição che sono alla ricerca di un modo per attraversare il Grande scudo degli Immortali via terra. Gli ex Villaverdiani, che ora hanno rivendicato la loro indipendenza, sono visti come forti, avidi ed opportunisti che finiranno per causare problemi al tranquillo regno di Aeryl. Le truppe servono su base volontaria per un anno ogni 20 anni, il che significa che il 5% della popolazione adulta è in servizio militare permanente. La nobiltà dei Clan comanda le truppe. Gli eserciti si suddividono in ali da battaglia di 50 soldati e cinque aquile giganti, che poi si suddividono in reparti da caccia composte da 10 soldati e un aquila gigante. La capitale

dispone di 12 ali del genere. Le altre quattro città di Aeryl possono contare su altre otto ali ciascuna, per un totale di 2.200 guerrieri Ee'aar e 220 aquile giganti. Per ogni 50 soldati, cinque nobili comandanti cavalcano le aquile giganti equipaggiati con archi corti e spade, 20 soldati combattono con l'arma del clan della loro città (reti, bolas, e così via), il restante 25 lotta con spade normali.

Flora e Fauna: Le alte vette della patria Ee'aar s'irradiano verso l'esterno dall'altopiano centrale. L'altopiano è ricoperto da prati ed alberi, che ricordano un ambiente alpino, sono diffusi alberi da frutta vari e cespugli di bacche. Gli Ee'aar coltivano il grano su una parte dell'altopiano e raccolgono il miele dalle api che si sono adattate all'aria fredda della regione. Cervi, maiali piccoli, e capre di montagna, forniscono carne per i clan, anche se molte capre sono allevate per il loro latte e per fare il formaggio. Gli uccelli come i fagiani vivono nella zona dei laghi superiori, inoltre l'altopiano è un punto di sosta per la migrazione di oche selvatiche. Predatori includono orsi, volpi, leoni di montagna, e aquile giganti. Sopra l'altopiano, le montagne al di sopra del limite della vegetazione arborea sono spesso coperte dalle nubi, al di sotto, la montagna scende coperta da folte foreste. Ithuín è la capitale di Aeryl, è una città elegante e raffinata, immersa fra le sporgenze d'alta montagna e le alte pareti montuose. E' un luogo di torri di vetro sottili con graziosi camminamenti arcuati che pendono verso l'esterno dalla montagna e si fondono con la neve e ghiaccioli. Portali aperti nel bel mezzo delle torri e un paio di balconi cristallini si affacciano sulla sottostante conca erbosa. Il palazzo reale è leggermente più grande rispetto alle altre torri e ha una tinta blu argento ghiaccio. Gli Ee'aar vanno e vengono, volano fra le torri, fanno volo a vela in alto fra le correnti aeree, o si spostano con garbo a piedi lungo le

arcate. Qua e là, le guardie volano con lance di vetro davanti alle porte aperte. Poiché gli edifici sono costruiti in vetro e sagomati per fondersi con i ghiaccioli e le sporgenze della montagna innevata, è possibile confondere la città stessa per una formazione naturale finché non si arriva abbastanza vicino da riconoscerla.

La Guida (Ilsundal): Ilsundal è il patrono immortale degli Ee'aar. Egli rappresenta la pace, la serenità e la saggezza, la legge, e la fiducia. Gli Ee'aar ritengono che sia stata la sua volontà che li ha guidati in alta montagna e che richiede che gli Ee'aar vivano lì in tranquillo isolamento dal resto del mondo.

Il Guardiano (Mealiden Starwatcher): Mealiden è colui che protegge il patrono della guerra ed il difensore di Aeryl. I suoi sacerdoti forniscono agli Ee'aar gli incantesimi speciali di luce.

L'evaso (Eiryndul): Egli rappresenta gli scherzi, il divertimento, il relax e la libertà. Eiryndul è un curioso che infrange le regole per svelare segreti. Quelli con un particolare interesse per nuove magie, che sono curiosi di conoscere il mondo al di là delle montagne (come gli scout degli Ee'aar), che sono impulsivi e curiosi, e quelli che non si adattano alla cultura tradizionale degli Ee'aar lo venerano. La maggior parte dei suoi seguaci diventano vagabondi o avventurieri.

Regno Eshu

Superficie: 165.000 Km²

Posizione: altopiano nella parte centrale della penisola del Braccio degli immortali, a sud di Aeryl, ad est di Gombar e Suma'a ad ovest delle terre degli orchi occidentali.

Abitanti : Pop. 45.000 – 85% Enduk 5% elfi alati 5% pegatauri 5% altre razze.

Linguaggio Enduk, comune.

Capitale: Sardon (pop. 11.200 Enduk e una manciata di visitatori da altrove)

Esercito: 12 Tempeste

Tipo di governo: Re-Sacerdote Gildesh II, Araldo di Idu

Patrono: Idu

Industrie : allevamento, agricoltura.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone montane.

L'altopiano di Eshu è la patria degli Enduk, minotauri alati cacciati dalla loro patria originale "Nimmur" dai temuti uomini scorpione. Gli Enduk sono minotauri alati, gli unici "veri" minotauri in base alla loro storia ed alle leggende (gli altri sono una versione maledetta che ha perso le ali quando si è rivolta al male). Come gli Ee'aar, gli Enduk non sono nativi della Costa Selvaggia, ma provengono dal Braccio degli Immortali, per questo motivo anche loro sono rari come personaggi giocanti. La patria degli Enduk è il Regno di Eshu. L'antica terra degli Enduk era l'attuale Regno di Nimmur, ma furono traditi da coloro che ritenevano alleati e furono scacciati dagli uomini scorpione.

Aspetto: Gli Enduk sembrano minotauri con le ali. Sono umanoidi, simili agli umani ma con teste come quelle dei tori. La loro pelliccia è di solito di colore marrone chiaro, che sfuma al nero, ma anche se rarissimi è comunque possibile incontrarne con il pelo bianco-crema. Le ali di piume sono nere, bianche, di una tonalità di grigio o blu-grigio. Capelli (e la barba, per i maschi) sono curati ed arricciati a righe. Sono alti da 1,85 a 2,10 metri e sfoggiano una possente muscolatura; gli Enduk che sono più alti di 2,00 metri sono considerati creature grandi. Sia i maschi che le femmine hanno le corna, queste fuoriescono dai lati della testa e di solito sono bianco-avorio, anche se alcune possono essere di colore giallo, marrone chiaro o grigio. Le corna possono raggiungere 1d6x12 centimetri di lunghezza. Tipicamente hanno gli occhi marroni con iridi nere. Un piede Enduk ha solo due dita di grandi dimensioni, ed è simile ad uno zoccolo. Le loro mani sembrano umane, ma hanno spesse unghie nere. Sono carnivori e hanno denti aguzzi.

Personalità: Un Enduk tipico è un individuo religioso, la maggior parte sono di allineamento legale buono. Sono diffidenti e raramente concedono la loro amicizia, sono onorevoli e fanno di tutto per mantenere le loro promesse.

Stile di vita: La terra degli Enduk è chiusa alla maggior parte degli altri popoli. Una volta vivevano nell'attuale Nimmur ed erano usuali dare il benvenuto a tutti i popoli. Aprirono il loro regno agli uomini scorpione, e poi furono traditi da quelle creature. Gli Enduk, in generale, desiderano riconquistare Nimmur e la maggior parte degli Enduk che decidono di seguire la via dell'avventura sulla Costa Selvaggia lo fa per cercare di organizzare missioni a Nimmur per spiare e colpire gli uomini scorpione. A causa della loro tragica esperienza in Nimmur, gli Enduk oggi sono diffidenti nei confronti della maggior parte degli sconosciuti. Gli Ee'aar

sono una delle poche eccezioni e sono considerati amici. Gli Enduk nutrono un profondo odio verso gli uomini scorpione ed i minotauri senza ali. Con la maggior parte delle altre razze, sono esitanti e tendono verso la diffidenza, ma sono generalmente disposti a dare ad ogni persona una possibilità. Una volta in amicizia, tendono a fidarsi più facilmente, ma se traditi, non dimenticheranno mai. Il Regno di Eshu si trova su un vasto altopiano circondato da alte montagne. Il sovrano della terra è un re-sacerdote che guida i suoi sudditi nella religione e nella vita. Eshu è una terra pacifica, ma è sempre pronta a difendersi contro i nemici. La maggior parte degli Enduk comuni sono agricoltori, studiosi e artigiani, ma tutti fanno parte della milizia. Gli Enduk usano camminare tanto quanto volare, anche se spesso volano in battaglia utilizzano il volo solo per ottenere un vantaggio strategico, in combattimento preferiscono la lotta a terra. Vivono in strutture di pietra vicino al suolo. Le loro case sono semplici e pratiche, ma tendono ad essere grandi, con portoni enormi, a causa delle dimensioni degli Enduk e della loro apertura alare. I grandi edifici sono dotati di porte, ma sono lasciate aperte a meno che non siano presenti degli stranieri o nel caso di qualche minaccia. La maggior parte delle strutture Enduk hanno aperture a botola sui tetti. I sacerdoti Enduk professano la vita di coppia per il loro popolo. Un primo "matrimonio" ha luogo quando il Enduk hanno circa 12 anni, anche se la coppia può vivere fuori dalla convivenza per ben due decenni, per dare loro il tempo per conoscersi a vicenda e per cercare l'avventura, se lo desiderano. Una volta che la cerimonia finale si svolge, i legami di coppia degli Enduk sono per la vita. Tutti i bambini sono amati e cresciuti in amore, la famiglia è profondamente religiosa.

Equipaggiamento: Gli Enduk sono di solito dotati di mazza, una rete e/o una lancia.

Hanno armature leggere o medie e sacchi a rete, per trasportare gli effetti personali, appesi alla cintura in modo da lasciare le mani libere. L'organizzazione degli eserciti Eshu è simile a quella adottata dagli uomini scorpione in Nimmur in quanto questi hanno copiato le pratiche Enduk. Gli eserciti si suddividono in tempeste di battaglia di 100 soldati, divise in cinque Fulmini di guerra, piccoli gruppi tattici di 20 soldati. La capitale Sardon ha 12 tempeste. Erdu e Gildesh hanno sei tempeste ognuna, e Masur e Enveh tre ciascuna, per un totale di 3.000 soldati. Gli Enduk sono tecnologicamente sviluppati come le altre culture della Costa Selvaggia e del Braccio degli Immortali. Sono generalmente buoni ingegneri se scelgono di adottare le competenze adeguate. Anche se una volta erano molto decorativi nella loro architettura, ora scelgono la praticità piuttosto che l'arte come fattore guida nella progettazione dei loro edifici e per l'artigianato. In combattimento, preferiscono armi contundenti che possano essere maneggiate con una mano. Le reti sono molto popolari tra i guerrieri Enduk. Preferiscono le balestre e non possono usare archi lunghi o corti. Come gli Ee'aar, essi non possono utilizzare efficacemente le armi da taglio medie o grandi (come l'ascia da battaglia e molte spade), perché le loro ali impediscono il loro uso. Altre armi di grandi dimensioni sono evitate perché sono troppo ingombranti. In genere, gli Enduk indossano armature di cuoio o di piastre di bronzo, non possono volare con armature più ingombranti di quelle di piastre di bronzo. I difensori Enduk possono acquistare un armatura di piastre di bronzo per 100 Mo dalla chiesa in Eshu.

Varie: Un Enduk causa 1d4 +1 punti di danno con le sue corna. Hanno una visione eccellente e sono in grado di notare dettagli da lontano, fino a 800 metri. Un Enduk può volare ad una velocità di 12 con una maneggevolezza di classe C. Possono portare

un peso pari a quello del loro peso corporeo senza penalità; peso extra riduce la loro classe di manovrabilità a D. Un Enduk non può volare se porta un peso superiore a due volte il proprio o se indossa un'armatura più ingombrante di una a piastre di bronzo. Anche se sono volatori forti, non possono volare a grandi distanze. Essi devono effettuare controlli sulla Costituzione ogni turno di volo, dopo il terzo. Se la prova fallisce, devono atterrare e recuperare per un turno per ogni tre turni trascorsi in volo precedentemente. Un Enduk che perda il 50% o più dei suoi punti ferita normali non può volare, ma può planare fino al 75% o più dei suoi punti. Come per gli Ee'aar, le ali Enduk sono particolarmente vulnerabili al fuoco e bruciano rapidamente quando vengono infiammate. Un Enduk colpito dal fuoco o che fallisca il tiro salvezza contro un incantesimo a base di fuoco deve spendere 1d4 round per estinguere immediatamente le ali o le penne bruceranno, facendo 2d6 ulteriori punti di danni e impedendo loro di volare per un mese mentre le piume ricrescono. A differenza degli Ee'aar, gli Enduk non soffrono di claustrofobia e non subiscono penalità in ambienti sotterranei. Un Enduk non può volare sopra i tre chilometri, ma potrebbe planare da quella quota, se necessario.

Lingua: Gli Enduk hanno una propria lingua, una lingua bella e complessa nota come Nimmurian. Questo linguaggio è stato adottato dagli uomini scorpione, che non riescono a parlarlo in modo fluente come gli Enduk. Gli Enduk considerano la maggior parte degli altri linguaggi semplici e facili da imparare.

Classi: La stragrande maggioranza degli Enduk sono combattenti, sacerdoti o guerriero/ sacerdoti. Possono diventare abili maghi, ma raramente scelgono questa via, la maggior parte preferiscono attività religiose e marziali. E' estremamente raro trovare un Enduk che è diventato un ladro.

