

ATLANTE

La Costa Selvaggia



ATLANTE

Indice

Introduzione	2
Costa Selvaggia	3
Le Città Stato	7
Le Baronie	16
Territori Liberi	73
I Regni	78
I Regni Animali	86
CDP - Il Cavaliere dell'Onore	105
Le Mappe	111

Supplemento non ufficiale.

Descrive le terre della Costa Selvaggia ed i Regni Animali.

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. 24/09/2012



COSTA SELVAGGIA

REGNI ANIMALI

Introduzione

Per la realizzazione di questo Atlante mi sono avvalso del materiale fornito gratuitamente in lingua inglese dalla stessa Wizard di detiene tutti i diritti, del materiale prodotto dalla grande comunità di fan di D&D che pubblicano i loro lavori sui siti Web: "Vaults of Pandius", "The Piazza" ed "En World".

Per quanto riguarda maggiori delucidazioni sulla Maledizione Rossa vi rimando al "Tomo della Magia di Mystara" volume 1 - Magia Arcana di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè.

Mi auguro che questo materiale possa rilanciare l'utilizzo di questa parte di Mystara poco conosciuta ed usata nelle sessioni di gioco.

Il mio è stato in gran parte un lavoro di raccolta e traduzione per cui non intendo prendermi il merito dell'originalità dei contenuti non ufficiali presenti in questo manuale.

Ed esprimo un sentito Grazie a tutti coloro che hanno collaborato alla realizzazione di detto materiale.

La Costa Selvaggia

Costa Selvaggia

La costa selvaggia è situata ad ovest della penisola del serpente, ad est della penisola testa d'orco ed a sud della teocrazia di Hule. Comprende alcune città stato di origine traladariana (Slagovich, Hojah, Zvornik, Zagora e Nova Svoga), le baronie della costa selvaggia (Texeiras, Vilaverde, Torreón, Gargoña, Saragón, Stato di Almarrón, Cimarron e Guadalante), ed i regni della Costa Selvaggia (Regno di Esudria, ed il Reame Confederato di Rohren). Gli stati che fanno parte della costa selvaggia sono descritti a seguire.

Breve Storia

Secondo il calendario locale più accreditato, l'anno è il 1.010 DI (1.010 anni dopo l'incoronazione del primo imperatore di Thyatis, luogo da dove hanno origine molti dei coloni umani della Costa Selvaggia). Segue una linea temporale della migrazione dei popoli attraverso la Costa Selvaggia.

Da quattro a cinque Millenni fa:

I primi esseri umani nella zona, Oltechi, arrivarono tra i 4.000 ed i 5.000 anni fa. Questo popolo dalla pelle color rame ha portato le arti, l'agricoltura e la lavorazione dei metalli di base nella regione. Essi sono la ragione della predominanza della pelle scura tra gli esseri umani della costa. Gli Oltechi hanno scoperto la presenza dei tartaruga e degli uomini scorpione, entrambe le razze con insediamenti sparsi lungo la costa Selvaggia centrale. Gli uomini scorpione erano selvaggi che vivevano in piccole bande e aveva poche qualità positive. Le tartarughe erano innocui e facilmente dominabili e sono rimasti così da allora. Negli ultimi 4000 anni hanno vissuto come pacifici agricoltori e cacciatori ai bordi delle altre civiltà. Se gli Oltechi si fossero spinto più a ovest, avrebbero incontrato gli aranea ed i

wallara, entrambi fiorenti civiltà in quel momento. Gli aranea erano potenti, maghi sospettosi che vivevano nel sud est delle foreste della Baia del Tridente, mentre i wallara erano saggi, mistici pacifici che vivevano sulle montagne e nelle pianure a sud della Baia del Tridente.

Tre Millenni fa:

Circa 3.300 anni fa nella regione appaiono gli elfi, si diffondono attraverso la parte orientale e centrale della costa di Selvaggia. Tuttavia, non influenzano significativamente le culture locali, perché non si mescolano. Mentre gli elfi e gli umani detenevano il potere nella parte orientale, gli enduk sono creati nel lontano ovest. Le loro prime città sono state costruite circa 3000 anni fa sulla penisola di Capo dell'Orco. All'incirca nello stesso periodo, gli aranea cominciano a scomparire, le loro città di ragnatela nei boschi sono sostituite da torri isolate abitate da elfi e maghi di forma umana che hanno gli uomini lucertola, gli antenati degli shazak, come servi e schiavi. Questa gente cominciò a chiamare la loro terra Herath.

Da due e mezzo Millenni fa:

Circa 2.700 anni fa, tribù di goblinoidi arrivano nelle steppe Yazak. Circa 400 anni più tardi, sia gli elfi che gli Oltechi furono decimati da orde di questi goblinoidi che percorrono la costa selvaggia orientale. (Alcuni elfi sono rimasti nelle aree che sarebbero poi diventati Robrenn, Eusdria, Bellayne, e le Baronie Selvagge.) Queste orde di goblinoidi causano il trasferimento di molti lupin e tribù rakasta nella parte centrale della Costa Selvaggia.

Diciassette secoli fa:

Circa 17 secoli fa, i faraoni nithiani inviano delle spedizioni a colonizzare la costa selvaggia centrale e orientale. I Nithiani (che

in seguito sono stati cancellati dalla conoscenza umana dagli Immortali) erano bruni, dalla pelle scura, con un impero orgoglioso. I Nithiani entrarono in conflitto con gli uomini scorpione, spingendoli ad ovest e causando la loro trasformazione da piccole bande in tribù di grandi dimensioni. Gli uomini scorpione arrivarono fino alla nazione di Nimmur, l'allora fiorente regno degli enduk, dove furono accolti.

Quindici secoli fa:

Circa 1.500 anni fa, una serie di guerre e disastri spazzarono la regione. Per ragioni sconosciute, i maghi di Herath si scagliarono contro i wallara, con conseguente caduta della civiltà wallarena. Oggi, i wallara sono in pace, ma primitivi. Alla fine della guerra, la gente di Herath rilasciò anche i loro uomini lucertola servi e schiavi nel Bayou, dove alla fine divennero noti come shazak. All'incirca nello stesso tempo, gli uomini scorpione tradirono gli enduk e conquistarono Nimmur, costringendo i nobili enduk, minotauri alati, a trasferirsi in una penisola ad ovest oltre il mare. In quest'epoca, le colonie Nithiane scomparvero, lasciando in eredità lo stile artistico e filosofico, oltre a vari manufatti e strutture. I Nani arrivati sulla costa Selvaggia non molto tempo dopo, si stabilirono in alcune delle aree precedentemente abitate dai Nithiani. Pochi eventi importanti accaddero nel corso dei seguenti 600 anni, ma si verificarono diversi cambiamenti. I maghi di Herath stabilirono un governo centrale, la Nimmur degli uomini scorpione ha continuato a crescere in potenza, le tartarughe svilupparono una breve civiltà, e lupin e rakasta cominciarono a costruire insediamenti permanenti. I phanaton e gli shazak iniziarono ad elevarsi dalla barbarie completa, formando gruppi tribali ed alcuni insediamenti semi-permanenti. Nel frattempo, goblin, orchi, gnoll, e altre creature simili hanno aumentato le loro forze.

Nove secoli fa:

Circa 900 anni fa, un'altra orda di goblinoidi si spostò attraverso la regione, spazzando via le poche città che le tartarughe avevano costruito, e spinse i lupin ed i rakasta ad ovest, dove entrarono in conflitto con i maghi di Herath. In risposta, i maghi crearono i gurrash per servire come guerrieri. Quando anche i gurrash si rivelarono inadeguati, anch'essi sono stati scacciati nel Bayou, dove erano già gli sfollati shazak. Gli shazak si unirono più strettamente ed iniziarono a costruire villaggi permanenti. Alcuni lupin e rakasta divennero maghi in Herath e Herath ha contribuito a portare le idee del diritto e del governo a tali razze.

Cinque secoli fa:

Circa 560 anni fa, un afflusso di Traldar arrivò da est, forse in fuga dalla persecuzione religiosa in patria. Essi mirano a creare colonie lungo la costa, fondando Slagovich e le altre città-stato. I Traldar avevano la pelle più chiara rispetto agli altri esseri umani nella zona, che invece erano discendenti in parte dai Nithiani e in parte dai Neathar dalla pelle chiara. Principalmente pescatori e commercianti, i Traldar di Slagovich lentamente iniziarono a diffondersi ad ovest lungo i fiumi. Per la maggior parte, tranne che per le città-stato, i Traldar furono rapidamente assimilati dalle culture preesistenti nella zona. Un'eccezione è stato il gruppo di umani che, con gli elfi e pochi nani, fondarono la nazione di Bellayne. Circa 60 anni più tardi, altri esseri umani dalla pelle chiara si trasferirono nella zona. Questi erano barbari del nord, spinti fino alla costa Selvaggia dalle forze di Hule. Fondarono diversi insediamenti che alla fine si unirono a diventare gli stati di Robrenn e Eusdria. Alcuni elfi e nani già vivevano in queste terre. Gli elfi si allearono sia con Robrenn che con Eusdria, mentre la maggior parte dei nani si allearono con Eusdria. Più o meno in questo stesso periodo, la maggior parte della gente di Bellayne furono spazzati via da una

misteriosa peste. Molti storici moderni credono che questa sia stata la prima menzione scritta riferita alla Maledizione Rossa. Sempre in questo periodo vi fù la creazione dei cayma, ancora una volta dai maghi di Herath. La maggior parte delle leggende di draghi della Costa Selvaggia sono riferite a questo periodo.

I rakasta si trasferirono nelle rovine di Bellayne, alleandosi con gli elfi e gli esseri umani rimasti. Anche i lupin stabilirono una loro patria tra Bellayne ed Eusdria. Bellayne, Renardy, Eusdria e Robrenn iniziarono a sviluppare diversi gradi di feudalesimo, aiutati poi anche da un altro afflusso di coloni.

Il secolo scorso:

La più recente ondata di colonizzazione iniziò circa un centinaio di anni fa, portando molti umani nella zona. Questi coloni portarono con sé le idee di vero feudalesimo, tra cui un ordine sociale costituito da, cavalieri, nobili e contadini. I lupin di Renardy hanno emulato queste culture, per quanto, anche adottando una derivazione delle loro lingue. Anche gli Halfling arrivarono nella Costa Selvaggia, la maggior parte si stabilirono a Eusdria, ed alcuni in Robrenn, Bellayne, nelle Baronie Selvaggia, e anche in Herath. Con questa ondata di colonizzazione dall'Oriente e la crescita degli insediamenti nel centro della costa, i maghi di Herath iniziarono ad espandersi verso sud. Lì sono entrati in conflitto con i phanaton, che si riunirono ancora più saldamente, avendo recentemente messo a punto una primitiva forma di governo e legge. Il popolo delle Baronie Selvagge scoprirono anche la Maledizione Rossa. Tuttavia, a differenza dei popoli precedenti, essi riuscirono a non soccombere, ma reagirono e trovarono il modo di controllarla. Per fortuna, la Maledizione Rossa sembrava essere limitata solo a certe aree della Costa Selvaggia.

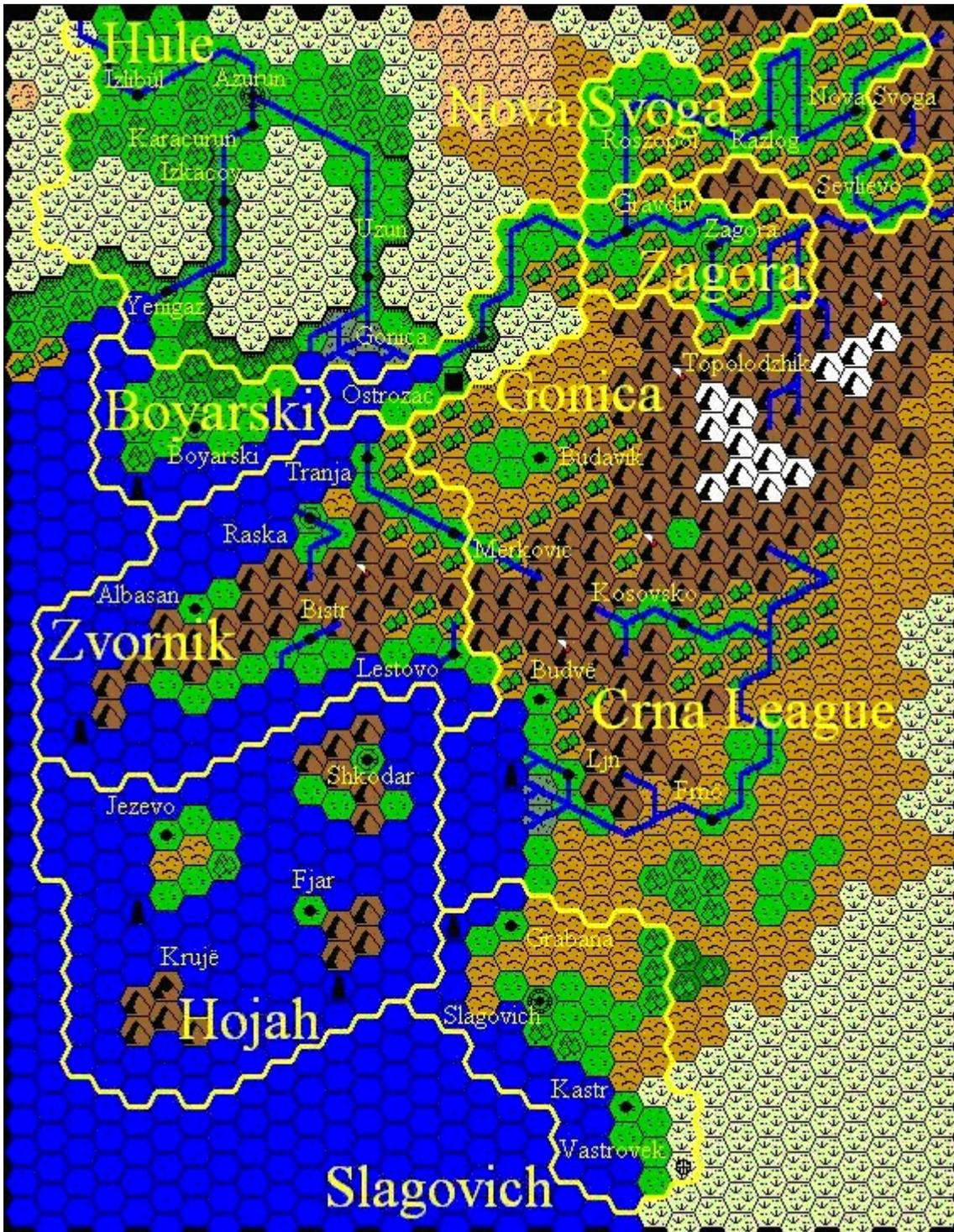
Per gli ultimi decenni, la civiltà si è diffusa su tutta la costa. Molti saggi dicono che si diffuse troppo in fretta. A partire da circa un

decennio fa, un'altra serie di devastanti guerre ha spazzato la costa selvaggia. Hule ha attaccato le Città Stato e le Baronie Selvagge. Le tartarughe per la prima volta nella loro storia si sono ribellati contro i loro oppressori. I contadini anche in altri luoghi si ribellano, così come le colonie contro i loro stati madre. Gli gnoll, gli orchi ed i goblin che vivevano lungo la costa si sollevarono contro gli esseri umani ed i semiumani. Gli orchi della giungla nera attaccarono gli uomini scorpione di Nimmur, e gli enduk e gli ee'ar approfittarono della distrazione per attaccare. Vari i conflitti di frontiera tra Bellayne e Shazak; Bellayne e Renardy; Renardy e Eusdria; Eusdria e Robrenn, e tra le Baronie Selvagge. I gurrash attaccarono gli shazak ed i cayman. I goblin delle steppe formarono un'altra orda, saccheggiando l'Herath. Si verificarono catastrofi naturali e innaturali, e le piaghe si spostarono attraverso la terra, accompagnate dall'espansione della Maledizione Rossa.

La Terra oggi

Gli effetti delle recenti guerre si fanno ancora sentire in tutta la costa selvaggia. Le Nazioni tendono a diffidare le une delle altre, anche se i cittadini di Stati diversi possono ancora andare d'accordo (i popoli delle nazioni in conflitto hanno spesso combattuto insieme contro minacce più grandi). Quando Herath fu invasa circa un anno fa, i maghi lottarono ma non hanno potuto impedire che le orde dei goblin distruggessero alcune costruzioni magiche che erano state create per frenare la Maledizione Rossa, così facendo la Maledizione si diffuse su gran parte della Costa Selvaggia. Ora, migliaia di anni di rovine, dalle antiche piramidi nithiane ai castelli e villaggi di recente distrutti, punteggiano la costa. Stati paranoici si contendono il potere, indigeni ostili lottano per la sopravvivenza. La gente contorta della Maledizione Rossa vaga per la terra e si nascondono nei villaggi isolati. Le persone cercano di controllare il cinnabryl, un metallo

magico noto per la sua capacità di alleviare la maledizione, mentre gli altri cercano le radici della maledizione nel tentativo di eliminarlo.



Le Città Stato

Cronologia delle Città Stato

429 DI: Primo viaggio di Verazzano alla Penisola del Serpente e nel Golfo di Hule. Niccolò Verazzano, un navigatore ed esploratore thyatiano, lavora per i mercanti di Minrothiani di Harbortown, è il primo del vecchio mondo che ha raggiunto il Mare Occidentale attraverso lo stretto del Serpente dopo la distruzione di Nithia. Una piccola parte dell'equipaggio rimane nel Golfo di Hule per scopi commerciali. Uno di loro è affetto da licanthropia e presto contagia alcuni sacerdoti della LB (Fratellanza Legale). La popolazione lupin nella regione è più che sufficiente per distruggere la minaccia della licanthropia, ma la malattia sta già viaggiando verso il quartier generale della Fratellanza Legale a Kavkaz.

430-440 DI: A causa della Licanthropia inizia una nuova guerra in Kavkaz. Nella Costa selvaggia il ramo della Fratellanza Legale LB locale ora è de facto indipendente, dal momento che le comunicazioni con il Kavkaz e la Terra di Mezzo e le varie filiali sparse nella migliore delle ipotesi.

438 DI: Secondo viaggio di Verazzano: i commercianti Minrothiani di Harbortown inviare Verazzano di nuovo nel Mare Occidentale a rivendicare la regione come un protettorato Minrothiano. Verazzano inizia anche scambi commerciali anche con la Fratellanza Legale LB, tornando ad Harbortown con le sue navi piene di merci.

443 DI: La Purga d'Argento si scatena contro i licanthropi lungo le coste del Mare del Terrore. I piani Minrothiani di colonizzare la regione sono bloccati.

444 DI: Senza la costante dominazione

economica Minrothiana su Traladara, inizia la Seconda Guerra Traladarana. Ragioni politiche e religiose hanno messo Marilenev e Halavos (seguaci della Chiesa di Traladara) contro Vaion e Halag (ciascuno con una diversa e indipendente Chiesa di Halav).

Battaglia di Koriszegy: Koriszegy, paese vassallo di Halag, appoggia l'esercito di Marilenev, le truppe di Halag vengono sonoramente sconfitte. New Alphatia è quasi distrutta in una battaglia tra licanthropi, umani ed elfi. Molti licanthropi sopravvivere nei boschi di Traladara.

445 DI: Halag stessa è invasa dalle truppe Marileneviane, il paese vassallo di Svoga viene raso al suolo e la Chiesa di Halav è considerata fuorilegge. Marko Hojah, Ban [duca] di Halag e la maggior parte dei suoi più stretti parenti vengono uccisi; Lazar Hojah è posta dal duca Teodor Marilenev e dal suo nuovo alleato, Hospodář [Barone] Filip Koriszegy, come il nuovo Ban burattino di Halag. Coloro che rifiutano di accettare la Chiesa di Traladara come loro nuova religione sono costretti a lasciare Halag. La Purga d'Argento è finalmente finita. I commercianti Minrothian e marinai Meditor sono interessati a ricostruire il loro monopolio commerciale sul Mare del Terrore. Sono interessati a trovare una colonia oltre la penisola del serpente in modo da avere un percorso più facile verso il mare occidentale, Hadric Corser (governatore di Harbortown) e Zephir Meditor (leader degli Elfi dell'Acqua) inviano alcune delle poche navi disponibili ad Halag per trasportare i rifugiati Traladarani ad ovest. Quando la nave elfica Fiore Yarthmont arriva a Tyjaret, i rifugiati Traladarani, guidati da Kladan Vjekoslav, si stabiliscono in un piccolo villaggio e fondano la città-stato di Kladanovic (dal nome del loro leader). Kladan rivendica per sé il titolo di "Ban".

450 DI: I Minrothiani, alcuni Traladarani e la Fratellanza Legale LB fondano La Società dei mercanti dell'oro puro per aiutare il commercio sul Golfo di Hule e nella regione circostante. La ribellione di Malf Quickhand ad Harbortown; Alcuni halfling migrano verso Kladanovic invece che verso Isola Aperta, diventando i primi halfling ad arrivare sulla costa selvaggia. Gli Gnoll maculati, provenienti dalle Montagne Nere, minacce l'avamposto Albero. I missionari della LB sono i principali partner commerciali della Società dei mercanti dell'oro puro, richiedono un aiuto militare per la colonia Traladarana di Kladanovic. Molti chierici della Chiesa di Halav vedono questo come un segno divino ed organizzano una crociata contro gli gnoll. I pochi nobili Traladaran rimasti ad Halag (Dragomir-Mlakar, Strnad, Dalibor e le famiglie Zvornik) diventano i leader di questa crociata. Zhan Olgar, un prete fanatico di Halav, convince anche molti contadini ad unirsi alla crociata.

Battaglia di Passo Kastr, appena a sud dell'avamposto dell'Albero, è una vittoria eccezionale per le forze Traladarane che pur essendo in inferiorità numerica per 5 a 1, i picchieri e balestrieri Traladarani bloccano gli gnoll al Passo Kastr, mentre i nobili cavalieri attaccano i fianchi. Solo 50 Traladarani persero la vita nella battaglia, mentre 2/3 della orda gnoll fu uccisa (il resto si sciolse, in fuga verso le colline circostanti).

Molti hanno cominciato a credere che Ivan Dragomir, leader dell'esercito della crociata, sia il nuovo re Traladaran inviato da Halav al fine di ripristinare l'età d'oro Traladar. Una nuova ondata di immigrati Traladarani arrivano a Kladanovic e all'avamposto dell'Albero. Ormai, quasi tutti i seguaci della Chiesa di Halav sono ancora in Traladara. Molti seguaci della Chiesa di Traladara, tuttavia, sono anche attratti dal Golfo di Hule, credendo nella nuova età d'oro Traladaran.

452 DI: La popolazione Traladaran

all'avamposto dell'Albero è già maggiore rispetto ai Kavkazani della LB, alla gente della Terre di mezzo, nani e lupin. Ivan Dragomir diventa il nuovo sovrano dell'avamposto, riorganizzandolo come una città-stato Traladarana, Slagovich. Tuttavia, egli sceglie il titolo LB di "Marchese" al posto del tradizionale "Ban" (Kladan Vjekoslav, l'ultimo Ban Traladaran, fa lo stesso pochi mesi dopo, volendo imitare Ivan).

Tuttavia, Ivan non è così saggio come molti credono. Egli dichiarò che, fatta eccezione per la Chiesa di Halav, tutte le altre religioni fossero messe fuorilegge. Molti seguaci della Chiesa di religione Traladara e LB sono stati banditi da Slagovich. Una parte significativa della popolazione dei nani lasciano Slagovich, raggiungendo i loro avamposti minerari (moderna Shkodar, Raska, Pietrafumante e Castillo de los Hidalgos). Molti Traladarani fuggono verso gli avamposti LB lungo la costa, come Nuova Speranza, Seconda Chance e Cape Outpost (l'attuale Castello Malburn).

Anche Zhan Olgar e gli altri nobili lasciano Slagovich, delusi dalla disastrosa amministrazione di Ivan. Olgar conduce i suoi seguaci attraverso il Rio Guadiana oltre la Grande Scarpata.

Dimitri Hojah, è un sacerdote guerriero di Halav ed erede diretto di Halag, appena arrivato nel Golfo di Hule. Ha lasciato Traladara dieci anni prima, ignaro della Seconda Guerra Traladarana, in pellegrinaggio nelle antiche terre Mileniane di Davania. Molti lo seguono, sperando che lui sia il prescelto di Halav. Dimitri fonda la città-stato di Hojah vicino gli avamposti minerari dei nani.

Alcuni Traladarani scelgono di stabilirsi nel bacino Crna, vivendo insieme con i pacifiche tribù goatmen (Ovinaurs e caprini).

453 DI: Hojah aiuta la vecchia famiglia governante di Svoga (la famiglia Zvornik), a

fondare un'altra città-stato vicino a un altro avamposto minerario dei nani. L'avamposto Fortezza (l'avamposto più antico della LB nel Golfo di Hule) e il vicino villaggio lupin (della razza Gonic) ricevono una grande quantità di immigrati Traladaran. Il leader lupin locale imita i suoi vicini, rivendicando il titolo di marchese. Sia il villaggio (Gonica) che l'avamposto (Ostrozac) ricevono nomi Traladaran in quanto diventano una nuova città-stato. Diversamente dalle altre città-stato, tuttavia, Gonica diventa famosa per la sua libertà religiosa.

454 DI: Zhan Olgar raggiunge finalmente Bulzan, fondando là una nuova nazione.

456 DI: Andrej Dalibor e un piccolo esercito Traladaran conquista un villaggio Huleano, fondando lì la città-stato di Boyarski.

457 DI: Helena Mlakar guida un gruppo di guerrieri Traladaran e agricoltori nel nord-est di Gonica, fondando la città-stato di Zagora.

460 DI: Alexandros "Sandros" Strnad conduce un'altra spedizione a nord-est di Gonica. La città-stato di Nova Svoga viene fondata e la Valle Sandros prende il nome dal nobile Traladaran.

488 DI: Haldric Corser unifica i Minrothiani e gli elfi dell'acqua, formando le Gilde di Minrothad. Quando Minrothad diventa una nazione unita, l'Impero di Thyatis rafforza la sua presa sulle terre di confine, provocando una reazione alphetiana, e la conseguente guerra coloniale in Ylaruam (500 DI).

La Società dei mercanti dell'oro diventa ufficialmente indipendente dal Minrothad (e più vicina alla LB), ma è ancora un importante partner commerciale dei mercanti Minrothaddiani.

695 DI: Anche Ierendi si afferma come potenza del mare, e decide di espandere la

sua influenza fino al villaggio di Tyjaret, affrontando la Società dei mercanti dell'oro e Kladanovic che reclamano diritti su di esso. Tyjaret è invaso e Kladanovic viene saccheggiata e rasa al suolo dai pirati Ierendiani. La via per terra per il mondo conosciuto, attraverso la grande desolazione, è l'unica via affidabile che rimane ai mercanti Traladaran.

700 DI: Rajah Narendra stabilisce Torre Gola per incoraggiare le carovane del deserto ad entrare nella Pianura Asanda via Jhengal. I suoi generosi accordi commerciali con Slagovich portano un commercio favoloso e ricchezza a Jhengal.

750 DI: Al momento, la LB ha già perso la maggior parte del suo fuoco religioso, fondendosi con la Società dei mercanti dell'oro puro, diventa ora la LB Trading Company.

Con il percorso via mare bloccato, Tyjaret diventa di nuovo un villaggio povero, che dipende unicamente dalla strada degli elefanti del Sind, e l'interesse Ierendiano sfuma. La LB Trading Co., tuttavia, è ancora interessata a trovare un altro percorso sicuro via mare per il mondo conosciuto, e stabilisce un avamposto commerciale, Mule Beach, vicino alle antiche rovine di Kladanovic. Alla fine ricostruiscono la vecchia città-stato di Kladanovic e il percorso via mare è ancora una volta ristabilito (790 DI, Ierendi è ancora una volta interessata a questo percorso, Questa volta, invia una spedizione nella penisola del Serpente in cerca di un altro posto per posizionare i suoi propri avamposti; Ierendi, tuttavia, abbandona questo progetto subito dopo).

900 DI: Le città-stato raggiungono la loro massima estensione. Il Golfo orientale di Hule è dominato da sette espansionistiche città-stato Traladaran: Slagovich, Hojah, Zvornik, Zagora, Nova Svoga, Boyarski e Gonica. Quattro dei pochi villaggi

indipendenti, costituiscono il bacino Crna, e si organizzano come la Lega Crna contro l'espansionistiche città-stato. L'Ordine della Luce, un nome locale della Sorellanza caotica, si nasconde dietro questa alleanza. Kladanovic è ancora una volta una prosperosa città-stato commerciale Traladarana nella regione.

950 DI: Il Maestro di Hule decide di invadere le Città-stato. Mentre è occupato altrove, lentamente infiltra il Culto di Bogdan (un altro nome per Bozdogan) all'interno Gonica. Il cultisti ribelli, aiutati da forze Hulean, spinge gli eserciti gonic (e la maggior parte della popolazione gonic) fuori dalla zona. I lupin rifugiati migrano a Zvornik (e ora sono conosciuti come "Zvornikian Gonic"). Gonica e Ostrozac sono nuovamente rinominate, come Ayskudag e Yanidir.

951 DI: Boyarski cade nell'anarchia con la paura che un'invasione Huleana colpisca la popolazione Traladaran. Un potente mercante Verdan diventa il nuovo sovrano, e modella la città-stato come i suoi vicini Verdan. Diventa il "Baronato de Babosas" (Baronia di Babosas), e il nome della sua capitale è tradotto in Verdan come Porto Cavalcante (significa "porto del cavaliere").

968-992 DI: Hule invade le altre città-stato più di una volta, di solito per essere sconfitto dai Traladarani (ed i loro vicini Guadianos). Tuttavia, Hule nel 971 DI conquista Babosas. Le altre città-stato resistono, ma soffrono molto. Molti villaggi raggiungono l'indipendenza, aiutati dalla Lega Crna, in quanto le città-stato sono troppo deboli (per la lotta contro Hule e se stessi) per evitarlo.

1006 DI: Ancora una volta, Hule tenta di invadere le città-stato e le Baronie. Nova Svoga rischia di essere conquistata.

Slagovich

Superficie: 13.000 kmq

Posizione: a sud di Hojah e Crna, ad ovest della Grande Desolazione.

Abitanti: Popolazione 17.400 abitanti per lo più esseri umani, a pochi semiumani.

Tipo di governo: Margrave Miosz II (umano nobile, età 24)..

Capitale: Slagovich.

Industrie: .

Flora e fauna: standar per il clima

Slagovich è costruita su un altopiano, accanto a una scogliera che si affaccia sul Golfo di Hule. Ai piedi della scogliera si apre una grande caverna attraverso la quale entrano le navi. La città stato di Slagovich è un grande porto commerciale tra l'occidente e l'oriente. I mercanti giungono qui sia per via terra, tramite carovane dal Sind e da Darokin e sia per mare navigando intorno alla penisola del Serpente. I rapporti diplomatici con il Sind e con lo Yavdlom sono buoni quel tanto da permettere dei pacifici scambi commerciali. Slagovich ed in generale la maggior parte della costa selvaggia, è una terra problematica e spesso afflitta da guerre. La terra della Costa Selvaggia è famosa per un composto velenoso chiamato "Seme di Cinnabar", questo composto affligge ogni cosa ed ogni creatura nata in queste terre e tutti coloro che rimangono in queste terre per più di qualche giorno. Tra gli effetti di questo composto c'è un graduale cambiamento della colorazione della pelle che tende verso il rosso bronzeo, un peggioramento delle capacità dei metalli ed un accorciamento delle aspettative di vita. Questi effetti possono essere neutralizzati dal "Cinnabryl", un raro metallo usato come moneta nella Costa Selvaggia. Questa sostanza viene anche usata per creare "L'Acciaio Rosso" che ha la metà del peso e tre volte il valore del normale acciaio. Solo pochi nativi vorrebbero commerciare l'acciaio rosso con degli

stranieri, preferiscono mantenerlo nelle loro mani. E' una monarchia indipendente con a capo Miosz II, un'altra figura importante è quella di Stavro, capo dei cavalieri di Halav. Il sovrano di Slagovich, Miosz, salì al trono agli inizi della sua infanzia. Nonostante le trame di Hule e un malvagio Erede (Zgozod di Ruby), ha mantenuto il suo trono, soprattutto grazie all'intervento di suo zio Stavro. Stavro funge da consulente per Miosz e comanda la guardia personale del Margrave. Miosz non vede di buon occhio gli "eredi". Essi non sono bene accetti, anche se non vengono perseguitati, in città. La città esporta cinnabryl verso le Baronie Selvagge. Quando il cinnabryl viene esportato (circa due volte l'anno), un corpo di Cavalieri di Halav s'incontrano in mare con un piccolo gruppo di eredi, che pagano per avere il cinnabryl scambiandolo con L'acciaio rosso. In Slagovich, L'acciaio rosso è usato per le armi dei Cavalieri di Halav e per la guardia cittadina, ma solo i Cavalieri e gli ufficiali della guardia possono permettersi di indossare un'armatura di acciaio rosso. Forse la più importante fra le cinque città stato, qui s'incontrano gli ambasciatori per decidere la comune strategia di difesa da Hule. Si trova a nord ovest della penisola del serpente, a sud di Hule e Kavaja. Ad ovest del golfo di Hule. Protetta da alte e forti mura di pietra, ma all'interno della città trovano rifugio più che altro nobili e ricchi commercianti, la maggior parte della popolazione vive in fattorie fuori dalla protezione delle mura. Quasi tutte le costruzioni hanno un retro colore rosso-bronzo che denuncia la presenza di cinnabryl nell'area. Gli abitanti sono un misto di due razze, Yavi e Traldaran, dai capelli scuri e dalla pelle bronzea, probabilmente a causa della Peste Rossa. La popolazione è composta da mercanti, nobili e molti poveri minatori che lavorano nelle ricche miniere di Cinnabryl. Il culto di Halav è la fede più importante dell'area, specialmente per la presenza dei Cavalieri di Halav che aiutano Slagovich a resistere alla potenza di Hule. La

città negli ultimi anni ha dovuto resistere a vari tentativi di conquista da parte del malvagio "Gran Maestro di Hule" che vede nell'importante punto commerciale e nelle ricche miniere di Slagovich ed in generale di tutte e cinque le città stato un tassello fondamentale della sua espansione. Grazie all'aiuto dei cavalieri di Halav e di alcuni avventurieri Alphatiani, Slagovich è riuscita a resistere anche all'ultimo più potente attacco sferrato da Hule. Slagovich è famosa per le sue grandi opere di ingegneria idraulica, una di queste è l'accesso alla città stessa, infatti l'accesso avviene tramite un canale che collega ad una grande caverna collegata alla città da canali, ma per raggiungere i canali dal fondo della caverna bisogna pagare una tariffa, così la caverna viene allagata e porta le navi alla quota giusta per entrare nel labirinto di canali che percorrono tutta la città, la città è anche conosciuta dai viaggiatori dell'est come la Glantry dell'ovest. Slagovich controlla un portale con il piano Elementale dell'acqua per allagare la caverna. Meccanismi idraulici sono numerosi in tutta Slagovich. Ponti levatoi, sbarramenti per l'acqua e saracinesche, consentono alle navi di muoversi in profondità nella città, lungo una serie di canali per scaricare le loro merci. Slitte, trainate da una rete di cavi, ponteggi e carrelli che vengono portati su e giù per le colline più ripide della città. Slagovich vanta ingegneri eccellenti, molti avventurieri, mercanti d'affari vivaci, e alcuni ricchi nobili, ma la maggior parte della gente comune sono piuttosto poveri. Molte case, soprattutto quelle più lontane dal porto, sono mal tenute.

Hojah

Superficie: 8.000 kmq

Posizione: a sud di Zvornik, ad est di Crna ed a nord di Slagovich.

Abitanti: Popolazione di 7800 - per lo più esseri umani, alcuni nani ed elfi.

Tipo di governo: Margrave Bosit Hojah (umano, guerriero).

Capitale: Shkodar.

Industrie: Commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Hojah (chiamata così dal nome della famiglia fondatrice) è una Città Stato basata sul commercio, come Slagovich. Tuttavia, mentre Slagovich gestisce il commercio sia via terra che via mare, l'isola-stato di Hojah commercia solo via mare. Si tratta per lo più di commercio con le altre città-stato, le Baronie Selvagge, e le città libere della regione. Questo la mette in feroce competizione con Slagovich per il commercio, attualmente sono in pace, ma in passato si sono verificati conflitti armati tra le due città. Hojah rimane in buoni rapporti con Zvornik. Hojah mantiene la maggior parte dei fari della regione ed ha la più forte flotta militare oltre alla flotta mercantile. A causa della sorveglianza delle navi di Hojah, i pirati vivono un difficile momento nei pressi della città-stato.

Zvornik

Superficie: 11.000 kmq

Posizione: a sud di Hule, ad ovest di Kavaja ed a nord di Hojah.

Abitanti: Popolazione 6.700 abitanti per lo più esseri umani, alcuni nani e halfling.

Tipo di governo: Margrave Galben Zvornik (umano nobile, dell'età di 87 anni).

Capitale: Raska.

Industrie: agricoltori o commercianti.

Flora e fauna: standar per il clima

La città stato di Zvornik è un po' di povertà ed il cibo deve essere importato ma nessuno sogna Slagovich o Hojah. Il governatore è vicino alla fine della sua vita e ci si aspetta un aumento della frizione e della rivalità con Slagovich e questo potrebbe minare la fragile economia di questa città. La guarnigione mantiene un piccolo numero di soldati ma di buona qualità, tanto da bilanciare, insieme con le forze alleate di Hojah le forze e le mire espansionistiche di Slagovich. Come Hojah, Zvornik è chiamata così per la famiglia che originalmente si insediò nella regione. I suoi centri abitati sono intorno al fiume, i suoi commercianti utilizzano piccole imbarcazioni con cui percorrono i fiumi e le coste della regione. Zvornik compete con Slagovich nel commercio, a volte violentemente, ma attualmente sono in pace. Zvornik e Hojah sono alleati. Tuttavia, l'attuale Margrave è piuttosto vecchio, e il suo erede tende aggressione.

Zagora

Superficie: 7.000 kmq

Posizione: a sud di Nova Svoga, ad ovest di Kavaja e ad est di Hule.

Abitanti: Popolazione 9.400 - per lo più esseri umani, alcuni elfi e halfling.

Tipo di governo: Margrave Munte III (umano, muscoloso, combattente in sovrappeso).

Capitale: Zagora.

Industrie: .

Flora e fauna: standar per il clima

La città stato di Zagora è relativamente un buon posto dove vivere. E' autosufficiente per il cibo, le condizioni di vita sono decenti e l'esercito è sufficiente per la difesa di una piccola città. Tutto ciò rende la regione molto tranquilla e stabile. La forza militare è una delle meglio attrezzate della regione, guerrieri d'esperienza, maghi e buon equipaggiamento. Non ha una flotta ma possiede una forza aerea composta da

guerrieri che cavalcano viverne e che sono considerati l'orgoglio di Zagora. L'unica nota negativa è la prossimità con il confine di Hule da cui i goblin vengono per raziare i territori limitrofi. Zagora ha firmato un trattato che impegna tutte le quattro città stato ad aiutarsi a vicenda nella difesa contro Hule, qui si spera anche di far firmare un trattato di pace tra le città di Slagovigh, Hojah e Zvornik. Ha dei favorevoli commerci con Nova Svoga, la città più vicina.

Nova Svoga

Superficie: 10.000 kmq

Posizione: a nord di Zagora, ad ovest di Kavaja e ad est di Hule.

Abitanti: Popolazione 5.300 abitanti per lo più esseri umani, alcuni halfling.

Tipo di governo: Stefan Karvich (orgoglioso, capace, guerriero umano di alto livello).

Capitale: Nova Svoga.

Industrie: agricoltura o caccia.

Flora e fauna: standar per il clima

Uno stato tranquillo agricolo situato a monte di Zagora, la città stato di Nova Svoga è il punto debole dell'alleanza delle città stato. Nova Svoga ha il più lungo confine con Hule e l'esercito qualitativamente meno preparato tra le città stato. Lo stato ha sofferto gravemente durante la recente guerra, durante la quale il marchese e la maggior parte dei suoi eredi sono morti. Stefan Karvich, l'ex leader dei militari di Nova Svoga, ora è reggente per Anya, erede al trono di soli cinque anni. Al momento è amministrata da un governo corrotto, nonostante il rispetto per il reggente nel popolo c'è la sensazione che il debole primo ministro sia troppo più accomodante con Hule che con le altre città stato. Hule incoraggia questa politica sperando di rompere il trattato d'alleanza delle città. Questo stato è basato sull'agricoltura, è il più grande e migliore dal punto di vista agricolo di tutta l'alleanza ed ha possibilità di espandersi. Il bilancio

agricolo è positivo. Dal punto di vista militare, i migliori elementi preferiscono andare a combattere per Zagora dove sono pagati meglio.

Città Stato conquistate da Hule:

Gonica

Superficie: 4.000 kmq

Posizione: estremo sud dell'impero Huleano fra le città stato di Zagora e Zvornik.

Abitanti: Popolazione 6.700 abitanti per lo più esseri umani e lupin.

Tipo di governo: sotto governatore militare Huleano

Capitale: Ayskudag.

Industrie: agricoltura, pesca e commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Nel 453 DI la vecchia famiglia governante di Svoga (la famiglia Zvornik), con l'aiuto di Hojah fondano la città-stato vicino a un avamposto minerario dei nani. L'avamposto Fortezza (l'avamposto più antico della LB nel Golfo di Hule) e il vicino villaggio lupin (della razza Gonic) ricevono una grande quantità di immigrati Traladaran. Il leader lupin locale imita i suoi vicini, rivendicando il titolo di marchese. Sia il villaggio (Gonica) che l'avamposto (Ostrozac) ricevono nomi Traladaran in quanto diventano una nuova città-stato. Diversamente dalle altre città-stato, tuttavia, Gonica diventa famosa per la sua libertà religiosa, la libertà religiosa che segnerà anche la sua fine. Nel 950 il Maestro di Hule decide di invadere le Città-stato. Mentre è occupato altrove, lentamente infiltra il Culto di Bogdan (un altro nome per Bozdogan) all'interno Gonica. Il cultisti ribelli, aiutati da forze Huleane, spingono l'esercito gonic (e la maggior parte della popolazione gonic) fuori dalla zona. I lupin rifugiati migrano a Zvornik (e ora sono conosciuti come "Zvornikian Gonic"). Gonica e Ostrozac sono conquistati e sono nuovamente rinominate, come Ayskudag e Yanidir.

Boyarski

Superficie: 9.500 kmq

Posizione: estremo sud dell'impero huleano, ad ovest di Villaverde.

Abitanti: Popolazione 5.300 abitanti per lo più esseri umani, alcuni halfling.

Tipo di governo: sotto governatore militare Huleano.

Capitale: Boyarski.

Industrie: agricoltura, pesca e commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Nel 456 DI Andrej Dalibor e un piccolo esercito Traladaran conquista un villaggio Huleano all'estremo sud dell'impero, fondando lì la città-stato di Boyarski. Nel 951 DI Boyarski cade nell'anarchia con la paura che un'invasione Huleana colpisca la popolazione Traladaran. Un potente mercante Verdan diventa il nuovo sovrano, e modella la città-stato come i suoi vicini Verdan. Boyarski diventa il "Baronato de Babosas" (Baronia di Babosas), e il nome della sua capitale è tradotto in Verdan come Porto Cavalcante (significa "porto del cavaliere"). Nell'ultima guerra per la conquista delle città stato (971 DI) conquista Babosas.

Territori liberi:

Lega di Crna

Superficie: 10.000 kmq

Posizione: costa tra Zvornik e Slagovich.

Abitanti: Popolazione 2.300 abitanti 40% esseri umani, 60% Ovinaurs e caprini.

Tipo di governo: Consiglio dei capi villaggio.

Capitale: Nessuna.

Industrie: agricoltura o caccia.

Flora e fauna: standar per il clima

In realtà anche se le città stato lo considerano territorio libero, il tratto di costa fa parte del Kavaja e le tribù locali di Ovinaurs e caprini hanno accettato pacificamente gli insediamenti nell'area. Infatti nel 450 DI alcuni Traladariani scelgono di stabilirsi nel bacino Crna, vivendo insieme con le pacifiche tribù goatmen (Ovinaurs e caprini). Recentemente i quattro villaggi ritenendosi indipendenti, hanno costituiscono il bacino Crna, e si sono organizzati nella Lega Crna per difendersi dall'espansionistiche città-stato. L'Ordine della Luce, un nome locale della Sorellanza caotica, si nasconde dietro questa alleanza.





Le Baronie

Le Baronie della Costa Selvaggia sono nazioni di recente formazione, la cui esistenza è perennemente minacciata da conflitti interni, vicini espansionisti e incursioni di goblinoidi selvaggi.

Partendo da nord, si incontrano Texeiras e Vilaverde, potenze navali dedite ai commerci ed alla pirateria. Vi è una forte rivalità fra i marinai di questi paesi, e poche navi viaggiano senza equipaggi numerosi e ben armati nel Golfo di Hule. A ovest delle Potenze Marinare si trova Torreón, un paese povero popolato a contadini e mercenari; metà della popolazione è costituita da elfi e mezzelfi. Più a sud c'è Narvaez, la più antica delle baronie. Gargoña e Saragón sono le baronie "illuminate", quelle in cui la popolazione ha un grado maggiore di cultura ed è presente un maggior numero di saggi, studiosi, maghi e chierici. Lo Stato di Almarrón, a sud di Gargoña, è governato dal dittatore don Estebán "el Salvador", e si trova in uno stato di grave crisi economica dopo una serie di sconfitte militari e colpi di stato. Cimarron e Guadalante sono paesi di frontiera, ancora più delle altre baronie. Gli allevamenti di bestiame sono le maggiori risorse economiche di questi stati, ma Cimarron è anche ricco di miniere. Le Baronie Selvagge confinano a nord con il grande Impero di Hule, una teocrazia aggressiva ed espansionista che usa normalmente truppe goblinoidi nei suoi eserciti. A est, oltre il Golfo di Hule, si trovano le Città-Stato traladariane, perennemente in guerra fra loro e con Hule. A ovest delle baronie vi sono terre desertiche e steppe abitate solo da goblin e gnoll primitivi ma molto aggressivi. Gli abitanti delle Baronie Selvagge sono tendenzialmente poco devoti. Gli dei comuni a tutte le baronie sono il Generale, il dio della guerra; l'Ambasciatore, dio della politica e dei commerci; il Giudice, dio della giustizia;

Milan, dio degli avventurieri; e Valerias, dea dell'amore. Altri Immortali sono venerati nelle singole baronie: Ixion è il dio più importante nel pantheon narvaeziano, ed è assistito da Faña, l'Inquisitrice, che è nota anche nelle baronie di Texeiras e Vilaverde con il nome di Fanha. Al Kalim è il patrono della sapienza a Saragón, la cui popolazione ha origini ylariane. Kagyar è il patrono degli artigiani e delle armi da fuoco a Cimarron, ma i Cimarronesi sono ancora meno religiosi degli altri abitanti delle baronie. Nelle baronie "illuminate", Saragón e Gargoña, vi sono diversi maghi, e anche una università, e lo studio delle scienze e della magia è incoraggiato dai Baroni locali. Il clero di Narvaez, invece, è generalmente ostile agli stregoni, che sono ritenuti eretici. Molti maghi narvaeziani stanno lasciando il paese per trovare rifugio nelle baronie confinanti. Le altre baronie o hanno pochi maghi (Cimarron e Guadalante), o valutano la magia solo per l'apporto che può dare in combattimento (in particolare Torreón). I maghi più comuni in queste zone sono mercenari o militari. La società delle Baronie è costituita da due classi principali: i nobili, che mantengono il potere politico e militare, ed il resto della popolazione, costituito da pionieri, contadini, piccoli mercanti ed esploratori.

La definizione di nobiltà varia da Baronia a Baronia, ed anche all'interno di una stessa Baronia i frequenti rivolgimenti politici portano ad altrettanto frequenti cambiamenti nello strato sociale più alto. In generale, i nobili sono spesso umani discendenti dai primi coloni ispan, soprattutto in Narvaez, la più antica delle baronie. Buona parte della nobiltà di Torreón è invece costituita da elfi. Le armi tipiche delle Baronie della Costa Selvaggia sono la sciabola, usata dalla cavalleria e sulle navi, lo stocco (rapier) usato dai nobili e nei duelli. A Torreón sono comuni

le armi degli elfi, archi e spade, mentre le armi da fuoco sono usate principalmente dai guerrieri di Cimarron e dai gaucho di Guadalante. Draghinasse, archi corti e balestre leggere e pugnali costituiscono l'equipaggiamento tipico dei marinai, e dei pirati, di Vilaverde e Texeiras. Le armature sono poco usate, in particolare quelle metalliche: nelle baronie meridionali, questo è dovuto alla recente diffusione delle armi da fuoco, mentre i marinai delle Potenze Marinare (Texeiras e Vilaverde) non portano armature per mantenere la massima libertà di movimento sulle navi ed in acqua. I mercenari di Narvaez e Torreón usano cotte di maglia ed armature di piastre, e alcuni nobili di Narvaez possiedono anche delle armature complete.

Nomenclatura

Lungo la costa selvaggia, chi o cosa viene dalle Baronie Selvagge, è denominato "baronale". Ad esempio, una "spada baronale lunga" è una spada lunga fatta in uno dei nove stati, una "baronale" è una persona che viene da una di queste piccole nazioni. La gente delle baronie sono anche denominati come Los Guardianos, "i Guardiani", perché difendono la costa selvaggia dai poteri di Hule e dalle altre minacce. Altre classificazioni si riferiscono a piccoli gruppi di persone o cose. La gente è a volte indicata in base alla lingua che parla. Gli abitanti di Vilaverde e Texeiras, che parlano come lingua madre il Verdan, sono a volte indicati come Verdani. Gli individui provenienti dalle altre Baronie Selvagge sono a volte chiamati Ispani, a causa della loro lingua madre.

Ogni nazione ha anche modi per riferirsi ai suoi abitanti. La gente del Texeiras si chiamano Texeirani, mentre quelli di Vilaverde si riferiscono a se stessi come Vilaverdiani. Dal momento che le culture di questi due stati sono così strettamente legate, oggetti e persone di entrambi sono a volte chiamati Verdan. I Texeirani si offendono facilmente su questo punto, perché la parola

Verdan assomiglia troppo a Vilaverdiani. La gente di Texeiras preferisce essere chiamata Texeirani, e guai allo sciocco che si riferisce ad un insediamento Texeiran come una "colonia Verdan".

Le baronie hanno anche forme di aggettivi per i loro nomi, alcuni derivano più da una convenzione che da logica linguistica. La gente al di fuori delle baronie a volte si riferisce alle persone di lingua Ispan come Ispani e solo raramente come Baroniali. Forme di aggettivi per i singoli Stati sono:

Almarrón:	Almarróñiani
Cimmaron:	Cimmaroniani
Gargoña:	Gargoñani
Guadalante:	Guadalantani
Narvaez:	Narvaezani
Saragón:	Saragónesi
Texeiras:	Texeirani
Torreón:	Torreónesi
Vilaverde:	Vilaverdiani

Nelle baronie, le traduzioni dei nomi dei luoghi raramente suona romantica come gli stessi nomi. Per esempio, mentre "Serra Sanguinea" si traduce "Montagne Sanguinanti", "Mina do Sul" ha la descrittiva, ma piuttosto noiosa traduzione: "Il mio Sud". La maggior parte dei nomi di luogo nelle baronie sono descrittivi e si riferiscono a qualcosa che sia comunemente visto in quella zona o la prima cosa che un esploratore ha notato al momento dell'arrivo. I nomi personali sono spesso descrittivi. Ad esempio, la traduzione letterale di "Miguel Hernando de Montoya" è "Miguel Hernando, del distretto di Montoya." Il sovrano di Vilaverde è Jorge o temerario, o "l'Intrepido Jorge."

La gente delle Baronie Selvagge

La stragrande maggioranza degli abitanti delle Baronie Selvagge sono esseri umani, discendenti degli Ispani che colonizzarono l'area un secolo fa. Nel corso del tempo, i coloni Ispani si sono divisi in due gruppi, Verdani e Espani. Lo spostamento vocale

delinea la "nascita" di un gruppo culturale distinto. I nativi di discendenza Olteca con antenati nithiani e Traladarani si mischiano nella popolazione. Alcuni indigeni sono rimasti isolati, ma la maggior parte imparentati con Ispani.

Inoltre, i coloni umani da Yavdlom si sono uniti in matrimoni con entrambi, sia Ispani che nativi in Vilaverde e Texeiras, mentre i coloni della lontana Ylaruam sono imparentati con le persone in Saragón. Queste influenze diverse hanno creato i moderni abitanti baronali con una discendenza molto mista. E' raro trovare un essere umano che sia di origine "puro" di un gruppo particolare. Tuttavia, poche famiglie Ispane esistono, in particolare alcune delle famiglie nobili più anziane che hanno evitato matrimoni misti con i nativi per almeno le ultime generazioni. Alcuni indigeni considerano se stessi "puri", non rendendosi conto che il loro sangue Olteco è stato mescolato tempo fa con quello dei nithiani. Frutto di questo intreccio, l'uomo delle Baronie Selvagge tende ad essere moderatamente di pelle scura. La maledizione Rossa causa anche sfumature rosse. La maggior parte degli esseri umani ha capelli lisci e neri o con riflessi rossi. Inoltre, anche alcuni Elfi, nani e halfling vivono nelle Baronie Selvagge. Gli Elfi costituiscono una porzione significativa della popolazione a Torreón, ma sono anche di primo piano nel Narvaez. Inoltre, alcune famiglie elfiche vivono sparsi in tutte le altre baronie. I nani sono comuni in Cimmaron, ma si trovano raramente anche nelle altre baronie, una manciata vivono ancora tra gli elfi del distretto di Montoya in Narvaez. Gli halfling sono più spesso in Cimmaron più che in qualsiasi altra baronia, ma non sono comuni neanche lì. Le tartarughe vivono in alcune delle baronie meridionali, in particolare Cimmaron, Almarrón e Narvaez. Altre razze tra cui lupin, rakasta, goblin, e le lucertole viaggiano per tutte le baronie, ma le famiglie di tali razze quasi mai si stabiliscono qui. I lupin sono i visitatori più frequenti nella

regione e sono comuni in Vilaverde e Texeiras. Si noti che alcuni Herathiani vivono qui.

Pregiudizi

In generale, i popoli delle baronie sono tolleranti con la gente di diversa provenienza. La nazione meno tollerante è Narvaez, ma in ogni baronia ci sono individui a cui non piacciono gli estranei. Non esistono pregiudizi nazionali tra i popoli delle Baronie Selvagge, la discriminazione a causa della razza è rara. Per la maggior parte, umani, elfi, nani e halfling sono considerati pari nelle Baronie Selvagge. Essi si mescolano liberamente e in genere vanno d'accordo tra di loro. Persone provenienti da altre nazioni potrebbe essere considerate con curiosità, ma sono trattati bene. I visitatori delle razze a pelo (lupin e rakasta) sono considerati alla pari e, anche se i contadini più a sud, non sono abituati a vedere questa gente e potrebbero averne timore. I Goblin, dopo aver causato molti problemi in tutte le baronie nel corso degli anni, sono generalmente visti con disgusto, paura o rabbia. Raramente sono benvenuti nelle città delle Baronie Selvagge, perché di solito vengono a raziare o rubare. La presenza di un Gobliinoide, anche uno tranquillo, potrebbe provocare una rissa. Gli uomini lucertola e le razze della Penisola Capo dell'Orco sono raramente viste nelle Baronie Selvagge. Nelle rare occasioni in cui fanno visita, essi sono soggetti a un attento esame. Le loro rare apparizioni li rendono uno spettacolo terribile, anche per le persone più istruite delle baronie. Tuttavia, in quanto non molto conosciuti, agli individui è di solito data la possibilità di provare se stessi e vengono giudicati per i loro meriti individuali. Le tartarughe sono considerati pacifici e si trovano nelle baronie meridionali. Anche se non derisa a causa della loro razza, a volte sono disprezzati a causa della loro condizione contadina. Come altri contadini, le tartarughe sono spesso caratterizzati come lenti e pigri,

disposti a lavorare per una vita migliore. La pigrizia è un grande peccato per i Baroniali, la maggior parte dei quali credono fermamente al potere dell'individuo per raggiungere il successo attraverso il duro lavoro. L'atteggiamento nei confronti delle tartarughe è caratterizzato dalla ricchezza di pregiudizi relativi alle tartarughe stesse da parte dei Baroniali. Molti, ma non tutti, i membri della nobiltà guardano dall'alto in basso coloro che sono meno fortunati. La classe media compresi i commercianti, artigiani e avventurieri tende a vedere i contadini con disprezzo. I contadini invidiano la gente ricca, ma spesso dimenticano o rinnegano le proprie origini se entrano in possesso di soldi, guardando dall'alto in basso coloro che restano contadini.

Convenzioni

Nonostante le differenze culturali, le Baronie Selvagge hanno molti punti in comune, che vanno dalla lingua alle convenzioni sul duello. Questi diventano spesso una base per il confronto e la concorrenza. Gli abitanti di ogni terra credono che il loro accento o dialetto sia più gradevole di altri, le loro variazioni delle regole sul duello le rendano più nobili, e che la loro moneta sia migliore.

Abbigliamento

Il popolo delle Baronie Selvagge è solito indossare semplici e leggeri, indumenti di cotone, anche il camoscio e la pelle sono molto popolari tra le classi medie e superiori, in particolare con i Gaucho e gli avventurieri. Avventurieri e nobili indossano anche sete e velluti. Anche le persone più povere tendono ad indossare almeno un capo di abbigliamento coloratissimo. L'abbigliamento è uno status symbol tra gli avventurieri e le classi superiori. La società Baronale ritiene il buon gusto nel vestire una virtù. Spesso, gli avventurieri portano qualche indumento di ricambio per le occasioni quando vogliono impressionare gli altri.

Armi ed Equipaggiamento

Nelle Baronie Selvagge si possono trovare la maggior parte di armi ed equipaggiamento standard. Gli Articoli variano in popolarità, tuttavia, a seconda della baronia. A causa della diffusione della cultura di cappa e spada, le armature più pesanti raramente si vedono nelle baronie, anche se qualche nobile Narvaez può sfoggiare la propria armatura a piastre completa. Le corazze, tuttavia, sono molto comuni e sono indossate anche dagli avventurieri.

Le armature medie sono indossate dai mercenari di Narvaez e Torreón e dai guerrieri di Almarrón, Saragón e Gargoña. Le armature leggere sono più probabili in Vilaverde, Texeiras, Cimmaron e Guadalante. Le armature pesanti sono evitate dai marittimi delle potenze del mare e dai Gaucho. Le armature pesanti sono evitate anche in Cimmaron, perché le armi da fuoco sono comuni, e negano i benefici di un armatura. La Contea di Cimmaron è nota per la produzione e l'esportazione della polvere da sparo e delle pistole. Queste armi sono spesso viste in tutta la Costa Selvaggia, anche se un po' meno al di fuori delle Baronie. Lo sviluppo delle armi da fuoco non ha intaccato la popolarità delle altre armi da tiro. Le balestre a mano sono molto popolari tra le classi superiori in Almarrón, Saragón e Gargoña, e sono abbastanza comuni nelle baronie. Balestre grandi, sia leggeri che pesanti, sono molto popolari tra i mercenari di Narvaez e Torreón, le milizie di Almarrón, Saragón e Gargoña, e tra i marittimi di Vilaverde e Texeiras. Gli archi corti sono popolari tra i contadini delle baronie, come lo sono gli archi lunghi tra avventurieri. I Gaucho delle Baronie Selvagge usano anche le bolas. Il lazo è un'arma comune in Cimmaron, Guadalante, Almarrón e Saragón. Le spade sono di gran lunga le armi da mischia preferite delle Baronie Selvagge. Entrambe le spade, corte e lunghe sono comuni in Narvaez e Torreón. Pugnali e armi

simili tendono ad essere molto popolari tra Baroniali, in particolare i contadini, a causa della loro accessibilità. Le armi di acciaio rosso sono particolarmente popolari nelle Baronie Selvagge, il metallo non è prontamente disponibile, ma è ancora molto più comune nelle Baronie Selvagge che altrove.

Gli Immortali

Los Guardianos venerano diversi Immortali. Cinque Immortali sono venerati in tutte le baronie: l'ambasciatore (Masauwu), il Generale (Thor), il giudice (Tarastia), Milan (Mealiden Starwatcher), e Valerias. Alcuni baronie hanno pure delle divinità locali. In Cimmaron, Kagyar è venerato come patrono d'artificio e maestro delle armi da fuoco. Al-Kalim è venerato in Saragón come patrono dello studio, tolleranza e coraggio. Egli è il preferito dei saggi, maghi e guerrieri per la pianificazione e strategica. Narvaez venera anche due Immortali: Issione e l'Inquisitore (Vanya). Ixion è il centro della Chiesa di Narvaez. Egli è il sole, fuoco, vita, potere e saggezza, i cittadini di Narvaez lo vedono come l'Immortale degno di vera venerazione. Molta persecuzione religiosa è stata effettuata in suo nome. L'Inquisitore si comporta come servo vendicatore di Issione. Lei rappresenta l'orgoglio e la correttezza delle credenze, in cerca di vendetta contro coloro che non seguono la via di Issione e punisce coloro che si allontanano. In Vilaverde, Texeiras e Torreón, l'Inquisitore è venerato come Fanha (scritto "Fana" in Torreón). Lei rappresenta la guerra e l'orgoglio in questi Stati. E' il patrono dei guerrieri e la rappresentazione di auto-difesa e di rivendicazione, in particolare contro coloro che portano insulti.

La maledizione Rossa

Come accennato, la Maledizione Rossa è esistita nelle terre baronali da ben prima che ci fossero le Baronie Selvagge, molto prima che fosse nota anche come la Maledizione Rossa. Fino a un anno fa, la Maledizione

Rossa è stata limitata a pochi punti isolati nelle baronie: in valli e paludi, sulle colline, in alcune caverne, e persino nelle pianure di alcune regioni. Per la maggior parte, i nativi di questa terra cercano di evitare queste aree. Tuttavia, i coloni Ispani ed i loro discendenti non hanno evitato la maledizione, l'hanno studiata. In un primo momento, i Baroniali colpiti dalla maledizione rossa hanno semplicemente subito i suoi effetti, l'acquisizione dei Lasciti e gli afflitti. Maghi, sacerdoti e saggi hanno studiato l'Afflizione, ma non erano per la maggior parte dei casi in grado di aiutare le vittime. Poi, è stato scoperto il cinnabryl in quello che sarebbe poi diventata Cimmaron. Anni dopo, un fabbro Torreónese ha scoperto le proprietà del cinnabryl impoverito ed ha chiamato la sostanza acciaio rosso.

Cinnabryl e Acciaio Rosso

Per quasi 80 anni, il cinnabryl è stato estratto nella zona ora conosciuta come la Contea di Cimmaron. Depositi sono stati scoperti nella Terra Vermelha poco più di 40 anni fa, e due miniere in quella regione sono state rese operanti dai Vilaverdiani da più di 10 anni. L'Acciaio rosso, una volta di una rarità estrema a causa della scarsa domanda di cinnabryl, è diventato molto più comune con la recente diffusione della Maledizione Rossa. A causa delle tre miniere di cinnabryl all'interno e nei pressi delle Baronie Selvagge, L'acciaio rosso è più comune nelle Baronie Selvagge che altrove. La città-Stato di Slagovich scambia il cinnabryl con le baronie in cambio di armi d'acciaio rosso. Nelle baronie, la maggior parte dei compratori di cinnabryl sono nobili, mercanti, mercenari, o avventurieri. Ottenere il cinnabryl è una motivazione primaria per le persone che spinge a diventare avventurieri per fare abbastanza soldi per permettersi una fornitura costante del metallo. La maggior parte del traffico in acciaio rosso e cinnabryl è controllato dagli eredi. Il Cinnabryl è più comune in Texeiras, Vilaverde, Cimmaron e

Saragón, mentre ci sono meno probabilità di trovarlo nelle altre baronie. L'acciaio rosso è più comune in Texeiras, Cimmaron, Saragón, Torreón, e Narvaez, meno comune nella maggior parte delle altre baronie, ed è raro a Guadalante. La sostanza correlata, la polvere da sparo è più comune in Cimmaron e un po' meno comune in Guadalante, Vilaverde e Texeiras. Narvaez e Torreón stanno entrambi cercando di acquisire grandi quantità di polvere da sparo per sperimentare la costruzione di armi di grandi dimensioni, nessuno di questi esperimenti ha ancora avuto successo.

Gli eredi

Molti eredi vivono in Saragón, compreso il leader dell'Ordine dei Cremisi. Gli eredi sono comuni in tutte le baronie, ad eccezione di Narvaez, dove sono considerati fuorilegge. Gli eredi sono odiati e temuti dai contadini di Torreón, che accusano gli eredi di mantenere il cinnabryl per loro, provocando il fatto che molti contadini diventa afflitti. Nel complesso, gli eredi sono accettati. Molti sono considerati eroi, altri come cattivi. Spesso, soprattutto gli eredi (guerrieri) sono famosi nelle baronie, una città gode della notorietà di rivendicare un Erede come propria eroe.

Gli Afflitti

Come accennato, numerosi Afflitti vivono in Torreón, dove i contadini sono troppo poveri per comprare il cinnabryl. La maggior parte di questi Afflitti non hanno mai usato il cinnabryl, quindi i loro difetti sono relativamente leggeri. Nella maggior parte delle baronie, gli afflitti vivono in piccole enclavi isolate dalle altre persone, ma non sempre. In Torreón, molti Afflitti si uniscono ai ranghi delle unità mercenarie, creando una forza effettiva di combattimento, con il fattore aggiunto che gli avversari spesso sono sorpresi (e talvolta disgusta) dal loro aspetto. In Narvaez, pochi diventano afflitti, perché la Chiesa distribuisce cinnabryl e incantesimi di

mantenimento. Coloro che sono afflitti di solito si muovono in piccoli campi nelle città e villaggi, dove vengono accuditi da parte del clero. In Almarrón, Saragón e Gargoña, i rari afflitti sono generalmente assistiti da familiari o amici. Tuttavia, poiché alcuni Afflitti non possono sopportare il pensiero di essere visti dagli altri, corrono a vivere esistenze solitarie nel deserto. Tutte le baronie ad eccezione di Narvaez, Almarrón, Saragón e Gargoña hanno villaggi formati da individui afflitti. Molto spesso, gli afflitti sono evitati, in risposta, molti si riuniscono per costruire enclavi in cui hanno contatti solo tra loro. Per la maggior parte, si tratta di squallide baracche di resti dimenticati, ma alcuni sono puliti e ben costruiti. I Villaggi degli afflitti in genere vantano meno di 30 persone e si trovano lontano da strade e sentieri. La gente comune è felice di evitare i villaggi degli afflitti. La gente in questi villaggi raramente ha una grande considerazione per gli eredi, in quanto l'eredità li ha fatti diventare afflitti.

Minacce

Le Baronie Selvagge affrontano molte minacce alla loro sopravvivenza, sia interne che esterne. La maggior parte delle minacce sono state presenti per decenni, ed i Baroniali hanno definito una strategia per affrontarle. Tuttavia, come dimostra l'ultimo decennio, occasionali sorprese richiedono misure straordinarie. Ciò che segue serve come riferimento rapido per quanto riguarda le singole minacce.

Hule

La terra santificata, Hule, è una nazione gestita dal suo clero. Il leader di Hule è il Maestro, un misterioso dittatore che guida la venerazione della nazione verso Bozdogan (Loki), patrono dell'inganno e della malizia. Intrighi politici all'interno di Hule spesso portano il Maestro ad avviare un conflitto esterno per unire nuovamente il suo popolo e

portare stabilità temporanea alla sua nazione. Hule è uno stato repressivo e spesso aggressivo. Attualmente in pace con le altre nazioni della costa, Hule invia spie in molte direzioni e lancia regolarmente piccoli assalti per turbare la stabilità dei regimi stranieri.

Le Steppe Yazak

Le steppe Yazak sono la patria di molte tribù di goblinoidi, in particolare le cosiddette "grandi tribù". Gli Hupkur, composto da orchi e hobgoblin, è la tribù più forte, ma si trovano lontano dalle Baronie Selvagge. Una recente alleanza tra Dankut (orchi e troll) e Kuttai (orchi e goblin) ha preoccupato molto i Baroniali, l'alleanza è abbastanza vicina per colpire, e l'alleanza tra grandi tribù quasi sempre prelude ad un'invasione. La più grande tribù vicina alle baronie è quella dei goblin Gosluk, i membri di questa tribù fanno incursione nelle baronie con una certa regolarità.

Gli Yazzi

Il Yazzi sono goblinoidi delle regioni costiere. Le tribù più importanti, almeno per gli osservatori delle baronie Selvagge, sono gli gnoll di El Grande Carrascal ed i goblin delle Terre selvagge. Le Terre degli Gnoll hanno confini con Almarrón, Saragón, Gargoña, Cimmaron e Guadalante; queste nazioni soffrono la presenza degli gnoll nella regione in quanto vorrebbero guadagnare territorio per le loro baronie nel El Grande Carrascal. Gli Gnoll sono in realtà relativamente civili, sia per negoziare che per impegnarsi nel commercio onesto, e non attaccano subito gli esseri umani o i semiumani. I Goblin sono un'altra cosa. Sono decisamente bellicosi, ma le recenti perdite subite fanno sì che per il momento siano abbastanza tranquilli. Di tanto in tanto, girano voci di un commercio tra i Gosluk delle steppe Yazak ed i goblin delle terre selvagge, ma l'accuratezza di tali voci è discutibile.

Altre Nazioni

Le baronie hanno pochi problemi con le altre nazioni tranne che con Hule. Naturalmente, le relazioni tra le Baronie Selvaggia e le città-stato sulla parte orientale del Golfo di Hule sono instabili perché entrambi i gruppi si contendono il controllo dei mari. Le baronie effettivamente bloccano il commercio tra le Città stato ed il resto della costa, ed i pirati con sede in Vilaverde e Texeiras sono noti per razzare le navi delle città-stato. Le città-stato di tanto in tanto discutono sul riunirsi per distruggere le flotte delle baronie. Fortunatamente per le baronie, le città-stato hanno circa le stesse probabilità di lavorare insieme che le Baronie Selvagge stesse. Le baronie hanno sviluppato anche il commercio con le nazioni della Costa Selvaggia e mantengono colonie ed avamposti in queste terre lontane. Le nazioni costiere al di fuori delle Baronie dipendono dalle flotte mercantili Texeirane Vilaverdiane per gran parte del loro commercio, in modo che non vogliono dar seguito a contestazioni che possano interrompere il trasporto. Anche se di tanto in tanto sorgono delle difficoltà, le nazioni della Costa Selvaggia tendono ad essere in rapporti amichevoli con le baronie. Renardy, in particolare, ha stretti legami con le baronie, specialmente Torreon. Renardy ha adottato diversi stili e convenzioni dei Los Guardianos, dalla loro forma di governo al loro stile e le convenzioni sui duelli di cappa e spada. Le nazioni ad est e a sud delle città-stato, come Yavdlom e la lontana Thyatis, sono troppo lontani per essere fonte di preoccupazione per le Baronie Selvagge. E' possibile che Yavdlom possa inviare altri coloni o spedizioni nella regione, ma Yavdlom è pacifico, quindi la possibilità rappresenta una opportunità di commercio più che una minaccia. Inoltre, è improbabile che Thyatis sarebbe disposta o in grado di dedicare il tempo e la manodopera necessaria per domare e recuperare le altre, baronie selvagge fieramente indipendenti.

Lotte intestine

Le Baronie Selvagge sono state spesso la propria minaccia più grande. I conflitti all'interno di una baronia e gli scontri tra le baronie sono fin troppo comuni. I conflitti interni sono discussi nelle descrizioni delle singole Baronie. Per quanto riguarda i conflitti tra baronie, Torreón ha disaccordi periodici con Vilaverde e Texeiras sui depositi di cinnabryl in Terra Vermelha, poichè l'ex dittatore di Almarrón ha assunto mercenari Torreónesi per imporre la sua volontà, gli Almarróñiani sono sarcastici con Torreon. Narvaez non v'è d'accordo con tutte le altre Baronie, in particolare Saragón, che considera come un rifugio per gli eretici e fulcro del caos. Narvaez vuole anche competere con le flotte dei Vilaverdiani e Texeirani, cosa che sicuramente intensifica le tensioni. Fatta eccezione per i loro problemi con Narvaez, le potenze del mare vanno d'accordo con tutte le baronie, tranne tra loro. Texeiras e Vilaverde sono competitivi, e le loro navi spesso entrano in conflitto. Texeiras concede delle licenze, concedendo ai corsari di predare le spedizioni Vilaverdiane. Allo stesso modo, le navi di Vilaverde attaccano le navi Texeirane, sia che abbiano licenza o no, il governo Vilaverdiano è conosciuto per concedere una lettera retroattiva di licenza ai capitani che attraccano a Porto Preto, dopo aver razzato le spedizioni Texeiran per alcuni mesi. Ad eccezione di quanto detto, le altre Baronie Selvagge vanno d'accordo con i loro vicini. In particolare, Gargoña mantiene la neutralità nella maggior parte dei conflitti. Non è insolito per un delegato Gargoñano in seno al Consiglio dei firmatari essere eletto capo del consiglio.