Storia Molto tempo fa gli Enduk furono creati quando un messaggero di Idu rese un grande servizio al suo mecenate. Come ricompensa per Gildesh, suo servo, Idu creò una razza con alcune delle caratteristiche di Gildesh. Gildesh era uno shedu, un toro alato con testa umana, e ha governato i suoi seguaci creati da Idu, a cui per ragioni pratiche era stato dato corpo umanoide alato e la testa di toro. Queste erano creature legali buone create per servire Gildesh. Secoli dopo, Gildesh aveva abbastanza seguaci per fondare un regno nella parte occidentale della Penisola Testa d'Orco. Il regno fu chiamato Nimmur, che significa "patria". Nel corso dei secoli, inviati di altri Immortali hanno influenzato alcuni dei seguaci di Gildesh, introducendo l'avidità e la violenza tra i Nimmuriani. Uno di questi, un guerriero conosciuto come Minoides, tradì Gildesh e lo uccise per appropriarsi di un tesoro sacro. In punto di morte, Gildesh maledì il suo assassino ed i suoi infidi seguaci, questi fuggirono da Nimmur e persero le ali. Essi divennero i minotauri, male del mondo. Gildesh non era veramente morto, ma solo bandito su un altro piano a causa della morte del suo corpo mortale. Idu suggerì di dare ai suoi seguaci del tempo per imparare e crescere da soli e Gildesh convenne di tornare solo ogni tre secoli. Durante la sua assenza, arrivarono gli uomini scorpione e furono accolti dai pacifici Nimmuriani. Gli Enduk Nimmuriani erano assediati dagli orchi della Selva Oscura, gli uomini scorpione li aiutarono durante la lotta, solo per rivoltarsi contro i loro alleati una volta che la sconfitta degli orchi fosse certa. Quando gli uomini scorpione invasero le loro città, gli Enduk furono costretti a fuggire e con l'aiuto degli Ee'aar, si trasferirono in un vasto pianoro nascosto nelle montagne del Braccio degli Immortali. L'altopiano Eshu era infestato da mostri, ma gli Enduk e gli Ee'aar lavorarono insieme per debellarli. Gli Enduk sono rimasti entusiasti della nuova terra

appartata dove avrebbero potuto onorare il loro patrono Immortale, Idu, e il loro leader spirituale, Gildesh. Il nuovo regno fu chiamato Eshu in onore del re-sacerdote, che governava l'antico Nimmur al momento del loro volo verso il braccio degli Immortali. Per pacificare l'estremità settentrionale del pianoro, fu costruita la grande fortezza di Gildesh. Eshu morì alcuni anni dopo nella battaglia di Urduk, quando orde di orchi fecero diversi tentativi per trovare una via verso l'altopiano. Oggi, gli Enduk sono una razza pacifica di contadini e soldati che vivono semplicemente. Crescono le colture nel ricco terreno, cacciano il cinghiale ed il cervo oltre ai pesci dei loro molti fiumi. Come prima, costruiscono villaggi, città, templi e fortezze, ma non grandi come quelli che una volta costruivano nell'antico Nimmur. Riconquistare il Regno di Nimmur è un obiettivo primario per gli Enduk. A tal fine essi inviano spesso avventurieri alla costa Selvaggia per organizzare incursioni contro gli uomini scorpione. Negli ultimi dieci anni, pesanti attacchi degli orchi della Selva Oscura, hanno occupato l'esercito Nimmur ed hanno creato un varco che ha consentito ad una forza combinata di Enduk ed Ee'aar, insieme ad alcuni uomini scorpione pentiti di riconquistare la città di Um-Shedu. Finora, hanno tenuto la città e la speranza è di usarla come base da cui partire per riprendere tutto il paese

La terra degli Eshu occupa un vasto altopiano simile a Oethrun Aeryl's. E' una prateria a forma di cuore che scende verso un collo di bottiglia del nord, il passo Gildesh. A nord della città l'unione dei fiumi dell'altopiano crea un impetuoso corso d'acqua che scorre verso il valico formando una cascata molto alta sul bordo orientale del grande scudo degli Immortali. Alte montagne circondano il regno, impedendo alle popolazioni confinanti di raggiungere Eshu. Come Aeryl, la regione è ricca di aree agricole e per la caccia. Anche se è molto ben

irrigato, avendo quindi più ricco il suolo, Eshu supporta quasi esattamente la stessa flora e la fauna di Aeryl. Sardon la capitale, è di grandi dimensioni ed è notevolmente interessante. L'architettura pratica e le vie diritte e larghe. I soli edifici di interesse sono il complesso del palazzo e del tempio. Questi sono costruiti seguendo i modelli in uso nell'antico Nimmur.

Il Pantheon Enduk - Idu (Ixion): Gli Enduk sono essenzialmente seguaci di Idu, da cui sono stati creati. Idu rappresenta il fuoco e il sole, nonché un equilibrio tra passione e saggezza, potere ed economia. I sacerdoti Enduk di Idu hanno un potere speciale: possono lanciare un incantesimo produrre fuoco due volte al giorno e ricevere un +1 ai loro tentativi di scacciare non morti.

Città di Preuve

Superficie: 30.000 Km²

Posizione: sulla costa orientale nella parte nord della penisola del Braccio degli Immortali, a nord di Porto Maldicao.

Abitanti : Pop. 30.000 – 85 % umani, 15 % orchi, mezzorchi ed altre razze.

Linguaggio : comune, Renardiano, Yezchiano.

Tipo di governo : città stato, indipendente.

Industrie : commercio, in particolare minerali preziosi e gioielleria.

Flora e fauna : mostri ed animali tipici delle zone paludose, tropicali.

Colonia Renardiana, fù fondata intorno al 510 DI, all'epoca le flotte di Renardie, Villaverdiana e Texeiriana erano padrone della baia di Yule. Ebbe un veloce sviluppo contendendosi le vie commerciali con le altre colonie nella regione. Intorno al 622 DI però la rinnovata flotta dell'impero Yezchiano

sconfisse le flotte della Costa Selvaggia ed assediò la città. Dopo circa due mesi di assedio fu siglato l'accordo secondo il quale il governatore, i soldati e chiunque altro avesse voluto, avrebbero potuto lasciare la città. All'inizio fu messo a governare la città un plenipotenziario dell'impero Yezchiano ma lo scarso interesse per la città e le questioni interne all'impero oltre alla vicinanza delle terre Hives in cui l'epidemia non era ancora stata debellata, portarono la città ad acquisire una indipendenza formale se non ufficiale. In seguito alla sconfitta della flotta imperiale nel 977 DI la città proclamò ufficialmente l'indipendenza. La città è costantemente impegnata nel controllo dell'epidemia del parassita Hives e non riesce a consolidare il controllo sui territori circostanti. Sempre in cerca di mercenari ed avventurieri pagati grazie al fiorente commercio nella baia. Il governatore sogna di eliminare la minaccia degli Hives per poter reclamare l'ammissione del territorio circostante Preuve come 12° satrapia dell'Impero e così poter frequentare la corte Imperiale lasciata dal suo avo quando accettò l'incarico di plenipotenziario dell'Impero per la Città di Preuve.



Palude Putrida

Superficie: 58.000 Km² circa

Posizione: costa orientale della penisola del Braccio degli Immortali, ad ovest di Porto Maldicaio.

Abitanti : 3.000 uomini lucertola.

Linguaggio : sconosciuto

Sulla costa orientale della penisola del Braccio degli Immortali, di fronte alla penisola della testa d'orco, leggermente ad ovest di Porto Maldicaio, si trova una zona paludosa che confina con il mare. Questa zona ha un odore insopportabile, un aspetto alieno, abbandonato e putrido, qui si respira morte. Le esalazioni sulfuree ed il pesce morto causano gravi crisi di vomito in chi entra in questa zona, al momento di entrare e di seguito ogni ora per i primi tre giorni, bisogna effettuare un tiro salvezza sulla volontà con CD13 per evitare i forti conati di vomito che danno una penalità di -2 alla classe armatura, tiro salvezza e tiro per colpire. Storditi dall'odore e distratti dalle nubi di nebbia che

ricoprono la palude, coloro che entrano in questa area rischiano di diventare facile preda di coccodrilli ed altre creature che vivono qui. In questo territorio malsano vivono alcuni piccoli clan di uomini lucertola dalla società primitiva ed aggressiva. L'unica nota positiva relativa alla presenza di uomini lucertola così vicino al territorio di Porto Maldicaio è che essendo molto primitivi nutrono una grande diffidenza verso questi stranieri e cercano di evitarli almeno fino a quando non si vedono costretti ad una azione aggressiva per cacciare gli intrusi o per difendere il loro territorio di caccia.

Porto Maldicao

Superficie: 43.428 Km²

Posizione: costa centro orientale della penisola del braccio degli Immortali, di fronte alla penisola Testa d'Orco.

Abitanti : Pop. 21.000 – 90 % umani, 10 % orchi.

Linguaggio : comune, villa verdiano, orchesco.

Tipo di governo : città stato, indipendente.

Industrie : commercio, in particolare minerali preziosi e gioielleria.

Flora e fauna : mostri ed animali tipici delle zone paludose.

Una volta porto commerciale villaverdiano, ha proclamato la sua indipendenza quando Porto Escorpiao divenne autonomo. Questa piccola fortezza ed il villaggio che sorge affianco non rappresentavano un interesse primario per i villaverdiani che non fecero nulla per riprendere questo avamposto così distante. Qui i commercianti non vanno per il sottile, ricercano un veloce profitto e non si fanno problemi di etica e di morale. Situata sulla costa orientale del braccio degli immortali e poco più a nord rispetto a porto Escorpiao che si trova dall'altro lato dello stretto di mare. Anche se nessuno lo ammetterà mai, è diventato un porto franco per i pirati della regione che vengono qui a vendere il risultato delle loro scorrerie. Non esiste un vero codice di leggi, è proibito qualsiasi cosa vada contro gli interessi del governatore e della città, è permesso tutto ciò che non è proibito. Orchi, mezzorchi, ed umani vivono in una società dove il più scaltro, violento e forte o con più soldi ha la

legge dalla sua. In compenso qui si possono trovare ogni tipo di mercanzia, legale e principalmente non legale. Non è raro che ingenui viaggiatori si risvegliano con un forte mal di testa e la prospettiva di riguadagnare la libertà persa lavorando per un certo periodo su una nave pirata.

Terre degli Orchi Occidentali

Superficie: 192.000 Km²

Posizione: costa orientale della penisola del braccio degli immortali, di fronte alla penisola Testa d'Orco.

Abitanti : Pop. 35.000 – di cui 35 % orchi tribù Ghonam, 25 % orchi tribù Yamekh, 30 % orchi tribù Sulkar e 10 % piccoli clan goblinoidi.

Linguaggio : orchesco, goblinoido, comune.

Tipo di governo : capi tribù.

Industrie : pirateria.

Flora e fauna : mostri delle foreste pluviali e delle zone paludose.

Lungo la costa occidentale della penisola del Braccio degli immortali si trova un'altra giungla conosciuta come la terra degli orchi occidentali. Tre tribù governano questa giungla, gli Ghonam, Yamekh ed i Sulkar. Vivono depredando le navi che si avvicinano troppo alla costa, confuse dalle luci magiche degli elfi alati. Sono i discendenti di tre piccole tribù fuggite dalla giungla nera quando Pyre prese il controllo delle tribù degli orchi, a questi si unirono successivamente quei sopravvissuti gettati sulla costa dal mare. Le femmine sono alquanto scarse e quindi tenute in grande considerazione e non è raro che rivestano la figura di shamano o capo tribù. La tribù dei Sulkar controlla la parte sud della giungla, alcune spiagge erbose protette dalla barriera corallina e da vari banchi di sabbia rappresentano il confine orientale delle loro terre che si estendono verso est sino alle montagne del grande scudo degli immortali. Non hanno fortezze, spostano frequentemente i loro villaggi in modo da evitare che la tribù dei Yamekh prenda il controllo di queste

terre. Il capo attuale della tribù è una femmina di nome Tookala un occhio, la popolazione approssimativamente è di 1.000 orchi. La tribù degli Yamekh controlla la parte nord ma reclama anche un fascia costiera di basse colline ricoperte da foresta pluviale. Questa terra a nord degli acquitrini include alcune montagne, un vulcano attivo ed una miniera che produce oro. Prigionieri stranieri ed orchi schiavi vengono usati come lavoratori nella miniera. Alcune volte si rende necessario un sacrificio allo spirito del vulcano. Una piccola area al confine con il territorio dei Sulkar è contesa, entrambi le tribù cacciano in questa area. Non di rado costruiscono trappole per altri cacciatori. Come i loro cugini dell'est, anche gli Yamekh costruiscono fortezze di legno all'interno della foresta. La principale è chiamata Yamekh-Pyrr, il capo della tribù è Furul soffio di fuoco. La popolazione della tribù è di circa 2.200 orchi. I Ghonam sono la tribù più grande e quella che possiede più terra. Prevalentemente terre basse ricoperte da foreste pluviali, solo alcune colline all'interno, la fortezza principale è Ghonam-Pyrr e la tribù è governata da un mezz'orco prete di nome Sutunu, la popolazione è di circa 3.000 orchi. Questa tribù è spesso in lotta con una colonia di stranieri con cui si contende il controllo del confine nord. Mato Grosso e Porto Maldicao sono le uniche tracce di civiltà nella zona, sono buoni centri commerciali ed intrattengono affari con Porto Escorpiao, la Colonia del Corno, il Regno di Nimmur ed altri paesi della costa selvaggia. Un volta la tribù dei Ghonam cercò di invadere l'altopiano degli Enduk ma furono sconfitti e centinaia di orchi morirono in quella impresa, da allora l'idea di invadere quel territorio è stata messa da parte. Ora questa grande tribù guarda in modo famelico le terre delle altre due. Il grande drago Pyre in passato cercò di prendere il controllo di queste terre ma trovò una certa resistenza e semplicemente ritenne che non valeva la pena di prendersi troppa pena.



Nido Acquitrino

Superficie: 32.000 Kmq circa

Posizione: costa orientale della penisola del Braccio degli Immortali, contornato dalla jungla degli orchi occidentali.

Abitanti : numero imprecisato di idre marine ed altre creature varie.

Linguaggio : sconosciuto

Questa striscia di terra in riva al mare è il paradiso per centinaia di specie di uccelli. Il territorio è acquitrinoso ma non velenoso e mortale come quello della palude putrida. Mangrovie, canne e varie piante acquatiche crescono rigogliose ed in mezzo alla vegetazione fanno il loro nido le idre marine che predano i rari vascelli di passaggio.