Ambiente

Il clima è temperato caldo subtropicale. Nel complesso, questo clima è. Il tempo raramente è duro, anche se nelle baronie settentrionali nevicava circa una volta in un decennio. Piove con una certa frequenza, anche se la maggior parte degli acquazzoni

bagnano solo le coste, piuttosto che entroterra. Le tempeste non sono rare, e le baronie costiere soffrono occasionali uragani. Qualche allagamento si verifica ogni anno con il deflusso dalle montagne, ma raramente è motivo di preoccupazione. La flora e la fauna della regione includono Kudzu, pomodori, patate, mais, erbe delle pianure, cervi, alligatori, armadilli, cani della prateria, tacchini e aquile. Forme di vita mostruose delle baronie sono le creature standard per questo ambiente. Sono presenti un piccolo numero di licantropi sulla costa Selvaggia, e le creature intelligenti sono limitati principalmente ai goblinoidi ed alle razze umane e semi umane. Un po' di mostri orribili in particolare sono nativi della Costa Selvaggia, uno dei quali è il lich Erede, ciò che rimane di un erede che aumenta il suo potere a grandi livelli che diventa non morto. Due di queste creature si trovano attualmente lungo la costa selvaggia in Renardy, l'altro nelle Baronie Selvagge. Il lich erede che abita le baronie si chiama Doomrider, un nemico formidabile per qualsiasi gruppo di aspiranti eroi.

Storia della Regione

Per capire le diverse forze che influenzano le Baronie Selvagge attuali, è utile conoscere la storia di queste culture. Diverse civiltà hanno vissuto nella regione ora conosciuta come le Baronie Selvagge, e ciascuna ha lasciato un'eredità di qualche tipo, sia attraverso i loro discendenti, sia attraverso le loro rovine e manufatti. Inoltre, la Maledizione Rossa ha avuto un profondo impatto sulle terre della costa selvaggia orientale. Secondo il calendario delle baronie, l'anno corrente è 1010, che è 1.010 anni dopo l'incoronazione dell'imperatore nelle terre ancestrali degli umani baronali.

Prima delle Baronie

Circa 4.400 anni fa, i primi uomini arrivarono nella zona che sarebbe diventata nota come Baronie Selvagge. Spinti via dalla loro patria

orientale dalla guerra, queste persone erano gli Oltechi, una razza dalla pelle color rame che ha portato le arti, l'agricoltura e la lavorazione dei metalli di base nella regione. Al momento dell'arrivo degli Oltechi, erano pochi (se presente) gli esseri senzienti che abitavano la zona, anche se alcune tartarughe o qualche uomo scorpione della costa centrale può aver vissuto nelle vicinanze. In ogni caso, gli Oltechi presto divennero dominanti nella parte orientale della Costa Selvaggia e stabilirono insediamenti pure lungo la costa centrale. Gli Oltechi non hanno mai costruito delle città, ma avevano centri cerimoniali che includevano piramidi a gradoni, teste di pietra giganti, e statue. Hanno costruito edifici di terra e pietra. A parte le più grandi strutture che erano di terra, poche prove rimangono degli antichi Oltechi, ad eccezione di alcune colline dalla forma strana nelle baronie. Alcune piramidi di pietra esistono ancora, ma la maggior parte sono scomparse più tardi quando i nativi hanno preso le pietre per le loro costruzioni.

Circa 3.300 anni fa, gli elfi sono arrivati nella regione, nella loro migrazione dalla Penisola del Serpente, che si trova sul lato orientale del Golfo di Hule. Come gli Oltechi, gli elfi si stabilirono sulla costa orientale e centrale. Gli Elfi non hanno influenzato la cultura locale esistente in modo significativo, hanno costruito insediamenti vicino ai villaggi umani e commerciato con loro, ma non si mescolano. Elfi e Oltechi regnarono nella zona per quasi un millennio. Mentre a volte combattevano tra loro o affrontavano dispute interne, hanno costruito grandi civiltà, creando quelle che sarebbero poi diventate le rovine da esplorare per le future generazioni. La causa più diretta che portò la civiltà alla rovina fu l'arrivo di un'orda di goblinoidi circa 2.300 anni fa. Gli elfi e gli Oltechi furono decimati da questi goblinoidi, anche se avevano affrontato incursioni minori precedentemente, le crescenti orde goblinoidi hanno rappresentato la prima minaccia esterna veramente organizzata che gli elfi e

gli Oltechi avevano mai affrontato. Alcuni elfi ed umani sono rimasti nella zona, ma entrambe le razze sono cadute nella barbarie. Circa 17 secoli fa, un altro gruppo di umani sono arrivati nella regione. Questi erano i Nithiani, i faraoni inviarono nella costa selvaggia una spedizione per esplorare e colonizzare. Capelli scuri e pelle scura, queste genti si stabilirono lungo la costa orientale e centrale, espandendo il loro orgoglioso impero in tutta la regione. I Nithiani catturarono le tribù selvagge che incontrarono, i resti degli esseri umani e degli elfi che un tempo dominavano la zona. Alcuni selvaggi sono stati tenuti come schiavi, e gli incroci non erano rari (anche se era molto più comune tra gli esseri umani che tra gli esseri umani e gli elfi). Lungo la costa centrale, i Nithiani entrarono in conflitto con gli uomini scorpione, quest'ultimi furono spinti sempre più ad ovest. Le tartarughe sono state in gran parte ignorate, forse perché erano ancora rare sulla costa orientale. Purtroppo per i Nithiani, la loro cultura fu oggetto di manipolazioni malvagie da parte dell'Immortale Thanatos. Egli manovrò il faraone guidandolo in una cospirazione contro i loro immortali irritandoli molto. Circa 200 anni dopo l'arrivo dei Nithiani, diversi Immortali si unirono per distruggerli. Sono stati sradicati del tutto, lasciando dietro di sé solo poche piramidi e artefatti nella zona. Gli immortali distrussero pure tutta la memoria dei Nithiani. L'eredità culturale dell'arte e della filosofia che gli esseri umani, elfi, e tartarughe della regione avevano assorbito dal contatto con la razza estinta da quel momento si credette essere di origine Olteca. Le teorie suggeriscono che i resti appartenevano a qualche altra cultura della Costa Selvaggia, come wallara (che non si sono mai effettivamente spinti ad est della penisola di Capo dell'Orco). Al momento della loro distruzione, i Nithiani avevano appena creato una potente magia nella regione, ponendo le basi per le eredità, per il cinnabryl e l'acciaio rosso. All'incirca nello

stesso periodo, della scomparsa dei Nithiani, in seguito a conflitti nella Penisola capo dell'Orco, alcuni Immortali si sono interessati alla regione ed lanciarono delle maledizioni su questi territori ed i suoi popoli. Queste maledizioni e la magia dei Nithiani si combinarono per produrre l'afflizione conosciuta come la maledizione rossa. Tuttavia, potenti maghi nel lontano ovest furono in grado di limitare gli effetti della Maledizione Rossa a quelle terre che sarebbero poi conosciute come le Baronie Selvagge. Tutti coloro che sono rimasti nella regione dopo la distruzione della civiltà nithiani hanno sofferto gli effetti della Maledizione Rossa. Molti fuggirono. Altri scoprirono che la Maledizione Rossa non esisteva ovunque, evitando così le aree maledette. Coloro che sono rimasti sono stati raggiunti da comunità di nani che migrarono nella regione non molto tempo dopo l'inizio della Maledizione Rossa. Come per gli elfi e gli esseri umani, alcuni nani caddero, alcuni fuggirono altri si adattarono. Nel corso dei secoli successivi, accadde poco degno di nota. A est, le tartarughe svilupparono per un breve periodo una civiltà più evoluta. Circa 1.150 anni fa, le tartarughe costruirono alcuni insediamenti lungo la costa, avviando anche scambi con alcune colonie circostanti. La civiltà delle tartarughe scomparve circa 900 anni fa, quando un'altra orda di goblinoidi scese giù dalle steppe Yazak. Nani, elfi ed esseri umani furono colpiti profondamente da questa orda ma reagirono trasformando i loro insediamenti permanenti, in fortificazioni. Nessuno di questi insediamenti era molto grande, ma i villaggi erano sparsi in tutta la parte orientale della costa.

Circa nell'anno 450, un'altra ondata di coloni umani arrivò nella zona, erano Traldar, discendenti di Nithiani e Neathar dalla pelle chiara, in quanto esseri umani che già vivevano lungo la Costa Selvaggia, principalmente di origine Olteca. I Traldar fondarono alcune città-stato sul lato orientale del Golfo di Hule, quei coloni che

viaggiarono verso il lato occidentale furono per lo più assorbiti dalle popolazioni che già vivono lì (schiarendo il tono medio della pelle occidentale).

Cronologia

Segue una cronologia degli eventi pertinenti allo sviluppo delle Baronie Selvaggia. La maggior parte delle date sono approssimative.

3.500 PI: Sull'altopiano di Atruaghin molto più a est, gli Azcani entrano in disaccordo con gli Oltechi, scoppia la guerra i due gruppi.

3.400 PI: Per evitare la guerra in corso in patria, alcuni Oltechi migrano verso la costa selvaggia, stabilendosi sulla costa orientale e centrale. Uomini scorpione e tartarughe già vivono lungo la costa centrale e la civiltà degli aranea e dei wallara fioriscono all'estremità occidentale.

2.300 PI: Gli Elfi arrivano nella regione e si stabiliscono sulla costa Selvaggia orientale e centrale. Vivono insieme, ma non tra gli Oltechi.

2.000 PI: Elfi e maghi umani si stabiliscono nelle foreste della costa Selvaggia occidentale, soppiantando gli aranea, essi chiamano la loro terra Herath. Gli Enduk vengono creati nella penisola del Capo dell'Orco e iniziano a costruire la civiltà Nimmur.

1.700 PI: i Goblinoidi si insediano nelle steppe Yazak.

1.300 PI: Le orde goblinoidi decimano gli elfi e la civiltà Olteca. Gli esseri umani e gli elfi che sfuggono all'invasione tornano alla barbarie e ad un'esistenza semi-nomade.

700 PI: I Nithiani arrivano sulla costa Selvaggia. Matrimoni misti con gli Oltechi. Elfi della costa orientale stabiliscono

insediamenti nella zona che in futura sarà conosciuta come le baronie di Torreón e Narvaez.

500 PI: Guerra tra Herath e Wallara; gli uomini scorpione tradiscono gli enduk e prendono possesso di Nimmur; I Nithiani scompaiono, senza lasciare altre tracce che poche reliquie e piramidi. La maledizione Rossa è stato creato, ma confinata dai maghi Herathiani di alcune parti della costa Selvaggia orientale.

450 PI: I Nani arrivano lungo la costa orientale e costruiscono piccole colonie.

150 PI: La civiltà delle Tartarughe si sviluppa sulla costa centrale.

0 : Il primo imperatore di Thyatis è incoronato.

100 DI: Orde goblinoidi spazzano di nuovo la costa. La Civiltà delle tartarughe viene distrutta, e gli esseri umani, nani ed elfi rimasti lungo la costa orientale costruiscono insediamenti permanenti e fortificati.

450 DI: I Traldar arrivano nella regione. Stabiliscono diverse città-stato sulle rive orientali del Golfo di Hule. I Traldar che si stabiliscono sulle coste occidentali vengono assorbiti dalle culture umane esistenti che discendono dagli Oltechi. Gli esseri umani della costa orientale cominciano a stabilire villaggi permanenti e si mescolano con gli elfi della regione.

500 DI: gli uomini si muovono nelle aree che in futuro diventeranno Eusdria e Robrenn, alcuni elfi e nani si alleano con questi esseri umani. Lupin e rakasta formano insediamenti permanenti lungo la Costa Selvaggia centrale nelle terre che in futuro diventeranno Renardy e Bellayne.

Storia delle Baronie Selvaggie

Circa intorno all'anno 900, un'altra ondata di coloni arriva nella Coasta Selvaggia. Questo ha portato molti più esseri umani nella regione, in primo luogo una grande spedizione di coloni dall'Impero thyatiano molto più a est. Inviata dall'imperatore Gabrionus IV, le persone che sono venute nella Costa Selvaggia provenivano da un particolare gruppo etnico del popolo Kerendan dell'Impero, gli Ispani. Come gli altri Kerendani, gli Ispani erano di pelle olivastra, capelli scuri, e appassionati per l'efficienza e le capacità di combattimento, a differenza degli altri Kerendani, gli Ispani possedevano anche una discreta voglia di viaggiare. Gli Ispani si stabilirono lungo le coste occidentali del Golfo di Hule. Fondarono villaggi, e da questi, partivano le spedizioni di avventurieri verso l'interno. Alcune spedizioni sono andate perse, ma altre ritornarono con grandi ricchezze, acquisite raziando antiche rovine, o negoziando con i nativi creduloni o rubando a orribili mostri. Molti avventurieri fondarono villaggi, sviluppando domini intorno a questi villaggi, la maggior parte si fecero chiamare baroni, paragonando se stessi con i nobili dalle loro lontane terre d'origine e le loro proprietà terriere. Non meno di 20 baronie furono fondate nei primi due decenni dopo la venuta degli Ispani nella Costa Selvaggia. Nella maggior parte dei casi, le baronie assorbono gli indigeni nella loro cultura, una mescolanza di sangue e filosofia locale con la cultura thyatiana dei villaggi costieri. Anche altri coloni arrivarono ed i matrimoni misti con entrambi i ceppi, Ispani e nativi, non erano rari; esseri umani dalla pelle scura provenienti da Yavdlom si stabilirono in quella che sarebbero poi diventate Vilaverde e Texeiras, persone dalla pelle di rame provenienti dal lontano deserto degli Emirati di Ylaruam si stabilirono in quella che sarebbe diventata Saragón. Gli Ispani in seguito si divisero in due popoli: quelli che si chiamavano Verdani, fondendosi con gli

abitanti di Yavdlom e formando le potenze navali di Vilaverde e Texeiras, e quelli che si chiamarono Espani, e formarono altre baronie. Gli Espani scelsero di differenziare la loro nuova cultura dalle loro vecchie radici coloniali cambiando una vocale, quella iniziale "I" per la "E", il cambiamento è rimasto fino ad oggi. Le prime baronie combatterono tra di loro, e molte caddero. Altre si fusero, sia attraverso la conquista che attraverso la diplomazia. Circa 25 anni fa, le baronie si sono stabilizzate nelle nove attualmente conosciute come le Baronie Selvaggie. Anche se le baronie moderne ancora hanno qualche battibecco, ciascuna è abbastanza robusta per sopravvivere alle minacce minori. Ancora più importante, di solito mostrano abbastanza lungimiranza da mettere da parte le loro argomentazioni per unirsi contro le minacce più importanti, ma indurli a cooperare non è un compito facile. Poco più di 40 anni fa, alcuni stati hanno cooperato diplomaticamente per evitare una guerra, ciò ha comportato la sottoscrizione del Trattato di Tampicos. Questo famoso trattato inizialmente fu firmato da Torreón, Texeiras, Vilaverde e Hule per definire i diritti minerari nella Terra Vermelha, le Terre Rosse. Inoltre, il Trattato di Tampicos blocca le rivendicazioni territoriali definendo i confini in generale. Coloro che hanno firmato (Hule e tutte le baronie ad eccezione Narvaez), sono noti come gli Stati firmatari, ed i loro rappresentanti si incontrano nei consigli informali per discutere le controversie e altri problemi. Anche se le decisioni di questo Consiglio Firmatario non sono vincolanti, le baronie membri di solito obbediscono a tali decisioni per evitare conflitti con le altre baronie. Hule invia raramente delegati alle conferenze e spesso ignora le decisioni ad eccezione di quelle contenute nel trattato originale di Tampicos.

La Maledizione Rossa

Un secolo fa, la Maledizione Rossa è stata limitata alle aree sparse nella parte orientale della Costa Selvaggia. Mostri contorti di tanto in tanto si dimenavano in uno stillicidio fuori delle aree maledette, ma pochi umanoidi furono colpiti dalla maledizione perché avevano imparato a evitare le terre affette. Anche i Coloni Espani hanno scoperto la Maledizione Rossa, ma a differenza dei precedenti abitanti, questi coloni non furono annientati, né evitarono la Maledizione Rossa. Invece, l'hanno combattuta e studiata, finalmente trovando il modo di proteggersi da essa.

Alcune persone addirittura si stabilirono nelle terre maledette. Mentre alcuni trovarono la morte, altri riferirono d'aver subito dei cambiamenti, acquisendo Eredità magiche e deformità fisiche. Questi individui sono stati studiati dagli studiosi, maghi e sacerdoti delle baronie nascenti; vari modi sono stati trovati per rallentare il progresso della maledizione, prima attraverso incantesimi e poi con l'utilizzo del cinnabryl. Circa un decennio fa, in risposta ad una invasione di Hule, Los Guardianos hanno cominciato a sperimentare il cinnabryl e guadagnando in potere, e sono state prodotte le prime fiale di essenza cremisi. L'afflizione, precedentemente chiamata semplicemente "la maledizione", divenne nota in genere come la Maledizione Rossa, come i suoi effetti sono diventati più noti e la gente ha iniziato a sperimentare il suo potere. Nessuno sapeva perché i suoi effetti sono stati limitati solo ad alcune regioni. I Baroniali erano a conoscenza della nazione di maghi, l'Herath all'estremità occidentale della Costa Selvaggia, ma poca facevano poca attenzione ad esso. Nessuno si rese conto che erano i maghi di Herath a confinare che la Maledizione Rossa in determinate aree ed a limitarne gli effetti. Poi, circa un anno fa, avvenne il disastro: la magia in tutto il mondo improvvisamente svanì completamente per diversi giorni. Durante questo periodo, la capitale dell'Herath fu

saccheggiata dai goblinoidi, e le protezioni magiche sono state distrutte. Quando la magia fù ripristinata, la Maledizione Rossa si era diffusa, ora copre quasi tutta la regione costiera. La gente della regione capì che la maledizione Rossa si era diffusa enormemente durante i disordini, ma fatta eccezione per gli Herathiani, nessuno sapeva perché. La maggior parte l'attribuiscono all'ira degli Immortali, a cui si attribuiscono anche la moltitudine di guerre che si sono verificate nell'ultimo decennio. Per la maggior parte, il popolo delle Baronie Selvaggie ha imparato a trattare con la Maledizione Rossa. Hanno studiato e sviluppato modi per proteggersi anche se non tutti possono permettersi il cinnabryl. Gli eredi, l'acciaio rosso ed il cinnabryl sono diventati tutti più comuni, quanto la diffusione della Maledizione Rossa, in particolare nelle Baronie Selvaggia. Il Commercio è aumentato nelle baronie, e la stratificazione di classe è diventata ancora più evidente.

Cronologia delle Baronie Selvaggia

900 DI: Una nuova ondata di coloni raggiunge la Costa Selvaggia orientale, comprese le persone provenienti da Ylaruam, Yavdlom, e dall'Impero thyatiano. Portano il feudalesimo e la struttura di classe. Avventurieri stabiliscono i domini che alla fine si sviluppano nelle Baronie Selvaggie e assorbono elfi, nani, e le culture umane già presenti nella regione. I coloni scoprirono la Maledizione Rossa, ma decidono comunque di rimanere. Anche alcuni halfling cominciarono ad arrivare sulla Costa Selvaggia e vennero assorbiti nelle culture locali.

902 DI: La Baronia di Narvaez viene fondata lungo la costa da una spedizione di persone Ispane dal lontano Impero thyatiano. Narvaez controlla una grande quantità di terra, dalla penisola dell'Artiglio alla Baia della Sirena

(Baia da Sereia), compresi i terreni già occupato da umani, elfi, nani, e dai tartaruga.

903 DI: Il Dominio di Vilaverde viene fondato da Ispani e persone provenienti da Yavdlom.

905 DI: Nueva Esperanza (New Hope) dichiara l'indipendenza da Narvaez.

906 DI: nani ed elfi nelle terre reclamate da Narvaez si dichiarano la Baronia di Montoya.

908 DI: Lo Stato di Copetez viene fondato nella pianura.

909 DI: La Baronia di Montejo viene fondata nell'entroterra di Narvaez, il Dominio di Tanaka è fondato da persone provenienti da Yavdlom.

913 DI: La Baronia di Narvaez viene divisa tra due eredi: la parte settentrionale rimane Narvaez, e la parte meridionale diventa la Baronia di Sotto.

915 DI: Lo Stato di Aranjuez viene fondato nelle pianure vicine a Montejo.

916 DI: La baronia di Cristobal viene fondata parecchie miglia a nord di Narvaez.

921 DI: Lo Stato interno di Escudor si stacca dalla baronina di Sotto.

926 DI: La baronia di Rivera viene fondata all'interno di Sotto, provocando una piccola guerra civile; Rivera raggiunge l'indipendenza.

929 DI: Lo Stato di Texeiras viene fondato lungo la parte orientale della Baia della Sirena.

930 DI: La Baronia di Marino dichiara l'indipendenza da Narvaez, reclamando le coste occidentali della Baia della Sirena.

931 DI: Una miniera di cinnabryl viene scoperta vicino a Nueva Esperanza. I Saggi scoprono il suo valore protettivo quando utilizzato per aiutare le persone colpite dalla Maledizione Rossa, ma viene anche scoperto che danneggia coloro che non sono influenzati dalla maledizione. Il Cinnabryl è noto, ma non in generale ambito. In questo momento, il cinnabryl impoverito viene scartato dopo l'uso.

934 DI: La baronia di Gargoña viene fondata nella parte occidentale di Sotto, dopo una breve guerra civile, a Gargoña viene concessa l'indipendenza.

935 DI: La Baronia di Quimeras dichiara l'indipendenza da Narvaez.

936 DI: Sotto dichiara guerra a Gargoña, dopo pochi mesi, Gargoña conquista Sotto e assorbe tutto, ma la parte meridionale si organizza nello Stato di Almarrón. Il nome ufficiale della cultura di tutte le baronie, tranne Vilaverde e Texeiras passa da Ispan all'Español, la lingua parlata è Español.

937 DI: Narvaez attacca Quimeras e Montoya, che riassume dopo una breve guerra.

939 DI: Per favorire il consolidamento interno, Almarrón colpisce a sud e prende il sopravvento su Nueva Esperanza ed i territori circostanti.

940 DI: La baronia di Alcazar viene fondata nei pressi di Cristobal.

941 DI: La Baronia di Torreón viene fondata a sud di Cristobal e Alcazar.

942 DI: Un fabbro umano a Torreón, sperimentando con cinnabryl impoverito, scopre la sua utilità e il nome della sostanza acciaio rosso. Sono prodotte alcune piccole armi in acciaio rosso.

947 DI: Lo Stato di Bigotillos viene fondato a nord di Copetez.

948 DI: I nani vicino a Nueva Esperanza cominciano a sperimentare il seme dell'acciaio trovato nella miniera locale di cinnabryl. Quando accidentalmente mescolano con il vermeil, scoprono la formula per la polvere da sparo. Cominciano la ricerca di modi per utilizzare la nuova sostanza.

951 DI: La baronia di Babosas viene fondata ad est di Vilaverde.

957 DI: Il primo archibugio è costruito a Nueva Esperanza, una funzione per la polvere da sparo è stata trovata, ma è raramente utilizzato a causa dei pericoli.

958 DI: Texeiras conquista la Baronia di Marino.

962 DI: La Baronia di Los Elegidos viene fondata a nord di Torreón, Alcazar e Cristobal.

963 DI: Yazi gnoll attaccano Saragón e Aranjuez.

966 DI: Montejo e Aranjuez si uniscono diplomaticamente per formare la Baronia di Saragón.

967 DI: La baronia di Morales è fondata appena a nord di Torreón, tra Cristobal e Alcazar.

968 DI: Torreón dichiara guerra ai suoi vicini, conquistando e assorbendo Morales e Alcazar; Cristobal e Elegidos sono indeboliti, ma non conquistati. Elite di guerrieri Torreónei usano spade di Acciaio rosso, il primo esempio registrato del suo uso in una grande battaglia.

969 DI: Torreón scopre depositi di cinnabryl in Terra Vermelha, e si muove per conquistare quelle terre, per prevenire una possibile guerra sui diritti minerari, i diplomatici si riuniscono e stipulano il trattato di Tampicos, che è firmato da Torreón, Vilaverde, Texeiras e Hule.

970 DI: Elegidos scompare senza lasciare traccia.

971 DI: Babosas è conquistata e assorbita da Hule.

975 DI: La pistola viene sviluppata a Nueva Esperanza. Alcuni leader, tra cui un guerriero di nome Cimmaron, incoraggiano la produzione segreta dell'arma.

977 DI: Almarrón conquista e assorbe Escudor, poi si gira a nord e inizia le ostilità con Gargoña e Rivera.

978 DI: Per avere un aiuto per difendersi da Almarrón, Rivera accetta di essere assorbita da Gargoña. Mentre Almarrón è distratto, Nueva Esperanza inizia le ostilità; pistoleri di Cimmaron fanno una buona impressione.

979 DI: La rivoluzione in Nueva Esperanza continua, guidata dal generale Cimmaron. Almarrón e Gargoña pongono fine alle ostilità, ed entrambi ratificano il Trattato di Tampicos.

980 DI: armato con una pistola e una spada d'acciaio rosso, il generale Cimmaron conduce le sue forze alla vittoria sulle truppe dal Almarrón nella battaglia di Hondo, i suoi seguaci lo dichiarano Conte di Cimmaron, e Nueva Esperanza diventa il centro della nuova indipendente Contea di Cimmaron. Insoddisfatto della guida politica e delle sue recenti decisioni, il popolo di Almarrón si rivolta contro il suo leader e lo rovescia. Facendo uso delle vecchie filosofie Traladaran, stabiliscono una democrazia.

981 DI: Cristobal rinuncia alle terre reclamate, ad eccezione di una torre e pochi chilometri quadrati di terra, il Signore della Torre Cristobal prende il titolo di "barone", ma mantiene l'indipendenza dagli altri poteri.

984 DI: Saragón ratifica il Trattato di Tampicos.

985 DI: Copetez e Bigotillos si uniscono attraverso il matrimonio, le terre sono unite per formare lo Stato di Guadalante. Guadalante ratifica il Trattato di Tampicos.

986 DI: Doña Esperanza sale al potere in Gargoña e conduce il suo stato in pace, iniziando una politica di neutralità in merito a tutte le altre baronie.

990 DI: Cimmaron ratifica il Trattato di Tampicos.

992 DI: Il trattato di Cortesillas, tra Guadalante e Saragón, risolve la questione dei diritti di irrigazione per i bovini tra le due nazioni.

994 DI: Almarrón affronta un momento di difficoltà. Un opportunista prende il controllo dello stato e si dichiara dittatore della nazione.

997 DI: Il Cinnabryl viene scoperto a Slagovich, ma viene estratto e commercializzato con Torreón, Texeiras e Cimmaron per l'acciaio rosso.

999 DI: Il primo flaconcino di essenza cremisi è prodotta da un alchimista in Saragón. Il segreto si estende a un gruppo di avventurieri che diventano i primi eredi. Alcuni degli eredi salgono al potere in entrambi gli ordini dell'Ordine della fratellanza e degli Amici della Libertà. Per bilanciare loro, gli altri eredi entrano nell'Alleanza Neutrale.

1000 DI: Gli immortali iniziano un conflitto che alla fine potrebbe incidere sui mortali in tutto il mondo.

1001 DI: Gli eredi affrontano conflitti interni e riorganizzano le società allineate (la Fratellanza dell'Ordine, l'Alleanza Neutrale, e gli Amici della Libertà) nei tre Ordini degli eredi (l'Ordine del Rubino, l'Ordine Cremisi e l'ordine della la Fiamma).

1005 DI: Spinto dagli attacchi di Bellayne, i goblinoidi delle steppe Yazak iniziano ad unirsi. Robrenn attacca e irrita i goblinoidi Yazi.

1005 DI: Un guerra santa interna inizia nel Narvaez. La chiesa di Narvaez unifica le fazioni fornendo un nemico esterno le altre Baronie Selvaggie. Narvaez porta la sua Inquisizione alle altre baronie.

1006 DI: Torreón, Vilaverde e Texeiras si alleano con Narvaez, piuttosto che combatterlo. Le altre cinque baronie (Guadalante, Cimmaron, Almarrón, Saragón e Gargoña) si alleano per combattere contro l'alleanza Narvaez. I Gaucho e gli avventurieri "combattenti per la libertà" si rivelano efficaci contro il potere navale ed i mercenari dell'alleanza Narvaez.

1006 DI: Hule attacca le Baronie Selvaggie. Le baronie pongono fine al loro conflitto e si uniscono contro Hule.

1007 DI: gnoll Yazi attaccano le baronie, che sono state gravemente indebolite dai conflitti precedenti. Il Maestro di Hule lancia una maledizione sui suoi nemici, infliggendo inondazioni e altre calamità naturali sulle Baronie Selvaggie.

1008 DI: Le Baronie Selvaggie di nuovo entrano in conflitto per i confini. Rivolta dei tartarughe ed altri contadini. In Almarrón, i

ribelli cacciano il dittatore e scelgono un Barone discendente da uno dei loro ex governanti nobili. La rivolta coloniale inizia, e molte colonie si ribellano contro i loro stati madre. I Goblinoidi Yazak attaccano per tutta la costa selvaggia.

1009 DI: La Magia smette di funzionare, ed i goblinoidi Yazak saccheggiano la lontana capitale dell'Herath. La magia viene ripristinata pochi giorni dopo, la Maledizione Rossa nel frattempo si è diffusa su tutta la costa. Gli Eredi e le baronie introducono il cinnabryl in tutta la costa, prendono anche il controllo della maggior parte delle miniere cinnabryl.

1010 DI: Presente.

Possibilità di unificazione

Varie persone hanno suggerito che i problemi delle Baronie Selvaggie potrebbe essere risolti se si unissero sotto un unico sovrano. Nonostante l'idea sia interessante per i Baroniali, tra cui la maggior parte dei baroni, nessun capo di stato è disposto a cedere il potere.

Per ora, la cosa più vicina ad un governo unificato delle baronie è l'informale Consiglio del Trattato di Tampicos, il Consiglio firmatario. In pratica, questo gruppo non ha alcun potere reale di fare o far rispettare le leggi e serve unicamente come un forum per discutere gli argomenti che potrebbero interessare tutte le baronie, se non gestiti. Ognuno dei nove Stati firmatari (Hule e ciascuna delle baronie, tranne Narvaez) è autorizzato a inviare un delegato al Consiglio, insieme a qualsiasi assistente il delegato ritiene necessario. Il leader del Consiglio firmatario è selezionato ogni volta che il Consiglio si riunisce da quei delegati che lo frequentano. In genere, il leader scelto è qualcuno con esperienza e nessun interesse nella controversia che si deve gestire. Il leader del Consiglio è raramente un uomo o

una donna di grande carisma. E' possibile che sia un leader carismatico a sorgere nel consiglio, che viene eletto per servire molte volte ed effettivamente iniziare a svolgere una qualche autorità. Tuttavia, gli individui carismatici delle baronie (molti dei quali sono avventurieri o eredi) raramente hanno interesse alle riunioni del Consiglio. Così, il consiglio è improbabile possa portare all'unificazione delle baronie. Un'altra strada per una potenziale unificazione è la guerra. Per decenni, i governanti delle Baronie Selvaggio hanno ritenuto che il loro dominio si potesse estendere alle aree adiacenti. Molti hanno anche avuto successo, confrontando il numero di stati che una volta esisteva a quelli che esistono ora. Tuttavia, l'attuale gruppo di baronie dura da un quarto di secolo, e nessuno sembra essere in pericolo di cadere. Mentre le guerre di frontiera e le altre difficoltà si verificano con regolarità, se tali conflitti possono crescere fino a portare ad una conquista completa, è probabile che le altre Baronie si farebbero coinvolgere sia come mediatori o per inviare rinforzi per evitare che uno stato diventi troppo potente.

Inoltre, ciascuna delle baronie attuali ha raggiunto un'identità culturale. Vilaverde è una potenza del mare, Narvaez sono molto fanatici religiosi, e Guadalante ospita gaucho liberi e vivaci. Cercare di portare queste culture diverse ad unirsi insieme per concordare una politica nazionale è un compito per Immortali. Los Guardianos tendono ad essere fieramente indipendente e patriottici, ed i loro capi riflettono questi atteggiamenti. Un altro modo possibile per unificare le baronie è attraverso il matrimonio. Dal momento che tutti gli Stati trasmettono la guida politica della nazione attraverso l'ereditarietà (tranne forse Cimmaron, in cui la politica è in questione), se gli eredi di due baronie decidono di sposarsi, il loro bambino potrebbe ereditare entrambe le baronie. La Baronesa Esperanza di Gargoña è riuscita a far sposare due dei

suoi figli con eredi di altre famiglie regnanti, uno in Narvaez e uno in Saragón, mentre questi matrimoni hanno aiutato a mantenere la pace, non hanno ancora fornito gli eredi in grado di governare entrambi gli stati. Ci sono seri problemi con questa forma di unificazione: la prospettiva è rischiosa perché qualcuno dei futuri eredi potrebbe non essere un leader capace di guidare una nazione più grande; dei sostenitori dell'indipendenza potrebbero assassinare i potenziali eredi, ci sono pochi eredi delle baronie, e ancor meno in età da matrimonio, e la delicata diplomazia necessaria per organizzare un matrimonio è difficile da padroneggiare per il popolo delle baronie. In caso di eventi particolari, alcune baronie sarebbero in grado di cooperare e plausibilmente di unirsi. Vilaverde e Texeiras non sono poi così diversi; Cimmaron e Guadalante sono simili, ed i tre "stati illuminati" di Almarrón, Gargoña e Saragón hanno molto in comune. Ognuno di questi tre raggruppamenti, concettualmente, potrebbe unificarsi in una nazione più grande nelle giuste circostanze. In conclusione, mentre l'unificazione totale è una possibilità abbastanza remota. Se un leader carismatico e potente dovesse fare la sua comparsa tra le baronie, forse potrebbe unire due o più delle terre, oppure se gli eredi delle baronie si sposassero fra di loro, alcune coppie di stati potrebbero unificarsi. Tuttavia, l'indipendenza e la diversità culturale del popolo probabilmente eviterebbe che la maggior parte delle unioni sia di lunga durata.

Vilaverde e Texeiras

Le baronie orientali di Vilaverde e Texeiras hanno delle potenti flotte. Sono terre di gente di mare, dalle anime avventurose che viaggiano per tutta la lunghezza della costa Selvaggia per visitare altre terre. Gli abitanti di queste terre tendono ad ignorare la Maledizione Rossa, ma forse sono i soli tipi di persone con sufficiente coraggio e voglia di viaggiare che potessero essere così motivati per fare un tentativo di porre fine alla maledizione. A volte chiamate le Potenze del Mare, Vilaverde Texeiras sono le più forti potenze navali di tutta la Costa Selvaggia. Queste rivali, con la presenza delle loro forti flotte, praticamente hanno il controllo della parte occidentale del Golfo di Hule. I due stati si scontrano spesso con le aggressive Città-Stato, in particolare Hojah, Slagovich e Zvornik. Come gli esseri umani delle altre baronie, quelli delle potenze del mare sono in primo luogo di discendenza Ispana, mescolati con gli Oltechi, nithiani, e con il sangue Traladara. Inoltre, i popoli delle Potenze del Mare ormai da decenni hanno matrimoni misti con i coloni di Yavdlom, esseri umani dalla pelle color ebano con tracce di sangue elfico. Anche se gli aspetti pacifici della cultura Yavdlom hanno fatto ben poco per raffreddare il sangue caldo dei Guardianos con i quali hanno matrimoni misti, la cultura attuale delle Potenze del Mare venera veggenti e profeti. Gli indovini sono molto popolari tra i marinai di Vilaverde e Texeiras in particolar modo per la loro utilità nel predire il tempo nei viaggi di mare. I Vilaverdiani compiono lunghe traversate oceaniche, e le loro navi viaggiano dal Golfo di Hule sin alla Penisola Testa D'orco ed oltre. Le Potenze del mare, oltre ad avere un efficace forza combattente sull'oceano, vanta anche commercianti specializzati nel trasporto di merci in molti luoghi lungo la costa selvaggia. Nonostante qualche gelosia delle altre Baronie verso le Potenze del Mare

per il controllo dei commerci della Costa Selvaggia, comunque le altre nazioni della costa riconoscono il valore dei servizi per le comunicazioni e per il trasporto di merci commerciali, forniti dalle navi delle Potenze del Mare. Inoltre, i Vilaverdiani ed i Texeiriani sono noti per le colonie che hanno fondato in vari luoghi lungo la costa. Le colonie Vilaverdiane sono Terra Leãoça, il Bastião das Tartarugas (Il Bastione della Tartaruga), e la colonia da poco indipendente di Porto Escorpião. I Texeiriani mantengono le colonie di Protectorado da Presa e la colonia del Corno. Basate sul Portogallo del 1500 e 1600, le potenze del mare sono la patria di esploratori, avventurieri, mercanti e pirati. Gli abitanti di Vilaverde e Texeiras sono un popolo fiero che formano un'unità politica distinta tra le Baronie Selvagge, quando alleate, nessuno può sperare di vincere contro di loro in mare. Poche nazioni nella costa selvaggia sono senza porti, la minaccia di ritorsioni navale è sufficiente ad assicurarsi che le proprietà terriere dei Vilaverdiani e dei Texeiriani non siano molestate dalle altre nazioni. Entrambi i paesi preferiscono il titolo di "Barão" (Baroni) per i loro signori.