Circondata dalle terre degli orchi occidentali, viene evitata da questi ultimi proprio a causa delle idre.

Terre Libere

Le terre libere della penisola del Braccio degli Immortali sono quelle terre che non vantano una struttura politica o sociale che le rivendica come territorio. In realtà sono abitate da varie razze, organizzate in clan, tribù o altro. Le terre libere si possono distinguere in due zone ben distinte:

Le terre libere del nord

Superficie: 363.000 Km²

Posizione: parte centro nord della penisola del Braccio degli immortali.

Abitanti : 46.000, 40% troll, 20% hives, 10% giganti, 10%pegatauri, 20% altri (manticore, ippogrifi, draghi, driadi, pegasi).

Linguaggio : sconosciuto

Tipo di governo : nessuno, clan, tribù.

Flora e fauna : mostri delle zone montane, tropicali, costiere e paludose.

Comprendono le terre Hives, contaminate dall'epidemia dei parassiti, debellata dall'impero Yezchiano, persiste ancora nelle terre a nord di Preuve. Poco a sud il territorio è terreno di caccia dei troll che con varie piccole tribù abitano la zona che va da Preuve fin sotto la palude putrida. Sempre delle terre libere del nord si possono considerare anche quelle zone montane fra il Regno Adilli, l'Impero Yezchiano ed il regno di Aeryl.

Le terre Hives sono il territorio controllato da 3 alveari Hives, in continua lotta con le popolazioni di confine dell'Impero e la Città stato di Preuve, contano circa 6.000 Hive ognuno. La società Hives tende a riflettere le

società delle popolazioni vicine per cui sia nelle tattiche che negli usi ricorda molto gli stili Yezchiani.

Le terre libere del sud

Superficie: 670.000 Km²

Posizione: parte sud della penisola del Braccio degli immortali.

Abitanti : 182.000, 35% rakasta, 20% lupin, 15% vari clan umanoidi, 5% troll, 5% giganti, 20% altri (pegatauri, manticore, ippogrifi, draghi, driadi, pegasi).

Linguaggio : sconosciuto

Tipo di governo : nessuno, clan, tribù.

Flora e fauna : mostri delle zone montane, tropicali, costiere.

Questo grande territorio comprende varie tipologie di ecosistema, da quello costiero a quello della foresta pluviale sino a quello di montagna, su due coste. Un territorio così vasto e diverso ha una popolazione altrettanto variegata. Dalle tribù umanoidi che preferiscono le zone più vicine alla costa ai clan rakasta nel profondo della foresta ai giganti e lupin dalle pendici delle montagne sin ai più alti picchi, oltre a tutte le altre razze che anche se in piccoli gruppi sono diffusi su tutto il territorio. In questo territorio intorno al 400 PI si stabilì una numerosa popolazione di mezzelfi proveniente da oriente, influenzò molto profondamente questo territorio e le sue popolazioni per poi abbandonare la penisola intorno al 500 PI. Anche se durata solo un secolo l'occupazione ha prodotto l'unione e lo sviluppo politico e religioso dei clan rakasta devoti di Atzanteotl che hanno in seguito fondato la Città stato di Jakar e rivendicato i territori circostanti. Oggi fra i clan rakasta delle terre libere del sud alcune

hanno abbracciato il culto di Atzanteotl ma non la maggioranza. I rakasta della sottospecie Ocelotl sono impegnati nel far comprendere ai clan che ancora non seguono il culto di Atzanteotl quanto questo sia pericoloso e dannoso cercando di isolare i clan devoti. Nella parte nord villaggi di lupin controllano la zona ai piedi delle montagne commerciando anche con gli Enduk ed i mezz'orchi di Suma'a.

Città Stato di Jakar

Superficie: 105.000 Km²

Posizione: estremo sud della penisola del Braccio degli Immortali, ad ovest del Regno di Nastoreth.

Abitanti : Pop. 57.000 – 86 % Rakasta (di cui 35 % Jakar, 65 % Jakarundi), 14 % mezz'elfi e umani.

Linguaggio : rakasta, comune.

Tipo di governo : Teocrazia, sommo sacerdote e consiglio dei clan.

Industrie : allevamento, commercio, agricoltura.

Flora e fauna : mostri e fauna delle zone tropicali.

I Rakasta presenti nella penisola del Braccio degli Immortali da prima della grande pioggia di fuoco, non avevano mai sviluppato un civiltà degna di nota, pochi clan sparsi nelle terre libere del sud che vivevano di caccia, in continua lotta con le altre razze presenti in queste terre selvagge. Alcuni di questi clan intorno al 800 PI abbracciarono la fede di Atzanteotl portata nella penisola da alcuni rakasta provenienti da Davania dove

un potente regno rakasta era sorto ed in seguito scomparso proprio a causa di questa fede. I rakasta sono divisi in varie sottospecie, nella penisola sono presenti principalmente due sottospecie, una terza è presente ma solo in piccoli gruppi inferiori ai trenta membri, di solito nomadi o solitari. Le tre sottospecie sono:

jakar – taglia media robusti ottimi guerrieri, affini alla magia divina. Questa creatura quasi mitica vive nelle foreste pluviali tropicali e nelle paludi del braccio degli Immortali. Le altre razze autoctone si avventura raramente in profondità nel territorio dei Jakar, in quanto temono questo potente felinide. Gli esploratori della costa selvaggia, in particolar modo i Villaverdiani sono stati i primi ad incontrare i Jakars e li chiamano Grande Onca, o Giaguari alti. Dall'aspetto muscoloso e dal bel mantello maculato di solito bruno con grandi rosette a cerchio più scure o di color nero, che li aiuta a rimanere nascosti all'interno delle foreste pluviali. Alcuni Villaverdiani senza scrupoli hanno iniziato un commercio nefasto, catturando Jakar sia per le loro pelli o come mostri da mostrare nei circhi. Questo commercio, naturalmente, è irto di pericoli, a giudicare dal numero crescente di spedizioni di caccia Villaverdiane che hanno fatto mancato ritorno. I Jakar normalmente vivono in piccoli clan di cacciatori, ma a volte all'interno dei clan può capitare che sommi sacerdoti acquisiscano una tale importanza da prendere il completo controllo del clan. In questi casi i clan costruiscono piramidi, templi o piccole fortezze nascosti all'interno della foresta pluviale. Molte volte nella storia dei Jakar, sono nati improvvisamente piccoli regni in seguito scomparsi altrettanto velocemente a causa di sanguinosi conflitti, la foresta pluviale onnipresente rapidamente ha nascosto le rovine di questi regni recuperando il territorio rubato da città perdute. Si racconta di tesori incalcolabili e segreti nascosti fra le rovine perse nella



foresta. I Jakar tollerano e rispettano il giaguaro, a seconda degli allineamenti prevalenti dei clan di caccia, dal momento che lo percepiscono come un parente magico. I Jakar hanno mantenuto un'affinità naturale con il giaguaro comune.

Jakarundi – Sono forse la sottospecie più strana tra i Rakasta, sembrano un incrocio tra una donnola e un Rakasta a causa del lungo collo e della testa a punta, e il corpo snello. I clan di questa sottospecie sono tipici del braccio degli immortali e mantengono buoni rapporti con la sottospecie dei Jakar. I primi esploratori Villaverdiani che incontrarono i Jakarundi, li chiamarono Preto Tigrete, letteralmente "piccola tigre nera". I loro colori variano dal nero al marrone, grigio, rosso, giallo o bruno. I Jakarundi stregoni sono forse gli stregoni di maggior talento fra i Rakasta selvaggi. Anche se non è stato mai provato, alcuni saggi nel Texeira pensano che ci possa essere sangue elfico in questa razza. Grazie al loro talento magico, di solito sono benvenuti tra i clan Jakar per l'aiuto che possono offrire.

Ocelotl – Non ci sono tribù o nazioni della sottospecie Ocelotl, solo poche famiglie sparse in giro per queste terre. Ad oriente alcuni li conoscono come il Trigillos Errantes. Gli Ocelotl (o Ocelastas, come sono chiamati a volte) ha uno dei più belli fra i mantelli Rakasta. Questo, naturalmente, li rende il bersaglio di cacciatori orientali senza scrupoli. Una pelliccia color crema separa il manto fulvo all'altezza del polso Spot, un anello circonda le macchie più scure, con interno pallido, che spesso unisce più macchie tra loro, formando lunghe catene orizzontali che diventano quasi strisce. Una macchia bianca sulla parte posteriore delle orecchie dà l'impressione a distanza di due occhi sbarrati indietro. Il popolo Ocelotl, proveniente da Davania, in passato ha avuto l'opportunità di onorare il male nelle sembianze dell'immortale di nome Atzanteotl, in cambio di potere e protezione. In seguito preso atto del male insito nell'immortale lo ripudiarono, scegliendo la propria strada nella vita. Irritato per il loro atteggiamento, Atzanteotl gettò una maledizione su di loro,

condannando gli Ocelotl a non poter mai diventare un popolo potente, annullando così i benefici che avevano avuto con i poteri da lui concessi e cancellando il regno che con quei poteri avevano fondato. Nei secoli successivi la maledizione, gli Ocelotl si sparsero per la terra alla ricerca di un modo per rompere la maledizione. Anche se non hanno mai trovato nulla che potesse aiutarli, hanno comunque accumulato una profonda conoscenza del male e di Atzanteotl e in alcuni casi sono riusciti anche a contrastare i piani dell'immortale. La maledizione è una sorta di epidemia mortale che colpisce le comunità Ocelotl di più di 30 individui. Nella loro ricerca gli Ocelotl hanno sviluppato un talento naturale per guarire le loro ferite, una volta al giorno. Atzanteotl al momento non sembra curarsi molto degli Ocelotl che riescono a muoversi liberamente tra i clan rakasta senza incorrere nelle ire dei sacerdoti. In ogni caso cercano sempre di nascondere la loro vera natura.

A seguito dell'arrivo di un popolo straniero di mezz'elfi nelle terre libere del sud della penisola intorno al 400 PI, i clan rakasta subirono forti perdite e furono cacciati dai loro territori di caccia abituali. Ogni resistenza fu vana di fronte alla superiorità numerica e tecnologica del nemico. Il risentimento e la rabbia verso gli invasori crearono il terreno fertile per i sacerdoti di Atzanteotl che fecero molti proseliti, unirono molti clan ed elessero il sommo sacerdote che li avrebbe guidati contro i mezz'elfi di Yavdlom. Misteriosamente come erano arrivati i mezz'elfi dopo circa un secolo si rimbarcarono e lasciarono le terre del braccio degli Immortali. A questo punto il sommo sacerdote sfruttò l'unione stabilita fra i clan Jakar e Jakurundi per fondare la Città Stato di Jakar. Situata in prossimità della costa è costruita su un altopiano che la innalza sulla foresta circostante. Possenti mura circondano le abitazioni, alte piramidi con templi sulla sommità, si innalzano al centro della città.

Piccoli villaggi sempre costruiti intorno ad una piccola piramide possono essere trovati nel territorio circostante la città. Gli stranieri non sono ben accetti e di solito finiscono per essere le vittime sacrificali per le varie cerimonie in onore di Atzanteotl.

I Figli del Giaguaro

E' un organizzazione clandestina composta da seguaci di Ka, antico patrono dei Rakasta, si oppongono al despotismo dei sacerdoti di Atzanteotl, sia nelle terre libere che nei territori della Città di Jakar. Si muovono molto cautamente organizzando una compatta rete di intrighi ed alleanze per creare un'estesa organizzazione che al momento buono possa spodestare la casta dei sacerdoti in tutte le città. Contano fra le loro fila membri della classe povera, dagli artigiani Jakar così come vari maghi Jakarundi ed alcuni sacerdoti di Ka, oltre ad alcuni Ocelastas che hanno un conto aperto con Atzanteotl.

Regno di Nastoreth

Superficie: 30.000 Km²

Posizione: estremo sud della penisola del Braccio degli Immortali, ad est della Città Stato di Jakar.

Abitanti : Pop. 70.000 – di cui 21.000 nella capitale Naxaloth, 32.000 in villaggi e cittadine circostanti la capitale. La popolazione è per la maggior parte umana ma con una minoranza di uomini lucertola che si mantiene sui 17.000.

Linguaggio : Varellyano, comune ed un dialetto degli uomini lucertola.

Tipo di governo : Magocrazia, supportata sia dai maghi che dai chierici al fine di garantire agli usufruttori di magia la ledersi del regno.

Figure importanti: “Allking”, il misterioso re di Nastoreth che si dice essere un potente mago

Industrie: agricoltura, magia, miniere ed allevamento (ovini).

Flora e fauna : mostri e fauna delle zone tropicali, nelle zone più vicine ai centri abitati sono stati ricavati campi per l'agricoltura e per il pascolo, allo stesso modo si è provveduto alla bonifica verso specie animali o mostri pericolosi relegandoli nel profondo della foresta. Ciò che contraddistingue questa terra umida è che le piante esotiche, come l'erba intralciante o la rosa vampira, e simili, sono totalmente inesistenti nella valle occupata da Nastoreth. Anche se i terreni e il clima sono ideali per questi tipi di piante bizzarre. Allo stesso modo, la vita animale di Nastoreth è sorprendentemente banale. Qui si possono trovare castori, puma, cervi, pesci d'acqua dolce negli stagni e nei numerosi piccoli



laghi dell'entroterra, insetti di tutte le varietà, alci, roditori vari, e, occasionalmente, i lupi. Nessun tipo di creature mostruose vive in queste terre. Allo stesso modo, tra le montagne non si trovano tane di drago o nidi di grifone. Uccelli e altre creature aeree (a parte gli insetti), sono totalmente assenti da questa terra. Tra i locali poche persone sanno cosa siano gli uccelli.

Nastoreth è una terra appartata, protetta dalle alte montagne del Braccio degli Immortali, gli alti picchi della parte finale di questa imponente catena montuosa contornano il Regno di Nastoreth. Da queste vette, il terreno scende rapidamente verso il basso per trasformarsi in una stretta fascia di colline, che degradano nella “Foresta Sacra”, che si trova nel centro di Nastoreth. Da questo grande bosco, la terra degrada dolcemente verso il basso in direzione est, fino a quando il terreno assume un aspetto paludoso prima di raggiungere il mare. Sulla costa sorge la città fortificata di Naxaloth, capitale del Nastoreth. Nonostante la sua latitudine tropicale, Nastoreth è piuttosto freddo e umido. La temperatura, in estate (25 ° C), non raggiunge mai il caldo torrido, in inverno, non scende sotto lo zero. I venti dominanti portano umidità da est, che viene poi intrappolata nella valle che occupa Nastoreth. Il cielo è quasi sempre poco nuvoloso, specialmente nel giorno della luna nuova, quando invece i temporali sono

particolarmente potenti. La caratteristica più particolare di questa parte del mondo avviene a una certa distanza dalla costa, durante il solstizio d'estate. Quando la luna sorge alla fine del giorno più lungo, le acque del mare, si racconta, che inizino a brillare debolmente, soprattutto verso sud-ovest, nelle acque dello Stretto di Izonda, a meno di 250 chilometri di distanza.

Il popolo : I Nastorethiani (umani) sono di altezza media, di pelle chiara, e scuri di capelli ed occhi. Gli umani sono i discendenti di un grande impero del Sud-est conosciuto come Varellya. Vestono in modo molto elegante e curato. Una particolarità della popolazione è la grande deferenza che mostra verso coloro che occupano posizioni di autorità. La gente comune è talmente deferente verso gli usufruttori di magia, che siano maghi o chierici, da lasciare qualsiasi attività per inginocchiarsi e chinare la testa fin tanto che un usufruttore di magia è in vista. Quando accade, abbastanza raramente, che un plebeo debba rivolgersi ad un usufruttore di magia, aggiunge svariate benedizioni ed onorificenze. Il popolo considera chiunque abbia il dono della magia, simili agli Immortali anche se non all'altezza dell'Allking che li governa. Coloro che nascono privi del dono della magia non sono ritenuti degni di posare i loro occhi sugli usufruttori di magia. In particolare nella capitale la cosa è molto sentita arrivando anche ad accecare o tagliare la lingua ai comuni cittadini che rivolgano la parola quando non richiesto o che siano sorpresi a guardare negli occhi e non con la testa chinata un usufruttore di magia. Se poi si arrivasse al contatto fisico la punizione sarebbe la morte. Per il resto, il popolo di Nastoreth è molto simile a quello di altri Regni. Hanno le loro feste, le loro leggende, e la loro fede. La gente qui adora l'Allking, il Sovrano di questo regno, che si dice essere un immortale di grande potere. Ogni volta che viene annunciato che l'Allking passerà

per un quartiere, tutte le strade in quella zona sono rapidamente spazzata, cosa abbastanza strana in quanto le strade di Naxaloth sono già incredibilmente pulite. Inoltre, tutti nella zona si prostrano, mentre i religiosi cantano le lodi dell'Allking in processione davanti al palanchino galleggiante nell'aria. L'Allking è di altezza media, indossa una maschera di puro platino sul volto, e le sue vesti ricche nascondono la sua forma. Comunica telepaticamente con il popolo e le sue parole risuonano nelle menti con una voce melodiosa che richiama emozioni coerenti alle parole ed al tono dell'Allking. La popolazione è composta anche da una considerevole minoranza di uomini lucertola. Tutti gli incantatori di Naxaloth dispongono di una guardia personale formata da corpulenti uomini lucertola, grossi e massicci bruti che minacciano con il solo sguardo tutta la gente comune che li circonda. Non vanno molto per il sottile, se ritengono che il loro padrone sia stato in qualche modo offeso. Anche la guardia cittadina è composta esclusivamente di uomini lucertola che pattugliano sia le mura che le strade. Oltre che come casta guerriera, gli uomini lucertola sono diffusi anche fra il popolo. Vestono come gli umani ed allo stesso modo gestiscono attività e botteghe. Alcuni rivestono anche posizioni importanti nell'ambito della vita cittadina. Gli uomini lucertola della capitale sono avanzati culturalmente quanto gli umani.

La storia recente : La storia di Nastoreth è in gran parte avvolta nel mistero e nella leggenda. Frammentari racconti narrano di un grande impero, noto come Varellya, che esisteva molto più a sud-est. I racconti dicono che questo impero era vasto, ed aveva soggiogato molti popoli, ma nel suo periodo finale fu lacerato da terribili conflitti interni, che alla fine ne segnarono anche il destino. Fu in quel periodo, circa nel 400 DI, che gli antenati della popolazione umana di Nastoreth salparono per nuove terre. Dopo

molti mesi di navigazione arrivarono alla valle isolata dal mare che Nastoreth occupa oggi. All'interno dei suoi confini vivevano molte tribù di uomini lucertola, che hanno accolto i nuovi arrivati con curiosità e paura. Il leader di quei rifugiati, l'uomo che sarebbe diventato in seguito l'Allking, si incontrò con i capi tribali degli uomini lucertola, fu raggiunto un accordo con cui si sanciva che i rifugiati potevano stabilirsi lungo la costa, e costruire la loro città, e che le foreste e le colline interne sarebbero rimaste indisturbate. Il nuovo insediamento del Varelyani avrebbe anche dato il benvenuto all'interno delle sue mura agli uomini lucertola che volevano abitare lì, e che avrebbe garantito un trattamento alla pari. Così, nel corso dei secoli, gli uomini lucertola della valle lentamente hanno adottato i costumi dei Varelyans, così come la loro lingua. In cambio, gli umani hanno rispettato la spiritualità degli uomini lucertola, considerando come tabù quelle terre che gli indigeni ritenevano sacre, come appunto la Foresta Sacra. Mentre tutto questo stava accadendo, l'uomo che divenne l'Allking scomparve per oltre un secolo, per tornare con la conoscenza degli Immortali, e indossando la sua maschera di platino. Decretò che avrebbe governato il Regno per sempre dalla sua città di Naxaloth, e che questo nuovo regno, Nastoreth (che apparentemente significa "casa isolata" in Varelyan), sarebbe stato chiuso agli stranieri fino a quando lo avrebbe ritenuto necessario. In quanto gli stranieri non avrebbero capito la profonda spiritualità del popolo di Nastoreth, ed avrebbero cercato di approfittare della gente innocente. Infine, dichiarò che i giorni di ogni luna nuova, e del solstizio d'estate, da quel momento erano sacri. Nessun lavoro sarebbe stato fatto in quei giorni, dedicati dal popolo alla preghiera ed alla venerazione della sua persona. Infine, dispose per la creazione di villaggi sulle colline e per l'apertura di miniere sulle montagne del Nastoreth. Sempre in questo periodo si affermò la casta di maghi e chierici, diventando gli aiutanti ed i primi sostenitori dell'Allking raggiunsero presto una posizione di élite. Al momento non ci sono stati contatti con altre nazioni.

Posti importanti : Ci sono diversi siti importanti all'interno delle mura di Naxaloth.

In primo luogo, vi è il meraviglioso Palazzo dell'Allking. Anche se è chiuso a tutti, solo l'Allking ed il suo seguito possono entrarvi. E' un miracolo di ingegneria, sembra che l'intera struttura sia stata realizzata da un unico pezzo di ossidiana! La leggenda vuole che l'Allking abbia ricevuto questo palazzo come dono da parte di "Colei Che Fornisce", insieme ai suoi grandi poteri, il palazzo apparve misteriosamente nel mezzo della città, non molto tempo dopo che Barazul era tornato dalla sua lunga assenza. Indipendentemente da ciò, questo edificio è un'opera d'arte dal design quasi alieno, le sue angolazioni producono illusioni ottiche a chi lo ammira lasciando l'osservatore esterrefatto.

In secondo luogo, c'è la città di Naxaloth stessa. Piena di bellezze architettoniche, la città risulta pulita, protetta dalle sue possenti mura, si trova in una baia naturale davanti al mare. Le strade sono disposte come una grande ruota, con ampi viali a raggiera che si estendono verso l'esterno delle mura della città, con piccole stradine di collegamento tra loro. Al centro è il Palazzo dell'Allking, che è circondato da diversi edifici governativi del regno. I palazzi della capitale sono sormontati da graziose guglie, pieni di delicate finestre, e ornate di statue, ogni edificio è come un'opera d'arte.

Un altro posto importante è la famosa Sala degli Eletti. La residenza ufficiale degli incantatori a Nastoreth, la sala è quasi un palazzo a sé, circondata com'è da siepi, giardini esotici, fontane zampillanti, e dolcemente illuminata da incantesimi di luce per fornire l'illuminazione durante la notte.

Infine, vi è il Tempio dell'Allking, dove l'alto clero di Nastoreth rende omaggio al sovrano. Per molti versi il tempio è la controparte clericale della Sala degli eletti, per questo, anch'esso, è un palazzo vero e proprio, circondato da un alto muro con all'interno giardini e piscine meditazione, è quasi una città a se stante!

L'unico luogo che dovrebbe essere evitato a tutti i costi è la Foresta Sacra. Situato al centro del regno, la Foresta Sacra è un luogo oscuro, pieno di alberi aggrovigliati, paludi nascoste, e pericoloso sottobosco. Con decreto dell'Allking, nessun cittadino di Nastoreth, umano o lucertola che sia, può mettere piede all'interno della foresta, o tagliare uno dei suoi alberi, pena la morte. Questa legge si applica anche agli stranieri. Le leggende degli uomini lucertola raccontano che all'interno della foresta dimorino creature di grande potere, di cui nessuno sa nulla, se non che sono impressionanti.

Cenni storici : Durante il periodo turbolento che portò al crollo dell'Impero Varellyano (500 PI – 300 DI), migliaia di persone fuggirono dalle loro case per sfuggire alla crescente ondata di caos nella regione. Molte di queste persone migrarono a sud-ovest, circa nel 900 PI, nella terra conosciuta su molte mappe come "Pelatan". Altri fuggirono nell'ex provincia Androkia, sull'Isola di Cestia, prima che l'impero sprofondasse definitivamente nel caos seguito da un periodo oscuro. Altri fuggirono in diversi tempi al nord, verso le terre in precedenza occupate dall'Impero Mileniano. Purtroppo, non trovarono la pace nella pianura Kimata Meghala, dove le città-stato Mileniane si confrontavano per la supremazia sulla regione. Tuttavia, la maggior parte dei Varellyani cercò di ricostruirsi un futuro nelle loro nuove case. Un gruppo, guidato da un giovane nobile, chierico di Issione, di nome Barazul, non era soddisfatto, e si spinse fino a raggiungere la costa del Mare del Terrore,

presso la città-stato di Telos Takesidhi. Cercarono di costruirsi una nuova vita, ma la gente del posto incolparono loro per una piaga che aveva spazzato la regione, e rifiutarono di accoglierli fra loro. Barazul convinto che Issione lo avesse alla fine abbandonato, criticò aspramente l'Immortale, e implorò tutti gli Immortali affinché gli mandassero un segno per che guidasse lui ed il suo popolo. Fu allora che una meteora illuminò il cielo, in volo verso l'orizzonte occidentale. Interpretato questo evento come un presagio, Barazul risvegliò la speranza del suo popolo, e ordinò loro di costruire delle navi, per salpare per l'Occidente. Dopo un pericoloso viaggio che costò molte vite, Barazul e i suoi seguaci approdarono sulla punta meridionale di quello che oggi è il Braccio degli Immortali, nel 403 PI. I primi anni furono molto difficili, molte persone morirono nella loro nuova terra di malattie strane e scontri con animali pericolosi ma Barazul continuò a cercare una guida Immortale, nella speranza che colui che aveva inviato la meteora per guidarlo a questa terra si manifestasse per aiutarlo a guidare il suo popolo ancora una volta. Non molto tempo dopo, un uomo lucertola solitario si avvicinò agli insediamenti Varellyani, in pace, portando cibo e strane erbe. I Varellyani sapevano della presenza degli uomini lucertola, comuni in queste terre come lo erano nella parte occidentale di Davania, ma rimasero comunque perplessi per il modo di fare dello straniero. Barazul scoprì che lo straniero conosceva la lingua comune e che erano dunque in grado di comunicare, apprese che lo straniero aveva portato cibo locale sicuro da mangiare, e delle erbe mediche per curare le malattie che stavano uccidendo il suo popolo. Nel tempo, i Varellyani iniziarono a prosperare nella loro nuova terra. Nel corso del tempo, i contatti con gli uomini lucertola aumentarono, e presto i due popoli iniziarono a commerciare pacificamente. Barazul si assicurò la formale accettazione, da parte degli uomini lucertola,