Dominio di Vilaverde

Superficie: 12.000 kmq

Posizione: a sud di Hule, ad est della Terra Vermelha e Texeiras.

Abitanti: Popolazione 21.000 abitanti.

Tipo di governo: Baroinia - Barone Jorge "l'intrepido".

Capitale: Porto Preto.

Industrie: caccia e commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Vilaverde è la patria di un popolo di grande spirito che viaggia ampiamente per tutta la costa selvaggia. Tra le altre nazioni, Vilaverde è conosciuta come un paradiso per i pirati ed i fuorilegge, un regno senza legge che si preoccupa poco per la società civile.

Anche se questa reputazione ha fondamenti di verità, il dominio non è così senza legge come si dipinge. I suoi abitanti sono fieramente patriottici, indipendenti, disposti ad unirsi per difendere Vilaverde da qualsiasi difficoltà. La più grande sfida per Vilaverde è la difesa del suo confine orientale, l'unico punto in cui c'è un contatto diretto tra Hule e le baronie. Insieme al confine con la Terra Vermelha ed a quello orientale delle steppe Yazak, il confine che Vilaverde condivide con Hule potrebbe far pensare che Vilaverde sia un fragile ostacolo all'espansione di Hule nei territori baronali. Tuttavia, la flotta Vilaverdiana è un deterrente efficace contro l'aggressione da parte di Hule, perché potrebbe facilmente distruggere la flotta di Hule e tutte le sue attività costiere. Quattro anni fa, gli Huleani si scontrarono e sconfissero una forza frettolosamente assemblata dai Vilaverdiani nella battaglia di Burdur, ma prima Hule potesse approfittare della vittoria, i Vilaverdiani distrussero la maggior parte della capacità di trasporto navale di Hule in due battaglie vicino Karakoy e saccheggiarono diversi insediamenti. Piuttosto che rischiare le altre città costiere, che aveva creduto ben difese, gli Huleani si ritirarono da Vilaverde.

La Nazione

Il paesaggio di Vilaverde è dominato da praterie, interrotte da terreni agricoli coltivati, foreste ed alcune colline. La nazione è geograficamente divisa, a pochi chilometri dalla costa la terra si solleva verso l'alto fino ad un altopiano che si trova diverse centinaia di metri sul livello del mare. Questo pendio, noto come il Grande Escarpamento (La grande scarpata), si estende per tutta la lunghezza della baronia. La scogliera è rotta in molti punti da dolci pendii che portano fino alle pianure costiere; queste valli permettono di viaggiare velocemente dalle pianure alle terre Alte in ogni zona di Vilaverde. Vilaverde esiste da più di un secolo. I suoi confini sono stati relativamente

costanti durante tutto questo tempo con pochi occasionali sconfitte minori o conquiste. Vilaverde non è mai stato assorbito o conquistato da un altro Stato, né ha mai conquistato o assorbito, un altro stato a sua volta.

Il Popolo

I Vilaverdiani sono noti come esploratori, avventurieri, ladri, pirati e cacciatori di balene. Il cittadino tipico incontrato a Vilaverde è un combattente, anche se nobili ed eroi locali sono relativamente comuni. Gli Incantatori non sono comuni, e la maggior parte dei maghi a Vilaverde sono avventurieri che preferiscono uno stile appariscente di magia. Temuti su tutti i mari, i Vilaverdiani sono persone a cuor leggero ed alto spirito che gli altri considerano molto audaci. Le radici Yavdlom dei Vilaverdiani danno loro un grande rispetto per la divinazione. Poiché la maggior parte della loro divinazione viene usato in mare, gli effetti della Maledizione Rossa non confondono i risultati. Gli Indovini sono comuni negli insediamenti e di solito sono consultati prima di importanti iniziative. I Vilaverdiani credono nel destino e nella fortuna ed amano testare entrambi con i giochi d'azzardo.

La maledizione Rossa

I Vilaverdiani vedono la maledizione Rossa semplicemente come un azzardo che è causa di pena per la vita. Loro pensano, della maledizione Rossa, che la vita è troppo breve per preoccuparsi di qualcosa che il Fato ha già pianificato. Qualunque cosa deve accadere, accada. Gli abitanti di Vilaverde ignorano gli Afflitti perché i loro volti sono spiacevoli e deprimenti. In risposta, bande di afflitti si uniscono per formare delle proprie comunità in cui ignorano le varie deformazioni dei loro vicini, e dove vivono come se tutto fosse perfettamente normale.

Industria e Commercio

I Vilaverdiani si procurano il denaro

attraverso la caccia alle balene, spedizione e razzie. La gente di Vilaverde sono abili cacciatori di balene, e le acque al largo della loro costa ha una abbondante presenza di balene. La flotta commerciale Vilaverdiana naviga lungo tutta la costa selvaggia e trasporta merci da un porto all'altro. Vilaverde controlla la maggior parte degli scambi marittimi con Herath e Bellayne e ha il monopolio sui prodotti commerciali dal Nimmur, lontana patria occidentale degli uomini scorpione. Tra gli altri suoi clienti alcuni porti di Renardy e Robrenn. Per proteggere ed espandere il loro commercio, i Vilaverdiani esplorano costantemente nuove rotte. Hanno costruito numerosi insediamenti e avamposti lungo la costa, tra cui tre colonie abbastanza grandi e di successo (Terra Leãoça, O Bastião das Tartarugas, e Porto Escorpião). La maggior parte delle colonie di Vilaverde non sono più di fortini o villaggi fortificati utilizzati per il commercio e la navigazione. Vilaverde una volta aveva anche stabilito una piccola colonia sul braccio degli Immortali, Porto Maldição. Vilaverde controlla le uniche due grandi miniere di cinnabryl finora scoperte in Terra Vermelha. Essi utilizzano la maggior parte del cinnabryl per ridurre il numero di Afflitti in Vilaverde, ma esportano anche quantità significative del minerale, principalmente nelle altre Baronie e ad Eusdria. Vilaverde conduce anche grandi scambi di acciaio rosso prodotto dalla lavorazione del cinnabryl.

Religione

Anche se non sono eccessivamente religiosi, i Vilaverdiani venerano gli immortali, in particolare Milan, Valerias e Fana. L'ambasciatore è favorito sul generale, il giudice riceve poca reverenza, perché condurre una vita onorevole non è una preoccupazione per la maggior parte dei Vilaverdiani.

Governante

Vilaverde è governata da Barão Jorge "O

temerario" de Vilaverde. Il Barone Jorge "l'intrepido" è un uomo carismatico, un combattente. A 55 anni, mostra pochi segni della sua età. Prode, veloce, ed in forma, usa ancora la propria spada in un duello. Persona dinamica e affascinante, il Barone Jorge è anche un profondo pensatore che si preoccupa profondamente della sua nazione e del benessere del suo popolo. Egli è spietato nella protezione di Vilaverde. Il Barone Jorge è supportato da una oligarchia di ricchi capitani di mare, molti dei quali hanno realizzato la loro ricchezza attraverso la pirateria. Questi capitani e le loro famiglie sono la classe dirigente della nazione, la nobiltà di Vilaverde. Un Consiglio dei Capitani, composto dai rappresentanti delle famiglie dominanti, serve come comitato consultivo per il barone Jorge, il Consiglio ammette anche nuovi membri della nobiltà in base alle attività, le ricchezze, l'atteggiamento e le tangenti. Si dice che ogni Vilaveriano possa aspirare alla nobiltà a Vilaverde, ma pochi sono effettivamente ammessi dal Consigliol. Nonostante le tangenti e la corruzione, il consiglio non si prende la briga di assicurare che tali scelte siano dovute al nobile portamento, la conoscenza dell'etichetta, si limita a cogliere l'occasione politica. Attualmente, 22 famiglie sono considerate nobili, ciascuna detiene un seggio nel Consiglio dei Capitani. Il Consiglio sta crescendo lentamente, con un nuovo seggio aggiuntivo ogni due o tre anni. Eppure, di tanto in tanto una famiglia viene distrutta o cade in disgrazia e viene rimossa dal Consiglio. Il Consiglio dei Capitani si riunisce una volta al mese per gestire i propri business e offrire consulenza al barone Jorge. Anche se il barone non è obbligato ad accettare quanto proposto dal Consiglio, tiene sempre in grande considerazione quanto suggerito dal Consiglio, perché sa che rappresenta le famiglie più potenti di Vilaverde. Tecnicamente, tutti i Vilaverdiani ed i suoi possedimenti coloniali sono di proprietà del barone Jorge. Tuttavia, egli

concede contratti di locazione a tempo indeterminato alle famiglie nobili. I nobili mediano le controversie locali e agiscono come custodi delle loro (in locazione) proprietà. In cambio per l'uso della terra, essi sono obbligati a fornire navi e guerrieri per la protezione e l'arricchimento di Vilaverde. Il Barone Jorge ha due eredi. Il figlio maggiore è Dom Jorge, signore di Porto Escorpião, una colonia a cui il Barone Jorge ha recentemente concesso l'indipendenza. Il secondo figlio del barone è Dom Fernando, che rappresenta la famiglia del barone nel Consiglio dei Capitani. Da quando Porto Escorpião ha ottenuto l'indipendenza, sono nate alcune speculazioni su chi erediterà Vilaverde quando Barón Jorge muorerà. Il barone non ha ancora espresso la sua preferenza.

La Capitale

Porto Preto, è una città con 9.800 residenti permanenti, è la capitale di Vilaverde. Un noto paradiso per i pirati, Porto Preto è anche il porto di una grande flotta di navi mercantili armate. E' fortemente difeso, come lo sono tutte le altre città di questa regione. La maggior parte dei residenti di Porto Preto sono esseri umani, anche se alcune famiglie consolidate di semiumani e lupini vivono anche qui. Tuttavia, Porto Preto ospita numerosi visitatori di razze molto diverse. La maggior parte sono commercianti, cittadini e lavoratori, tra cui un gran numero di albergatori, proprietari di taverna, portuali e lavoratori, tutti coloro la cui sussistenza è necessaria mantenere una flotta a galla e ragionevolmente felice. Fattorie circondano la città, ed i loro prodotti arrivano regolarmente nei mercati di Porto Preto. Alcuni prodotti alimentari sono venduti in città, e una piccola percentuale viene esportata in altre nazioni. Porto Preto è una città emozionante con una vita notturna vivace. Intrighi, agguati nei vicoli, i ladri sono comuni, ed i duelli si verificano più volte al giorno. E' un posto piuttosto pericoloso per gli impreparati, una nuova

esperienza è in agguato dietro ad ogni angolo di Porto Preto.

Altri siti interessanti

Piccoli borghi con torrioni fortificati punteggiano il dominio di Vilaverde. Mentre la maggior parte sono troppo piccoli per comparire sulla mappa, i luoghi più grandi e più importanti sono brevemente discussi a seguire. Il villaggio di Cafundo è l'unico altro grande insediamento a Vilaverde. Un posto tranquillo, si tratta di un villaggio di allevatori e di pescatori con una popolazione di poche centinaia di esseri umani. Torre do Perdão, la "torre del Perduto" si trova ai margini del Grande O Escarpamento (della Grande Scarpata), dove una profonda frattura nella roccia ha permesso la costruzione di una strada da Porto Preto alle miniere della Terra Vermelha. Una volta, tappa importante su questa importante via commerciale, la torre fu saccheggiata nelle recenti guerre. In precedenza presidiata da soldati, Torre do Perdão attualmente è abbandonata, in attesa che qualcuno possa liberarla dai banditi e mostri che si sono trasferiti lì, e consentire al Barone Jorge di destinare risorse alla ricostruzione. A pochi chilometri al largo del litorale di Porto Preto si trova il luogo in cui fu combattuta una grande battaglia navale circa 30 anni fa. Il conflitto era tra Texeiras e Vilaverde. Più di 40 navi affondate riposano qui e nelle acque circostanti. Mentre alcune sono state saccheggiate, altre giacciono in fondo al mare con i loro tesori incontaminati e pericoli nascosti. Altri posti trattati separatamente sono; O Bastião das Tartarugas (Bastione delle Tartarughe), Terra Leãoça, Porto Escorpião e Porto Maldição.

Stato di Texeiras

Superficie: 17.000 kmq

Posizione: ad ovest di Villaverde, a sud di Terra Vermelha e Torreon ed a nord di Narvaez.

Abitanti: Popolazione 19.000 abitanti.

Tipo di governo: Baronie - Il Barone "Bart il Calvo".

Capitale: Boa Mansão.

Industrie: legno, cinnabryl, commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Come Vilaverde, anche a Texeiras la popolazione è composta da grandi viaggiatori dalla grande personalità. Anche se è visto dalla maggior parte delle Baronie come un covo di pirati, Texeiras è famosa anche per i suoi commercianti, nella legge. Mentre Vilaverde prende ciò che vuole, Texeiras guadagna i suoi possedimenti ed il commercio è insito nella mente della maggior parte della sua gente. Ironia della sorte, i Texeirani sono meno spesso considerati ladri da parte degli estranei semplicemente perché sono più subdoli nelle loro pratiche. Gli abitanti di Texeiras sono un po' più tranquilli dei Vilaverdiani, ma sono altrettanto indipendenti e orgogliosi. In realtà, i Texeirani sono ancora più patriottici dei Vilaverdiani, al punto che si sentono insultati anche per le più miti critiche.

La Nazione

La maggior parte di Texeiras è coperta da foreste, anche se lo Stato comprende pure pascoli e terreni agricoli abbondanti. Le foreste sono accuratamente protette perché forniscono il legno per le navi Texeirane. Texeiras rivendica inoltre una piccola porzione di O Grande Escarpamento (La Grande Scarpata), le praterie che si affacciano sulla Terra Vermelha. Situato intorno alla Baia da Sereia, Texeiras è protetta contro le peggiori condizioni del tempo nella regione. Texeiras è stata fondata

80 anni fa lungo il bordo orientale della Baia da Sereia. Quasi 30 anni dopo, ha assorbito la colonia Yavdlom di Tanaka, che aveva occupato Cabo dos Coes, ora l'estremità orientale del Texeiras. Nella stessa campagna di conquista, Texeiras ha conquistato la baronia di Marino, che si era da poco separata da Narvaez rivendicando le coste occidentali della Baia da Sereia. Narvaez ha minacciato una o due volte di riprendersi le terre di Marino, ma non ha mai superato la supremazia navale di Texeiras. Al momento, le relazioni fra Texeiras e Narvaez sono ragionevolmente buone.

Il Popolo

I Texeirani, come i Vilaverdiani, sono conosciuti come esploratori, avventurieri, balenieri e corsari. La tipica persona incontrata a Texeiras è più probabilmente un ladro che un guerriero, di solito un combattente carismatico con gusti costosi e un contegno soave, l'eroe locale, il Noble ed il Cavaliere dell'onore sono comuni. Guerrieri e maghi sono comuni a Texeiras, ma i ladri sono molto più comuni che altrove nelle baronie. I cittadini di Texeiras sono abbastanza subdoli nei loro atti criminali e la gente in generale crede che siano persone oneste e laboriose. Le persone più mondane della Costa Selvaggia hanno imparato ad essere cauti su quello che dicono su di un Texeirano, Texeiras, o qualsiasi prodotto di tale Stato. I Texeirani sono anche conosciuti per sfidare in duelli se qualcuno offre un prezzo basso per le loro merci. I Texeirani sono molto orgogliosi e cercano sempre di vendicare un insulto contro di loro, che sia reale o immaginato.

La maledizione Rossa

Come i Vilaverdiani, anche i Texeirani raramente si soffermano a pensare alla Maledizione Rossa. La vita è troppo breve per soffermarsi su qualcosa di così deprimente. Texeiras vanta un fiorente commercio di cinnabryl, così gli Afflitti sono

relativamente rari. Enclavi di afflitti Texeirani tendono a rimanere piuttosto serene e sono ben tenute, come quelle a Vilaverde; le deformazioni sono in gran parte ignorate dagli abitanti delle enclavi.

Industria e Commercio

Le principali esportazioni Texeirane sono il legno ed il cinnabryl. La maggior parte delle esportazioni di legname vengono esportate a Vilaverde e Renardy. Texeiras sa che Narvaez vuole costruire una flotta per rivaleggiare con la propria, per cui di solito trova scuse per non vendere il legname a Narvaez. Il Cinnabryl viene importato come pure esportato; la maggior parte delle forniture proviene da Slagovich, da piccoli depositi in Terra Vermelha, e dagli scambi con Vilaverde (di solito in cambio di legno). Narvaez conta su Texeiras per la maggior parte del suo cinnabryl. Texeiras commercia anche in acciaio rosso, soprattutto in cambio di cinnabryl da Slagovich. Texeiras dispone di una flotta mercantile forte per proteggere le sue vie commerciali ed ha stabilito numerosi avamposti lungo la costa selvaggia. Tra questi due importanti colonie: Protectorado da Presa (vicino Renardy e Eusdria) e la colonia del Corno (sulla penisola Testa dell'Orco). Equipaggi Texeirani consistono principalmente di avventurieri, cappa e spada, ladri e sono integrati con mercenari Torreónesi che fungono da marines. La flotta Texeirana svolge gran parte del commercio lungo la costa selvaggia. Trasportano merci commerciali per tutte le nazioni della costa; Eusdria in particolare, è un importante partner commerciale. Di solito è Texeiras che commercia con le Citta Stato e Robrenn.

Religione

Come i Vilaverdiani, i Texeirani non sono troppo religiosi. Essi venerano Milan, Valerias, e Fana, ma anche l'ambasciatore con grande stima, ma considerano il giudice e il generale meno importanti. La venerazione Texeirana verso Fana fornisce un punto in

comune con il popolo di Narvaez, dove la conoscono come l'Inquisitore.

Governante

Il sovrano di Texeiras è Barão Bartolomeu "O Calvo" di Texeiras. Il Barone "Bart il Calvo" è un avventuriero in pensione, un ladro umano ora nei suoi primi anni 60. La moglie del barone è morta alcuni anni fa, lasciandolo senza un erede. Si fa molta speculazione su quale sarà il nome del suo successore, la principale candidata sembra essere Dominica da Solidão (vedi Protectorado da Presa), ma molti credono che il Barone Bart sceglierà un candidato sconosciuto che lo colpisca per la sua audacia e onore. Non pochi avventurieri hanno cercato di conquistare la sua attenzione e lode con le loro avventure. Texeiras è basata su una rigida gerarchia. Il barone reclama la posizione di vertice, i governatori delle diverse regioni (interna ed esterna) sono al livello successivo e sono considerati la nobiltà. Poiché il Barone Bart è un giudice accorto del carattere, la maggior parte dei nobili Texeirani meritano i loro titoli. La gente di Texeiras lo considerano un leader estremamente competente. La struttura complessiva del governo assomiglia a una gilda dei ladri, ed il barone ha numerose spie, assassini, e altri agenti al suo servizio. Questi aiutano il Barone Bart a tenere sotto controllo le sue aziende, seguaci ed eventi internazionali. Inoltre, gli permettono di manipolare gli altri per il bene di Texeiras. Il Barone Bart si trova in una posizione difficile perché deve proteggere i suoi confini contro molti potenti vicini. Tutti loro desiderano la sua ricca capitale, le flotte ed i possedimenti coloniali. La popolazione complessiva della baronia e le forze di terra rimangono piuttosto inferiori in confronto con i suoi vicini. Finora, l'uso della diplomazia, la corruzione, e l'abile manipolazione politica o omicidi, hanno aiutato a mantenere lo status quo.

La Capitale

Boa Mansão, con una popolazione di 8.700, è

di gran lunga il più grande insediamento di Texeiras. Oltre ad essere il centro del governo, è anche il centro del commercio e della cultura. La maggior parte delle merci introdotte nella regione, compresi i carichi di cinnabryl, attraversa questa città. Molto meno stressante rispetto alla sua controparte Vilaverdiana, Boa Mansão è una città con musei e teatri, oltre alle sue locande, taverne, e le imprese di spedizione. I cittadini della capitale sono per lo più umani, anche se alcuni rappresentanti di ciascuna delle razze umanoidi lungo la costa selvaggia hanno preso la residenza qui. Come a Porto Preto, la maggior parte degli abitanti sono mercanti e operai, ma risiedono qui anche un gran numero di artisti e artigiani. Boa Mansão è un posto abbastanza tranquillo. Dal momento che il commercio è così importante per la nazione, e la capitale è il centro di questo commercio, il furto è malvisto all'interno della città. La maggior parte dei Texeirani sa come derubare qualcuno nella capitale, e molti ladri della città in realtà cercano di prevenire furti e rapine varie. Se si verifica una rapina in Boa Mansão, la Gilda dei Ladri della città può trovare i colpevoli e restituire i beni sottratti ai loro proprietari, dando alla città una reputazione di posto sicuro. Questo permette ai Texeirani di lavorare in modo molto più subdolo e con schemi elaborati piuttosto che con una semplice rapina.

Altri siti interessanti

Oltre alla capitale, Texeiras ha solo un importante insediamento, il villaggio di Velha Navalha di Cabo dos Coes. Principalmente un villaggio di pescatori, Velha Navalha vanta anche una piccola guarnigione di mercenari Torreónesi e alcune navi. In caso di un attacco, le forze militari hanno l'ordine di ritardare solo eventuali aggressori, mentre un messaggio viene inviato nella capitale per i rinforzi. Fino a poco tempo fa, altri due villaggi importanti (Porto Punhaland e Vila Franca) prosperavano a Texeiras, ma entrambi i villaggi sono stati saccheggiate

durante le recenti guerre. Non sono ancora stati ricostruiti, anche se alcuni Afflitti si sono trasferiti a Vila Franca e stanno cercando di ottenere una licenza dal Barone Bart. Al largo della costa nei pressi di Vila Franca si trova il luogo di una battaglia navale, combattuta poco più di 50 anni fa tra Texeirani e Marino. Le speranze di indipendenza di Marino sono finite qui. La maggior parte delle navi affondate nella zona sono state accuratamente saccheggiate, ma alcune potrebbero ancora contenere tesori. Altri posti interessanti sono: Protectorado da Presa, The Colony del Corno, Terra Vermelha.

Torreón e Narvaez

Le terre oscure di Torreón e Narvaez sono afflitte dalla Maledizione Rossa, la povertà e le persecuzioni. Questi stati producono i migliori mercenari della costa. Essi vedono la maledizione Rossa come una maledizione, una punizione mandata dagli Immortali, e forse lo è. Io so una cosa: Gli abitanti di queste nazioni, forse più che altrove, vogliono porre fine alla maledizione. Gli umani di queste baronie sono principalmente di origine Ispana, con forti tracce di sangue Olteco. Narvaez e Torreón sono anche sede di alcune famiglie degli elfi, e dei nani, e alcuni membri di altre razze sono residenti nei grandi insediamenti dei due stati. La gente di entrambi gli stati sono stereotipati come coraggiosi e appassionati e hanno fama di essere ottimi guerrieri. Torreón e Narvaez sono conosciute come terre di mercenari, forniscono soldati di professione alle altre nazioni della costa Selvaggia. I mercenari Torreonesi, che si trovano in tutta la Costa Selvaggia, sono noti per la loro lealtà e abilità; i mercenari Narvaezani sono apprezzati per la loro ferocia e gli elevati standard. I mercenari di entrambe le nazioni sono considerati professionisti qualificati, che valgono il denaro necessario per assumerli. Mentre i popoli delle Potenze del mare possono dominare gli oceani con le loro flotte, questi Stati hanno forze di terra forti da non sottovalutare. Ognuna di queste nazioni ha una storia lunga e violenta di guerre e di conquiste che hanno permesso loro di raggiungere il loro attuale stato. Le condizioni difficili hanno reso il loro popolo dei duri sopravvissuti. Come risultato, Torreón e Narvaez sono le più popolose tra le Baronie Selvagge, ciascuno per una superficie relativamente grande. A causa delle loro storie aggressive, questi stati sono spesso giustamente visti con preoccupazione. Il sovrano di Torreón sogna di espandere i confini della sua nazione per includere più

risorse e ricchezze. I leader di Narvaez ritengono che la loro è l'unica vera religione, e molti dei loro membri più infervorati vuole portare la fiamma di Issione alle altre baronie, anche se ciò richieda la forza delle armi. Narvaez ha organizzato una crociata solo cinque anni fa, aiutata da Torreón e dalle Potenze del Mare. Solo presentando un fronte unito le baronie rimanenti sono state in grado di resistere alla potenza militare di queste quattro nazioni. Narvaez ed i suoi alleati avrebbero probabilmente logorato i loro avversari se non fosse stato che Hule scelse quel momento per attaccare tutte le baronie, costringendoli a mettere da parte i loro propositi bellicosi per affrontare la minaccia più grande. Ora, nonostante i loro atteggiamenti minacciosi, sogni di conquista, e crociate, sia Torreón che Narvaez sono indeboliti dai problemi interni: la povertà stritola Torreón, e disordini all'interno del clero paralizza Narvaez. Entrambi gli stati cercano di costruire e consolidare le loro forze in modo che un giorno possano raggiungere i loro obiettivi. Se tali obiettivi fossero stati più simili, sarebbero stati pochi gli ostacoli ad impedire che i due stati si unificassero in una forza contro la quale nessun altro potesse resistere.

Baronia di Torreón

Superficie: 35.000 kmq

Posizione: a nord di Texeiras e Narvaez, ad ovest della Terra Vermelha.

Abitanti: Popolazione 22.000 abitanti 15% elfi.

Tipo di governo: Baronia - La Baronessa Isabel "La Terribile" di Torreón y Morales.

Capitale: Ciudad de León.

Industrie: mercenari, legno, acciaio rosso.

Flora e fauna: standar per il clima

Questa terra è nota per la sua povertà, ma rispettata per i suoi mercenari, che si recano in tutte le parti della costa Selvaggia. La maggior parte delle persone Torreonesi sono

povere, a malapena riescono a sbarcare il lunario con l'agricoltura. Coloro che sono in grado diventano mercenari per combattere e morire a volte, in una guerra di qualcun altro, lasciandosi le loro famiglie alle spalle. La maggior parte dei mercenari guadagnano abbastanza per rompere il ciclo della povertà che li schiavizza, ma raramente guadagnano abbastanza per mandare qualcosa a casa per la famiglia. Invece, i mercenari aiutano le loro famiglie e gli amici, incoraggiandoli a diventare mercenari, mostrandogli le opportunità e mettendo una buona parola quando possono. E' solo un aforisma per i Torreónesi che possano guadagnarsi con le loro abilità di combattimento, la via migliore per rompere con la povertà della loro terra. Dal momento che la maggior parte dei mercenari Torreónesi provengono da condizioni di povertà, non sono disposti a perdere la retribuzione stabile e sono fedeli a chi li paga. Così, mentre Torreón è una terra povera, è anche nota per produrre i mercenari più fedeli della Costa Selvaggia. Altre nazioni danno il benvenuto ai mercenari Torreónesi per la loro affidabilità e sono preoccupati al pensiero di quegli stessi mercenari possano essere schierati contro di loro. L'esistenza di tanti guerrieri uomini e donne in Torreón rafforza la reputazione della nazione come una formidabile presenza militare.

La Nazione

Una delle poche baronie senza sbocco al mare, Torreón è stata fondata intorno alla ricca valle del Rio Guadiana e dei suoi affluenti, Rio Frio, Rio Torrentes, Rio Tuntos e Rio Fangoso. Al di là del terreno agricolo ricco di valli fluviali, la maggior parte delle colline di Torreón ed i pianori sono coperti da fitta boscaglia. Ondulanti praterie solo nella parte orientale dove Torreón confina con Texeiras e la Terra Vermelha. Si noti che ad Oriente, Torreón occupa il terreno più alto sopra la scogliera conosciuta come O Grande Escarpamento (La Grande Scarpata). Questa caratteristica geografica definisce e difende le

frontiere meridionali di Torreón. Torreón ha avuto una storia violenta. La prima entità politica a comparire in questa regione fu la Baronia di Cristobal, fondata nel 916 sul Rio Torrentes. Quasi un quarto di secolo più tardi, alcuni avventurieri di successo si stabilirono qui e crearono le baronie di Alcazar (nel 940) e Torreón (nel 941). Più tardi ancora, la Baronia di Los Elegidos fu fondata a nord (lungo il Rio Tuntos) e la Baronia di Morales al centro (alla confluenza del Rio Frio e del Rio Fangoso). La fondazione di Morales creò un problema a Torreón, perché Morales si trovava in una posizione da dove poteva controllare il traffico fluviale tra Torreón e le altre piccole baronie. Con un occhio a prevenire problemi futuri, Torreón attaccò Morales. Per risolvere i conflitti di frontiera in corso, Torreón attaccò anche tutti gli altri suoi vicini. Torreón conquistò Morales e Alcazar, estendendo i suoi possedimenti a nord, est e ovest, minacciando anche Elegidos e Cristobal. Torreón consolidò le sue conquiste, costruendo rapidamente diversi insediamenti per controllare ampie porzioni delle valli fluviali. Un paio di anni più tardi, Elegidos sparì completamente e misteriosamente, rimuovendo una minaccia dal confine settentrionale di Torreón. Un decennio più tardi, anche Cristobal dovette cedere i suoi possedimenti alla baronia di Torreón. Torreón lasciò i territori restanti di Cristobal come un cuscinetto tra sé ed i goblinoidi delle steppe Yazak. La torre doveva servire a smorzare eventuali tentativi di invasione prima di essere distrutto. Dal consolidamento, Torreón è diventato uno stato aggressivo ed espansionista. La baronessa, Doña Isabel, prevede di continuare a costruire le sue forze armate, nella speranza di conquistare un giorno sia Texeiras che la Terra Vermelha. Tuttavia, per il suo rafforzamento militare ha distrutto l'economia locale aggravandola di una tassazione eccessiva.

Il Popolo

Torreón ha una popolazione etnicamente mista. Circa un terzo dei suoi abitanti sono elfi, inoltre, almeno la metà delle persone a Torreón hanno del sangue elfico. Il resto della popolazione è umano, con pochissimi membri di altre razze. La storia violenta di Torreón e la povertà diffusa attirano poche persone da altre nazioni (è difficile immaginare un nativo Torreónese come modello di "bella vita"), lasciando questi esseri umani ed elfi nelle terre che hanno abitato per secoli. Gli umani di questa nazione non sono così mescolati come in altre Baronie, qui, sono di origine prevalentemente Olteca, e quelli di origine Ispana o Ispan e Olteca mista sono piuttosto rari. La gente comune di Torreón sono agricoltori, ma molti di questi agricoltori hanno esperienza nel combattimento. I Torreónesi sono noti per essere coraggiosi, appassionati, dal temperamento caldo, e fieri. Come il popolo di Texeiras, i Torreónesi sono pronti a sfidarsi in duello per il più piccolo reato. Le difficoltà hanno prodotto in questa baronia generazioni di soldati duri e spietati. I guerrieri sono comuni a Torreón. I fanti Mirmidoni sono molto diffusi. Si possono trovare anche alcuni cavalieri dell'onore, avventurieri, eroi locali, Gauchos, ed alcuni difensori (devoti di Fana). La nobiltà rappresenta un piccolo numero in Torreón. Mentre la maggior parte dei nobili Torreónesi sono elfi, gli altri sono esseri umani di pura discendenza Ispana. Torreón ha anche un discreto numero di maghi e sacerdoti da guerra, pochi ladri vivono a Torreón, che manca dei centri abitati di grandi dimensioni e della ricchezza necessaria per sostenerli. La maggior parte dei ladri Torreónesi sono Scouts o avventurieri, questi ultimi nella maggior parte sono anche maghi. Alcuni eredi vivono a Torreón, ma solo nelle città più grandi o presso i nobili, perché sono disprezzati dai contadini e dagli Afflitti. I mercenari di Torreón sono affidabili ed a prezzi

ragionevoli. Una tassa tipica è di un pezzo d'oro a persona a settimana, così che i mercenari più comuni nella società guadagnano circa cinque morti (pezzi d'argento) a settimana. Diverse compagnie di ventura ben organizzate operano nella baronia, ognuna delle quali segue un capitano esperto. Questi capitani di ventura si riuniscono per una Assemblea una volta all'anno per discutere le questioni importanti per tutti, come il bilancio dei pagamenti e le opportunità di lavoro. Una persona che vuole formare una propria compagnia deve andare prima dell'Assemblea, dove i capitani in carica voteranno il candidato. Se approvato a maggioranza semplice, il richiedente può reclutare una banda di mercenari e cercare un lavoro. I capitani approvano solo quegli individui che credono possano difendere l'onore di Torreón e rispettare le decisioni dell'Assemblea. I mercenari Torreónesi preferiscono non combattere contro altre compagnie di mercenari Torreónesi ma lo faranno se questi sono gli ordini dei loro datori di lavoro. Tuttavia, i datori di lavoro dovranno accettare che se si ordina una simile battaglia, i leader delle compagnie Torreónesi coinvolte si incontrino prima della battaglia per consentire ai mercenari che hanno amici o parenti nell'altra compagnia la possibilità di rifiutare il combattimento, senza perdita dell'onore o dello stipendio. Tutti i capitani di ventura Torreónesi aderiscono a questa politica, un fatto noto alla maggior parte dei potenziali datori di lavoro della Costa Selvaggia. Si noti che alcune compagnie di ventura sono composte da soli Afflitti. I loro prezzi, la leadership e partecipazione alle Assemblee sono le stesse delle compagnie standard. Le compagnie colpite sono evitate dalla buona società, ma sono noti per causare paura e disgusto nei loro nemici, a volte dando loro un vantaggio psicologico.

La maledizione Rossa

La maledizione Rossa è una minaccia costante per la gente di Torreón. Mentre i

cittadini delle grandi città fanno del loro meglio per ignorare la maledizione, una grandissima parte della popolazione a Torreón, si stima circa la metà, sono afflitti. Alcuni Afflitti si uniscono alle compagnie di ventura, la maggior parte degli altri vivono in piccole enclavi. Le piccole dimensioni, tuttavia, non garantiscono una piccola incidenza. Le Enclavi colpite si trovano ovunque in Torreón: sezioni irregolari in città e villaggi, piccoli villaggi agricoli lungo i fiumi e campi nascosti nelle foreste e nelle colline. Gli abitanti di Torreón non dimenticano mai la Maledizione Rossa, e coloro che sono in grado fanno di tutto per evitarla. A differenza di quelli delle Potenze del mare, gli afflitti qui non sono in grado di far finta d'essere normali. Un Afflitto a Torreón si nasconde alla vista ed evita il contatto con la maggior parte delle altre persone, anche con altri afflitti, evitando questi prima degli altri se può.

Industria e Commercio

La più grande merce di "esportazione" di Torreón sono i mercenari, che fungono da forze militari, guardie per castelli o fortezze, e marines sulle navi Texeirane. Il governo riceve una piccola parte di tutti i soldi guadagnati dalle compagnie mercenarie Torreónesi. Torreón esporta anche po' di legna, cibo, e anche un po' di acciaio rosso. Lo stato riceve la maggior parte del suo cinnabryl dalla Terra Vermelha o col commercio dell'acciaio rosso con Slagovich. Torreón, è la terra dello scopritore dell'acciaio rosso, ha accumulato il materiale per anni. Inoltre, le compagnie di ventura di Torreón, utilizzano un sacco di cinnabryl, e mantengono una quantità considerevole di acciaio rosso. Il governo di Torreón prende circa il 10% di questo acciaio rosso per le tasse, dando alla baronia un ampio rifornimento del metallo magico. Le compagnie di ventura utilizzano il resto del loro acciaio rosso per armarsi. La capitale di Torreón, Ciudad de León, ospita un famoso

costruttore di spade di acciaio rosso che sono apprezzate in tutta la costa selvaggia. Il miglior partner commerciale di Torreón è Renardy, con il quale è mantenuta una via commerciale terrestre. Torreón esporta acciaio rosso, armi, mercenari, legno per le navi, e una piccola quantità di cinnabryl a Renardy. In cambio, Renardy offre vino, cibo e prodotti finiti. Torreón ha anche iniziato l'acquisizione di una polvere magica altamente esplosiva nella speranza di riuscire a costruire nuove armi, purtroppo i cannoni non hanno ancora avuto successo. Importazioni a Torreón, polvere esplosiva da Gargoña, Renardy (che lo riceve da Cimmaron), e in parte direttamente da Cimmaron. Utilizzando diverse fonti, Torreón nasconde la somma delle sue scorte.