della colonia Varelyana, e concordò la fondazione di una città che prese il nome di Naxaloth, a condizione che i territori considerati sacri dalle tribù locali rimanessero intatti. Così, i Varelyani furono liberi di insediarsi per le pianure e la costa, ma le foreste e le colline dell'entroterra erano proibiti. Un giorno, un gruppo di uomini lucertola venne a Naxaloth, portarono a Barazul un invito da parte dell'Immortale che li aveva guidati in questa nuova terra, Barazul avrebbe incontrato l'immortale, ma avrebbe fatto ritorno al suo popolo solamente quando tutti coloro che erano venuti con lui avessero vissuto le loro vite. Seguì gli uomini lucertola nella foresta proibita, e non si seppe nulla di lui per oltre 100 anni. Nel periodo successivo, un piccolo numero di uomini lucertola si stabilì a Naxaloth, adottando i costumi e la lingua locale, ed esercitando le loro arti. La colonia era in pace, e ogni anno venne un messaggero dalla Foresta Sacra, riferendo che Barazul stava bene, e che sarebbe tornato nel tempo stabilito. Nel 529 PI, Barazul tornò a Naxaloth, indossando una maschera di platino e abiti di pura seta, trasportato su una lettiga fluttuante. Salutati i discendenti di coloro che lo avevano accompagnato nel corso della migrazione di un secolo prima, proclamò che il suo tempo nella Foresta Sacra era finito. Aveva incontrato "Coei Che Fornisce", e lei lo aveva accolto come un figlio perduto, donandogli una parte della sua essenza divina, in modo che egli potesse fare ulteriormente il suo lavoro e condurre il suo popolo in una nuova era. Molti lo osannarono mentre una minoranza lo accusò di essere un impostore, sostennero che Barazul fosse morto da tempo e che lui si spacciasse per lui. Con un gesto della mano, Barazul trasformò il sangue dei dissidenti in polvere, uccidendoli all'istante. Poi si rivolse agli altri riuniti intorno a lui, e chiese se qualcun altro dubitava di lui. Quando nessuno lo sfidò, dichiarò che d'ora in poi sarebbe stato l'Allking, l'emissario personale di "Coei Che Fornisce" per tutti i popoli della valle, umani e uomini lucertola. La sua parola sarebbe stata la parola dell'Immortale, e lui avrebbe agito per lei governando il nuovo Regno dalla capitale Naxaloth. Inoltre, la valle avrebbe preso il nome di Regno di Nastoreth ("casa isolata" in Varelyano), e, come si addice al nome, sarebbe stato chiuso a tutti gli stranieri, che cercano di rubare le ricchezze della terra per se stessi, e che corrompono l'innocenza delle persone. Così iniziò un periodo di isolamento ininterrotto fino all'era moderna. Nel corso dei secoli successivi, l'Allking pronunciò le leggi secondo i dettami di Coei Che Fornisce, e decretò che gli uomini lucertola e gli esseri umani sarebbero stati considerati uguali, finché sarebbero rimasti fedeli. La città di Naxaloth crebbe da un modesto villaggio in una piccola città murata di strade lastricate e dalla meravigliosa architettura, mentre nelle campagne fu sviluppata l'agricoltura. Sempre in questo periodo, intorno al 850 PI, un gruppo di persone di entrambe le razze divennero fedeli dell'Immortale ed accettarono l'Allking come capo religioso. I seguaci dell'Allking assunsero la guida del popolo negli affari di tutti i giorni. Temendo la perdita di prestigio, gli incantatori di Naxaloth, che fino allora avevano volutamente ignorato gli affari della città, cercarono di ingraziarsi l'Allking. Riuscirono a garantirsi il patrocinio dell'Allking, che riconobbe il loro valore potenziale per il regno e dispose affinché gli incantatori fossero sostenuti nelle loro ricerche esoteriche, in cambio del giuramento di obbedienza, gli incantatori sono comunque preceduti nella stima e nel prestigio dai chierici. Nonostante il relativo isolamento di Nastoreth, nel tempo, alcuni viaggiatori provenienti da paesi stranieri hanno raggiunto le sue rive, o attraversato le montagne. Ogni volta che sono stati trovati, sono stati scortati a Naxaloth, e costretti a divulgare tutto ciò che sapevano del mondo esterno. In questo modo, l'Allking e i suoi funzionari hanno

imparato a conoscere i regni vicini ed i grandi eventi. Una volta a conoscenza di tutte le informazioni possibili, agli stranieri veniva offerta una scelta: sottomettersi all'autorità del Allking e abbandonano la loro patria, o morire. Mentre la maggior parte ha optato per riconoscere l'Allking, ed hanno vissuto la loro vita in Naxaloth, alcuni hanno cercato di scappare quando si fosse presentata l'occasione. Quasi tutti i fuggitivi sono stati ripresi e giustiziati, ma alcuni sono riusciti a fuggire a Gombar, Suma'a o in altri territori della regione. La maggior parte delle persone con cui hanno parlato ha dubitato dei racconti dei fuggiaschi, la punta meridionale del Braccio degli Immortali era conosciuta per essere colpita da forti tempeste e popolata da uomini lucertola nell'interno, i loro racconti sono stati comunque registrati. Recentemente, l'Allking ha decretato che il periodo d'isolamento di Nastoreth era giunto al termine. Gli stranieri sono stati invitati a visitare il regno e sono stati intavolati accordi

per il commercio, a patto che gli stranieri si impegnassero a rispettare le leggi stabilite da Colei Che Fornisce. I residenti di Nastoreth sono attivamente scoraggiati dall'emigrare, altri vengono reclutati come spie dell'Allking per servire la loro patria.

Interazione con il mondo esterno : Negli ultimi 200 anni, l'Allking ha inviato i suoi sacerdoti più affidabili nel mondo esterno per spiare quelle nazioni identificate dagli stranieri catturati. Nel 1000 DI, Nastoreth ha spie in Herath, Porto Escorpião e Gombar. Queste spie sono fanaticamente fedeli al loro padrone. Questa politica di spionaggio è continuata anche dopo che il Regno di Nastoreth è diventato una società relativamente aperta.



L'Allking

Extraplanare, grande.

Dadi Vita: 15d8+140 (215 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 32 (-1 taglia, +8 Des, +10 naturale, +5 protezione), contatto 22, colto alla sprovvista 24

Attacco Base/Lotta: +12/+22

Attacco: 2 tentacoli e due morsi

Attacco Completo: 2 tentacoli (1d12+8) e morso (1d8+8 + 1d4 forza)

Spazio/Portata: 1,5 m/ 3 m

Qualità Speciali: Scurovisione 18 m, assorbimento vitale, forma illusoria, globo di invulnerabilità inferiore.

Tiri Salvezza: Temp +15, Rifl +13, Vol +6

Caratteristiche: For 31, Des 23, Cos 25, Int 19, Sag 17, Car 10

Abilità: Ascoltare +18, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +10

Talenti: Allerta, Multiattacco, attacco poderoso.

Ambiente: Foreste

Organizzazione: unico

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Standard

Allineamento: caotico

L'"ispirazione divina" che ha portato i Varellyani alla loro nuova casa era una allucinazione di massa di una meteora inviata da Colei Che Fornisce, una delle identità a volte assunte da Rosheg-Kha, che vedeva in Barazul il giusto mix di caratteristiche che lo rendevano una pedina utile. Dopo essere stato scortato alla Foresta Sacra, Barazul è entrato nel tempio di Rosheg-Kha che si trova all'interno della foresta, e ha incontrato il suo avatar su Mystara, che aveva assunto una forma umana. Barazul è stato sedotto, e divenne suo discepolo, iniziando un decennale periodo durante il quale ha acquisito la conoscenza degli Esseri Esterni, ed in cui è si è completamente piegato alla loro volontà. Durante questo periodo, Rosheg-Kha ha concesso a Barazul una piccola parte del suo potere, sufficiente per produrre grandi magie, ma anche in grado di trasformare orribilmente il suo corpo.

Per nascondere il suo aspetto disumano, l'Allking indossa una tunica con cappuccio magico, fonte dell'illusione che nasconde la sua vera forma, e una maschera di platino, che irradia una potente aura di divinità e bontà, che si estende fino a dieci chilometri. La veste offre una potente protezione contro gli attacchi fisici e magici – l'Allking ha una Classe Armatura di 32 (+5 protezione della veste) contro gli attacchi fisici, ed è immune alle magie sino al 3 ° livello di potere compreso. La veste mantiene anche una potente illusione che chi lo indossa, non importa la sua dimensione, risulta grande come un normale umano. La vera forma dell'Allking è quella di un grande (2,5 metri), essere tentacolare, con tante bocche. Gli Immortali e gli esseri esterni possono vedere attraverso le illusioni del Allking, come può anche un mortale di 15 ° livello o maggiore con una Intelligenza e Saggiezza superiore a

17. Un mortale può anche vedere attraverso le illusioni dell'Allking con l'aiuto di un desiderio o un incantesimo che riveli le vere forme; in questo modo si rende quella persona immune all'illusione per tutta la vita. Alcuni oggetti magici, realizzati per contrastare i poteri degli esseri esterni, possono anche essere usati per vedere attraverso gli inganni del Allking a discrezione del DM.

Può lanciare qualsiasi incantesimo clericale. Se costretto ad impegnarsi in combattimento, usa i suoi poteri magici per uccidere o inabilitare i suoi avversari il più rapidamente possibile. Solo come ultima risorsa annullerebbe temporaneamente le sue illusioni per rivelare la sua vera forma, per rendere i suoi nemici folli (CD 20 ts volontà contro paura). Nel suo stato naturale, potrà anche utilizzare gli attacchi fisici, l'Allking può sferzare un avversario con un massimo di due dei suoi tentacoli, o attaccare due avversari diversi con uno ciascuno. Se un avversario è colpito due volte nello stesso round, l'Allking può trascinarlo verso la sua bocca, e morderlo fino a due volte. L'Allking quando morde assorbe l'energia vitale della sua vittima, e guadagna un egual numero di punti ferita pari ai danni inflitti, fino ad un massimo di 100 punti ferita. Tutti i danni subiti dall'Allking vengono sottratti da questi punti ferita addizionali per primi. Se l'Allking non sostiene alcun danno, i punti ferita extra sono persi al ritmo di uno per turno, fino a quando sono tutti esauriti. Il morso dell'Allking assorbe anche 1d4 punti di forza che potranno essere riguadagnati al ritmo di un punto per ogni giorno di riposo. Chiunque perde tutta la forza morirà.

Rosheg-Kha

Rosheg-Kha è uno dei Signori Esterni "minori". Tra coloro che sono consapevoli di queste entità, è conosciuta per essere asservita al Akh'All l'Innominabile, e, occasionalmente, considerata il primo progenitore degli uomini lucertola, che, si dice, siano stati plasmati a sua immagine. Il suo interesse in genere è accentrato sulla razza degli uomini lucertola e le sue vicende, anche se è stata adorata dagli esseri umani in tempi diversi, con nomi diversi. Rosheg-Kha ha anche goduto di un forte seguito tra i Carnifex nel corso dei secoli prima della loro reclusione da parte degli Immortali.

Gli uomini lucertola di Nastoreth sono fedeli di Rosheg-Kha fin dai tempi dei Carnifex, e fu attraverso il suo intervento (reso possibile solo perché ha incentrato tutte le sue energie su un unico gruppo di seguaci, ed era quindi in grado di aggirare alcune delle barriere che altrimenti li avrebbero imprigionati) che questa regione appartata ha eluso il resto del mondo nel corso dei millenni. Anche se è raro tra gli Esseri esterni avere una piccola nazione che apertamente li venera, Rosheg-Kha non ha dimenticato la libertà di cui godeva un tempo, quando lei ed i suoi simili vagavano per Mystara ed il multiverso nel suo complesso, impunemente. Così, ha osservato il mondo per millenni, in attesa che la persona giusta e la situazione giusta, le permettessero di ampliare il suo seguito guadagnando abbastanza forza per i suoi progetti.

Religioni

L'Impero Yezchamenid è quasi altrettanto diversificato sul terreno religioso quanto lo è a livello etnico. La tradizionale tolleranza religiosa dei governanti ha permesso a molti pantheon e scuole filosofiche di svilupparsi e perpetuare all'interno dell'Impero. I conflitti religiosi sono stati pochi nella storia dell'Impero e sono accaduti solo in quei momenti in cui non era presente un governante legittimo a capo dell'amministrazione centrale. Gli incantatori dell'Impero sono chiamati maghi a prescindere dall'origine (magico o concessi dagli immortali) dei loro poteri. I popoli dell'Impero possono essere suddivisi in cinque principali gruppi religiosi: i seguaci degli insegnamenti di Zaranaster (che si trovano principalmente in Darsia, Uvaraz e Zrakan), i seguaci del pantheon Churan (la maggior parte dei Churan dei Mebir, e alcuni Midanniti), i seguaci del pantheon di Hattas, i seguaci del pantheon Yivjs, ed i Dremen. I pegatauri hanno il loro pantheon, ma molti di loro sono stati convertiti agli insegnamenti di Zaranaster. Il popolo Gyerian del regno Adilli venera gli spiriti degli antenati e le forze della natura, shamani e druidi sono le guide spirituali. I due regni di Gombar e Suma'a venerano le due divinità da cui i regni hanno preso il nome. Nel regno di Aeryl si venerano: Ilsundal la guida, Mealiden il guardiano e Eiryndul. Nel regno di Eshu venerano Idu (Ixion) il fuoco o il sole. La Città stato di Preuve è molto aperta religiosamente, le religioni dell'impero Yezchamenid ed il panteon Renardiano coesistono insieme ad altri culti minori. All'estremo sud della penisola, nel territorio controllato dalla città stato di jakar ed in parte nelle terre libere del sud prossime alla città, è sviluppato il culto di Atzanteotl principalmente fra le popolazioni rakasta. I sacerdoti di Atzanteotl rappresentano sia il potere politico che spirituale.

Culto di Zaranaster

Zaranaster, era un commerciante di origine Dars, che andò nella terra degli Enduk, Nimmur, nel corso del VII secolo PI ed è tornato illuminato dalla fede dei minotauri alati in un unico dio. Una volta tornato a Darsia cominciò a predicare la fede in un Dio unico, Mizara-Idan (Ixion). Secondo Zaranaster, Mizara-Idan, è stato accompagnato da due spiriti diversi immortali e immateriali, Spenta Mainyu, quella che lui ha amato e desiderato, era uno spirito buono ed fu la custode di un luogo paradisiaco, dove le anime dei buoni si ritrovano dopo la loro morte, la seconda, Angra Mainyu, disprezzato da Mizara-Idan, è l'essenza del male ed è responsabile per la punizione degli esseri malvagi. Gli insegnamenti di Zaranaster erano rivoluzionari per i Dars ed aiutarono il popolo a dare un significato alla vita. Non più solo delle pedine degli immortali, ora erano liberi di scegliere il proprio percorso tra il bene e il male e di essere premiati o puniti di conseguenza in una vita dopo la vita. Secondo gli insegnamenti del Profeta, il fuoco è una santa essenza e fu donato agli umani dal Mizara-Idan per combattere le tenebre del regno di Angra Mainyu. Se, in un primo momento, gli insegnamenti di Zaranaster sono stati seguiti alla lettera dai suoi seguaci, nei secoli col passare del tempo e l'azione degli Immortali molte cose sono cambiate. I due Mainyu, che originariamente erano solo degli avatar di Ixion, iniziarono ad agire indipendentemente dalla volontà del dio-sole. In un primo momento, solo il lato malvagio della personalità, agì in autonomia: era Hel, che si appropriò di questa identità per influenzare i seguaci degli insegnamenti di Zaranaster e portarli a compiere azioni malvagie. Poi, venne la risposta rapida, Odino prese il ruolo di Spenta Mainyu per bilanciare l'immortale entropico. Da allora, i seguaci della filosofia Zaranaster seguono un pantheon composto da tre immortali, anche se i più ignorano questo fatto.

Il Pantheon di Churan

Il Pantheon Churan, è un pantheon classico, se confrontato con Zaranaster, raggruppa molti immortali venerati altrove su Mystara, anche se hanno nomi o funzioni diversi. Un'altra caratteristica specifica di questo pantheon è il ruolo dato agli Shedu (tori alati con teste umane provenienti da un'altra dimensione, gli antenati degli Enduk) che fungono da messaggeri e custodi degli immortali. L'importanza data agli Shedu, aiuta a spiegare la reverenza con cui gli Enduk sono trattati sul suolo Churan. Ogni città ha il suo proprio protettore Churan, che potrebbe anche essere della sfera dell'entropia. Gli Immortali entropici forniscono un supporto pari a quello degli altri dal momento che sono essenziali per mantenere l'equilibrio dell'universo. Essi sono ancora più riveriti e onorati in qualche regione in quanto il loro culto è visto come un modo per proteggersi dalla furia del demone.

Gli immortali principale del pantheon Churan sono: Edad (Thor), dio del fulmine e della pioggia; Allaruta (Talitha), dea della copula e della lussuria; Aszun (Korotiku), il ladro malvagio; Abskallar (Ka), colui che insegna le arti ; Asarduxli (Pflarr), Colui che ha il potere della magia; Ashnankan (Freyja), dea del grano e della fertilità; Alu (Alphaks), colui che schiaccia gli uomini; Pastirrid (Loki), Colui che mente; Shagulhaz (Masauwu), fautore del male; Menkir (Odino), dio della saggezza; Enbiludli (Koryis), Dio dell'irrigazione, dell'agricoltura e della prosperità; Kerrar (Orco), La terra bruciata; Gibal (Rathanos), il fuoco di Dio; Gushkin (Kagyar), colui che lavora metalli; Basmur (Atzanteotl), il serpente cornuto; Umbala (Ordana) custode dei boschi; Ishahura (Tarastia), dea del matrimonio; Ishteri (Valerias), dea dell'amore e della guerra; Mushassu (Demogorgone), il serpente furioso; Nebur (Ssu-Ma) Dio della scrittura e della eloquenza; Namuntar (Thanatos), il dio della peste e delle altre malattie; Nanash

(Nyx), dea della luna, e del buio; Kulit (Tiresia); Ninlul (Calitha), dea dei marinai; Numsar (Djaea), dea delle piante e della sopravvivenza; Nuskmash (Ixion), Dio della luce e del sole.

Il Pantheon di Hattas

Come i Churan, anche gli Hattas hanno il loro pantheon personale, presente nell'Impero da secoli. Le figure principali di questo pantheon sono: Kumarbis (Odino), dio della tempesta, capo del pantheon degli Hattas; Tasmisus (Thor), figlio di Kumarbis; Hannahanna (Terra), la madre di tutti gli dei; Suwalyattas (Halav), il dio guerriero; Upelluri (Gorrziok), un gigante che porta il mondo sulle sue spalle; Ulikummis (Kagyar), dio delle rocce e delle miniere; Hapantallis (Ixion), il dio Sole; Inaras (Djaea), dea degli animali selvatici e delle foreste; Telepinus (Frey), colei che fa crescere il raccolto; Hahhimas (Protius), il dio del mare; Illuyankas (Ka), il drago, colui che segue la rinascita della terra; Kamrusepa (Pflarr), patrono della magia e dell'apprendimento; Astabis (Orcus), il distruttore; YARRIS (Thanatos), dio della peste, Hasamelis (Asterio), colui che protegge i viaggiatori; Istustayas (Nyx), dea della luna.

La Trinità di Yvja

Stranamente, per un popolo pacifico e costruttivo, gli Yivjs, seguono il culto di una triade di divinità entropiche: Djaal (Thanatos) che governa l'universo da un trono di teschi; Ashaat (Talitha), la fanciulla falsa; e Melqeart (Orco), colui che sorveglia il processo di distruzione. Questa strana particolarità proviene da tempi ormai dimenticati, dove gli Yivjs hanno intrattenuto stretti contatti commerciali con l'antica città di dravya, dove il culto diabolico è stato celebrato originariamente. Molti antichi Dravyan vennero a Yivja quando gli Yazak distrussero la loro città ed hanno portato con loro il culto degli immortali entropici. Gli Yivjs vedono gli immortali del male e del

caos come alla radice di tutti i cambiamenti, senza di loro non ci sarebbe il risveglio della terra ogni primavera, la terra ha bisogno di immergersi nel buio per risvegliarsi. Gli Yivjs hanno costruito gigantesche statue a grandezza naturale dei tre immortali nelle loro città con il fuoco sempre ardente al loro interno, le offerte (carni fresche, soldi, anche sacrifici umani), ai loro dèi sono gettate nel fuoco. I sacrifici umani sono comuni, ma sono visti come un modo onorevole di morire per placare l'ira della trinità diabolica.

La via dei Dremen

Per i Dremen, non ci sono divinità. Nessun immortale da cui trarre l'energia per lanciare incantesimi o preghiere. Questo non vuol dire che non ci sia qualcuno in grado di guarire o di scacciare i non morti. I Dremen, non hanno sciamani, ciò che hanno invece sono quelli che chiamano, Qur Zhoïtkar, o i Permutatori. I Permutatori sono persone in grado di utilizzare il magico potere all'interno del Corano Aoutat, la radice, un tubercolo magico trovato nelle valli e nelle grotte di Draya. I modi per utilizzarlo sono insegnati solo ai Dremen giovani che possiedono determinate caratteristiche mistiche. Un Permutatore, scoprirà come utilizzare un nuovo potere consumando del thè di Corano Aoutat, e maturerà esperienza nell'uso del vegetale (incantesimi e magia con la stessa progressione dei chierici). Molti studiosi e maghi del resto dell'Impero hanno cercato di spiegare e utilizzare le capacità magiche della radice, ma non hanno raggiunto conclusioni o risultati convincenti, quindi l'uso del Corano Aoutat resta inspiegabile e limitato ai Dremen.

Razze Tipiche

Alcune razze presenti nella regione sono questa regione in tre sottospecie, i Jakar, i tipiche di queste terre. I Gyerian sono una Jakarundi e gli Ocelastas, maggiori razza di creature simili ad uccelli, non informazioni possono essere trovate nella possono volare, al posto delle ali hanno degli descrizione della Città Stato di Jakar o nelle artigli che fungono da mani, sono bassi con caratteristiche a seguire. Gli Enduk sono una occhi sporgenti e becchi affilati, ulteriori razza di minotauri con le ali anche se in realtà informazioni nella descrizione del regno sono i minotauri ad essere Enduk senza ali Adilli o nelle caratteristiche a seguire. Gli perché maledetti, maggiori informazioni Hivebrood sono una razza parassita che possono essere trovate nella descrizione del cattura potenziali ospiti per le sue larve che Regno di Eshu o nelle caratteristiche a in seguito prendono il controllo dell'ospite seguire. Gli Aeryl anche conosciuti come trasformandolo con caratteristiche insettoidi, Avariel, sono elfi alati, su mystara sono tipici maggiori informazioni nelle caratteristiche a della penisola del serpente, le loro statistiche seguire. I Rakasta razza umanoide dalle sono presenti su vari manuali della 3.0/3.5 spiccate caratteristiche feline, è presente in edizione.

Gyerian

Umanoide mostruoso piccolo

Dadi Vita: 3d8-3 (10 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +4 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 13

Attacco Base/Lotta: +3/-3

Attacco: Artiglio +2 in mischia (1d6-2)

Attacco Completo: 2 artigli +2 in mischia (1d6-2) e becco +0 in mischia (2d4-2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: Starnuto

Qualità Speciali: Scurovisione 18 m

Tiri Salvezza: Temp +0, Rifl +7, Vol +4

Caratteristiche: For 7, Des 18, Cos 9, Int 8, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +4, Saltare +2, Sopravvivenza +3

Talenti: Allerta, Furtivo, Multiattacco B

Ambiente: Foreste e pianure temperate

Organizzazione: Gruppo di raccoglitori (1-4), squadrone (5-8), stromo (10-40 più 100% di non combattenti più 1 galletto per 10 gyerians, più 1 gallo per stormo)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico buono

Avanzamento: 4 DV (Piccolo); 5-9 DV (Medio), o per classe del personaggio

Modificatore di Livello: +1



Questa bassa creatura umanoide simile ad un uccello ha occhi sporgenti, un affilato becco ad uncino e piedi artigliati con tre dita. Il suo corpo è ricoperto di sottili piume chiare e le sue braccia hanno piume più lunghe che le fanno sembrare delle ali. Mentre le braccia dell'uomo uccello si muovono, le sue mani a quattro dita sotto le piume, affusolate e aggraziate, diventano visibili.

Il gyerian è una creatura ipersensibile che abita nelle praterie e nelle foreste. Questi uccelli non volatori sono esseri migratorii che si muovono in stormi, viaggiando da est a ovest ogni primavera e tornando indietro in autunno. Le piume di un gyerian vanno dal bruno rossiccio chiaro al marrone scuro.

I gyerian sono molto socievoli tra di loro, ma sono estremamente timidi, nervosi e impazienti tra le altre razze umanoide. I gyerian preferiscono evitare il contatto con altri umanoide, in particolar modo con gli umani. I gyerian, tuttavia, hanno sviluppato un'affinità con gli elfi e si sentirebbero a proprio agio se un gruppo di umanoide misto comprendesse un elfo. I gyerian danno valore

alle gemme e ad altri oggetti lucenti per la loro bellezza, e questa attrazione spingerà sempre un gyerian a diventare più amichevole nei confronti di qualcuno che possieda gemme e bigiotteria.

I villaggi gyerian, chiamati sempre Gyer, sono parte integrante della società della razza nel suo complesso. Questi semplici insediamenti sono composti di capanne di nidificazione intessute con paglia e rami e intonacate col fango. I gyerian delle pianure nascondono le loro abitazioni nell'erba alta, mentre quelli che vivono nei boschi le celano dentro alti cespugli. Costruiscono queste case rapidamente ogni anno, con l'intento di farle durare solo fino alla migrazione. Ogni stormo ha la propria rotta migratoria e le proprie aree di insediamento. Un gyerian separatosi dal suo stormo può sempre trovare il modo di tornare ad uno dei terreni di nidificazione del suo stormo.

La maggior parte dei gyerian è alta tra 90 e 120 cm, ma i galletti ed i galli sono più alti. Un normale gyerian pesa tra i 17 e i 20 chilogrammi.

I gyerian possono parlare Auran ed Elfico.

COMBATTIMENTO

I gyerian sono gente così ipersensibili da diventare nervose per un nonnulla. Anche solo avere a che fare con altri umanoide (ad eccezione degli elfi) può rendere agitato un gyerian. Il combattimento li rende estremamente inquieti e un gyerian fuggirà piuttosto che combattere ogni volta che potrà, sebbene possa strillare e stridere per richiamare degli alleati se la fuga è impossibile. Quando un gyerian diventa particolarmente nervoso emette uno starnuto così potente che può buttare a terra le creature in piedi davanti a lui. Fallire un tiro salvezza sulla Volontà o una prova di Concentrazione, venire fiancheggiato o cadere sotto l'influsso di un qualsiasi effetto

di paura farà quasi sicuramente diventare un gyerian abbastanza nervoso da starnutire.

Un gyerian, in genere codardo, attacca solo quando non può ritirarsi o quando i suoi piccoli sono minacciati. Un gyerian può lacerare un nemico con i suoi potenti calci artigliati e il suo naso a becco uncinato.

Starnuto (Str): Quando un gyerian diventa nervoso (vedi sopra) deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con una CD pari a 15 o emettere un potente

starnuto (il gyerian può fallire il tiro salvezza sulla Volontà se lo desidera) che colpisce una singola creatura adiacente. Questa creatura deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con una CD pari a 10 o viene colpita dal poderoso starnuto: le creature di taglia Piccola o inferiore vengono spazzate via, le creature Medie vengono buttate a terra prona e quelle di taglia Grande o superiore vengono bloccate per un round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Gyerian, Galletto

Umanoide Mostruoso Medio

Dadi Vita: 5d8 (22 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), a contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco Base/Lotta: +5/+5

Attacco: Artiglio +5 in mischia (1d6)

Attacco Completo: 2 artigli +5 in mischia (1d6) e becco +3 in mischia (2d6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: Starnuto

Qualità Speciali: Scurovisione 18 m

Tiri Salvezza: Temp +1, Rifl +7, Vol +5

Caratteristiche: For 11, Des 16, Cos 11, Int 8, Sag 13, Car 12

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +5, Saltare +4, Sopravvivenza +3

Talenti: Allerta, Furtivo, Multiattacco B

Grado di Sfida: 2

Un galletto è un esemplare più grosso di gyerian, di solito alto almeno 1,5 metri e che pesa 60-75 chilogrammi. Un galletto è un avversario più formidabile del tipico gyerian e spesso serve come difensore di uno stormo.

Starnuto (Str): La CD del tiro salvezza per lo starnuto di un galletto è 12.