Religione

La religione è di una certa importanza a Torreón, dove è venerata Fana prima di tutti gli altri Immortali. Il generale e il giudice sono molto popolari tra i Torreónesi, mentre il Milan, Valerias, e l'ambasciatore hanno piccoli culti. A seguito di alcuni contatti con Narvaez, i seguaci di Ixion sono cresciuti a Torreón.

Governante

La Baronessa Isabel "La Terribile" di Torreón y Morales, una nobile umana di 30 anni, governa Torreón con pugno di ferro. La baronessa ha ereditato il trono dopo la morte di suo padre anche se ancora adolescente. Per sopravvivere ha dovuto contrastare spietati attacchi politici, ma ciò ha solo reso più spietato il suo approccio alla politica. Doña Isabel progetta di costruire un esercito di conquistadores e conquistare la Terra Vermelha e Texeiras. Per raccogliere i fondi, ha messo molte nuove tasse sul suo popolo, ha spinto molti di loro in povertà. Questa povertà è ciò che ha incoraggiato la gente di Torreón a diventare mercenari o ad arruolarsi negli eserciti della baronessa. Doña Isabel ha bisogno della maggior parte delle sue truppe

per sorvegliare i confini esterni del suo territorio contro i banditi o le incursioni goblinoidi. Le rimanenti truppe servono a raccogliere le tasse, molto impopolari tra la popolazione. Torreón probabilmente ha già un esercito grande abbastanza per conquistare la Terra Vermelha, tuttavia, a causa delle recenti guerre, Torreón vuole prevenire eventuali attacchi e consolidare le sue forze. Dopo tutto, un tentativo di impadronirsi della Terra Vermelha porterebbe alla rottura del trattato di Tampicos, con la probabilità che le altre baronie si alleino contro il Torreón. L'unica eccezione possibile sarebbe il Narvaez, che è stato a lungo in rapporti amichevoli con Torreón e probabilmente potrebbe essere considerato come un sostenitore. L'ambizione che guida Doña Isabel è quella di poter lasciare una buona eredità ai suoi eredi, anche se lei non ha ancora avuto figli. L'erede presunto di Doña Isabel è la sorella minore, Rosa, una bella ragazza di 20 anni. Nonostante il suo stile avido e affamato di potere, la baronessa riconosce la necessità di un successore, ma nutre ancora la speranza di sposarsi per amore. Sarebbe felice di lasciare alla sorella la responsabilità politica per sposarsi e pensare solo ad un erede. Se la famiglia di Doña Isabel dovesse estinguersi, la successione passerebbe di diritto al suo consigliere elfico, Augusto, che ha consigliato la sua famiglia da quando è stata fondata la baronia e che era un compagno degli avventurieri che fondarono sia Alcazar che Torreón. Augusto è un combattente nobile, che non ha ancora raggiunto i due secoli, e che potrebbe governare Torreón per altri due secoli. Come Augusto, molti altri nobili di Torreón sono elfi, e la maggior parte erano in circolazione da prima che una qualsiasi delle Baronie Selvagge fossero fondate. I primi abitanti di Torreón hanno raggiunto un accordo con le famiglie elfiche importanti della zona e li hanno sempre considerati parte della nobiltà della baronia. Per questo motivo, la lingua preferita della

nobiltà e della diplomazia e dell'etichetta, è l'elfico.

La Capitale

La capitale di Torreón è Ciudad de León, una cittadina di 7.400 che si trova sul confine meridionale dello stato. Poco più della metà degli abitanti della città sono elfi. Più di 1.000 i mezzelfi che vivono qui, la maggior parte degli altri cittadini sono umani. Ciudad de León ospita la maggior parte della nobiltà di Torreón, anche se ogni altra città e paese della baronia vanta una o due famiglie nobili. Oltre alla nobiltà, la capitale ospita anche numerosi mercanti, artigiani, soldati, e una forza lavoro di piccole dimensioni composta prevalentemente da poveri afflitti. Ciudad de León è una città ordinata, sicura a causa degli squadroni di soldati che pattugliano le strade. Gli abitanti vivono in quartieri designati, così in modo che i nobili vivano in mezzo ai nobili, i mercanti tra i mercanti, e così via. In questo modo viene anche impedito che gli afflitti si mescolino con l'alta società di Torreón.

Altri siti interessanti

Una città di 6800, Ciudad Morales si trova nel centro di Torreón. Si tratta di un importante centro commerciale per la Baronia, la maggior parte delle persone sono commercianti, artigiani e operai. La baronia dispone anche di sei villaggi principali:

Casanegra, un villaggio di soldati in pensione che hanno costruito il villaggio nei pressi di una torre in rovina;

Puebla de Alcázar, un borgo agricolo, quartier generale per i cercatori d'oro e le spedizioni verso la Terra Vermelha;

Villavieja, un villaggio agricolo, è uno dei maggiori produttori di cibo nelle Baronie Selvaggia;

Pueblo Real, è un paese dedito all'agricoltura ed alle foreste;

Las Guajacas, un villaggio rurale in cui l'intera popolazione di oltre 500 persone è afflitta;

Las Chambas, un altro centro per il commercio e l'agricoltura. Si noti che Las Guajacas ospita la più grande concentrazione di Afflitti delle Baronie Selvagge, probabilmente di tutta la Costa Selvaggia. E' un luogo cupo e inquietante, dove le persone infestate vanno in giro con maschere e mantelli anche durante le giornate più calde. Un'aria di depressione grava su Las Guajacas, e pochi visitatori rimangono a lungo.

Torreón dispone inoltre di due forti principali, Castillo Grande e Torres Calientes, entrambi i quali aiutano a difendere i confini occidentali dello stato dai goblinoidi.

Castillo Grande è situato su La Escarpadura, la sua forma torreggiante che si affaccia verso Ciudad de León serve da deterrente per eventuali invasori Narvaezani. Torreón possiede anche diversi siti di rovine, la maggior parte frutto delle recenti guerre:

i villaggi di Chiquitin e El Lugar, entrambi insediamenti deserti (la maggior parte degli edifici sono ancora intatti), le loro popolazioni li hanno lasciati per sostenere la guerra, la "Fortaleza", saccheggiata dai goblinoidi, si dice che nasconda un tesoro protetto da trappole e mostri, e due torri, Torre del Duende e il Bastione de los Caballeros, entrambi ridotti in rovine da Hule. Torreón vorrebbe ricostruire queste due torri, così come quella di Casanegra, alla cui ricerca sono partiti audaci avventurieri disposti a recuperarla.

Baronia di Narvaez

Superficie: 33.000 kmq

Posizione: a sud di Torreon e Texeiras a nord di Gargona.

Abitanti: Popolazione 20.000 abitanti, 15% elfi, mezz'elfi e nani.

Tipo di governo: Baronia - Il Barone Hugo "lo Spietato".

Capitale: Puerto Morillos.

Industrie: agricoltura e mercenari.

Flora e fauna: standar per il clima

Anche se Narvaez è la baronia più grande e ha una popolazione superiore a quella dei suoi vicini, la sua gente soffre una tassazione eccessiva imposta da un governo brutale. Inoltre, Narvaez deve sopportare l'Inquisizione, che appare inaspettatamente per verificare la fedeltà dei popolani e dei nobili, e garantisce la devozione a Ixion. Narvaez è noto per le sue forze mercenarie, ma è anche visto come una nazione pericolosa che vuole esportare il proprio patrono Immortale e gli inquisitori alle altre nazioni della costa. La nazione non ha veri alleati, anche se con Torreón, Texeiras e Gargoña ha dei rapporti ragionevolmente buoni.

La Nazione

Come Torreón, la maggior parte di Narvaez si trova lungo una valle fluviale, le terre della baronia sono un susseguirsi di terreni agricoli e foreste, intervallati da piccole zone di colline. Il terreno è molto fertile a Narvaez, ciò è di grande supporto alle aziende agricole. Inoltre, come Torreón, Narvaez ha avuto una storia lunga e sanguinosa. E' stata la prima baronia fondata lungo la costa selvaggia ed è l'unica mai ufficialmente istituita dal lontano governo di Thyatis. Narvaez una volta si estendeva lungo tutta la costa occidentale del Golfo di Hule, da La Escarpadura nel nord della penisola Artiglio nel sud. Il territorio reclamato comprendeva terre su cui gli esseri umani, nani, elfi, e tartarughe stavano già vivendo, comprese le terre ora note come Cimmaron, Almarrón, Gargoña, e parte dell'attuale Texeiras. Tre anni dopo la fondazione di Narvaez, la punta meridionale della Baronia dichiarò la propria indipendenza. Quest'area divenne Cimmaron. Un anno dopo, un'altra piccola area si staccò da Narvaez, dichiarandosi la Baronia di Montoya, governata da elfi e nani, Montoya includeva ciò che è oggi conosciuto come Castillo de Los Hidalgos e la zona di colline vicina. Nel 913, Narvaez è venne diviso fra due eredi, il nord, compresa la maggior parte

della baronia di oggi, è rimasta Narvaez. Il sud, che oggi è tra Almarrón e Gargoña, divenne la Baronia di Sotto. La Baronia di Sotto ha una storia molto rocciosa, la maggior parte della quale è dettagliata nella sezione relativa a Gargoña e Almarrón. Narvaez è rimasto relativamente stabile fino al 930, quando la Baronia di Marino si staccò, rimanendo indipendente, fino alla conquista da parte di Texeiras nel 958. Nel 935, la Baronia di Quimeras ha dichiarato la propria indipendenza da Narvaez, rivendicando la terra da Ciudad Quimeras a La Escarpadura. Narvaez, stufo, iniziò la costruzione di una grande forza militare. Nel 937, Narvaez ha attaccato sia Quimeras che Montoya, e dopo una breve guerra, ha riassorbito entrambi. La maggior parte dei nani Montoyani fuggì in altri luoghi, ma gli elfi rimasero per integrarsi completamente nella popolazione di Narvaez. Entro la fine di queste ostilità, Narvaez stabilì circa gli stessi confini che detiene oggi. Tuttavia, il rafforzamento della forza militare è continuato, un numero crescente di truppe di Narvaez è stato utile per mantenere il suo territorio per più di 70 anni. Nonostante questa crescita, la baronia è rimasta relativamente pacifica, concentrandosi sulle fortificazioni, le sue aziende e la costruzione del potere. Tuttavia, cinque anni fa, una disputa teologica interna ebbe un'escalation in una guerra santa a Narvaez, per unire le fazioni antagoniste, il Barón Hugo dichiarò guerra contro dei nemici esterni. Gli stati del nord di Torreón, Texeiras e Vilaverde si allearono con Narvaez contro le altre baronie rimanenti. Questa guerra manovrata fu presto soppiantata da una minaccia maggiore quando Hule attaccò tutte le baronie, e successivamente fu nuovamente rinviata in modo che le baronie fossero in grado di affrontare le crescenti incursioni goblinoidi. Per l'ultimo anno o giù di lì Narvaez è stata pacifica, ma altre Baronie ricordano ancora il tentativo di conquista, e molti considerano Narvaez un nemico.

Il Popolo

Come il popolo di Torreón, il popolo di Narvaez sono gente coraggiosa, appassionata, e permalosa. I disagi di Narvaez hanno forgiato un popolo robusto e spietato. I Narvaezani sono anche religiosi devoti, o almeno agiscono in modo devoto per evitare di essere perseguitati dalle truppe d'élite dello Stato, comunemente noti come Los Matónes ("i bulli", con connotazioni dialettali di "assassini" e "topi"). Inoltre, i nativi di Narvaez si sentono superiori agli altri Guardianos perché sono fiduciosi nella giustizia della loro religione e perché sono la più antica delle Baronie Selvaggio, alcuni arrivano al punto di dire l'unica baronia legittima. La gente di Narvaez sono per lo più umani, anche se alcuni nani, elfi e mezzelfi vivono bene qui. Restano poche famiglie di tartarughe contadine, sparse largamente in tutta Narvaez, che vivono come pacifici agricoltori. I membri di altre razze sono di solito gli unici visitatori. Economicamente, i Narvaezani sono misti, mentre molti sono i contadini, esiste una classe media consistente (che include anche il clero qui) e una nobiltà anche relativamente grande. Come Torreón, Narvaez è conosciuta per i suoi mercenari. I Guerrieri sono i più comuni qui, ma anche chierici e ladri sono comuni. Praticamente non esistono maghi o druidi a Narvaez perché sono considerati eretici da Ixion e sono stati messi fuori legge. Personaggi multiclasse e dualclasse sono più frequenti di maghi o druidi. In Narvaez, la classe di prestigio più comune è il fante Mirmidone. I Sacerdoti da guerra, gli eroi locali, i nobili, gli avventurieri, i cavalieri dell'onore, i gauchos, e gli Scouts sono abbastanza comuni. Eredi e difensori non sono legali a Narvaez, né sono i benvenuti, ma a volte questi personaggi si vedono comunque. Gli avventurieri hanno un posto speciale nel Narvaez, considerati trasgressori da parte del governo, sono spesso eroi agli occhi dei contadini locali e dei commercianti. Gli avventurieri contrastano

gli schemi della chiesa e del Los Matónes. I mercenari di Narvaez devono essere trattati come quelli di Torreón, con tre eccezioni. In primo luogo, non hanno un'Assemblea, ad un capitano di ventura deve essere concessa una licenza dalla chiesa prima di poter riunire una compagnia, e tutte le compagnie sono responsabili della chiesa. Secondo, solo i non afflitti appartengono alle compagnie di ventura di Narvaezan. Terzo, alcuni Narvaezani diventano mercenari semplicemente in modo di poter viaggiare verso altre terre ed evitare la persecuzione religiosa. Ai migliori mercenari Narvaezani a volte è chiesto di unirsi al Los Elegidos (il titolo corretto del Los Matónes) che rispondono direttamente al barone. L'attuale leader del Los Elegidos è Angelic de Ariela, un'elfa ranger proveniente da un piccolo insediamento elfico nel Bosque de Los Ojos. Anche se lei prende il suo lavoro seriamente, Angelic segretamente nasconde più punti di vista liberali rispetto alla maggior parte dei Los Elegidos. E' ragionevole nei suoi atteggiamenti e in realtà è una brava persona, quando si può permettere di rilassarsi. Ha cercato di frenare la violenza, il bullismo, e la persecuzione portate avanti da molti Matónes. Nonostante gli sforzi di Angelic, la maggior parte dei Los Elegidos rimangono poco più che teppisti. Los Elegidos hanno iniziato a diffondere voci su Angelic, sostenendo che lei è una Vendicativa sadica che usa le sue "vie elfiche" per strappare informazioni dolorosamente, anche alla persona più forte, mentre questo non è vero, è vera la minaccia di qualcuno, ben peggio del membro medio dei Los Elegidos, che ha lavorato perché queste dicerie si diffondessero.

La maledizione Rossa

La gente di Narvaez crede che la maledizione Rossa sia una punizione di Ixion per coloro che non sono seguaci devoti, in un certo senso, hanno ragione. E' il clero che distribuisce il cinnabryl ai bisognosi, ma la

chiesa si basa più sugli incantesimi per mantenere le persone sane. Coloro che non vedono il loro clero regolarmente hanno quindi più probabilità di diventare Afflitti. Quando un cittadino manifesta l'afflizione, si trasferisce in una delle speciali enclavi al di fuori degli insediamenti più importanti dello Stato, mantenuti dai seguaci di Ixion. Gli Afflitti di Narvaez credono di essere puniti per qualche trasgressione e spendono molto del loro tempo a cercare di spiare servendo Ixion. Molti sacerdoti diventano loro stessi Afflitti, ma i sacerdoti afflitti di solito si ritirano in monasteri o mettono le loro capacità al servizio del clero ma da isolati, non sono autorizzati a far parte della gerarchia ecclesiastica.

Industria e Commercio

La fertile Narvaez commercia il cibo per il cinnabryl, di solito con Texeiras. Esportazioni di prodotti alimentari eccessive hanno occasionalmente provocato carestie e rivolte contadine. La baronia esporta anche mercenari, e come Torreón, guadagna una percentuale da tutte le compagnie con sede a Narvaez. Oltre al cinnabryl, Narvaez è attualmente interessata ad acquistare legno per le navi e polvere magica esplosiva a sperimentare la costruzione di cannoni. Narvaez si basa molto sulle flotte Texeirane per il proprio commercio, ma vorrebbe cambiare questa situazione. Lentamente, stanno iniziando a sviluppare rotte commerciali con Torreón e Gargoña, con Torreón per la fornitura di legno e con Gargoña per la fornitura di polvere magica esplosiva.

Religione

Narvaez è l'unica baronia in cui la religione è un aspetto importante della vita, ed è della massima importanza. I Narvaezani sono profondamente devoti, seguaci dei loro patroni immortali, Ixion in particolare, che è considerato di livello superiore rispetto a tutti gli altri Immortali. Anche l'Inquisitore è

venerato. Il generale, l'ambasciatore, e il giudice sono tutti considerati poteri minori degni di un certo rispetto, anche se poco. Gli Avventurieri Narvaezani adorano anche Milan e Valerias. I Cavalieri di Narvaez comunemente vanno in missioni religiose per recuperare artefatti sacri o portare la buona parola (con l'aiuto delle loro potenti spade) ai popoli lontani. Uno di questi artefatti "recuperato" si trova ora alla Grande Catedral de Ciudad Quimeras, una zona fortemente fortificata e al centro di continui pellegrinaggi. La filosofia di Ixion è presa molto sul serio a Narvaez, al punto che chiunque sia sospettato di irriverenza rischia la reclusione, un duro "interrogatorio", ed eventualmente l'esecuzione per eresia bruciando sul rogo. L'Inquisitore è il patrono di coloro che puniscono gli eretici. Le recenti sanguinose guerre hanno elevata la grande importanza tra gli adoratori di Ixion.

Governante

Il Barón Hugo "El Despiadado" di Narvaez y Montoya tiene in pugno le redini di uno stato. Il Barone Hugo "lo Spietato" è un sacerdote da guerra umano di Ixion che controlla la chiesa così come la nazione. La leadership del barone di Narvaez non è mai messa in discussione. Un uomo di 40 anni, il barone Hugo dirige la maggior parte dei suoi sforzi per gli affari esteri, come ad esempio la costruzione di una flotta da guerra per rompere il monopolio delle Potenze del Mare sulle spedizioni. Il barone ha una moglie devota e quattro figli. La sua figlia maggiore, Catalina, quattro anni fa fuggì con Don Cristobal, barone di Guadalante, uno dei leader dei Gauchos che hanno attaccato Quimeras Ciudad durante le recenti guerre (vedi "Altri siti d'interesse" nel testo che segue). Catalina a quanto pare è rimasta così incantata dal soave Gaucho da decidere di sposarlo senza il permesso del padre e senza metterlo a conoscenza. Naturalmente, il barone Hugo si è infuriato con sua figlia per essersi alleata con il nemico e si rifiuta di

inviare una dote al Señor Cristobal, nonostante le periodiche richieste. Il figlio più grande del Barone Hugo, Monte, di recente ha compiuto 20 anni. Monte ha una sposa giovane e bella ed è l'ovvio erede del dominio di Narvaez. Terzo figlio del barone è un altro figlio, Julio. Solo un anno più giovane di Monte, Julio ha sposato la figlia della baronessa di Gargoña. La più giovane figlia del barone Hugo, Damita, anche se ancora nei suoi anni dell'adolescenza, promette di essere una delle donne più manipolative di sempre nelle baronie. Il Barone Hugo non va d'accordo con gli altri baroni, e la sua è l'unica nazione che non ha ratificato il Trattato di Tampicos.

La Capitale

Puerto Morillos è una grande città con una popolazione di 12.300 abitanti, la più grande delle Baronie Selvagge. Ha subito un attacco devastante da parte degli avventurieri delle baronie meridionali durante la recente guerra, e gran parte della città è bruciata. Le rovine sono oggi sede di afflitti e ladri, anche se il governo sta cercando di ripulire e ripristinare l'area e ripulirla dalla marmaglia. Anche se è un vivace centro per il commercio, Puerto Morillos è una delle città più noiose della Costa Selvaggia. Los Matónes controllano qualsiasi cosa risulti fuori dal comune e sono pronti a sedare ogni disturbo. L'atteggiamento generale dei concittadini è sottomesso, e l'unica emozione vera si verifica quando un avventuriero decide di fare qualcosa per rompere la monotonia, facendo un discorso da un campanile, sfidando un membro del Los Matónes a duello, o semplicemente passeggiando in un abito scandaloso e essere amichevole. Alcuni avventurieri si divertono ad adescamento i Los Matónes, e molti sono abbastanza abili ed arguti oltre che bravi nella scherma, da beffare e mettere in imbarazzo i teppisti. Le migliori lame sono anche abbastanza bravi da sfuggire alla cattura, se le cose vanno male. A Puerto Morillos non è insolito per gli avventurieri indossare

maschere, anche se una cosa del genere è, ovviamente, illegale.

Altri siti interessanti

Nel Narvaez ci sono tre villaggi principali: Almavegas, un tranquillo borgo di contadini e ben protetto, Paz del Sol, un importante centro commerciale costruito dove un'importante via di commercio attraversa il Rio Guadiana, e Punto-Eseobar, un altro centro commerciale che gestisce la maggior parte del commercio con Texeiras e Torreón. Ci sono due castelli eccezionalmente grandi a Narvaez: Castillo Blanco, la più antica struttura baronale ancora in piedi, e Castillo de los Hidalgos, una volta la capitale di Montoya, ora una formidabile barriera tra Narvaez e Saragón. Varie rovine sporcano il paesaggio Narvaezano, compresi i resti di Quimeras Ciudad (una città che un tempo era la capitale della Baronia di Quimeras) e Los Peregrinos e Puente-Guadiana (villaggi di pescatori, una volta importanti). Tutte e tre le città sono state distrutte nelle recenti guerre con i Gauchos delle baronie meridionali. Inoltre, numerosi borghi e piccole fattorie troppo piccole per essere obiettivi militari sopravvivono in tutta Narvaez.

Terre vicine

Fuori le baronie stesse ci sono un certo numero di posti interessanti. Colinas Grutescas sono nelle terre selvagge ad est di Narvaez, Il Barón Hugo non crede che valga la pena rivendicare queste terre, ma circolano voci di reti di caverne che nascondono antichi insediamenti e grandi tesori. I pirati ed i banditi cercano riparo nella regione. Le rovine di Torre Cristobal, che si trova ad ovest di Torreón lungo il Rio Torrentes, suscitano l'interesse anche nelle taverne e attorno ai fuochi. Il primo signore di Cristobal ha rivendicato l'area circostante la torre come una baronia nel 916 DI. Quasi 65 anni dopo, ha ceduto il titolo di Barone e la pretesa della sua famiglia alle terre circostanti a sua nipote, mantenendo l'indipendenza. La

torre è stata ridotta in rovina dai goblinoidi circa due anni fa, alcuni membri della famiglia Cristobal possono essere occasionalmente trovati a vagare per la Costa Selvaggia in cerca di pochi vigorosi avventurieri per aiutarli a recuperare la torre.

Saragón, Gargoña e Almarrón

Ora vengo al pezzo che descrive il mio popolo di Saragón e le baronie sue sorelle, Gargoña e Almarrón. Collettivamente note come le terre Illuminate, queste baronie sono i centri per l'arte e la saggezza sulla costa Selvaggia. La maledizione rossa è studiata qui, e quelli colpiti da essa sono trattati in maniera illuminata. Se le conoscenze necessarie per rimuovere la maledizione esistono nei libri e nelle pergamene, quegli scritti si troveranno nelle Terre Illuminate o infine la cura sarà trovata qui. E' stata una delle mie missioni raccogliere la conoscenza della storia della Costa Selvaggia, e per aiutarmi in questo sforzo, ho commissionato a diversi gruppi in queste terre la ricerca di artefatti delle civiltà del passato. Forse la ricerca fornirà qualche indizio delle origini della maledizione e per la sua eventuale rimozione.

Questi tre stati sono raggruppati per diversi motivi. In primo luogo, i loro governi sono i meno tirannici tra quelli delle Baronie Selvagge. Almarrón era in realtà una democrazia per un certo tempo prima che diventasse corrotta quando il peggior dittatore della storia delle Baronie Selvagge prese il potere. Il popolo ha recentemente restaurato un membro della vecchia nobiltà al potere, e lui è un sovrano giusto ed equo. Gargoña è rimasta in pace negli ultimi 25 anni, rompendo la sua studiata neutralità solo due volte: prima, sostenendo le baronie meridionali per impedire che quelle settentrionali prendessero il sopravvento sulla regione, e di nuovo, per evitare a Hule di prendere il controllo su tutte le Baronie. In

entrambi i casi, Gargoña ha fatto più da mediatore, non ha inviato truppe in nessuna battaglia. Il Signore di Saragón si sforza di mantenere la pace, ma è pronto alla difesa degli oppressi e dei deboli. I governanti di tutti e tre gli Stati membri agevolano l'apprendimento ed il pensiero tra la loro gente. Questa promozione dell'apprendimento e della filosofia è un altro aspetto comune naturale per queste baronie. Per questo motivo, sono spesso indicate come gli Stati Illuminati. Gargoña, con i suoi numerosi artisti, poeti e filosofi, è considerato il centro culturale delle Baronie Selvaggie. Saragón è un centro di pensiero e di apprendimento, la patria di molti saggi e scienziati. Mentre Almarrón, dopo un lungo periodo di buio, è solo agli inizi sulla strada verso l'illuminazione, lo stato sta già diventando noto per i suoi fini artigiani. Tutti e tre gli stati incoraggiano l'uso della magia, ed i maghi sono più frequenti che altrove nelle baronie. Oltre all'abbondanza comparativa dei maghi, questi tre stati hanno anche una tradizione di guerrieri cappa e spada e ladri. Invece degli avventurieri marinari come quelli che si possono trovare a Vilaverde e Texeiras, gli avventurieri degli Stati Illuminati sono gli abitanti delle città la cui natura soave e aria sofisticata, combinata con la loro natura smaliziata, li rendono accettati ovunque dalle corti dei nobili ai vicoli dei paesani urbani. Infine, Gargoña, Almarrón e Saragón sono vicini geograficamente e affrontano molte delle stesse minacce. Sia Almarrón che Gargoña sono formate da territori che una volta sono appartenuti a Narvaez. Tutti e tre gli stati, a causa della loro vicinanza con Narvaez e la storia che li lega a quello Stato, sono minacciati dalla natura aggressiva della sua religione (anche se Gargoña subisce una minaccia molto meno pressante a causa della sua natura pacifica). Gli Stati illuminati tendono a pensare a se stessi come un pò superiori rispetto alle altre baronie, e forse lo sono. Incoraggiare la pace e la libertà, sono il centro della cultura

baronale e le baronie hanno più probabilità di raggiungere una pacifica unificazione.

Baronia di Gargoña

Superficie: 18.000 kmq

Posizione: a sud di Narvaez ed a nord di Almarrón.

Abitanti: Popolazione 19.000.

Tipo di governo: Baronia - La Baronessa Esperanza "L'Ilustre" di Sotto y Rivera.

Capitale: Ciudad Real.

Industrie: artisti, studiosi e diplomatici.

Flora e fauna: standar per il clima

Gargoña è la più mite delle Baronie Selvaggie. Il suo sovrano, Doña Esperanza, lavora per la pace e ha dato al suo popolo una vita sicura e quasi prospera per gli ultimi 25 anni. Anche se Gargoña sarebbe probabilmente in grado di resistere a un'invasione, la nazione non rappresenta un obiettivo per le altre baronie a causa della sua apparente neutralità. Gargoña è protetta dalle ostilità provenienti dall'esterno delle Baronie Selvaggie perché Saragón, Narvaez, e Almarrón la proteggono da eventuali minacce via terra, e le flotte di Vilaverde e Texeiras bloccano le minacce dal mare. Gargoña è riconosciuta come centro di cultura nelle Baronie Selvaggie. Dal momento che lo stato è generalmente visto come politicamente neutrale, i suoi studiosi a volte sono invitati ad altre nazioni per servire da consiglieri o insegnanti. La maggior parte della gente delle Baronie pensano a Gargoña come un luogo piacevole, ma alcuni si interrogano sull'effettiva forza dei Gargoñani, non sono visti come persone d'azione.

La Nazione

Gargoña è principalmente agricola, anche se fitti boschi si estendono lungo la maggior parte dei confini dello Stato. Un grande palude, Delta de Pozaverde, aiuta a proteggere la nazione dalle minacce dal mare, le sue acque poco profonde

preoccupano i grandi velieri che rischiano di arenarsi. Imbarcazioni leggere a remi o pali percorrono le vie del delta, traghettando le mercanzie per il commercio da e per le navi marittime. Come molte delle altre baronie, Gargoña ha avuto una storia di conflitti e di dolore. Come accennato nel capitolo precedente, Narvaez è stata pacificamente divisa in due stati nel 913 DI: Narvaez del nord e la Baronia di Sotto, nel sud. Sotto non è mai stata una baronia stabile, è esistita per meno di un quarto di secolo con quasi costanti crisi durante la sua breve esistenza. Nel 921 DI, lo Stato di Escudor dichiarò l'indipendenza da Sotto. La piccola nazione, costruita intorno al Castillo de Tordegena, è stata rilasciata da Sotto senza combattere e rimase indipendente fino a quando cadde durante l'espansione di Almarrón, come di seguito dettagliato. Cinque anni più tardi, la Baronia di Rivera ha seguito l'esempio, includendo Ciudad Real, il Delta de Pozaverde a sud del Río Maldito, e parecchi chilometri quadrati di terreno all'interno di Sotto tra il fiume e l'attuale confine di Almarrón. Sotto a cercato di opporsi a questa ulteriore frammentazione, ma è stata costretta a rilasciare la baronia dopo una breve guerra civile. Altri otto anni passarono prima che la Baronia di Gargoña si separasse da Sotto. Quando fu fondata, Gargoña comprendeva solo la terra ad ovest di Las Navas, l'attuale confine con Saragón. Anche in questo caso Sotto provò ad opporsi con la forza ai ribelli per mantenere il controllo sul territorio, ma anche questa volta i suoi sforzi furono vani. Gargoña ottenne l'indipendenza nel 934 DI. Eppure, Sotto nutriva ancora rancore verso Gargoña e dichiarò guerra alla minuscola baronia 936 DI. Nonostante le sue dimensioni, Gargoña era meglio organizzato e mise in campo una forza di combattimento più efficace di quella della suo baronia madre. Entro la fine dell'anno, Gargoña non solo riuscì a difendere il suo territorio, ma conquistò altri territori nel nord di Sotto fino alle colline della Sierra Borgosa. Gargoña

permise alle parti meridionali del Sotto di riorganizzarsi in modo indipendente, formando lo Stato di Almarrón. Gargoña e la sua baronia sorella rimasero in pace per poco più di quattro decenni, in cui consolidarono il territorio, ed avviarono il commercio. Gargoña è diventato uno Stato stabile e prospero anche se ragionevolmente piccolo. Tuttavia, nel 977 DI, Almarrón ha attaccato e assorbito Escudor, poi si voltò a nord e attaccò Gargoña e Rivera. Per resistere alle forze Almarróniani, Rivera e Gargoña negoziarono una fusione, mantenendo Gargoña come nome, nel 978 DI. Questo Gargoña più forte è stata almeno in grado di contrastare i progressi Almarróniani, mentre all'interno dello stato aggressivo, Nueva Esperanza ha approfittò della distrazione di Almarrón per dichiarare l'indipendenza. Almarrón firmò la pace con Gargoña nel 979 DI. Gargoña ha ricostruito i suoi confini calpestati dalla guerra, e nel 986 DI, Doña Esperanza è salita al potere. La baronessa iniziò una politica di neutralità verso tutte le altre Baronie, sigillando alleanze diplomaticamente sia con astuzia che con matrimoni combinati. Gargoña è rimasta in pace da allora. Anche quando Gargoña si alleò con le baronie del sud contro il nord nelle recenti guerre, Doña Esperanza è riuscita a mantenere una relativa neutralità. Aiutata dalla sua parentela con il Barone di Narvaez (sua figlia è sposata con il figlio Don Hugo), Doña Esperanza ha negoziato la pace che ha permesso alle baronie di cooperare contro il loro nemico comune più grande, Hule.

Il Popolo

Sebbene la maggior parte degli abitanti di Gargoña sono esseri umani, il loro atteggiamento tollerante riconosce le altre razze da pari a pari. La baronia comprende le famiglie insediate di tutte le razze della Costa Selvaggia, anche alcuni pacifici uomini lucertola e goblinoidi. Il Gargoñano tipico è un artista, poeta o studioso, desideroso di

avventura e ispirato alla ricerca. Guerrieri, ladri e maghi sono tutti tipi di personaggi popolari. I sacerdoti sono meno comuni. La Spadaccino è più frequente a Gargoña. Difensori, Cavalieri dell'onore e Scouts hanno le loro sedi, come fanno i nobili più rari, Eroi locali e Gauchos. La gente di Gargoña sono sognatori, generalmente ottimisti, ma portati ad attacchi occasionali di malinconia. Essi godono della reputazione di studiosi e artisti, ma si affrettano a sottolineare che tali competenze non li rende meno capaci in una lotta.

La maledizione Rossa

La maledizione Rossa è vista come una grande sofferenza per il popolo di Gargoña ed è oggetto di molte storie, giochi, e trattati. Tuttavia, gli effetti negativi della maledizione si trovano raramente in Gargoña ed i Gargoñani colpiti sono rari. Il clero a Gargoña non è molto numeroso, ma devoto, i sacerdoti di Gargoña fanno uso regolare di incantesimi per aiutare le persone a evitare gli effetti della maledizione Rossa. La nazione importa del cinnabryl, la maggior parte del quale è stato acquistato e utilizzato da coloro che hanno scelto una carriera d'avventura. I pochi Gargoñani affetti rimangono con i loro familiari e amici, che di solito cercano di raccogliere fondi a sufficienza per cercare una cura. Alcuni poeti credono che l'angoscia della Maledizione Rossa fornisca loro una migliore ispirazione.

Industria e Commercio

Le esportazioni principali di Gargoña sono artisti, studiosi e diplomatici. Ciudad Real mantiene un'università, gli studi sono forniti senza alcun costo (la scuola è sostenuto dal governo), gli studenti decidono di dare la decima una parte dei loro salari a Gargoña per il resto della loro vita. Molti studiosi qualificati di Gargoña decidono di lavorare all'estero come presidi, tutor, o consulenti politici. Mentre la maggior parte rimane nelle baronie, i laureati possono trovarsi in tutte le

nazioni della Costa Selvaggia, fatta eccezione per Herath e le terre dei Lucertoloidi. Gargoña esporta anche opere d'arte, dai dipinti alle sculture alla musica e poesie. I suoi abitanti hanno fatto i propri attrezzi e strumenti per decenni, ma stanno cominciando a importare elementi di qualità superiore dagli artigiani di Almarrón. Gargoña produce anche barche a remi o pali ed alcune forniture di polvere esplosiva (da Cimmaron) a Narvaez. Le importazioni principali di Gargoña includono piccole quantità di cinnabryl e cibo. La maggior parte del cinnabryl proviene da Vilaverde. Molti mercenari di Torreón e poche compagnie di mediocre milizia Narvaezana sono d'aiuto alla polizia della baronia di Gargoña.

Religione

Molta gente "illuminata" considera la religione a Gargoña una cosa da evitare. Eppure, Valerias ha un largo seguito a Gargoña, così come Milan e l'Ambasciatore nutrono rispetto. Il generale ed il giudice hanno pochi ma vigorosi seguaci, ed i templi dedicati ad Al-Kalim e Ixion sono apparsi di recente nella baronia. Anche se i Narvaezani sono lieti di vedere un po' di convertiti a Gargoña, disapprovano il fatto che i Gargoñani mostrano tolleranza per gli altri Immortali.