Gyerian. Gallo

Umanoide Mostruoso Medio

Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12m (8 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+3 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacco Base/Lotta: +7/+9

Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d6+2)

Attacco Completo: 2 artigli +10 in mischia (1d6+2) e becco +8 in mischia (2d8+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: Starnuto

Qualità Speciali: Scurovisione 18 m, ispirare coraggio

Tiri Salvezza: Temp +3, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 14, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 13, Car 14

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +5, Saltare +6, Sopravvivenza +3

Talenti: Allerta, Arma Accurata, Furtivo, Multiattacco B

Grado di Sfida: 3

Un gallo è il leader di uno stormo di gyerian. Un gallo è molto forte e alto per essere un gyerian, dal momento che è alto circa 1,8 metri e pesa tra i 75 e gli 85 chilogrammi. È molto meno probabile che un gallo fugga dal combattimento, e in effetti ispira coraggio negli altri gyerian.

Starnuto (Str): La CD del tiro salvezza per lo starnuto di un gallo è 14.

Ispirare Coraggio (Sop): La sola presenza di un gallo ispira coraggio nei gyerian (incluso il gallo stesso), sostenendoli contro la paura. Per essere influenzato, un gyerian deve trovarsi entro 9 metri dal gallo ed essere in grado di vederlo o sentirlo. L'effetto dura fintanto che il gyerian rimane entro 9 metri dal gallo e per i 5 round successivi. Un gyerian influenzato riceve un bonus di morale +2 ai tiri salvezza contro effetti di charme e paura. Questa è una capacità di influenza mentale.

Hivebrood

Sono piccole larve che vivono come parassiti, infatti per svilupparsi hanno bisogno di un ospite di cui prendono il controllo annullando la volontà e la coscienza dell'ospite ed arrivando a modificarne anche il corpo fino a farne assumere una forma insetto ide. La regina quando produce le larve stabilisce anche il loro compito all'interno dell'alveare così che quando prenderanno il possesso di un ospite svilupperanno un soldato, un comandante o un controllore o in casi rari una regina. Non tutte le creature catturate diventano ospiti, alcuni vengono utilizzati come cibo anche per assorbire le loro capacità mentali ed abilità da mettere a disposizione della comunità.



Broodling

Mostro umanoide medio

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 metri (6 quadrati)

Classe Armatura: 14 (+4 naturale), contatto 10, sorpresa 14

Attacco Base / Lotta: +2/+3

Attacco: morso +3 mischia (1d6 +1)

Attacco completo: morso +3 mischia (1d6 +1) e 2 artigli -2 mischia (1d4) o con arma +3 mischia (con arma +1) e morso -2 mischia (1d6)

Spazio / Portata: 2,5 metri/ 2,5 metri

Attacchi speciali: -

Qualità Speciali: Scurovisione 18 metri, immunità alla cecità, vulnerabilità al fuoco, poteri mentali Hive

Tiri salvezza: Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +2

Caratteristiche: For 12, Des 10, Cos 13, Int 4, Sag 8, Car 10

Abilità: ascoltare +3, osservare +4

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, (2-5 Brood

+ 2-5 soldati e un comandante), gruppo (5-20 Brood + 5-20 soldati, e 4 comandanti), Sciame (40-60 Brood + 40-60 soldati, 12 comandanti ed un controllore), o Colonia (60 Brood + broodling più 60 soldati +, 1 comandante per 5 broodling, 1 controllore per 40 broodling e 1 madre)

Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Gli Hivebrood Broodling sono delle larve che hanno alterato un ospite umanoide. Ricordano vagamente le specie originali, ma hanno assunto una pelle chitinoso e le caratteristiche insettoidi. Rimarranno in questa forma per 1d4+1 giorno prima di diventare Crisalidi per altri 1d4+4 giorni, dopo di che la trasformazione è completa e diventano in tutto e per tutto hivebrood (di solito un soldato).

Combattimento

I Broodling non sono grandi guerrieri, dato che i loro corpi sono ancora in fase di metamorfosi, ma possono attaccare con il loro morso e gli artigli o con un morso e un arma (spesso una lancia). Sono esperti nell'uso di armi semplici, e di qualsiasi arma utilizzata attraverso la loro capacità mentale hive. Sono guerrieri senza paura, combatteranno fanaticamente per difendere la colonia hivebrood.

Vulnerabilità al fuoco (Str): I Broodling subiscono una volta e mezza (+50%) i danni da fuoco, indipendentemente dal fatto che sia consentito un tiro salvezza.

Poteri mentali Hive (Str): Un Hivebrood broodling è in grado di rilevare e ricevere messaggi chimici emessi da un Comandante Hivebrood o da un Controllore. Un broodling può conservare la memoria di un numero illimitato di messaggi chimici, ma può riceverne uno solo per round ed i messaggi chimici rimangono nella sua memoria solo per 3 round prima di svanire. Inoltre, un broodling può avere in memoria solo un messaggio chimico per ogni controllore o comandante presente. Se dovesse ricevere un secondo messaggio chimico da un controllore o da un comandante prima di recepire il primo, il secondo sostituisce il primo. Dopo che un messaggio chimico è stato recepito, sparisce dalla memoria. Eventuali effetti di un messaggio chimico donano benefici solo per un round. Se l'effetto di un messaggio chimico è un incantesimo, il broodling perde un punto ferita. I messaggi chimici tipici includono incantesimi, capacità magiche, talenti, tiri salvezza, abilità, capacità nelle Armi, ed eventuali attacchi speciali dipendenti da una specifica fisiologia (come veleno). Si prega di vedere le voci aggiuntive Hivebrood per ulteriori informazioni."

Immunità alla cecità (Str): un Broodling non subisce alcun effetto negativo dall'essere

cieco. Se sono il bersaglio di una magia o abilità che causa sordità mentre è sotto un effetto di cecità, subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni, e prove di abilità.

Hivebrood Soldato

Mostro umanoide medio

Dadi vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +1 (+1 Des)

Velocità: 9 metri (6 quadrati)

Classe armatura: 17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, sorpresa 16

Attacco Base / Lotta: +3/+6

Attacco: morso +7 mischia (1d8 +3 più veleno)

Attacco completo: morso +7 mischia (1d8 +3 più veleno) e 2 artigli +1 mischia (1d4+1) o con arma +6 mischia (con arma +3) e morso +1 mischia (1d8 +1 più veleno)

Spazio / Portata: 2,5 metri/ 2,5 metri

Attacchi speciali: veleno

Qualità Speciali: Scurovisione 18 metri, immunità alla cecità, vulnerabilità al fuoco, poteri mentali Hive

Tiri salvezza: Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +2

Caratteristiche: For 16, Des 12, Cos 15, Int 7, Sag 8, Car 10

Abilità: ascoltare +4, osservare +4

Talent: Allerta, arma focalizzata (morso)

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizatione: Solitario, coppia, (2-5 Brood + 2-5 soldati e un comandante), gruppo (5-20 Brood + 5-20 soldati, e 4 comandanti), Sciame (40-60 Brood + 40-60 soldati, 12 comandanti ed un controllore), o Colonia (60 Brood + broodling più 60 soldati +, 1 comandante per 5 broodling, 1 controllore per 40 broodling e 1 madre)

Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

Anche se in apparenza umanoide, i soldati hanno le antenne, occhi compositi, ed un duro esoscheletro chitinoso. Sono il risultato della trasformazione dei broodling.

Combattimento

I soldati hivebrood sono dei lavoratori infaticabili. Attaccano nello stesso modo dei broodling, ma la loro saliva appiccicosa, trasmessa dal loro morso è velenosa. Sono fanatici, e si sacrificano per il bene della colonia. I soldati non uccidono i nemici li paralizzano. Dopo di che li portano alla colonia per utilizzare la vittima come un ospite per una larva parassita in modo da perpetuare la colonia. I soldati sono naturalmente abili nell'uso delle armi semplici e da guerra

Veleno (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso di un soldato hivebrood deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra CD 13 (basato sulla Cos) o essere paralizzato per 2d8x10 round.

Vulnerabilità al fuoco (Str): I soldati Hivebrood subiscono una volta e mezza (+50%) i danni da fuoco, indipendentemente dal fatto che sia consentito un tiro salvezza.

Poteri mentali Hive (Str): Un soldato Hivebrood è in grado di rilevare e ricevere messaggi chimici emessi da un Comandante Hivebrood o da un Controllore. Un soldato può conservare la memoria di un numero illimitato di messaggi chimici, ma può riceverne uno solo per round ed i messaggi chimici rimangono nella sua memoria solo per 3 round prima di svanire. Inoltre, un soldato può avere in memoria solo un messaggio chimico per ogni controllore o comandante presente. Se dovesse ricevere un secondo messaggio chimico da un controllore o da un comandante prima di ricevere il primo, il secondo sostituisce il primo. Dopo che un messaggio chimico è stato recepito, sparisce dalla memoria. Eventuali effetti di

un messaggio chimico donano benefici solo per un round. Se l'effetto di un messaggio chimico è un incantesimo, il soldato perde un punto ferita. I messaggi chimici tipici includono incantesimi, capacità magiche, talenti, tiri salvezza, abilità, capacità nelle Armi, ed eventuali attacchi speciali dipendenti da una specifica fisiologia (come veleno). Si prega di vedere le voci aggiuntive Hivebrood per ulteriori informazioni.

Immunità alla cecità (Str): I soldati Hivebrood non subiscono alcun effetto negativo dall'essere cieco. Se sono il bersaglio di una magia o abilità che causa sordità mentre è sotto un effetto di cecità, subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni, e prove di abilità.

Hivebrood Comandante

Mostro umanoide medio

Dadi vita: 5d8+15 (37 pf)

Iniziativa: +2 (+2 Des)

Velocità: 9 metri (6 quadrati)

Classe armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, sorpresa 16

Attacco Base / Lotta: +5/+9

Attacco: morso +10 mischia (1d10 +4 più veleno)

Attacco completo: morso +10 mischia (1d10 +4 più veleno) e 2 artigli +4 mischia (1d6+2) o con arma +9 mischia (con arma +4) e morso +5 mischia (1d10 +2 più veleno)

Spazio / Portata: 2,5 metri/ 2,5 metri

Attacchi speciali: veleno

Qualità Speciali: Scurovisione 18 metri, immunità alla cecità, vulnerabilità al fuoco, poteri mentali dei comandanti Hive

Tiri salvezza: Tempra +4, Riflessi +6, Volontà +3

Caratteristiche: For 18, Des 14, Cos 17, Int 10, Sag 8, Car 10

Abilità: ascoltare +5, osservare +5, concentrazione +5, intimidire +2, sopravvivere +3

Talenti: Allerta, arma focalizzata (morso)

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizatione: Solitario, coppia, (2-5 Brood + 2-5 soldati e un comandante), gruppo (5-20 Brood + 5-20 soldati, e 4 comandanti), Sciame (40-60 Brood + 40-60 soldati, 12 comandanti ed un controllore), o Colonia (60 Brood + broodling più 60 soldati +, 1 comandante per 5 broodling, 1 controllore per 40 broodling e 1 madre)

Sfida: 4

Tesoro: Doppio Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Gli Hivebrood Comandanti sono più grossi, più forti e più intelligenti dei normali soldati. Anche se da un punto di vista dell'aspetto sono molto simili ai soldati.

Combattimento

Il Comandante guida un gruppo di soldati hivebrood con precisione militare. Sono gli ufficiali delle forze dell'alveare e impartiscono ordini attraverso le emissioni di messaggi chimici in un raggio di 9 metri. Non coordinano solo i soldati ed i broodling, ma anche altri comandanti. Sono abili con tutte le armi semplici e da guerra.

Veleno (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso di un comandante hivebrood deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra CD 15 (basato sulla Cos) o essere paralizzato per 2d8x10 round.

Immunità alla cecità (Str): un hivebrood non subisce alcun effetto negativo dall'essere cieco. Se è il bersaglio di una magia o abilità che causa sordità mentre è sotto un effetto di cecità, subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni, e prove di abilità.

Poteri mentali dei Comandanti Hive (Str): Un Comandante Hivebrood è in grado di rilevare e ricevere i messaggi chimici emessi da un controllore Hivebrood. Un comandante può

conservare in memoria di fino a cinque messaggi chimici, ma può solo trasmetterne o utilizzarne uno per ogni round. Il ricordo di questi cinque messaggi non svanisce finché non sono utilizzati o trasmessi.

Oltre ad utilizzare i messaggi chimici per migliorare se stesso, un comandante hivebrood può anche trasmettere un messaggio chimico a tutti i broodling e soldati entro 9 metri da loro. Si tratta di una azione completa, ed il comandante dimenticherà ogni messaggio chimico trasmesso.

Dopo che un messaggio chimico è stato usato o trasmesso, scompare dalla memoria del Comandante. L'effetto di un messaggio chimico utilizzato da benefici per un solo round. Se l'effetto di un messaggio chimico è una magia, il comandante perde 1 pf solo se lo usa personalmente (e non lo trasmette). I messaggi chimici tipici includono incantesimi, capacità magiche, talenti, tiri salvezza, abilità, capacità nelle Armi, ed eventuali attacchi speciali dipendenti da una specifica fisiologia (come veleno). Si prega di vedere le voci aggiuntive Hivebrood per ulteriori informazioni.

Vulnerabilità al fuoco (Str): subiscono una volta e mezza (+50%) i danni da fuoco, indipendentemente dal fatto che sia consentito un tiro salvezza.

Hivebrood Controllore

Mostro umanoide medio

Dadi vita: 6d8+36 (63 pf)

Iniziativa: -2 (-2 Des)

Velocità: 6 metri (4 quadrati)

Classe armatura: 14 (-2 Des, +6 naturale), contatto 8, sorpresa 14

Attacco Base / Lotta: +6/+10

Attacco: artigli +10 mischia (1d4 +4)

Attacco completo: artigli +10 mischia (1d4 +4) e morso +5 mischia (1d6 +2)

Attacchi speciali: veleno

Qualità Speciali: Scurovisione 18 metri,

immunità alla cecità, vulnerabilità al fuoco, poteri mentali dei controllori Hive

Tiri salvezza: Tempra +8, Riflessi +3, Volontà +6

Caratteristiche: For 18, Des 6, Cos 22, Int 16, Sag 12, Car 16

Abilità: ascoltare +11, osservare +11, concentrazione +13, intimidire +2, sopravvivere +9, raccogliere informazioni +9, percepire inganni +9.

Talenti: Allerta, duro a morire, resistenza.

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, (2-5 Brood + 2-5 soldati e un comandante), gruppo (5-20 Brood + 5-20 soldati, e 4 comandanti), Sciame (40-60 Brood + 40-60 soldati, 12 comandanti ed un controllore), o Colonia (60 Brood + broodling più 60 soldati +, 1 comandante per 5 broodling, 1 controllore per 40 broodling e 1 madre)

Grado di sfida: 5

Tesoro: doppio standard

Allineamento: sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)

Come la madre hivebrood, il controllore è una creatura simile ad una larva con un copro a sacco, anche se un pò più abile nel combattimento e molto più intelligente. Mentre la madre può essere il leader spirituale e capostipite dell'alveare, i controllori hanno òla responsabilità di mantenere la gestione dell'alveare, la sua espansione e la conquista di altri territori.

Determinano quali larve dovranno avere un trattamento speciale per creare comandanti, madri e controllori, piuttosto che soldati. Di grande importanza per l'alveare è la decisione del controllore sul fatto che una vittima catturata sia trasformato in un broodling o sia divorato per assorbire le loro capacità. In genere i personaggi non-incantatore o di basso livello, popolani e altri che sono inferiori a un soldato hivebrood tipico saranno infettati con le larve dell'alveare. I personaggi di livello superiore e le creature

con abilità potenti sono divorati vivi dai controllori per assorbire le loro capacità. I poteri dei controllori riflettono le culture che circondano l'alveare. Per esempio, un alveare vicino una zona infestata da goblin condividerà più somiglianze con i goblin, in termini di armamento, quantità e tipi di incantatori, e anche per le tattiche di battaglia. Alveari nei pressi degli insediamenti umani, o d'insediamenti di umanoidi pericolosi, possono essere molto temibile.

Combattimento

Anche se i controller sono in grado di attaccare con gli artigli e possono usare il morso velenoso per paralizzare come un soldato, la loro abilità principale, è molto più temibile. I loro poteri mentali Hive permettono ad un controllore di guadagnare tutte le abilità delle creature che mangia, compresi eventuali bonus ai tiri salvezza. Può trasmettere queste abilità ad ogni membro hivebrood attraverso emissioni chimiche nell'aria. I controllori sono tattici eccellente, e non coordinano solo i diretti sottoposti, i messaggi chimici vengono inviati attraverso tutto l'alveare in qualunque momento

Veleno (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso di un soldato hivebrood deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra CD 19 (basato sulla Cos) o essere paralizzato per 2d8x10 round.

Poteri mentali dei Controllori Hive (Str): Un controller Hivebrood guadagna le capacità e le competenze di ogni creatura che divora (vedi sopra). Questi vengono memorizzati come profumi nella memoria del controllore. Abilità tipiche memorizzate dal controllore includono incantesimi, capacità magiche, bonus di attacco base, i gradi di abilità, tiri salvezza, talenti, Armi ed eventuali attacchi speciali e le qualità che non dipendono da una specifica fisiologia (come veleno). Il controllore può usare o trasmettere questi

profumi come desidera. Un controllore può conservare la memoria di un numero illimitato di profumi, ma possono solo trasmettere o utilizzarne uno per round. Il ricordo di questi profumi non scompare finché non utilizzati o trasmessi.

Oltre a utilizzare profumi per migliorare se stesso, un controllore hivebrood può anche trasmettere un profumo a tutti, broodlings comandanti e soldati all'interno del raggio di 60 metri di esso per il loro utilizzo. Il profumo viaggia a 18 metri per round, e permane 3 round prima di sparire. Si tratta di una azione di round completo, e il controllore dimentica l'odore trasmesso.

Dopo che un profumo è stato utilizzato o trasmesso, scompare dalla memoria del controllore. L'effetto di un profumo utilizzato da benefici per un solo round. Se l'effetto di un profumo è una magia, il controllore perde 1 pf solo se viene utilizzato (e non trasmessa).

Immunità alla cecità (Str): un hivebrood non subisce alcun effetto negativo dall'essere cieco. Se è il bersaglio di una magia o abilità che causa sordità mentre è sotto un effetto di cecità, subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni, e prove di abilità.

Vulnerabilità al fuoco (Str): subiscono una volta e mezza (+50%) i danni da fuoco, indipendentemente dal fatto che sia consentito un tiro salvezza.

Hivebrood Madre

Mostro umanoide grande

Dadi Vita: 12d8 72 (126 pf)

Iniziativa: -3 (-3 Des)

Velocità: 3 metri (2 quadrati)

Classe Armatura: 12 (-1 taglia, -3 Des, +6 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 12

Attacco Base / Lotta: +12 / 18

Attacco: Nessuno

Attacco completo: Nessuno

Spazio / Portata: 3 metri / 2,5 metri

Attacchi speciali: nube di gas velenoso

Qualità speciali: Scurovisione 18 metri, immunità alla cecità, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Tempra +12, Riflessi +7, Volontà +12

Caratteristiche: For 14, Des 4, Cos 22, Int 4, Sag 14, Car 12

Abilità: Concentrazione +8, Nascondersi -7, Ascoltare +9, Osservare +9, Sopravvivenza +5

Talenti: Allerta, resistenza, grande forza d'animo, volontà di ferro, riflessi fulminei

Ambiente: Colonia

Organizatione: Solitario, coppia, (2-5 Brood + 2-5 soldati e un comandante), gruppo (5-20 Brood + 5-20 soldati, e 4 comandanti), Sciame (40-60 Brood + 40-60 soldati, 12 comandanti ed un controllore), o Colonia (60 Brood + broodling più 60 soldati +, 1 comandante per 5 broodling, 1 controllore per 40 broodling e 1 madre)

Sfida: 6

Tesoro: Standard doppio

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 13-24 DV (Grande), 25-36 DV (Enorme)

Le Madri Hivebrood sono i leader spirituali dell'alveare. E' il progenitore di tutte le larve hivebrood, attraverso le sue secrezioni determina il destino ed il ruolo di ogni larva dell'alveare. L'unica mansione della Madre è quella di perpetuare la specie, non si interessa di null'altro all'interno dell'alveare. Nonostante sia riconosciuta come la leader dell'alveare, la sua scarsa intelligenza e mobilità e la sua debolezza non le permettono di seguire altre attività. Per la gestione dell'alveare si affida ai controllori che coordinano le attività giornalmente. Anche se la Madre non possiede, o necessita, dei poteri degli hivebrood, la madre è misticamente legata ad ogni membro dell'alveare e sa cosa sta succedendo ai suoi figli e nel suo regno. L'aspetto della Madre è simile ad una grande larva con un corpo simile ad un sacco con una testa dagli occhi compositi e sovrastata

da antenne.

Combattimento

Le Madri Hivebrood si impegnano in combattimento solo se il centro dell'alveare deve affrontare una minaccia. La loro unica forma di attacco è l'emissione di una nube di sostanze chimiche nocive.

Nube di gas velenosi (Str): Come azione completa, una madre hivebrood può emettere una nube di gas chimici nocivi in un raggio di 18 metri. Le creature presenti nell'area devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra CD 22 (Basato su Cos) ad ogni round finchè rimangono nell'area del gas, se il tiro salvezza fallisce si subiscono 2d6 danni alla Cos. Gli hivebrood, sono immuni a questa nube di gas. La nube di gas dura 2d6 minuti. Una madre può emettere la nube 3 volte al giorno.

Immunità alla cecità (Str): Una madre hivebrood non subisce alcun effetto negativo dall'essere cieco. Se la madre è il bersaglio di una magia o abilità che causa sordità mentre è sotto un effetto di cecità, la madre subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni, e prove di abilità.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Le Madri subiscono una volta e mezza (+50%) i danni da fuoco, indipendentemente dal fatto che sia consentito un tiro salvezza.

Enduk

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti) 12 volando (leggi sotto)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista

Attacco base/Lotta: +6/+14

Attacco: Mazza pesante +9 in mischia (1d10+6/x2) o corno +9 in mischia (1d8+4) o lancia +9 in mischia (1d8+6x3)

Attacco completo: Mazza pesante +9/+4 in mischia (1d10+6/x2) e corno +9 in mischia (1d8+4) o lancia +9 in mischia (1d8+6x3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m o 6 m con lancia

Attacchi speciali: Carica poderosa 4d6+6

Qualità speciali: Scurovisione 18M, astuzia naturale, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +6, Rif +5, Vola +5

Caratteristiche: For 19, Des10, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +7, Cercate +2, Intimidire +2, Osservare +7

Talenti: Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Tempra Possente

Ambiente: montagna, aperti

Organizzazione: Solitario, o coppia o gruppo (3-4)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Aspetto: Gli Enduk sembrano minotauri con le ali. Sono umanoidi, simili agli umani ma con teste come quelle dei tori. La loro pelliccia è di solito di colore marrone chiaro, che sfuma al nero, ma anche se rarissimi è comunque possibile incontrarne con il pelo bianco-crema. Le ali di piume sono nere, bianche, di una tonalità di grigio o blu-grigio. Capelli (e la barba, per i maschi) sono curati ed arricciati a righe. Sono alti da 1,85 a 2,10 metri e sfoggiano una possente muscolatura;

gli Enduk che sono più alti di 2,00 metri sono considerati creature grandi. Sia i maschi che le femmine hanno le corna, queste fuoriescono dai lati della testa e di solito sono bianco-avorio, anche se alcune possono essere di colore giallo, marrone chiaro o grigio. Le corna possono raggiungere 1d6x12 centimetri di lunghezza. Tipicamente hanno gli occhi marroni con iridi nere. Un piede Enduk ha solo due dita di grandi dimensioni, ed è simile ad uno zoccolo. Le loro mani sembrano umane, ma hanno spesse unghie nere. Sono carnivori e hanno denti aguzzi. Un Enduk è alto oltre 2,1 metri e pesa approssimativamente 350 kg.

Personalità: Un Enduk tipico è un individuo religioso, la maggior parte sono di allineamento legale buono. Sono diffidenti e raramente concedono la loro amicizia, sono onorevoli e fanno di tutto per mantenere le loro promesse.

COMBATTIMENTO

In combattimento, preferiscono armi contundenti che possano essere maneggiate con una mano. Le reti sono molto popolari tra i guerrieri Enduk. Preferiscono le balestre e non possono usare archi lunghi o corti. Come gli Ee'aar, essi non possono utilizzare efficacemente le armi da taglio medie o grandi (come l'ascia da battaglia e molte spade), perché le loro ali impediscono il loro uso. Altre armi di grandi dimensioni sono evitate perché sono troppo ingombranti. In genere, gli Enduk indossano armature di cuoio o di piastre di bronzo, non possono volare con armature più ingombranti di quelle di piastre di bronzo. I difensori Enduk possono acquistare un armatura di piastre di bronzo per 100 Mo dalla chiesa in Eshu. Gli Enduk preferiscono il combattimento in mischia, dove la loro grande forza li aiuta molto.

Carica poderosa (Star): Un Enduk in genere apre uno scontro caricando un avversario,

abbassando la testa in modo da poter utilizzare le sue corna. Oltre ai normali vantaggi e svantaggi di una carica, questa gli permette di portare un singolo attacco con le corna con un bonus di attacco +9 e in grado di infliggere 4d6+6 danni.

Astuzia naturale (Str): possiedono un'astuzia naturale e una capacità logica innata è impossibile coglierli alla sprovvista.

Abilità: Gli Enduk ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Varie: Un Enduk causa 1d8 +4 punti di danno con le sue corna. Hanno una visione eccellente e sono in grado di notare dettagli da lontano, fino a 800 metri. Un Enduk può volare ad una velocità di 12 con una maneggevolezza di classe C. Possono portare un peso pari a quello del loro peso corporeo senza penalità; peso extra riduce la loro classe di manovrabilità a D. Un Enduk non può volare se porta un peso superiore a due volte il proprio o se indossa un'armatura più ingombrante di una a piastre di bronzo. Anche se sono volatori forti, non possono volare a grandi distanze. Essi devono effettuare controlli sulla Costituzione ogni turno di volo, dopo il terzo. Se la prova fallisce, devono atterrare e recuperare per un turno per ogni tre turni trascorsi in volo precedentemente. Un Enduk che perda il 50% o più dei suoi punti ferita normali non può volare, ma può planare fino al 75% o più dei suoi punti. Come per gli Ee'aar, le ali Enduk sono particolarmente vulnerabili al fuoco e bruciano rapidamente quando vengono infiammate. Un Enduk colpito dal fuoco o che fallisca il tiro salvezza contro un incantesimo a base di fuoco deve spendere 1d4 round per estinguere immediatamente le ali o le penne bruceranno, facendo 2d6 ulteriori punti di danni e impedendo loro di volare per un mese mentre le piume ricrescono. A differenza degli Ee'aar, gli



Enduk non soffrono di claustrofobia e non subiscono penalità in ambienti sotterranei. Un Enduk non può volare sopra i tre chilometri, ma potrebbe planare da quella quota, se necessario.

Lingua: Gli Enduk hanno una propria lingua, una lingua bella e complessa nota come Nimmurian. Questo linguaggio è stato adottato dagli uomini scorpione, che non riescono a parlarlo in modo fluente come gli

Enduk. Gli Enduk considerano la maggior parte degli altri linguaggi semplici e facili da imparare.

Classi: La stragrande maggioranza degli Enduk sono combattenti, sacerdoti o guerriero/ sacerdoti. Possono diventare abili maghi, ma raramente scelgono questa via, la maggior parte preferiscono attività religiose e marziali. E' estremamente raro trovare un Enduk che è diventato un ladro.

Rakasta

I Rakasta e le varie sottorazze saranno descritte in un modulo aggiuntivo PCA1 che sarà pubblicato subito dopo questo e raccoglierà nelle informazioni sia cononiche che non presenti su manuali o su Internet.

PENISOLA DEL BRACCIO DEGLI IMORTALI



PENISOLA DEL BRACCIO DEGLI IMORTALI