Governante

La Baronessa Esperanza "L'Ilustre" di Sotto y Rivera governa la nazione di Gargoña. Discende dalla nobile famiglia che un tempo governava Rivera, questa signora istruita è salita al potere a Gargoña quasi 25 anni fa. Pochi lo sanno, ma lei era una volta un ladro. Annoiata della vita di un nobile viziato, ha rubato per cercare emozioni, era una figura nota nelle baronie come "La Pantera". Quando Esperanza aveva 24 anni, il barone di Gargoña morì, e fu scelta lei per succedergli. Guadagnandosi presto il suo soprannome di "Illustre baronessa", si è sposata con un membro di una vecchia famiglia di Sotto per

cementare un'alleanza politica, finalmente trovando l'amore nel matrimonio. La baronessa ha dato alla luce due figlie, entrambi le quali sono andate sposate a famiglie dominanti in altre Baronie: La maggiore, Dulcinea, si è sposata con Julio, secondo figlio del barone Ugo di Narvaez, la più giovane, Caterina, si è sposata con Claudio de Montejo, uno dei nobili di Saragón. Ora avvicinandosi ai 50 anni, Doña Esperanza sta prendendo in considerazione di nominare un suo erede, Dulcinea è più intelligente ed il marito ha una ragionevole possibilità di diventare barone di Narvaez. Quindi Dulcinea potrebbe unire Narvaez e Gargoña (se lei ereditasse Gargoña), questo potrebbe distruggere la neutralità di Gargoña e trascinare Gargoña nei conflitti periodici di Narvaez. Segretamente, la baronessa appoggia come erede Caterina, forse non colta come sua sorella, Caterina è coraggiosa e carismatica. Inoltre, se il marito Don Claudio dovesse venire a governare Saragón, l'alleanza tra Saragón e Gargoña produrrebbe un beneficio per tutte le parti coinvolte. Gargoña ha evitato guerre e rivolte, ma la prosperità ha avuto l'effetto collaterale di opacizzare la reattività dei militari. La baronessa si basa principalmente su una grande e leale, anche se mediocre, milizia, sostenuta da mercenari esperti di Torreón. Le truppe attive, dislocate nei pressi dei resti di Castillo de Pardalupe, presidiano la capitale. Questa forza non è tanto interessata a Saragón ma a prevenire le incursioni Yazì.

La Capitale

Ciudad Real è una grande città con una popolazione di 11.700. Famosa per i suoi generosi mecenati, la capitale è un paradiso per la letteratura e le arti. Molti artisti, poeti e filosofi sono giunti a Ciudad Real dove trovano atmosfera filantropica. Ciudad Real è il cuore della cultura di Gargoña, e, a sua volta, il cuore della cultura di Los Guardianos. Ciudad Real è la patria di molte persone interessanti e insolite, i visitatori

possono trovare divertimento nelle locande e taverne, teatri, o parlare con i filosofi. I musicisti spesso giocano nelle strade, divertendo per il proprio piacere, ma accettando anche suggerimenti dai passanti.

Altri siti interessanti

Oltre alla capitale, l'unico importante insediamento a Gargoña è il villaggio di Las Navas, la spina dorsale della produzione alimentare della baronia. Un villaggio di pescatori di circa 800 persone, Las Navas serve anche come un deposito di prodotti per le decine di aziende agricole per tutta la valle del Rio Maldito. A volte, poeti o filosofi vengono a Las Navas per la quiete, ed i pittori vengono a catturare i paesaggi bucolici, ma in generale, il villaggio è vuoto dagli artisti e avventurieri di Ciudad Real. I Gauchos passano per Las Navas durante il tragitto che porta il bestiame a valle verso la capitale per essere macellato o esportato, tuttavia, i Gauchos di Gargoña sono un po' meno grezzi di quelli che si trovano a Guadalante e Cimmaron, meno inclini ai combattimenti e più aperti alla musica ed alle altre attività più colte. Las Navas si trova sulla via che unisce la capitale e le rovine del maestoso castello, Castillo de Pardalupe. Come tante fortezze, torri e castelli nelle baronie, questa fu saccheggiata durante le recenti guerre. E' caduta a causa della stessa formidabile banda di gnoll Yazì che ha devastato Castillo de Tordegena in Almarrón. Doña Esperanza ha inviato milizie, mercenari di Torreón, e più di un gruppo di avventurieri per recuperare Castillo de Pardalupe. Tuttavia, i mostri sembrano essersi fermamente stabiliti nel castello. Non importa quante volte sono stati messi in fuga, altri ne arrivano in pochi giorni. In realtà, Castillo de Pardalupe è diventata la sede di un deepspawn, questa creatura vile si nasconde nei sottolivelli più bassi sotto il castello, costantemente richiama i mostri che vi si trovano. Un altro punto di interesse è Isla del Cayo. La piccola isola, una volta non più di

una bassa barriera corallina, è ora sede di numerose piccole aziende agricole e un paio di piccole comunità di Afflitti, soprattutto poeti afflitti che hanno scelto questa isola per l'auto-esilio. Qui, possono vivere la terra e guardare il mare ed il cielo, sguazzando nell'angoscia e dolore che sperano sia loro fonte di ispirazione per grandi opere d'arte.

L'isola ha un faro sulla punta orientale, gestito da una famiglia di pescatori afflitti che vi hanno vissuto per decenni. Sotto la costa dell'Isla del Cayo si è svolta una battaglia navale delle recenti guerre. Diverse navi Almarróñane e Texeirane si trovano sotto le onde. Bosque de los Ojos, la "Foresta degli occhi," è una luminosa foresta che si trova al confine tra Gargona e Narvaez. La foresta è la patria di molti abitanti inusuali, tra cui più di qualche mostro. La palude del Delta de Pozaverde fornisce rifugio per i banditi e si dice essere il luogo dove i pirati nascondano i loro tesori.

Baronia di Saragón

Superficie: 17.500 kmq

Posizione: ad ovest di Narvaez e Gargona, a nord di El Grande Carrascal e ad est di Guadalante.

Abitanti: Popolazione 15.000 abitanti.

Tipo di governo: Baronia - il Barón Balthazar de Montejo y Aranjuez.

Capitale: Ciudad Matacán.

Industrie: cinnabryl e acciaio rosso.

Flora e fauna: standar per il clima

Saragón ha una reputazione tra le Baronie Selvaggio e lungo tutta la costa Selvaggia. In primo luogo, è conosciuta come un paradiso per i saggi, scienziati, maghi e altri studiosi. In secondo luogo, gli eredi inizialmente sono venuti alla ribalta a Saragón, e lo stato è ancora la patria di molti, tra cui il capo degli eredi Cremisi, Audra il Mascherato. In terzo luogo, Saragón è il baluardo che protegge molte delle nazioni costiere dai goblinoidi Yazak, questo è in parte dovuto al careta de la

Barrera, la barriera mascherata, un potente oggetto magico. La storia è l'argomento di studio preferito tra la superba, e capace gente di Saragón. Sono dei buoni leader perché sono istruiti nella strategia, nella tattica e nella storia militare. Molti avventurieri noti provengono da Saragón.

La Nazione

Quando la maggior parte delle persone descrive Saragón, pensano ai fertili, campi agricoli della valle del fiume Río Maldito e Río Copos. Tuttavia, la baronia comprende anche ampie praterie interrotte da boschi profondi compresa parte del Bosque de las Sombras, la Foresta dei Fantasmici. Saragón è molto piatta, per lo praterie interrotte da alcune colline a est. I primi coloni Ispani in questa regione furono i pastori di bestiame che hanno costituito la Baronia di Montejo nel 909 DI e costruito Las Manadas come loro capitale. Sei anni più tardi, altri coloni hanno fondato lo Stato di Aranjuez, reclamando la terra vicina a quello che sarebbe diventato noto come Río Maldito, il fiume maledetto. Gli abitanti di Aranjuez provenivano dal lontano Ylaruam, una terra di geni e cavalieri del deserto. Entrambi i gruppi di coloni presto scoprirono che non erano i primi occupanti della regione. Incontrarono i nativi umani di discendenza principalmente Olteca con una pesante discendenza di sangue nithiano. Questi indigeni non erano soltanto imparentati con i Nithiani, ma avevano imparato la loro filosofia e pure le arti, conservando la cultura anche dopo che i Nithiani sono stati sradicati. Ispani e coloni Ylari, a sua volta, si unirono liberamente con questi indigeni, dando luogo ad una persone di pelle scura con un intrigante mix filosofico. Sia Montejo che Aranjuez erano stati pacifici. Il commercio tra i due è iniziò molto presto, collaborarono per la difesa, e la loro gente si mescolava normalmente. Nel 962 DI, gli Yazak gnoll attaccarono Montejo e Aranjuez, e le due baronie lavorarono insieme per sconfiggere

l'invasione. Gli esseri umani incontrarono gli gnoll nella parte occidentale della foresta delle loro baronie, la battaglia spaziò attraverso centinaia di chilometri quadrati di bosco. Alla fine gli esseri umani avevano sconfitto gli gnoll, ma tante vite erano andate perdute tanto che il fiume che passava attraverso la foresta si colorò di rosso sangue. Queste acque arrossate si guadagnarono il soprannome attuale, il fiume Río Maldito, il fiume maledetto, un nome che alla fine è rimasto ed è diventato ufficiale. Allo stesso modo, la foresta divenne nota come Bosque de las Sombras, la Foresta dei Fantasmi, in memoria delle persone che sono morte lì. Dopo la battaglia, Montejo e Aranjuez iniziarono seri colloqui diplomatici che hanno portato alla loro fusione, nel 966 DI, nella Baronia di Saragón. Saragón è stata abbastanza tranquilla, da allora, consentendo ai suoi saggi e scienziati di fiorire. Tuttavia, la pace è stata punteggiata da alcuni conflitti: Saragón e Guadalante entrarono in disaccordo per dei diritti sui bovini, che portò alla battaglia di Cortesillas in 992 DI in cui i Gauchos delle due nazioni si scontrarono nelle pianure vicino a Las Manadas. Nonostante le grandi perdite, non ci fu un chiaro vincitore. Fortunatamente, le due nazioni hanno risolto la loro controversia diplomatica con il Trattato di Cortesillas subito dopo. Non molto tempo dopo, alcuni coraggiosi avventurieri hanno scoperto il careta de la Barrera, una maschera magica che ha aiutato Saragón a proteggere i suoi confini permettendogli di respingere gli invasori. Saragón è stato in grado di rimanere in pace fino alle recenti guerre, momento in cui si unì alle altre baronie meridionali in un'alleanza contro Narvaez. Il negoziato di Gargoña pose fine a tali ostilità, Saragón in seguito ha aiutato le baronie nella lotta contro Hule e nella difesa contro gli Yazi ed i goblinoidi Yazak. Nel 1007 DI, diverse tribù Yazi gnoll si riunirono per attaccare le baronie. Si muovevano lungo i confini occidentali dell'Almarrón e Gargoña, distruggendo Castillo de Tordegena in Almarrón e Castillo de Pardalupe in Gargoña. Saragón non era in grado di mettere insieme le forze in tempo per aiutare i difensori di quei castelli, ma è riuscito ad attirare gli gnoll in Saragón. Perché volevano sconfiggere gli gnoll, e non semplicemente scacciarli o respingerli in Almarrón e Gargoña, i Saragónesi abbandonarono la protezione de la barrera careta. Sotto la guida di Don Claudio de Tolón (baronetto di Montejo) e Don Luis de Manzanas (baronetto di Aranjuez), le truppe Saragónesi sconfissero sonoramente gli gnoll nella battaglia di Morrión. Furono aiutati da Sir John di Cimmaron, che ha guidato gli inaspettati rinforzi di cavalleria nella battaglia in un momento critico. I Goblinoidi Yazak hanno attaccato tutte le baronie nel corso dei seguenti due anni, ma non erano in grado di entrare in Saragón (o attraverso Almarrón o Gargoña), perché la careta de la Barrera era di nuovo al suo posto. Purtroppo, durante una settimana nel 1009 DI la magia non funzionò, così anche la maschera magica, alcuni goblinoidi che erano rimasti nella zona scelsero quel momento per attaccare la Torre de Don Luis Manzanas mentre lui era nella capitale, e riuscirono quasi a demolirla. Il baronetto trascorse i seguenti mesi per il recupero, la pulizia, la ricostruzione, ed espandere la sua torre. Il restauro si è concluso solo di recente, e don Luis ha celebrato l'apertura del suo nuovo castello con una festa. Saragón ha una milizia fiera e può anche fare appello ai Gauchos per la difesa nei momenti di difficoltà. Saragón assume lancieri mercenari Torreónesi per pattugliare i confini e prendersi cura dei piccoli gruppi di intrusi, in particolare Yazi gnoll che a volte fanno raid nella fertile regione di Río Copos. Oltre ai soldati, Saragón ha anche la maschera di barriera, che può incutere la paura in qualsiasi forza di oltre 100 intrusi ostili che attraversano il confine con l'intenzione di fare del male. Il dispositivo ha impedito per due volte agli eserciti di Narvaez di invadere Saragón.

Questo è stata un gran fortuna perché i Los Matónes di Narvaez certamente avrebbero creato il caos a Saragón.

Il Popolo

Come in Gargoña, anche se la grande maggioranza dei Saragónesi sono esseri umani, tutte le razze sono accettate. Le famiglie di molte esperienze diverse vivono in Saragón. I Saragónesi umani sono in genere di pelle marrone come gli esseri umani delle altre baronie a causa della loro mescolanza con la più ampia popolazioni indigena. Oltre a questo, due distinti toni della pelle esistono all'interno dello Stato: in primo luogo le famiglie di origine medianoente scure Ispani, che si trova nelle zone meridionali della baronia; e la gente dalla pelle più scura di origine Ylari, la maggior parte dei quali vivono nel Saragón settentrionale. Questo mix razziale, la tolleranza dei Saragónesi, e il loro amore per la magia servono a irritare il più zelante fra i Narvaezani, che vorrebbero portare la loro Inquisizione a Saragón. La gente di Saragón tende ad essere arguta e di temperamento focoso, ma il loro background Ylari e l'influenza dei Nithiani danno loro tolleranza verso gli altri e il rispetto per lo studio e la storia. I Saragónesi sono anche insaziabilmente curiosi del loro mondo e delle miriadi di cose in esso, che cercano di analizzare, imparare e capire. La loro cultura ha dato vita a innumerevoli astronomi e matematici. Molti Saragónesi seguono il percorso di conoscenza arcana, diventando maghi o alchimisti. Gli avventurieri sono più comuni in Saragón che nella maggior parte delle baronie. Oltre ai maghi, anche ranger e ladri sono comuni, i preti sono meno probabili, ma alcuni druidi studiano in Saragón. Saragón è dove il primo flacone di essenza cremisi è stato creato, così come è stato la casa per i primi eredi, molti vivono ancora qui. Saragón è l'unico stato illuminato con una grande nobiltà. Ci sono anche avventurieri, Eroi locali, gauchos, cavalieri

dell'onore, difensori, e Scout. Un druido umano di 12° livello chiamato Kalil, vive a Bosque de las Sombras, spesso frequentato da altri druidi.

La maledizione Rossa

Poco più di un decennio fa, Luis (allora erede al titolo di baronetto di Manzanos) ha portato un gruppo di avventurieri che ha scoperto una profezia riguardo al potere che può essere ricavato dalla maledizione Rossa. Il gruppo di avventurieri ha pagato un alchimista Saragónese per produrre una pozione che permetta loro di manipolare i retaggi della Maledizione Rossa. Per un costo piuttosto elevato, l'alchimista ha inventato le prime fiale di essenza cremisi, ha poi venduto la formula agli avventurieri per una altra grande somma. Mentre la pozione veniva preparata, questi 11 avventurieri si sono addestrati ad accettare il potere della Maledizione Rossa, e quando hanno assorbito l'essenza cremisi, divennero i primi eredi. Alla fine, il gruppo si sciolse a causa delle diverse filosofie. Alcuni appartenevano alla Confraternita dell'Ordine, mentre altri erano membri degli amici della libertà. Quando gli eredi hanno cominciato a salire di importanza in entrambi i gruppi, altri, tra cui Luis, hanno aderito all'Alleanza Neutrale per equilibrare le cose. Alla fine, gli eredi: sono venuti a prendere in consegna tutti e tre i gruppi, e due anni fa divennero tre Ordini degli eredi: gli ordini del Rubino, Cremisi e della Fiamma. Poiché gli eredi sono esistiti in Saragón più che altrove, sia il cinnabryl che l'acciaio rosso sono comuni a Saragón. La maggior parte del cinnabryl viene importato attraverso la rete degli Erede al di fuori delle rotte commerciali normali, si dice che esista in Saragón una miniera segreta di cinnabryl, possibilmente in profondità sotto la Torre de Manzanos. L'acciaio rosso è in gran parte gestito dagli eredi. Mentre il cinnabryl è relativamente comune a Saragón ed è distribuito in modo equo a chi ne ha bisogno, gli eredi incoraggiano l'uso di incantesimi per permettere alla maggior parte

della gente di ridurre la dipendenza da cinnabryl. Questa politica è efficace perché gli eredi a Saragón si prendono la briga di spiegare alla gente esattamente cosa fa il cinnabryl e perché è meglio per molti di loro non usare mai il cinnabryl, piuttosto che usarlo e rischiare di esaurirsi. La gente di Saragón è ben istruita circa la maledizione e la maggior parte dei bambini capisce i suoi effetti. Invece di una causa di paura, la Maledizione Rossa è un oggetto di studio in Saragón. Gli Afflitti sono rari qui, e coloro che sono afflitti e vivono a Saragón sono facilmente accettati dalle loro famiglie e amici.

Industria e Commercio

Gli eredi portano avanti un commercio attivo in cinnabryl e acciaio rosso, questo scambio avviene al di fuori dei normali canali commerciali e non appare fra le esportazioni e le importazioni della baronia. L'esportazione primaria di Saragón è la conoscenza. I Saggi dello Stato e gli studiosi rispondono alle domande dei visitatori, tramite lettere, verso tutte le nazioni della costa Selvaggia. Le consultazioni sono a pagamento, e questi diritti sono tassati, arricchendo la nazione. Saragón è in gran parte autosufficiente e le importazioni sono poche, tra queste, le opere d'arte da Gargoña e l'artigianato da Almarrón sono molto popolari. Saragón scambia abitualmente cibo con questi Stati, e fornisce anche cibo a Cimmaron.

Religione

Poche persone di Saragón sono veramente religiose, ma tutti gli Immortali tipici delle baronie sono venerate qui. L'ambasciatore, il generale, il giudice, Milan e Valerías, ricevono eguale rispetto. L'immortale Ylari, Al-Kalim, è popolare anche in Saragón, e la sua alta considerazione per la scuola e lo studio ha aiutato i Saragónesi a raggiungere il loro attuale livello culturale.

Governante

Il leader del Saragón è il Barón Balthazar de Montejo y Aranjuez. Il barone è un essere umano nobile una guida esperta. Il Barón Balthazar ha governato la baronia per quasi 20 anni ed ha quasi 80 anni. Lui è un sovrano saggio che incoraggia la libertà di pensiero e l'uguaglianza fra la sua gente. Ha seguito il percorso dei precedenti governanti di Saragón di rendere la sua baronia prospera e pacifica, pur mantenendo la sua capacità di difendersi dagli aggressori. Saragón ha uno stile insolito di governo. Il barone è consigliato da un triumvirato: i baronetti di Montejo, Aranjuez, e Saragón. Il barone si incontra regolarmente con i suoi consiglieri. Il baronetti e gli altri nobili (o i loro rappresentanti) s'incontrano una volta al mese a Ciudad Matacán, dove stabiliscono la politica del regno. A differenza dei leader delle altre baronie, il barone di Saragón è obbligato a seguire le decisioni del Parlamento dei Lord. Mentre il barone può (e non) prendere le decisioni politiche giorno per giorno, queste possono essere ribaltate dal Parlamento. Per preservare l'unità del governo, tuttavia, il barone considera le sue opzioni con attenzione prima di prendere le decisioni, e il Parlamento delibera prima di ribaltare. Il Parlamento ratifica anche le eredità, decide se il figlio di un nobile è veramente degno di un titolo prima di passarglielo (le eredità materiali invece non sono discusse dal Parlamento). Allo stesso modo, un membro del Parlamento può nominare un plebeo per unirsi ai ranghi della nobiltà, un candidato deve ricevere il voto dei due terzi del Parlamento per essere accettato (momento in cui il nuovo nobile può iniziare a frequentare il Parlamento o inviare qualcuno come suo rappresentante). Lo speaker del Parlamento è il baronetto di Saragón, attualmente Doña Angelita de Matacán. Se lei non è in grado di partecipare, le sue funzioni possono essere esercitate da uno degli altri due baronetti, il baronetto di Montejo (attualmente Don Claudio de Tolón) o il baronetto di Aranjuez (attualmente Don

Luis de Manzanos). Quando muore un barone, il Parlamento sceglie un sostituto fra i tre baronetti. Quando un baronetto muore o viene promosso, un potenziale sostituto è nominato dal barone, e deve essere approvato dal Parlamento con una maggioranza semplice. I titoli di baronetto sono legati alle regioni, non luoghi specifici: Aranjuez deve provenire da nord, Montejo da sud, e Saragón dal centro. Il barone di Saragón assume i titoli "di Montejo e di Aranjuez" a prescindere dalla sua residenza precedente, a rappresentare l'unità dello stato. Doña Angelita è favorito per diventare il prossimo leader di Saragón ha il supporto anche di Don Luis; la maggior parte dei membri del Parlamento considera Don Claudio troppo giovane e inesperto. Come indicato in precedenza, Don Luis è un Erede, uno dei primi, molti membri del Parlamento pensano che questo rappresenti un potenziale conflitto di interessi che rende Don Luis inadatto per il posto di barone. Si noti che un rivale importante e nemico di Don Luis è un ex Erede di nome Balazar, da non confondere con il barone Balthazar, che è un caro amico.

La Capitale

La maggior parte dei 6.600 abitanti di Ciudad Matacán è umano, ma membri di tutte le razze della costa selvaggia risiedono qui. La capitale è una città sicura, tranquilla durante il giorno. Ciudad Matacán vanta una università e molte scuole i cui studenti tendono a diventare un po' turbolenti dopo il tramonto. La maggior parte degli abitanti della capitale sono studiosi, sono comuni anche mercanti e avventurieri.

Altri siti interessanti

Fatta eccezione per la capitale, l'unico posto in Saragón con più di 100 persone è il villaggio di Las Manadas, un centro di circa 900 agricoltori e Gauchos. Pazo del Rey, un altro villaggio in Saragón, aveva una popolazione di quasi 300 abitanti prima di essere rasa al suolo quattro anni fa da una

piccola forza di mercenari Torreónesi afflitti per volere di Narvaez. Altri siti di spicco di Saragón comprendono Torre de Manzanos (in realtà un castello di proprietà di Don Luis, baronetto di Aranjuez) e Torre de Tolón (una torre che funge da sede di Don Claudio, baronetto di Montejo). Entrambe le fortezze sono importanti per la difesa di Saragón, ed i loro signori sono spesso (come ora) candidati per le posizioni di baronetto. Barón Balthazar era un tempo signore di Torre de Tolón ed è prozio di don Claudio. Vale la pena ricordare anche siti di grandi battaglie a Saragón. Il più importante è certamente Bosque de las Sombras, la Foresta dei fantasmi, si dice sia abitata da coloro che morirono nel 963 DI quando gli esseri umani di Saragón e Aranjuez si unirono per sconfiggere un raid di gnoll Yazi. Un altro posto importante è il luogo della Battaglia di Morrión, dove Saragón vendicò Almarrón e Gargoña uccidendo gli gnoll Yazi che avevano distrutto Almarrón del Castillo de Tordegena e Gargoña del Castillo de Pardalupe. Un sito molto più piccolo è dove fu combattuta la battaglia di Cortesillas, dove i Gauchos di Guadalante e Saragón si scontrarono per i diritti dell'acqua.

Stato di Almarrón

Superficie: 18.000 kmq

Posizione: a sud di Gargona, ad est di El Grande carrascal ed a nord di Cimarron.

Abitanti: Popolazione 15.000 abitanti.

Tipo di governo: Baronia - Barón Maximiliano di Almarrón y Escudor.

Capitale: Ciudad Tejillas.

Industrie: argento, tabacco e caffè.

Flora e fauna: standar per il clima

Almarrón è un mistero per molte persone della Costa Selvaggia, anche per i suoi stessi abitanti. Lo stato è passato attraverso molti sconvolgimenti ideologici e di recente ha deciso di provare una nuova direzione. In primo luogo organizzato nel 936 DI, fu

governato per decenni da una nobile famiglia, che lo ha portato attraverso molte lotte con le altre nazioni. Cambiamenti radicali nel sentimento e nella filosofia hanno portato per un certo tempo ad una democrazia, ma la corruzione a distrutto questo esperimento. Dal caos, un dittatore è salito al potere. Recentemente, il dittatore è stato rovesciato, e un membro della nobiltà è stato eletto a capo della nazione. L'attuale barone vuole condurre il suo stato verso l'apprendimento e l'illuminazione. Almarrón è passato attraverso così tanti cambiamenti, gli stranieri non sanno cosa aspettarsi in politica o in reazione ad eventi esterni. Gli abitanti (e anche il Barone) a volte si confondono. Almarrón è sempre stato isolazionista, questa attenzione verso l'interno non è cambiata con il suo nuovo leader, questo è il motivo per la generale mancanza di conoscenza dello stato. Come Guardianos molti, Almarróniani hanno la reputazione di avventurieri dal sangue caldo. I mercanti hanno notato che il nuovo governo sta incoraggiando l'artigianato di qualità, al fine di aumentare la produzione nazionale di beni di qualità commerciabili. In assenza di altre informazioni confermabili, tutti sono in attesa di vedere cosa accadrà.

La Nazione

Gran parte del territorio di Almarrón è rocciosa, un'insospitale regione montuosa, ma una grande e fertile pianura occupa il cuore della nazione, sostenendo la maggioranza della popolazione. Pendici boschive e scogliere sono a guardia delle coste di Almarrón. Almarrón, è una baronia, come tante altre, anch'essa ha avuto una storia sanguinosa. Nata dalle parti meridionali della baronia di Sotto, dopo la sconfitta subita nello scontro con Gargoña nel 936 DI, Almarrón ha incontrato difficoltà sin dall'inizio, la sua gente era disorganizzata ed i suoi nobili inesperti. Per contribuire a consolidare la sua nuova nazione, il primo barone di Almarrón ha unificato il suo popolo in una crociata contro le aziende meridionali

di Nueva Esperanza, conquistando quella zona nel 939 DI. Lo scopo era di forgiare un'unità con questa conquista che in seguito ha contribuito a mantenere lo stato insieme per quasi quattro decenni. Circa 15 anni prima della fondazione di Almarrón, una piccola baronia chiamata Escudor si era staccata da Sotto, quando Almarrón venne formata dalla divisione di Sotto, Escudor era il suo vicino. Purtroppo, l'esistenza di Escudor tagliava ad Almarrón l'accesso verso l'interno, e Almarrón bloccava ad Escudor la via al mare. Molti disaccordi alimentarono un fuoco lento tra i due stati, che infine divampò nella guerra del 977 DI. Almarrón sconfisse Escudor. Ispirato dalla sua vittoria, Almarrón immediatamente guardò verso nord per avviare le ostilità contro Gargoña e Rivera. Questa volta non fu così fortunato, o forse era semplicemente migliore l'avversario. I due stati si unirono per resistere all'aggressione di Almarrón. Oltre a questo, mentre la guerra progrediva nel nord, la gente di Nueva Esperanza iniziò una guerra interna per l'indipendenza. Guidati dal loro generale Cimmaron, gli abitanti di Nueva Esperanza vinsero la loro lotta per la libertà nel 980 DI. I lunghi anni di tensione e la conclusione con delle sconfitte aveva così disgustato la popolazione, che il popolo di Almarrón si sollevò e rovesciò il barone. Intrapresero una democrazia, con vecchi scritti Traladaran come base per il loro governo. Gli Almarróniani hanno mantenuto questo esperimento per quasi 15 anni, ma il fervore rivoluzionario aveva ucciso o esiliato i leader più esperti (la nobiltà). Gli eletti alle cariche erano preda dell'indecisione, discussioni infinite, e avidità. Nel 994 DI, la povertà e gli animi caldi minacciarono di distruggere Almarrón dall'interno. Don Esteban, il sindaco di Ciudad Tejillas, intervenne. Utilizzando la guarnigione della città, il sindaco depose le fazioni rivali, ed insediò se stesso come dittatore, facendosi chiamare "El Salvador" (il Salvatore). Il suo titolo auto-proclamato era tecnicamente vero, in quanto

salvò Almarrón dal collasso totale. Tuttavia, ha poi avviato politiche che l'hanno reso molto impopolare. In primo luogo, si appropriò di quella che ha percepito essere la risorsa più importante della nazione: le miniere d'argento nella Sierra del Plata, le miniere d'argento che hanno fornito argento per il conio di molte altre nazioni. Don Esteban stabilì le imposte sulle esportazioni, compresi caffè e tabacco. Gran parte di questa ricchezza è andata direttamente nelle sue casse personali piuttosto che in un tesoro nazionale. La gente di Almarrón iniziò a covare un profondo risentimento verso l'usurpatore e la sua odiosa tirannia. I contadini più poveri erano oppressi dagli esattori delle tasse del dittatore e dai mercenari Torreónesi. Molti gruppi di insorti si formarono, alcuni sognando di ripristinare la vecchia democrazia, altri fedeli al figlio del vecchio barone ancora in vita, Maximiliano Barón de Almarrón y Escudor. Nel 1008 DI, dopo 12 anni sotto il dittatore, le forze ribelli sono state in grado di approfittare dell'agitazione generale per sconfiggere le truppe di Don Esteban. Il dittatore è stato rimosso dal potere, e il Barón Maximiliano è stato scelto come il leader di Almarrón. Don Esteban vive ancora. Egli cerca ancora di influenzare le persone sostenendo di essere un cittadino comune che era stato vittima e burattino della nobiltà. Tuttavia, Maximiliano è un sovrano giusto, e le persone sono pronte a dare un'altra possibilità alla nobiltà.

Il Popolo

Almarrón è una nazione di esseri umani anche se alcune famiglie di semiumani sono sparse per tutto lo stato. Gli abitanti di Almarrón sono stanchi della guerra e della povertà. Molti ricordano la vecchia democrazia come un momento di difficoltà, e preferiscono evitare la politica e consentire che sia il loro nobile barone ad occuparsi dello stato. Tuttavia, gli abitanti più anziani hanno vissuto sotto diversi sistemi politici, e nella democrazia erano liberi, non hanno

dimenticato quella sensazione inebriante. Sotto Don Esteban, hanno perso gran parte della loro libertà, e questo li ha molto irritati, al punto di arrivare alla rivoluzione. Ora, questi cittadini più anziani hanno un forte desiderio di rimanere liberi. Dopo aver sperimentato gli sconvolgimenti del passato, sanno che possono cambiare le cose se necessario. Fortunatamente, il nuovo barone rispetta il loro punto di vista. Come risultato della sua storia, Almarrón non ha veri contadini, ed un'unica famiglia nobile. La maggior parte delle persone comuni sono commercianti e agricoltori, il barone sta incoraggiando la creazione di una "classe" di artigiani. Coloro che sono interessati ad avventure sono per lo più guerrieri, anche se i ladri, maghi, sacerdoti lo scelgono come stile di vita. Come ci si potrebbe aspettare da persone che amano la libertà, vivono molti avventurieri tra i Almarróniani. Essi hanno anche un elevato numero di Eroi locali, molti dei quali hanno contribuito a rovesciare il dittatore per poi dedicarsi a carriere da avventurieri. I cavalieri dell'onore, i gauchos, e gli Scouts si incontrano con una certa regolarità ad Almarrón.

La maledizione Rossa

I peggiori effetti della Maledizione Rossa non sono prevalenti ad Almarrón. Uno dei modi che Don Maximiliano ha adottato per dare sostegno al popolo è stato quello di distribuire il cinnabryl. Il barone ha utilizzato il tesoro sottratto a Don Esteban per l'acquisto di questo metallo che dà protezione. La maggior parte delle persone di Almarrón sceglie di non pensare alla Maledizione Rossa, la liquidano come qualcosa che danneggia gli altri. I pochi Afflitti, che vivono ad Almarrón, sono con le loro famiglie ed amici e non sono giudicati severamente semplicemente perché hanno delle deformità.

Industria e Commercio

Almarrón conduce la maggior parte del suo commercio via terra, e Gargoña è un partner commerciale privilegiato. Le navi mercantili di Vilaverde provvedono al trasporto delle merci esportate o importate da Almarrón. Un piccolo numero di navi battono bandiera Almarróñese. Ad Almarrón le importazioni principali sono cibo da Saragón e cinnabryl da Vilaverde. Le esportazioni primarie dello stato sono argento, tabacco e caffè. La maggior parte del caffè del paese viene esportato a Hule e Yavdlom dalle navi Vilaverdiane. Dal momento che il barone ha iniziato ad incoraggiare l'artigianato, Almarrón sta cominciando ad esportare alcuni raffinati, prodotti finiti come mobili, vestiti e gioielli.

Religione

Come avviene nella maggior parte delle baronie, la religione non è terribilmente importante ad Almarrón. L'ambasciatore è venerato dalla maggioranza dei cittadini ma Milan e Valerias sono abbastanza popolari, soprattutto tra gli avventurieri. I veterani della rivolta che rovesciò Don Esteban sono seguaci del Generale, il Giudice riceve l'attenzione da coloro che Don Esteban ha oppresso.

Governante

Barón Maximiliano di Almarrón y Escudor, un Nobile combattente umano, è un leader intelligente e carismatico. Il barone ha 30 anni, nacque appena dopo che suo padre fu rimosso dal potere. Il suo orgoglio è stato temperato con l'esilio, il barone ha trascorso i suoi primi anni a Saragón, tornando ad Almarrón un decennio fa per guidare i combattenti per la libertà contro il dittatore. Don Maximiliano è descritto come un despota illuminato, governa con mano ferma, finora ha evitato la trappola dell'imposizione in eccesso. Egli permette una buona dose di libertà e la diversità tra la sua gente. Anche se Don Maximiliano spera di catturare Don

Esteban e portarlo in tribunale, ma la maggior parte delle sue truppe sono a guardia delle aree urbane, dei sentieri, delle miniere d'argento, e del Castello di Tordegena che è a guardia del confine occidentale della nazione minacciato dalle incursioni degli gnoll Yazi. Fortunatamente, Don Esteban non è riuscito trovare sostegno per una contro rivolta, per ora. Il barone è diventato amico di Don Luis de Manzanos, un importante nobile e Erede a Saragón. Questo, e la sua familiarità con lo stato, hanno aiutato il barone a stabilire buone relazioni con Saragón. Don Maximiliano ha coltivato l'amicizia di Doña Esperanza, signora di Gargoña, che purtroppo non ha un'altra figlia da dare in sposa al barone. Don Maximiliano è alla ricerca di una moglie intelligente e bella, così da poter lasciare eredi forti, capaci di prendersi cura di Almarrón dopo la sua morte.

La Capitale

Ciudad Tejillas, una città di 4.200 abitanti, si trova alla foce del fiume che attraversa l'Almarrón settentrionale. La capitale è un centro per il commercio e ha una bella flotta da pesca. Don Maximiliano incoraggia le celebrazioni regolari per la commemorazione di avvenimenti importanti, che sollevano il morale della città. Ciudad Tejillas è un luogo vivo ancora una volta, pieno di belle taverne e locande e persino centri sportivi, un teatro ed un museo. Il popolo della capitale è composto da grandi lavoratori, ma il chiassoso entusiasmo degli avventurieri locali e in visita rende la vita notturna eccitante. La città è abbastanza sicura, gli avventurieri che vivono a Ciudad Tejillas sono protettivi della sua gente e della sua reputazione.

Altri siti interessanti

Ci sono due grandi villaggi ad Almarrón: Costella, un villaggio rurale che si impegna anche nel settore forestale e sostiene le miniere d'argento nella Sierra del Plata, e Paso Dorado, commercio, agricoltura, è un centro di pescatori situato a monte di Ciudad

Tejillas. Castillo de Tordegena, sul confine occidentale di Almarrón, era una volta un maestoso castello di vitale importanza per la difesa di Almarrón. Quasi distrutta dagli Yazi gnoll durante le recenti guerre, Tordegena non è ancora stato ripristinato per l'abitazione. Un piccolo presidio militare è situato nei campi nelle vicinanze, e occasionalmente provvede a ripulire le rovine da eventuali residenti indesiderati. Tuttavia, al barone piacerebbe trovare un gruppo esperto di esploratori disposti ad entrare nel castello e nei suoi molti livelli sotterranei per determinare se vale la pena la ricostruzione e per cancellare tutti i parassiti che si sono trasferiti lì negli ultimi due anni.

Guadalante e Cimmaron

A Sud e ad ovest delle Terre Illuminate si trovano due stati noti per il loro amore per le distese aperte e cavalli. Mi riferisco, ovviamente, a Cimmaron e Guadalante, due stati le cui principali attività sono basate sulla terra. Queste persone sono esploratori di cuore, interessati a qualsiasi impresa entusiasmante. Farebbero qualsiasi ricerca che possa stimolare il loro interesse, e la ricerca di porre fine alla maledizione Rossa è certamente fra queste. Tuttavia, quelli più colpiti dalla Maledizione Rossa, gli afflitti, tendono a separarsi dagli altri e dalla vita in generale. Le culture che si sono sviluppate in questi due stati creano un'atmosfera unica nelle Baronie Selvagge. Anche se hanno lo stesso temperamento focoso degli altri Guardianos, il popolo di Guadalante e Cimmaron applicano la loro passionalità in modi diversi. A volte noto come le terre dei Gauchos, Guadalante e Cimmaron sono interessati molto di più alla terra che al mare. Invece di ladri cappa e spada, questi due stati hanno grezzi, guerrieri a cavallo. La sensazione di frontiera è molto più viva in questi due stati che altrove nelle Baronie Selvagge, le persone sono un pò più ruvide, e forse un po' più difficili, che i dandy e

cortigiani delle altre baronie. Mentre Vilaverde e Texeiras hanno le più forti flotte e Narvaez e Torreón hanno le più forti fanterie, Guadalante e Cimmaron hanno i cavalieri più impressionanti. I gauchos delle pianure, se riuniti a combattere per la loro libertà, rendono le unità di cavalleria leggera formidabili. Inoltre, Cimmaron è lo stato che fa più uso delle armi da sparo; anche Guadalante fa ampio uso di questi armi, e spesso negozia i diritti di pascolo per Cimmaron in cambio di armi. Mentre le armi da fuoco sono popolari tra alcuni avventurieri, sono considerate normale equipaggiamento tra i Gauchos. Quasi ogni guerriero dei due piccoli Stati sa usare un'arma da fuoco. In Cimmaron e Guadalante, è preferita una pistola alla cintura per la difesa personale da molte persone. L'onnipresenza delle armi da fuoco influenza anche gli stili dei duelli in questi due stati. Mentre le armi da fuoco sono raramente utilizzate per i duelli nelle altre Baronie, i duellanti di Guadalante e Cimmaron sono diventati famosi per le loro abilità. Le altre Baronie preferiscono la spada per la sua eleganza, ma qui scelgono le armi da fuoco. Il coraggio personale e l'onore sono molto importanti per la gente di queste terre. I Guadalantani ed i Cimmaroniani si vantano della loro volontà di lottare per ciò in cui credono, sono orgogliosi del loro patrimonio di libertà. Queste baronie non hanno mai combattuto per conquistare un altro paese, imporre la propria volontà sugli altri sarebbe il colmo dell'ipocrisia per coloro che amano la libertà così tanto. Guadalante e Cimmaron sarebbero facili da unificare, se ve ne fosse bisogno. I loro ideali sono simili, così come la loro gente, e i loro governi hanno rapporti amichevoli tra loro. Tuttavia, entrambe le nazioni sono fieramente indipendenti e orgogliose, entrambi sentono che stanno bene così come sono.

Stato di Guadalante

Superficie: 19.700 kmq

Posizione: ad ovest di Saragon e a nord di El Grande Carrascal.

Abitanti: Popolazione 12.000 abitanti.

Tipo di governo: oligarchia - Don Cristobal "El Barbudo" de Bigotillos y Copetez.

Capitale: Ciudad Huelca.

Industrie: cavalli e la carne bovina.

Flora e fauna: standar per il clima

Guadalante è la più liberamente organizzata delle Baronie Selvagge. Ha due soli centri abitati veri e propri, e comprende per lo più aperte praterie, con poche haciendas (fattorie) e campi sparsi per la campagna. I popoli delle baronie al di fuori di Guadalante e Cimmaron tendono a pensare a Guadalante meno come una nazione e più come un grande ranch. Questo modo di pensare è drasticamente modificato in quelle persone che cercano di attaccare Guadalante o sconfinano sulle sue terre, i Gauchos di Guadalante sono fieri della loro nazione, e fanno tutto il possibile per mantenere i suoi diritti e potere. La maggior parte dei Guardianos immagina i Guadalantani come gente grezza con nessun apprezzamento per le cose belle della vita. Per la maggior parte, questo pensiero è corretto, il tipico Guadalantano preferisce dormire sotto le stelle che in un letto.

La Nazione

Fertili terreni agricoli lungo le rive del Río Copos e Río Negro alleviano le monotone distese di praterie Guadalantane. Guadalante inoltre occupa sul suo confine meridionale una piccola porzione delle colline della Sierra Desperada. La baronia ha avuto una storia relativamente pacifica, almeno per quanto riguarda le altre baronie. Guadalante è stata fondata nel 985 DI quando gli Stati del Copetez e Bigotillos sono stati uniti grazie al matrimonio dei loro eredi. Copetez era stata fondata intorno al Ciudad Huelca nel 908 DI, e Bigotillos è stato istituito a nord di Rio

Copos nel 947 DI. I due stati raramente litigarono per i pascoli. I governanti dei due stati spesso comunicavano, ed i loro figli trovarono l'amore. Quando Maria di Copetez sposò Guillermo del Bigotillos, i loro genitori felicemente cedettero il controllo di tutto il dominio agli sposi. I due hanno governato insieme, e quando Guillermo morì, Maria passò il dominio al figlio Dante e sua moglie. Guadalante è stato da allora governato da una coppia sposata. Fatta eccezione per i problemi periodici con i goblinoidi Yazak a nord e gli gnoll Yazi a sud-est, Guadalante ha avuto pochi conflitti. Uno fu causato da un disaccordo con Saragón sui diritti di irrigazione. Questa diatriba sfociò nella battaglia di Cortesillas e fu risolto con il trattato di Cortesillas. L'unico altro conflitto che Guadalante ha avuto con un'altra baronia è avvenuto appena quattro anni fa, quando Guadalante alleata con le altre baronie meridionali decise di resistere agli attacchi di Narvaez e dei suoi alleati. I Gauchos Guadalantani dimostrarono l'efficacia della cavalleria contro le truppe di terra nelle poche battaglie combattute tra le baronie prima che l'invasione di Hule li unisse tutti.

Il Popolo

Quasi tutti i Guadalantani sono umani, ma alcuni semiumani vivono all'interno dei confini della nazione. Tartarughe contadini di tanto in tanto lavorano sulle haciendas, mentre lupini e rakasta non sono i benvenuti a Guadalante perché tendono a spaventare i cavalli. I goblin sono scoraggiati come residenti, ma i goblin commercianti pacifici di tanto in tanto visitano lo stato per il commercio. I Lucertoloidi sono poco familiari a Guadalante, ed i Guadalantani li trovano affascinanti quando sono in visita. Guadalante è la patria dei gauchos, dallo spirito libero nomadi della pampa. I Gauchos possono essere facilmente riconosciuti dai loro stivali di pelle, pantaloni a sbuffo, camicie ampie e larghi cappelli. Raramente indossano un'armatura, sono quasi sempre

armati e di solito portano almeno un pugnale ed una pistola, bolas, giavellotti, e lance sono comuni. In tempo di pace, la maggior parte dei Gauchos alleva bestiame e vive nella pampa in grandi fattorie fortificate. Guadalante ha una proporzione maggiore di avventurieri della maggior parte delle altre baronie. La maggior parte di questi sono guerrieri, alcuni ladri, maghi e sacerdoti. Quei difensori che vivono a Guadalante sono di solito seguaci del generale, anche se Valerias è abbastanza popolare. La maggior parte dei maghi Guadalantani sono militanti, e di solito sono i religiosi sono sacerdoti di guerra.

La maledizione Rossa

Guadalante riceve la maggior parte del suo cinnabryl da Cimmaron, ma importa appena la quantità sufficiente per la nobiltà, i ricchi mercanti e gli avventurieri. La maggior parte della gente comune si affida ad incantesimi di mantenimento del clero locale, gli altri sono afflitti. Come nella maggior parte delle Baronie Selvagge, gli afflitti vengono evitati a Guadalante. Tuttavia, poiché la nazione è aperta, gli afflitti possono trovare molti posti dove le persone "normali" sono a miglia di distanza. Diverse Haciendas a Guadalante sono gestite interamente da Afflitti. Quei Guadalantani non affetti della maledizione Rossa tendono ad ignorarla, molti guardano agli Afflitti come a qualcosa di meno che umano.

Industria e Commercio

Anche se un po' di Acciaio rosso e cinnabryl vengono importati a Guadalante, l'importazione più importante per la baronia è la polvere da sparo. Tutte queste sostanze sono ottenute da Cimmaron, il principale partner commerciale di Guadalante. La nazione è senza sbocco sul mare per cui si affida a Saragón, soprattutto per prodotti finiti, e lo scambio occasionale che avviene tra Guadalante e Robrenn, soprattutto per il legname con cui i ricchi Guadalantani

costruiscono le loro case (i poveri abitanti costruiscono le loro case di mattoni di fango). Sono anche importate alcune armi da Renardy e Bellayne. Le esportazioni principali di Guadalante sono i cavalli e la carne bovina. La maggior parte di queste va nelle altre baronie, Robrenn, Renardy e Bellayne.

Religione

I Guadalantani si occupano poco di religione come una regola. Valerias ed il Generale sono i più popolari, il giudice è rispettato. Considerati deboli dai Guadalantani, Milan e l'Ambasciatore ricevono poca attenzione.

Governante

Guadalante è governato da un'oligarchia delle più importanti famiglie di allevatori di bestiame. Si tratta della nobiltà di Guadalante, forse sono un po' più ruvidi rispetto alla maggior parte, ma comunque nobili. I governanti attuali di Guadalante sono Don Cristobal "El Barbudo" de Bigotillos y Copetez e sua moglie, Doña Catalina y Bigotillos de Narvaez, la figlia del barone Ugo di Narvaez. Don Cristobal "El Barbudo" è piuttosto tranquillo, un simpatico ex-avventuriero. Anche se è un membro della nobiltà possiede lo spirito di un gaucho, Don Cristobal è cresciuto tra la gente comune ed è un ranger. Nonostante la apparente ruvidità Don Cristobal derivante dai suoi anni vissuti nella pampas, la sua stravaganza, il suo senso dell'umorismo, e l'apprezzamento di tutto ciò che è raffinato hanno affascinato più di una señorita durante le sue visite nelle altre baronie. Ha incontrato Doña Catalina mentre si trovava a Narvaez durante le recenti guerre, non molto tempo dopo aver contribuito a devastare Ciudad Quimeras. Nonostante le azioni di Don Cristobal, Doña Catalina è subito stata colpita dal nobile gaucho e lo ha sposato in segreto, senza mettere a conoscenza o chiedere l'approvazione del padre Barón Hugo. Barón Hugo non è stato contento del

matrimonio. Guarda Cristobal come un pechero (plebeo), ed ha rifiutato di inviare una dote. Al contrario, i genitori di Don Cristobal sono stati soddisfatti del figlio durante la guerra, e dopo che si è sposato, hanno abdicato in favore di Cristobal e Catalina. Dopo alcune brevi difficoltà con Saragón e nonostante l'attrito con Narvaez, Guadalante è in relativa pace con le Baronie Selvagge. Questo fa sì che le principali preoccupazioni di Don Cristobal siano solo le incursioni Yazì e Yazak. Tuttavia, i Gauchos sono più che disposti a difendere la loro terra. Armati di pistole e lance, sono adatti a combattere nelle vaste praterie. Essi sono la forza militare più mobile delle baronie.

La Capitale

La popolazione di Ciudad Huelca è di 6300 abitanti e comprende per lo più agricoltori, commercianti, artigiani e operai. Si tratta di una sonnolenta cittadina, almeno durante il giorno. La sera quando i Gauchos la percorrono (in particolare le notti in cui il bestiame viene spinto sin nella capitale) la città diventa un vero e proprio vortice di attività, con il ruggito del business nelle taverne scoppiano più di qualche rissa. La maggior parte dei commercianti e artigiani bloccano le loro vetrine ed i loro figli e figlie attendono che la città torni alla normalità con il sorgere del sole.

Altri siti interessanti

Guadalante ha solo un altro grande insediamento, il villaggio di Dos Cabezas Hacienda, costruito intorno ad un maniero, di proprietà di una delle famiglie nobili. Il villaggio ha una popolazione di più di 300 contadini, ma è conosciuto più come un luogo di ritrovo per i Gauchos del Guadalante del sud. Come Ciudad Huelca, Dos Cabezas Hacienda di solito è tranquilla, ma l'atmosfera diventa decisamente più turbolenta quando i Gauchos o i banditi arrivano in città. Duelli, scazzottate e ubriachezza pubblica sono più comuni qui che in Ciudad Huelca, e solo gli

specialisti delle forze dell'ordine (per lo più cavalieri dell'onore sponsorizzati dai nobili locali) fanno sì che le cose non cadano nella completa anarchia. La maggior parte della popolazione di Guadalante vive nelle haciendas fortificate sparse per le praterie, ed il resto sono nomadi che campeggiano ovunque finiscono la loro giornata. Qualsiasi hacienda degna di questo nome supporta tra 20 e 50 residenti permanenti e potrebbero avere fino a 20 cavalieri in visita.

Contea di Cimarron

Superficie: 16.800 kmq

Posizione: a sud di Almarron e di El Grande Carrascal, ad est delle Praterie Bushwack.

Abitanti: Popolazione 17.000 abitanti, 10% elfi, 2% tartarughe, 5% nani, 5% altre razze.

Tipo di governo: Contea - Sir John del Wain.

Capitale: Pietrafumante.

Industrie: ristorazione e gioco d'azzardo, cinnabryl, armi e utensili.

Flora e fauna: standar per il clima

Insolito in molti modi e culturalmente dissimile dalle altre Baronie Selvagge, Cimmaron condivide alcune caratteristiche con Guadalante. La lingua di Stato a Cimmaron è il comune, mentre la gente nella maggior parte delle altre baronie parlano il comune e una tra il Verdan o l'Espa, solo circa un terzo dei Cimmaroniani parla una lingua diversa da quella comune (di solito Espa). Tutti i nomi dei luoghi Cimmaron sono ora in comune. Oltre alla differenza di lingua, i Cimmaroniani hanno altri modi distintivi e abitudini che li differenziano dagli altri Baroniani. Il loro capo preferisce il titolo di Conte invece che di Barone (anche se il suo popolo ha cominciato a riferirsi a lui come un duca), e da ciò lo stato è chiamato contea. Cimmaron è dove la polvere da sparo e le armi da fuoco sono state sviluppate sulla costa selvaggia, il popolo di Cimmaron ha una passione per le pistole e le preferiscono più di tutte le altre armi per il duello. La

gente di Cimmaron veste in modo diverso, preferendo scamosciati e pelli, tendente allo scuro, più ruvidi, l'abbigliamento è più pesante di quello che si può trovare altrove nelle baronie. I Cimmaroniani raramente sono gente di mare, anche se il loro è uno stato costiero. Mentre la maggior parte dei Baroniali sono duri, molti hanno un grande spirito, questo non è vero a Cimmaron, dove la durezza delle persone è unita ad una dose di freddezza. Cimmaron si sente come una frontiera incivile, un luogo dove le persone stanno cercando di domare un deserto selvaggio e dove gli indigeni che vi abitano sono ostili. La maggior parte degli altri Guardianos evitano il Cimmaron come un luogo troppo incivile. Questo si adatta bene ai Cimmaroniani perché tendono a vedere gli altri Baroniali (fatta eccezione per i Guadalantani, che rispettano) come damerini viziati.

La Nazione

Cimmaron è benedetto con un buon mix di tipi di terreno, dalle praterie alle foreste ai campi coltivati alle colline. Il terreno qui non è così fertile come nelle altre baronie, e Cimmaron tende ad apparire arida e inospitale. Quelle piante che crescono in Cimmaron sembrano stentate per l'occhio orientale, e gli animali di Cimmaron sono magri rispetto agli esemplari presenti nelle altre Baronie Selvagge. I primi coloni moderni a venire nella penisola dell'Artiglio effettivamente sono arrivati un paio di anni prima dell'onda Ispana. Questi coloni erano membri della Fratellanza dell'Ordine (noto anche come la Fratellanza Legale), i filosofici "antenati" degli eredi dell'Ordine del Rubino. La Fratellanza ha origine nelle Città-Stato sul lato opposto del Golfo di Hule. I suoi coloni fondarono il primo avamposto della Fratellanza nel sito attuale della Vecchia Fortezza, sulla punta della penisola. Questi coloni furono presto seguiti da navi cariche di avventurieri provenienti da diverse parti del mondo, in particolare Ispani. Il primo

insediamento Ispan, poi nei territori rivendicati da Narvaez, era Nueva Esperanza (Nuova Speranza), che divenne noto come Città Pietrafumante. Nueva Esperanza ha dichiarato l'indipendenza tre anni dopo la fondazione di Narvaez e gli è stata permessa la secessione senza combattere. Gli abitanti di Nueva Esperanza hanno avuto modo di conoscere quelli della Confraternita, ed hanno iniziato un rapporto sereno basato sul commercio. Essi hanno inoltre firmato un patto di mutua difesa, e presto il Centro commerciale della Fratellanza legale, difeso dai guerrieri di Nueva Esperanza, è apparso lungo la costa. L'afflusso occasionale di coloni dalle città-stato, e di Baroniali delusi dal nord, ha causato una rapida crescita lungo la costa selvaggia. Le native Tartarughe ed i nani, oltre a pochi halfling dal lontano ad est, si unirono a questa strana alleanza. Lo Stato di Almarrón fu fondato nel 936 DI, ma nasce da ciò che resta del sud della Baronia di Sotto, che fu conquistato da Gargoña in quell'anno. Almarrón aveva bisogno di qualcosa per unire il suo popolo, così decise di dare loro un nemico comune nel popolo di Nueva Esperanza e del territorio circostante. Il leader di Almarrón unì il loro popolo caratterizzando i coloni dalle città-stato come gringos indesiderabili. Per "rivendicare la terra per il popolo Espan", Almarrón ha attaccato Nueva Esperanza nel 939 DI ed ha preso rapidamente l'intera penisola dell'artiglio. Alcuni dei Fratelli dell'Ordine si nascosero, mentre una piccola setta divenne il Trading Company LB mantenendo molti dei punti di scambio del gruppo. Una miniera di cinnabryl fu scoperta nei pressi di Nueva Esperanza pochi anni prima della conquista di Almarrón, gli abitanti dissero agli Almarróniani che il metallo era inusuale inutile e velenoso. Così, la miniera fu per lo più ignorata dai conquistatori. Nel 948 DI, un gruppo di nani che lavorano nella miniera iniziò a sperimentare il seme dell'acciaio e sviluppò la polvere da sparo, di nuovo, il segreto fu mantenuto e nascosto agli

Almarróñiani e rimase patrimonio di una famiglia nanica, il clan Smithy. Questi nani fabbricanti, nella loro ricerca di un buon uso per la polvere da sparo, hanno inventato l'archibugio nel 957 DI. Questa volta, il segreto fu scoperto dagli Almarróñiani, ma ignorato in quanto il "giocattolo" era ritenuto pericoloso ed impreciso, preferendo rimanere con le spade. Le armi furono per lo più dimenticate, ma un giovane di una fucina, entusiasta del progetto quasi 15 anni più tardi, e con l'aiuto di un gioielliere halfling di nome Ovestron, sviluppò una pistola nel 975 DI.

Fecero una dimostrazione della loro arma ad un uomo di nome Cimmaron, uno dei leader di un movimento che organizzava di portare Almarróñiani fuori da Nueva Esperanza, che ha incoraggiato la sua produzione segreta. Molte di queste armi sono state prodotte nel corso dei seguenti due anni, in cui veniva accumulata la polvere da sparo. Nel 977 DI, Almarrón ha conquistato il piccolo stato di Escudor e poi ha iniziato le ostilità con Gargoña e Rivera a nord. Questa è stata l'opportunità che Cimmaron e altri leader stavano aspettando per iniziare una ribellione contro Almarrón nel 978 DI. Le unità di Cimmaron, la maggior parte armati di pistole, ebbero un grande impatto sui soldati di Almarróñian. Nel 979 DI, Almarrón interruppe la sua guerra con Gargoña e rivoltò la sua attenzione sui ribelli. Molti insorti persero la vita durante una disastrosa battaglia a Old Fort, il sito originale del centro commerciale della Fratellanza Legale, dopo aver rifiutato di arrendersi alle forze di gran lunga superiori degli Almarróñiani. Tuttavia, nel 980 DI, l'auto-nominato generale Cimmaron ha portato i suoi soldati a molte piccole vittorie. La sua grande vittoria arrivò nella battaglia di Hondo, quando Cimmaron guidò i suoi ultimi soldati in una carica disperata per rompere i ranghi degli Almarróñiani, portando una pistola e una spada d'acciaio rosso e chiamando a raccolta

le sue truppe con il grido "Ricordatevi di Old Fort!" Gli Almarróñiani sconfitti lasciarono la zona, ed i seguaci di Cimmaron prontamente lo nominarono Conte e dichiararono la nuova regione liberata Cimmaron. Nueva Esperanza è stata ribattezzata Città Pietrafumante per rompere ulteriormente con i vecchi modi Ispan e divenne la capitale della contea indipendente di Cimmaron. Il vecchio generale Cimmaron morì in combattimento contro i goblin Yazi dalle Badlands nel 1008 DI nelle ultime fasi della battaglia dell'Ultimo lungo Corno. Gli succedette il figlio, John, che è attuale sovrano della piccola nazione. Fatta eccezione per una rivolta minore delle Tartarughe poco dopo il suo insediamento e qualche problema con i goblinoidi Yazi, Sir John ha avuto due anni pacifici da quando è responsabile di Cimmaron.

Il Popolo

La popolazione di Cimmaron è prevalentemente umana, anche se i nani sono comuni, e gli halfling qui sono più comuni che altrove nella costa Selvaggia. Come gli altri Baroniali, i Cimmaronesi sono indipendenti, autosufficienti, e orgogliosi, come i Guadalantani, sono ruvidi, appassionati di armi da fuoco, e bravi a cavallo. Tuttavia, le somiglianze finiscono qui. La gente di Cimmaron tendono ad essere più duri e più rozzi rispetto a quelli delle altre Baronie Selvagge. Gli avventurieri sono più comuni qui che in qualsiasi altra baronia. I Guerrieri, in particolare ranger e paladini, sono presenti in Cimmaron più che in qualsiasi altra baronia. La mentalità avventurosa non è presente a Cimmaron e gli avventurieri nativi sono rari, infatti, sono presenti soprattutto tra i Cimmaroniani che scelgono una vita in mare. I ladri si trovano anche a Cimmaron, la maggior parte Scout o Banditi, i bardi percorrono la campagna, fermandosi in piccoli borghi di intrattenere con le loro chitarre in cambio di un pasto e un posto per dormire.

Cimmaron si possono trovare alcuni maghi e sacerdoti, entrambi indirizzati al combattimento. Molti cittadini a Cimmaron portano armi, non solo i guerrieri. La maggior parte sono pistole, alcune nuove, alcune tramandate da un genitore o un'altro parente che ha combattuto nella guerra per l'indipendenza. Di tanto in tanto si tramanda anche qualche vecchio archibugio di tempo fa. A causa della proliferazione delle armi da fuoco a Cimmaron, gli eredi sono rari nella baronia. Gli eredi di tanto in tanto vengono in visita per commerciare il cinnabryl, l'acciaio rosso, o addirittura la polvere da sparo. Sono pochi gli eredi coraggiosi che vivono in Cimmaron, ma evitano il pubblico. Un erede sarebbe sciocco a prendere parte a un duello con un'arma da fuoco, ma rischia anche di venir definito un codardo per aver respinto una tale sfida.

La maledizione Rossa

La maledizione Rossa è nota da tempo in Cimmaron, ed è una parte accettata della vita. Cinnabryl, semi di acciaio e polvere da sparo sono stati tutti scoperti o sviluppati qui e sono stati prontamente accolti nella vita quotidiana. Cimmaronesi comprendono il pericolo rappresentato dalla maledizione Rossa e riconoscono il suo progresso. Dal momento che una volta il cinnabryl veniva scartato dopo l'esaurimento, piccoli quantitativi di acciaio rosso si trovano in giro nei luoghi più inaspettati. Inoltre, mentre a Cimmaron il cinnabryl è comune, non sempre il metallo arriva nelle mani dei contadini. Anche se i chierici locali utilizzano incantesimi di mantenimento per proteggere i loro greggi, gli afflitti sono ancora presenti in Cimmaron. La maggior parte sono contadini, che in ogni caso vengono sistematicamente ignorati dai membri delle classi superiori. Un Afflitto qui, come in alcune delle altre baronie, si ritira in piccole enclavi per risparmiare ai loro amici e famiglie l'onere di prendersi cura di loro.

Industria e Commercio

A Cimmaron le industrie principali sono le taverne (di solito chiamate saloon a Cimmaron) ed il gioco d'azzardo. Lo stato dipende da queste entrate applicando una pesante imposizione fiscale, riuscendo a ricavare una buona quantità di denaro. Un aspetto ancor più significativo in quanto la riscossione delle entrate dai saloon e dalle sale da gioco significa che il carico fiscale è condiviso dai visitatori della piccola nazione come dai locali. La Città di Pietrafumante dispone di una taverna enorme con sala da gioco chiamata Saloon Acciaio Rosso. La città prende il nome dai vicini depositi di carbone, le miniere di carbone producono combustibile per riscaldare le tante fucine di Cimarron ed hanno anche un certo peso nelle esportazioni. Grazie alla forte tradizione nanica della contea, le fucine di Cimmaron producono armi e utensili di base in metallo, molti di questi sono anche esportati. La più grande miniera di cinnabryl della nazione si trova vicino al villaggio di South Gulch. Un piccolo impianto d'estrazione vicino alla Città di Pietrafumante non produce abbastanza metallo da poter essere definita una miniera di cinnabryl. Il filone principale è il seme dell'acciaio, usato per fare la polvere da sparo. Cimmaron esporta grandi quantità di cinnabryl, polvere da sparo e acciaio rosso. Il Cinnabryl viene spedito alle diverse baronie, specialmente a Texeiras e Vilaverde, per il trasporto verso gli altri stati. Grazie alle Potenze del mare, Cimmaron è il più grande esportatore di cinnabryl verso le nazioni della costa Selvaggia centrale: Eusdria, Renardy e Bellayne. Cimmaron importa anche del cinnabryl da Slagovich in cambio di acciaio rosso. Le Potenze del mare acquistano polvere da sparo da Cimmaron, ma le esportazioni della polvere esplosiva raggiungono anche Torreón, Renardy, Almarrón, Gargoña e Saragón. Si noti che Renardy rigira parte della polvere da sparo che acquista a Torreón, e Gargoña porta avanti scambi commerciali di polvere da

sparo con Torreón e Narvaez. Le importazioni a Cimmaron sono principalmente di cibo in cambio di polvere da sparo. La maggior parte delle contrattazioni a Cimmaron si svolge per vie terrestri attraverso la società LB Trading Company, potente impresa commerciale con sede nella Città di Pietrafumante. Le attività tradizionali della società comprendono l'esplorazione, l'estrazione, la fabbricazione di pistole, la produzione di birra, e il commercio in generale di merci nella regione del Golfo di Hule. Anche se la LB Trading Company conduce la maggior parte degli scambi a mezzo carro (Sir John, leader del Cimmaron, una volta lavorava per loro), impiega anche alcune navi di piccole dimensioni. Per fortuna, il buon rapporto della società con Texeiras e Vilaverde (raggiunto attraverso il commercio di polvere da sparo) fa sì che i lupi di mare hanno poco motivo di preoccuparsi delle loro navi. Va notato che la società commerciale LB non ha alcun rapporto ufficiale con gli altri rami derivanti dalla Fratellanza Legale, Ordine degli eredi del Rubino. Eppure, i due gruppi sono ragionevolmente amichevoli. Non è raro vedere un Erede del Rubino a guardia di un carro della LB Trading Company. Inoltre, la LB Trading Company aiuta gli eredi a rifornirsi di acciaio rosso e cinnabryl, e (con astuti consiglieri) a mantenere il controllo su tali forniture. Cimmaron, come nazione, non è mai ricorso a mercenari di Torreón o Narvaez. A volte, un proprietario terriero o un commerciante ha ingaggiato dei mercenari di guardia per i beni, ma guerrieri mercenari armati di spada sono raramente una minaccia per i banditi armati di pistola, i gauchos, ed i cavalieri dell'onore di Cimmaron.

Religione

La religione ha poca importanza per la maggior parte dei Cimmaronesi, che tendono ad essere irriverenti di solito. Eppure, il Generale è rispettato da molti ed è fonte di ispirazione per i generali di Cimmaron.

Valerias è rispettata come un mecenate dai Gauchos, e il Giudice è molto popolare tra i cavalieri dell'onore. Milan e l'Ambasciatore sono a malapena conosciuti dalla maggior parte dei Cimmaronesi.

Governante

Il sovrano attuale di Cimmaron è Sir John del Wain, conosciuto dal suo popolo come il Duca di Cimarron. E' calmo, un incrollabile paladino e un abile duellante, un cavaliere dell'onore. Una grande figura, Sir John è sicuramente il tipo giusto per essere un capo di stato. Ha guadagnato il suo soprannome di "il carro" (o "del carro") lavorando per la LB Trading Company. Durante il periodo in cui ha lavorato per la società, Sir John ha avuto molte avventure, che sono diventate leggendarie nel Cimmaron. Quando il fratello maggiore di Sir John, Patrick, è stato ucciso a Ciudad Quimeras durante i combattimenti con il Narvaez nel 1006 DI, John fu richiamato a Pietrafumante per diventare l'erede ufficiale, e imparare tutto il possibile sull'arte del governo. Il padre di Sir John, il generale Cimmaron, è morto nel 1008 DI nell'ultima fase della battaglia di Longhorn, portando la sua piccola forza di irregolari di Cimmaron contro le orde di goblin Yazi. Sir John divenne il conte di Cimmaron nel 1008 DI. Sir John rimane in forma e attivo. Egli è ancora pronto a condurre una pattuglia alla ricerca di un capo dei banditi o organizzare campagne contro gli gnoll Yazi dal El Grande Carrascal a nord e contro i goblin Yazi dalle Terre selvagge ad ovest. Egli indossa vestiti tipici, pantaloni in tela grezza e una camicia aperta di cotone con un cappello a tesa larga. Si è visto raramente senza il suo paio di belle pistole. Dopo la morte di suo padre, Sir John ha mostrato un particolare odio verso i goblin. Negli ultimi due anni, ha supervisionato la costruzione di Fort Whitestone, in posizione strategica alla fine del Bugle Trail sul confine con le Terre Selvagge. Fort Whitestone è un desolato avamposto di cavalleria, invia pattuglie

regolari per cercare razziatori goblinoidi e altri sbandati o ladri. Sir John ha combattuto al fianco del fratello nel 1006 DI, durante la guerra con Narvaez. Si distinse anche come leader nella battaglia di Morrión nel Saragón nel 1007 DI. Da quando è diventato leader del Cimmaron, ha conquistato diversi importanti vittorie contro gli Yazì. In risposta al suo eroismo, le famiglie nobili di Cimmaron recentemente lo hanno dichiarato Duca. Questa dichiarazione di titolo è un punto di scontro con altri governanti delle Baronie Selvage, che sarcasticamente si riferiscono a Sir John semplicemente come "Il Duca", che lo rende molto scomodo. Finora, Sir John è riuscito a mantenere Cimarron una contea nel titolo e non ha mai cercato di mettersi al di sopra degli altri governanti, contribuendo così ad attenuare le tensioni. Anche se ogni nobile di Cimarron gestisce una proprietà o un'impresa di qualche tipo, hanno poco potere fuori dalle loro terre. La parola di Sir John è assoluta: egli può concedere a qualcuno un titolo o rimuovere qualcuno dalla nobiltà. Egli può aprire relazioni commerciali o terminarle dichiarando guerra. Recentemente, Sir John ha creato una polizia nazionale. Alcuni membri sono stazionati nelle colonie, altri vagano nello stato, tutti sono cavalieri dell'onore. Il Connestabile riporta direttamente a Sir John e fa rispettare le leggi di Cimmaron, a volte provvedendo all'arresto, a volte sfidando a duello un criminale per eliminarlo. Sir John vorrebbe una moglie, preferibilmente qualcuna con cui poter discutere importanti decisioni per Cimmaron. Un uomo rudemente affascinante nei suoi tardi 30anni, è considerato da alcuni come l'uomo più desiderabile nelle baronie. Per ora, erede di Sir John è suo fratello minore, Morris, che di recente ha servito Jhon come ambasciatore nelle altre baronie al fine di conoscere il loro clima politico generale. Il fratello di Sir John ha anche un figlio, Marion, un bambino che viene educato nella città Pietrafumante da un tutor di Saragón.

La Capitale

La città di Pietrafumante ha una popolazione di 11.500 abitanti, circa la metà sono esseri umani, e forse un terzo sono nani. Oltre 1.100 halfling vivono in città, così come circa 550 sono Tartarughe. Il restante 2% della popolazione sono elfi, lupini, e membri di altre razze presenti sulla costa Selvaggia. A causa del fumo generato dalle molte fucine in città, Pietrafumante è un luogo buio, dove la fuliggine si posa su tutto, anche sulle superfici lavate di recente. La gente di Pietrafumante è amichevole in una sorta di modo rozzo e sempre felice di vedere i visitatori fermarsi a gustare le offerte locali. Tuttavia, più di uno scontro si è verificato tra un duro Gaucho di Cimmaron e uno stravagante avventuriero Vilaverdiano. Fortunatamente, la maggior parte delle navi a vela ormeggiano al porto di Forte Vecchio, e gli avventurieri sono raramente visti nella città Pietrafumante. La LB Trading Company gestisce la maggior parte del commercio che passa attraverso la città di Pietrafumante, sia via terra che nel commercio fluviale. Questa località è conosciuta per la sua turbolenta vita notturna, che si concentra attorno ai suoi saloon e sale da gioco. Lo stabilimento più grande e più popolare di questo tipo è il Saloon Acciaio Rosso; le persone sostengono che davanti al saloon si verifica un duello, almeno una volta al giorno.

Altri siti interessanti

Oltre alla capitale, quattro insediamenti principali si possono trovare a Cimmaron: South Gulch, Little Big Rock, Forte Vecchio, e il Penitenziario Nuova Speranza. Sud Gulch è la base di molti minatori di cinnabryl, così come alcune tartarughe contadini, banditi, e Gaucho. Little Big Rock è un altro centro commerciale, ma è anche una città agricola e un luogo di riposo per Gaucho. Nonostante i loro nomi, il Penitenziario Nuova Speranza e Forte Vecchio sono fiorenti anche insediamenti. Forte Vecchio, fu costruito sul

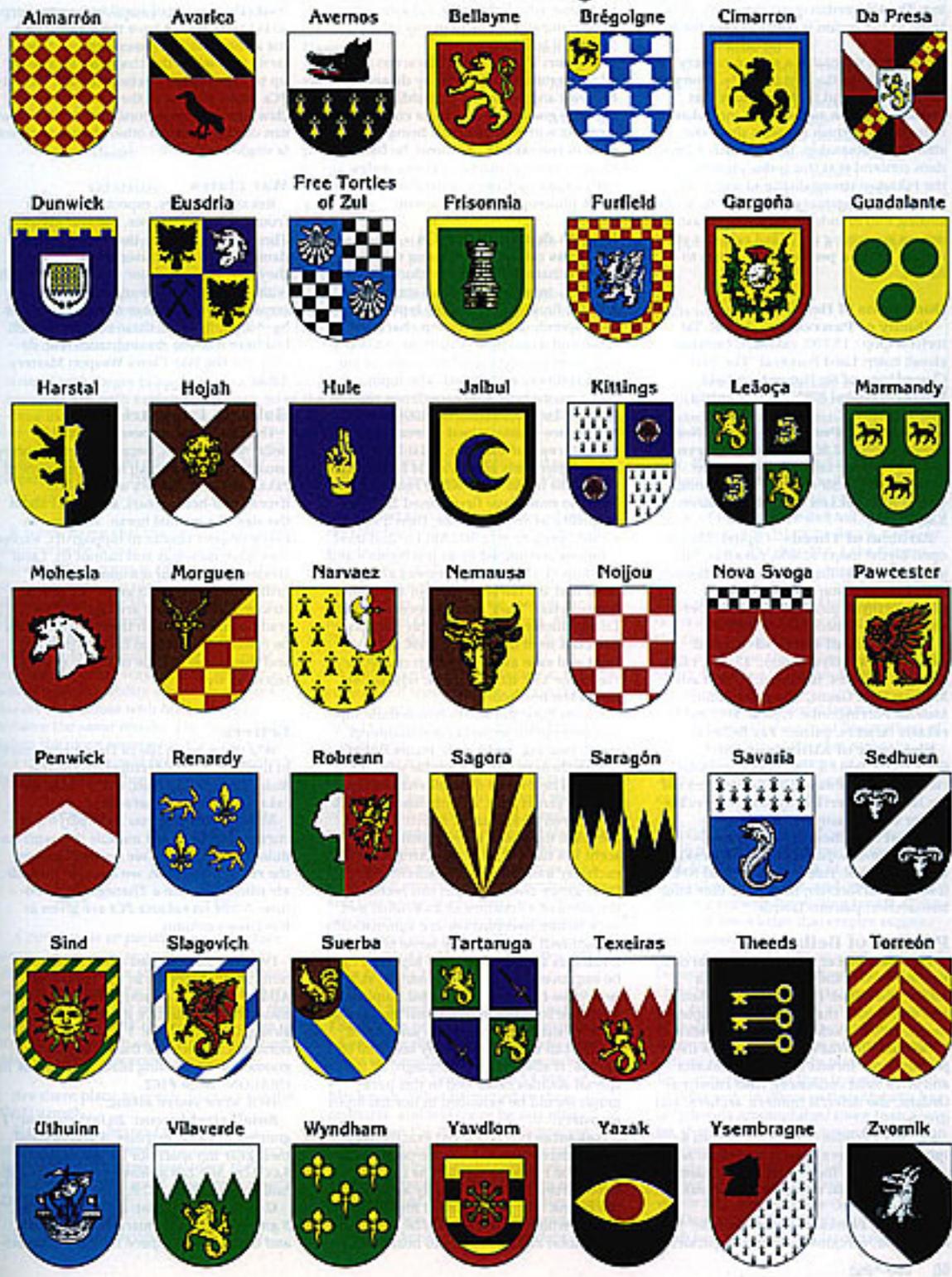


sito dell'avamposto originale della Confraternita dell'Ordine, è un porto militare e ospita una guarnigione di truppe. Forte Vacchio è anche un punto d'incontro e commerciale per gli agricoltori umani e tartarughe nella zona. Il Penitenziario di Nuova Speranza è stato costruito dagli Almarróñesi e prende il nome dalla città di Nueva Esperanza, che da allora è diventata la città di Pietrafumante (Penitenziario per non seguire l'esempio).

LB Trading Posts

Oltre che a Cimmaron, gli avamposti della LB Trading Posts si possono trovare in tutta la Costa Selvaggia. Per alcuni, questi avamposti sono considerati colonie di Cimmaron, anche se l'azienda è una società privata, del tutto indipendente dal governo di Cimmaron. I messaggi di piccola taglia sono in vari punti lungo la costa, ma maggiori interessi della LB Trading Posts sono nella Città Libera di Dunwick (a sud della punta orientale del Renardy), Richland (che si trova nell'estremo ovest a sud ovest delle steppe Yazak nel golfo di Yule), e nella Penisola capo dell'Orco.

Coat of Arms of the Savage Coast™



©1996 TSR, Inc. All rights reserved. Savage Coast is a trademark of TSR, Inc.

I Territori Liberi

Ad ovest delle Baronie Selvagge si estende un vasto e pericoloso territorio che divide la Baronia dai Regni della Costa Selvaggia. In questo territorio non ci sono dei confini precisi bensì delle regioni che vengono descritte di seguito nelle loro particolarità:

Terra Vermelha

Superficie: 37.000 kmq

Posizione: a sud di Hule, ad est di Torreon e ad ovest di Villaverde.

Abitanti: Popolazione 6.000 35% orchi, 25% Goblinoidi, 30% umani e 10% nani ed elfi.

Tipo di governo: nessuno.

Flora e fauna: standar per il clima

A Nord delle Baronie una stretta striscia di terra separa la Baronia di Torreon, l'Estado de Texeiras ed il Dominio de Vilaverde dai confini del Grande Hule. Anche chiamata la Terra Rossa, questa terra selvaggia di colline rocciose, pianure con boscaglia ed altri terreni inospitali, includono anche un vulcano attivo, il Serra Sanguinea e le montagne emorragiche. Nonostante la mancanza di attrattività della natura di questa terra, la Terra Vermelha è oggetto di una fiera competizione. Reclamata sia da Texairani che Vilaverdiani in quanto questa terra nasconde depositi di frammenti di Cinnabryl. Nonostante siano pochi, i depositi durano abbastanza da fornire un significativo vantaggio, questo cinnabryl è comunque un punto focale tra le due baronie, così come per le altre nazioni confinanti, Torreon e Hule. I Vilaverdiani correntemente operano solo su due grandi miniere. Scout ed esploratori Texeirani e di Torreon, perlustrano costantemente la regione in cerca di cinnabryl. Torreon con la sua forza militare è nella migliore posizione per prendere il controllo della regione e dei suoi tesori. Tuttavia, il trattato di Tampicos mantiene le

nazioni, più o meno sulle loro posizioni ufficiali. Il trattato stabilisce che la prima nazione solleva la sua bandiera sulla zona che desidera sfruttare, acquisisce il diritto di sfruttamento della miniera. Per alzare una bandiera, un messaggero deve portare la notizia al suo sovrano o la sua nazione, per poi tornare con un delegato ufficiale e un atto di sfruttamento. Questo primo passo è il più pericoloso, dal momento che spesso i rivali uccidono i messi così da poter sollevare le proprie bandiere per primi. Più di una volta gli eserciti si sono scontrati a causa di un agguato a tradimento o un atto falsificato. Gli insediamenti nelle terre rosse comprendono le due miniere ufficiali vilaverdiane Mina do Sul e Mina do Norte (miniera del Sud e miniera del Nord), e due vicino ai campi salati. Come suggerisce il nome, nel sud - Campo Ladrao è la patria dei banditi in cerca di cercatori di altre nazioni e nel nord Campo dos Ogros sfrutta una forza di Orchi mercenari. Brigandi, Goblinoidi ed alcuni mostri risiedono in questa regione. Alcuni di questi abitanti possono essere costretti a lavorare per una delle quattro nazioni tramite scandalose tasse. Tuttavia, nessuno è scrupolosamente leale e tutti tendono a tradire ogni volta che riceve un offerta superiore. Come la maggior parte dei nativi della Terra Vermelha, quando non si paga un mercenario, si rischia che questi predatori si nutrano dei minatori, roulotte e villaggi di frontiera. Uno dei più interessanti posti delle Terre Rosse, sono le rovine di una città conosciuta come Antro do Dragao. Costruita mille anni prima è stata abitata da nithiani, nani ed elfi. Per la sua età è ancora in discrete condizioni in quanto nessuno è rimasto abbastanza per procurare troppi danni. Attualmente è la Casa di un drago che fa anche da guardia alla città ed alle sue ricchezze.

Guadalimas

Superficie: 10.000 kmq

Posizione: ad est, sud e nord di Narvaez.

Abitanti: Popolazione 2.000 abitanti, 25% Thyatiani, 55% Narvaezani, 20% banditi.

Tipo di governo: nessuno o comandante Thyatiano.

Capitale: nessuna.

Industrie: nessuna.

Flora e fauna: standar per il clima

Terra di nessuno, fra Narvaez e Texeiras, è una terra paludosa attraversata da vari corsi d'acqua dove la vegetazione cresce rigogliosa nascondendo pericoli e ricchezze nonché rifugiati e banditi. Le sue coste sono evitate dalle navi in quanto basse ed insidiose dove solo piccole imbarcazioni possono sperare di non arenarsi sul fondale basso e le numerose secche. Seguendo il canale principale si arriva ad un complesso di rovine nascosto dalla vegetazione, testimonianza di un antico passato in cui questa regione era abitata ed aveva un aspetto assai diverso. Anche se la maggior parte delle rovine sono immerse nell'acqua salmastra e ricoperte di rampicanti ed altra vegetazione, i resti di antichi pilastri si possono trovare anche sulla terra ferma, così come le fondamenta di edifici e di un molo. Queste rovine sono tutto ciò che resta di una città portuale colonia dei nithiani, che serviva come centro di commercio locale durante il culmine della potenza della colonia. A quel tempo, Guadalimas era un fertile delta di un fiume, ma da allora è diventata una palude stagnante. Negli anni da allora, le rovine sono state ripulite di quasi qualsiasi cosa con un valore materiale, ma c'è ancora una ricchezza di informazioni e non che aspettano d'essere ritrovate da coloro che decidono di avventurarsi in questa regione. La regione collinosa dell'entroterra nasconde alcuni piccoli villaggi abitati da rifugiati in fuga dall'inquisizione di Narvaez. sulla costa invece è possibile incorrere nei banditi che qui, nelle acque basse e paludose, trovano un

rifugio dalle flotte delle potenze del mare. Negli ultimi tempi una spedizione Thyatiana ha raggiunto le antiche rovine. In gran segreto e con l'aiuto di alcuni rifugiati, che hanno accettato di lavorare per l'impero in cambio di protezione, e di banditi, ridotti in schiavitù dopo aver tentato di assalire la spedizione thyatiana, stanno ora ripulendo una parte delle rovine e stanno dragando il fondale di un canale per permettere solo alle navi che conoscono l'esistenza del passaggio e la sua ubicazione, di raggiungere l'antico porto. Il piccolo avamposto è sotto il comando di Paulus Angelinus e protetto da una piccola forza di marines dell'impero. Gli ingegneri stanno approntando le difese e ripristinando gli antichi edifici per ricavarne alloggi e depositi. Le baronie non sarebbero contente di ritrovarsi vicini tanto scomodi.

El Grande Carrascal

Superficie: 17.000 kmq

Posizione: a sud di Guadalante e Saragon, a nord di Cimmarron e ad ovest di Almarron.

Abitanti: Popolazione 13.000 di cui 70% tribù Gnoll, 25% umanoidi, 5% altre razze..

Tipo di governo: Tribù, clan.

Flora e fauna: standar per il clima

Questa regione separa le baronie di Cimmarron, Almarron, Saragon e Guadalante. Il nome si riferisce principalmente ad un particolare tipo di cactus della regione, ma è comunemente usato per indicare le terre selvagge, le colline, il deserto ed oltre, in generale tutte quelle terre al difuori dei confini delle baronie, ad est delle colline della Sierra Deperada e a nord del fiume Nuova Speranza. El Grande Carrascal è un posto molto pericoloso, in cui vivono gnoll e banditi umanoidi. Nella regione ci sono varie tribù di gnoll di cui le maggiori sono i Long Legs, i Chiriquis ed i Dead Yuaccas. Mentre i Long Legs sono una tribù selvaggia, le altre due commerciano con gli umani della regione e sono disposti a negoziare. Quando gli esseri

umani hanno portato i cavalli sulla costa Selvaggia quasi un secolo fa, gli gnoll si sono adattati velocemente ed hanno ucciso i cavalieri per prendere le cavalcature, hanno notato che i cavalli allevati lavorano sodo in condizioni di macchia. Molti sono gli gnoll Yazi che dicono di avere una connessione quasi telepatica con la loro cavalcatura. I Long Legs sono riusciti a riunire tutte le tribù Gnoll del "El Grande Carrascal" circa tre anni fa. Questa violenta orda ha attaccato varie Baronie, sono riusciti a distruggere due castelli, uno in Almarron ed uno in Gargona prima di essere sconfitti dalle forze del Saragon coadiuvate dalla cavalleria del Cimmaron, nella battaglia di Morrion. In seguito ad un'ulteriore sconfitta subita contro le truppe di Sir John, nella battaglia di Red Creek, l'orda si è divisa. Perso molto del proprio popolo le tribù Gnoll sono tornate ad un'esistenza ragionevolmente pacifica, eccetto per pochi gruppi di Long Legs che ancora oggi fanno raid. Un posto interessante nel "El Grande Carrascal" è Buoenos Viente, antiche rovine di una città, probabilmente di origine traladariana. Le rovine si ergono in mezzo ad un campo di cactus e dall'estensione delle rovine la città doveva avere in passato almeno 3.000 abitanti. Le costruzioni sono in argilla cotta ed hanno resistito bene al passare del tempo. Gli esploratori che hanno visitato la città raccontano di strani eco e di parole e discorsi portati dal vento di cui non si trova origine, la città è conosciuta come La città fantasma.

Le praterie Bushwack

Superficie: 22.000 kmq

Posizione: ad ovest di Cimarron, ad est delle terre Selvagge ed a sud di El grande Carrascal.

Abitanti: Popolazione 7.000 55% tribù Goblinoidi, 35% umani (banditi e Gauchos) 10% Gnoll.

Tipo di governo: nessuno.

Flora e fauna: standar per il clima

Le praterie Bushwack, sono così chiamate per i numerosi agguati dei banditi così comuni nella regione, comprende le praterie appena ad ovest di Cimmaron. Cavalli selvaggi e bufali vagano per la porzione meridionale della prateria; campi di gauchos e accampamenti di Banditi si possono trovare in tutta la regione. Forte Whitestone si erge sul bordo occidentale delle praterie Bushwack, al confine delle Terre Selvagge, da qui partono gli esploratori che tengono sotto controllo i Goblinoidi ed i banditi. Il Forte con la sua presenza ha ridotto notevolmente la presenza di banditi nella regione, anche se ne rimangono abbastanza da far pensare due volte un ipotetico viaggiatore prima di iniziare un viaggio nelle praterie Bushwack, o lungo Bugle Trail (anche se, almeno sulla pista, i viaggiatori hanno molte più possibilità di essere salvati dalla carica della cavalleria che si trova oltre la collina). Le praterie Bushwack includono due posti particolari sedi di due battaglie storiche, la Battaglia di Hondo dove il Generale Cimmaron vincendo sacò l'indipendenza da Almarron, e nello scontro finale dei Lunghi Corni in cui il Generale incontra la sua fine 28 anni dopo. Entrambi i due siti sono disseminati di ossa dei morti durante gli scontri eccetto per quelle del Generale Cimarron che sono state riportate in Cimarron.

Le Terre Selvagge

Superficie: 38.000 kmq

Posizione: ad ovest delle Praterie Bushwack e ad est delle Tartarughe di Hump Camel.

Abitanti: Popolazione 15.000 80% Goblinoidi, 20% Gnoll.

Tipo di governo: Tribù.

Flora e fauna: standar per il clima

I Goblinoidi che hanno ucciso il Generale Cimmaron provenivano dalle terre Selvagge un'area rocciosa ad ovest delle praterie

Bushwack che si estende sino al Bastione delle Tartarughe ed alle Terre delle Tartarughe. I Goblin governano le Terre Selvagge, le loro due maggiori tribù sono i Black Bellies ed i Flat Noses, entrambi con nomi accuratamente descrittivi. Nelle terre selvagge ci sono anche alcuni piccoli clan di gnoll Yazì originari delle steppe del nord. Anche se alcuni gnoll Yazì esercitano il commercio, i goblin Yazì delle Terre selvagge sono distruttori, selvaggi che vivono predando gli altri.

Bastione delle Tartarughe

Superficie: 6.000 kmq
Posizione: a sud delle Tartarughe di Hump Camel.
Abitanti: Popolazione 250 50% umani, 50% Tartarughe.
Tipo di governo: Governatore Vilaverdiano.
Industrie: Commercio.
Flora e fauna: standar per il clima

Il Bastione delle Tartarughe è una piccola colonia Vilaverdiana che si estende su alcuni chilometri quadrati di spiaggia e scogliera. E' così chiamato perché è l'unico insediamento, un castello arroccato sulla scogliera battuta dal vento. Il castello è abitato da alcune dozzine di umani, e da un uguale numero di contadini Tartarughe. Un complicato sistema di argani e carrucole permette di trainare fino alla scogliera le merci con relativa facilità, dal castello, i beni vengono inviati agli insediamenti in Robrenn. Ultimamente l'arrivo di un piccolo gruppo di Cavalieri dell'onore della compagnia del Guscio ha reso le terre circostanti più sicure. Al momento la Compagnia sta trattando con il governatore del Bastione per insediare un contingente fisso.

Tartarughe di Hump Camel

Superficie: 26.000 Kmq
Posizione: ad ovest delle Terre Selvagge, ad est del Regno di Rohrenn.
Abitanti: Popolazione 1500 80% tartarughe, 20% Goblinoidi.
Tipo di governo: Capo tribù o clan.
Flora e fauna: standar per il clima

Tra il Bastione delle Tartarughe ed il regno di Robrenn si estende una stretta striscia di terra montuosa che scende sin sulla costa. La striscia di terra si estende tutto intorno al Bastione delle Tartarughe. Questa terra arida e poco ospitale vede solo poche carovane coraggiose, che hanno osato sfidare i Goblin delle Terre selvagge, passare per piste dissestate. Solo pochi piccoli clan di Tartarughe, vivono qui sopravvivendo di quel poco che riescono a coltivare in questo territorio arido. Popolo pacifico ed antico non hanno una struttura sociale evoluta, sono divisi in piccoli clan contadini e raccoglitori. Le tartarughe riescono a coltivare il terreno strappato alle montagne per mezzo di terrazzamenti, molto ricercato il vino prodotto qui dalla vite importata da Renardye. Ci sono anche alcune piccole bande di Goblin che cercano di rendere più difficile la vita a Tartarughe e viaggiatori, ma sono solo la brutta copia dei Goblin delle terre ad est. I clan di tartarughe commerciano con il bastione delle Tartarughe e con i viaggiatori di passaggio.



REGNI ANIMALI

I Regni

Ad ovest delle Baronie della Costa Selvaggia troviamo una piccola catena montuosa e terre fertili che supportano grandi distese di foreste e praterie. In questa regione si trovano le nazioni di Robrenn ed Eusdria. Come le baronie, entrambi sono dominate da esseri umani, discendenti dei barbari che migrarono nella zona dal nord. Ad Eusdria risiede anche un gran numero di Nani, e gli elfi vivono in entrambi gli stati. Perché queste nazioni siano soggette alla Maledizione Rossa, rimane un mistero che genera molti sospetti sugli “eredi” (coloro che utilizzano le varie eredità della maledizione).

Gli abitanti di Robrenn ed Eusdria discendono da antiche tribù barbariche che sfuggirono agli eserciti in marcia di Hule, molto più a nord. I barbari speravano un giorno di riconquistare la loro patria, ma quel giorno non arrivò mai. Invece, iniziarono ad amare la loro nuova terra sabbiosa stabilendo una società medievale. Gli umani di queste nazioni sono più alti rispetto alla media. Entrambe le nazioni hanno anche grandi popolazioni di elfi e mezzelfi. Gli esseri umani, elfi e mezzelfi qui tendono ad avere i capelli biondi, anche se alcuni tendono al bianco o al rosso. La maggior parte hanno gli occhi azzurro cielo, ma sono frequenti anche il blu scuro e sfumature di verde. Pochissime persone di queste nazioni hanno gli occhi marroni o nocciola, e le persone con queste tonalità degli occhi sono considerate esotiche. Ad ovest delle Baronie della Costa Selvaggia troviamo una piccola catena montuosa e terre fertili che supportano grandi distese di foreste e praterie. In questa regione si trovano le nazioni di Robrenn ed Eusdria. Come le baronie, entrambi sono dominate da esseri umani, discendenti dei barbari che migrarono nella zona dal nord. Ad Eusdria risiede anche un gran numero di Nani, e gli elfi vivono in entrambi gli stati. Perché queste nazioni siano

soggette alla Maledizione Rossa, rimane un mistero che genera molti sospetti sugli “eredi” (coloro che utilizzano le varie eredità della maledizione).

Gli abitanti di Robrenn ed Eusdria discendono da antiche tribù barbariche che sfuggirono agli eserciti in marcia di Hule, molto più a nord. I barbari speravano un giorno di riconquistare la loro patria, ma quel giorno non arrivò mai. Invece, iniziarono ad amare la loro nuova terra sabbiosa stabilendo una società medievale. Gli umani di queste nazioni sono più alti rispetto alla media. Entrambe le nazioni hanno anche grandi popolazioni di elfi e mezzelfi. Gli esseri umani, elfi e mezzelfi qui tendono ad avere i capelli biondi, anche se alcuni tendono al bianco o al rosso. La maggior parte hanno gli occhi azzurro cielo, ma sono frequenti anche il blu scuro e sfumature di verde. Pochissime persone di queste nazioni hanno gli occhi marroni o nocciola, e le persone con queste tonalità degli occhi sono considerate esotiche.

Confederazione del Regno di Rohrenn

Superficie: 77.000 kmq

Posizione: ad ovest delle Baronie della Costa Selvaggia.

Abitanti: Popolazione 76.300 – di cui 55% umani, 25% elfi, 15% nani, 5% altre razze.

Tipo di governo: Re Edwix II, fratello di “La Freccia Nera” (umano, difensore druidico).

Le terre reali includono tutta la foresta santificata di Carnuilh.

Capitale: Eyf (popolazione 25.200 umani, semiumani, alcune creature dei boschi).

Industrie: vino, idromele, salsiccia, mais, frumento, erbe medicinali e pozioni, spezie e ambra, caccia e pesca.

Flora e fauna: standar per il clima.

Rohrenn è una terra pianeggiante e ricca di

foreste, racchiusa fra il mare e le pianure prive di alberi del nord, rispetto alle quali il paese si trova più in alto, cosicchè diversi corsi d'acqua concorrono a formare il fiume Lugdumna, che segna il confine settentrionale di Rohrenn. Rohrenn è popolato da una gente alta e dai capelli chiari, e buona parte della popolazione è costituita da elfi ed altri semiumani. Il Re di Rohrenn risiede nella città di Eyf, vicino alla Foresta Sacra di Carnuilh. Rohrenn confina a ovest con il Regno di Eusdria, uno stato abitato prevalentemente da umani, elfi e nani. Benchè le relazioni fra i due stati siano normalmente pacifiche, vi sono molte divergenze fra i druidi di Rohrenn e i sacerdoti di Eusdria, che hanno portato anche a scontri armati. A sud, Rohrenn si affaccia sul Mare Occidentale, mentre a nord si trova la Pianura dei Sogni, una regione pericolosa abitata solo da goblinoidi ostili. Ad est di Rohrenn si stendono le Badlands, popolate da tribù di goblin selvaggi, mentre a nord-est c'è la Pampa Rica, una distesa erbosa attraversata da poche piste che portano a Guadalante, una delle Baronie della Costa. Gli abitanti di Rohrenn venerano un vasto pantheon druidico, comprendente otto dei principali, oltre a Breig, la Grande Quercia. Gli otto dei sono Ardu'nna, signora della caccia e degli arceri; Cernu'nn, signore delle foreste e patrono dei bardi; Belnos, patrono dei viaggiatori e dei guaritori; Belsamas, patrono dei nani e dei fabbri; Leug il saggio, signore delle arti; Taranos, signore del cielo; Tuatis, dio della guerra; ed infine Nyf, dea della morte e della reincarnazione. Esistono due principali tradizioni magiche a Rohrenn. I bardi sono depositari della prima, e sono i più comuni, mentre i Wokani, maghi seguaci della filosofia druidica, sono più rari, e vivono come eremiti nelle foreste. Molti maghi elfi ed umani non si riconoscono in nessuna delle due tradizioni, e vivono come mercenari all'estero o come soldati della Guardia. La popolazione di Rohrenn si divide nelle tre classi tipiche di tutte le società

antaliane: nobili; sacerdoti, che in Rohrenn sono chiamati druidi; e uomini liberi. I druidi, che in maggioranza sono donne, sono guidati dal Gran Druido, che vive nella Foresta Sacra di Carnuilh. In onore alle credenze dei druidi, i guerrieri di Rohrenn non fanno normalmente uso di armature metalliche, e non usano pietra ma legno nella costruzione di forti ed altre opere difensive. Le armi tipiche dei guerrieri di Rohrenn sono gli archi e le lance. Molti cittadini di Rohrenn usano clave e bastoni, mentre spade ed altre armi prevalentemente metalliche sono meno diffuse.

Robrenn contiene vaste zone di foresta ed è dominata dai druidi. Danneggiare le foreste, o qualsiasi delle creature che le abitano, è di solito considerato un crimine. La gente di Robrenn tende ad avere capelli mossi, lunghi fino alle spalle (per entrambi i sessi). La maggior parte portano i capelli sciolti, anche se i guerrieri portano tipicamente una treccia su un lato della testa di fronte all'orecchio. L'abbigliamento indossato dalle persone di Robrenn di solito è fatto di cotone, pelle o pelle di daino nei colori della foresta (prevalentemente verde e marrone, con spruzzi occasionali di giallo, rosso o arancione). Spesso, almeno un capo indossato è decorato da motivi geometrici. Le classi di personaggio più comuni in Robrenn sono il druido, ranger, guerriero, ed il bardo. Le classi di prestigio più popolari sono quelle relative ad Eroe Locale, Nobile, Difensore, Sciamano, Sacerdote di Guerra, Bandito e Scout. Nobili, druidi e bardi provengono esclusivamente da Robrenn. Robrenn è una confederazione di domini sovrani. Il clima costante ed i generosi boschi sono una manna per questa società druidica. I suoi guerrieri dalle lunghe trecce hanno prosperato, anche se nel corso dei secoli la loro cultura barbara si è addolcita. I capi tribali hanno istituito una nobiltà che lentamente ha portato ad un sistema semi-feudale che ha sostituito la struttura tribale. I nobili si sono uniti in una

confederazione sotto la guida di un nuovo re, Robrenn I, scelto dai druidi. Da allora, i discendenti del re, hanno ereditato il suo titolo. In caso la sua stirpe si estingua, i druidi sceglierebbero tra i nobili un nuovo sovrano. Per il resto, la nazione ha una società feudale convenzionale, con i druidi che sostituiscono i religiosi più tradizionali. Nel Robrenn la classe contadina non esiste. I non-nobili sono conosciuti semplicemente come il popolo, sono liberi e rappresentano la classe media piuttosto che poveri contadini. Nobiltà e guerrieri devono giurare fedeltà al sovrano e seguire le vie dei druidi. Uomini e donne hanno pari dignità in questa società. Il popolo del Robrenn considera loro patrona immortale, Breig, Madre Natura. Come risultato, le più alte funzioni tra i druidi sono spesso limitate alle donne. Tuttavia, al fine di mantenere l'equilibrio universale, il diritto di nascita generalmente (ma non esclusivamente) favorisce i maschi. Ad esempio, il primogenito maschio ha la priorità su una femmina nella successione per un titolo nobiliare o la proprietà di un cimelio di famiglia. In generale, tutto ciò che è mistico o legato alla natura ed alla creazione è considerato di dominio delle donne, tutto ciò che è materiale o legato alla guerra ed alla distruzione è ritenuto dominio degli uomini. Si noti che questo non impedisce alle donne di diventare guerrieri o agli uomini di diventare druidi, ma questi casi sono rari. Per rispettare le leggi e proteggere le frontiere, la Confederazione mantiene un piccolo esercito permanente, la Guardia. Comunque dispone anche di una vasta riserva di cittadini addestrati e armati. I druidi forniscono una serie di armi e armature per il primo figlio di ogni famiglia una volta raggiunta la pubertà. (Se il primo figlio è una femmina, ha il diritto di rifiutare le armi se un maschio più giovane è presente nella famiglia.) Il "prescelto" deve lasciare la famiglia e rimanere con la Guardia della Confederazione per imparare l'arte della guerra. Tre anni più tardi, il giovane adulto si guadagna il titolo di "cittadino armato" e può tornare a casa. A causa di questa politica, nel Robrenn vivono molti guerrieri, con un elevato rapporto di guerrieri multi-classe. Ogni cittadino armato deve fornire un mese di servizio militare per la Confederazione una volta all'anno per sostenere la difesa e per mantenersi in forma e pronti per la battaglia. In tempi di guerra, tutti i cittadini armati devono tornare temporaneamente alla Guardia. I druidi sistematicamente applicano questo sistema, a volte spietatamente. Qualsiasi percepita mancanza di entusiasmo o di scarsa forma fisica può portare a penitenze o addirittura all'esilio. I cittadini del Robrenn sono un popolo fiero e coraggioso. E' la loro personalità, più di ogni necessità di guerrieri che hanno portato alla creazione di queste leggi, quindi, pochi in realtà nutrono del risentimento. Diventare un cittadino armato è un segno di onore. I druidi sono eminentemente potenti tra la nobiltà, fanno le leggi e decidono le punizioni. I druidi possono inoltre autorizzare, vietare, o anche decretare i conflitti armati che coinvolgono la nazione. I Druidi possono influire sulla decisione della Confederazione di attaccare un altro regno, o la possibilità di due domini a combattere tra di loro. Quest'ultimo caso è ammesso solo se i druidi non riescono a risolvere la controversia tra i due nobili. Considerando il rispetto profondamente radicato che questa società ha per i druidi, la disobbedienza verso di loro è quasi sconosciuta e potrebbe portare a una guerra civile. La Foresta Santa e i Druidi di Carnuilh copre un'area vasta della confederazione. Si tratta di un'area santificata che nessuno può violare, a parte i druidi ed i difensori. Al suo centro c'è un boschetto sacro dove i druidi si riuniscono una volta all'anno, alla vigilia di mezza estate. Lì, discutono su argomenti di misticismo, consultano gli auspici, e risolvono i problemi. Dopo ogni 12 anni di continua reggenza, il re di Robrenn deve andare portare a termine una ricerca. Se ci riesce, rimane re per altri 12 anni. Se fallisce, si deve recare dal Grande Druido nel

boschetto della Foresta santificata di Carnuilh. Le leggende raccontano che il Sovrano ritorna alla terra che egli incarna, consentendo in tal modo alla terra di rifiorire. Egli è magicamente "assorbito" dalla foresta, mettendo così fine alla sua vita in questo mondo. La successione non può avvenire fino a quando il re non muore o si unisce con la foresta. Se fugge per la vergogna e muore altrove senza compiere il proprio dovere al boschetto, vari anni di dolore e di disagio possono colpire il regno. Il Robrenn onora una grande varietà di Immortali. La loro convinzione è che tutta la vita viene da Breig, nota anche come "Madre Natura", la "Grande Quercia", o lo "Spirito di EYF". Lei è a capo del pantheon di Robrenn. Anche se un druido può scegliere un immortale piuttosto che un altro come suo patrono principale, tutti si incontrano a Carnuilh. Indipendentemente dalle loro filosofie individuali, tutti i druidi seguono gli stessi principi di base. Tutti venerano il Grande Druido Maud, figlia di Trestana. Maud è una danna mezz'elfa, seguace di Breig. (Grandi Druidi di Robrenn sono tipicamente donne.) Anche se altri Grandi druidi possono esistere altrove nel mondo, per quanto riguarda il Robrenn, c'è solo Maud. Questo Grande Druido controlla tutta la regione della Costa Selvaggia, compreso tutto il territorio dal Golfo di Hule alla costa occidentale della penisola di Capo dell'Orco. I druidi supervisionano anche i Difensori druidici, che alcuni considerano come "paladini druidici". I difensori sono i guerrieri d'élite della nazione, spesso viaggiando su missione per i druidi o semplicemente per esplorare e diffondere le credenze druidiche. Si noti che i difensori druidici a volte indossano un armatura di legno realizzata magicamente che ha le stesse statistiche di gioco delle armature di metallo. La maggior parte della cultura di Robrenn è orale, tramandata da bardi e druidi. Poco è stato scritto (anche se la gente sa leggere e scrivere), perché i druidi ritengono che memorizzare le leggende e le preghiere acuisce la mente e impedisce alla loro santa conoscenza di essere volgarizzata da inchiostro e pergamena. Questa tradizione rende il bardo un elemento chiave della cultura di Robrenn. Gran parte di questa cultura è influenzata dall'avversione dei druidi verso tutto ciò che non è "mai vissuto", compresi gli oggetti artificiali di metallo o di pietra. I druidi di Robrenn preferiscono il legno, cuoio, stoffa, e così via. Questo atteggiamento impedisce al Robrenn di costruire troppo con la pietra. Le loro fortezze e città di solito sono fatte di legno, con la pietra utilizzata solo per i camini o le strade. Purtroppo questa politica è stata la fonte di molti disastri, specialmente in tempo di guerra. Gli altipiani a nord del Robrenn pullulano di orchi, ogre e goblin. Cavaglieri armati pattugliano costantemente il bordo settentrionale della confederazione, controllando che non si preparino invasioni. Un certo numero di guerre cruente con i goblinoidi hanno quasi rovinato la nazione. L'ultima guerra ha fortemente indebolito lo stato. Nel corso dei secoli, il Robrenn ha sviluppato il commercio con le altre nazioni, in particolare con i commercianti Texeirani e Vilaverdani. Robrenn esporta vino, idromele, salsiccia, mais, frumento, erbe medicinali e pozioni, spezie e ambra. Il Cinnabryl e l'acciaio rosso sono di scarso interesse per la nazione, anche se l'argento grezzo è accettabile nel commercio, per il conio. Di solito, il Robrenn preferisce ottenere il pagamento in lavoro. Molte persone dalle Baronie Selvagge fanno viaggi annuali attraverso il Robrenn come lavoratori agricoli, il lavoro in cambio di merci. Alcuni commercianti trattano il commercio dei criminali, i condannati sono tenuti come servi a contratto. Se servono bene, vengono rilasciati quando il loro periodo di condanna è finito e possono tornare a casa o accettare la cultura druidica diventare uno del popolo.

I Domini della Confederazione

Ogni Dominio del Robrenn ha un governo che gestisce I propri affari interni, I druidi possono interferire a volontà, I druidi consigliano anche I governanti per ciò che concerne a politica internazionale.

Baronia di Avarica.

Simbolo: Corvo.

Capitale: Dubrax (popolazione 5.900 prevalentemente umani).

Governante: Barone Eusgetorix il tempestoso, fratello di Aduatucas (umano Nobile bardo).

Patroni: Cernuinn, Leug.

Ducato di Avernos.

Simbolo: Cinghiale.

Capitale: Arax (population 5.900 umani e nani).

Governante: Duca Blergix Il Basso, fratello di Medonix (nano Nobile guerriero).

Patroni: Belsamas, Tuatis.

Contea di Morguen.

Simbolo: Deer.

Capitale: Cernumna (popolazione 10.900 umani, halfling, ed elfi).

Governante: Contessa Onnena La Silvana, sorella di Subellos (mezzelfa Nobile druido).

Patroni: Breig, Cernuinn.

Baronia di Nemausa.

Simbolo: Auroch.

Capitale: Morigamna (popolazione 10.100 prevalentemente umana).

Governante: Barone Calturix L'Assetato di sangue, fratello di Demiatix (umano Nobile ranger).

Patroni: Breig, Tuatis.

Baronia di Sedhuen.

Simbolo: Montone.

Capitale: Venatis (popolazione 11.900 prevalentemente umana).

Governante: Barone Teuthoel il

Misericordioso, fratello di Trestana (umano nobile).

Patroni: Breig, Belnos.

Contea di Suerba.

Simbolo: Gallo.

Capitale: Ogmna (population 3.800 umani ed elfi).

Ruler: Conte Brevoel il Rapido, fratello di Maloel (elfo Nobile guerriero).

Patroni: Arduinna, Leug.

Baronia di Uthuinn.

Simbolo: Nave.

Capitale: Senerobriva (popolazione 2.600 umani e halfling).

Governante: Baronessa Brivaela il Sagace, sorella di Clothual (umana Nobile guerriero).

Patroni: Belnos, Taranos.

Il Pantheon di Robrenn

In Robrenn ognuno dei seguenti Immortali, con l'eccezione di Belsamas e Nyt, ha un seguace druido:

Arduinna (Diulanna): Patrono della forza di volontà, arcieri e cacciatori. Lei approva solo druidi donne.

Belnos (Asterius): Patrono dei guaritori, commercianti e viaggiatori.

Belsamas (Kagyar): Patrono della forgiatura, lavorazione dei metalli, costruzioni e nani. I chierici di Belsamas sono sempre neutrali.

Breig (Ordana): Patrono di Robrenn, a capo del pantheon. Lei approva solo druidi donne.

Cernuinn (Faunus): Patrono delle foreste, canzoni, poeti, bardi, e degli esseri del bosco.

Leug (Zirchev): Patrono dei semiumani, saggezza, e le arti. Leug è entrato recentemente nel pantheon di Robrenn.

Nyt (Hel): Patrono della morte e della reincarnazione. Lei è conosciuta ma non adorata.

Taranos (Odin): Patrono dei cieli, tempeste, e potenti fulmini. Questo immortale non è così influente qui come ad Esudria

Tuatis (Thor): Patrono favorito dai guerrieri.

Regno di Eusdria

Superficie: 75.000 kmq

Posizione: ad ovest di Rohrenn e ad est del protettorato di Presa e delle Terre delle Tribù Tartarughe.

Abitanti: Popolazione 81.200, 55% umani, 35% elfi, 10% altre razze.

Tipo di governo: monarchia, Re Sigismund III.

Capitale: Gundegard, con una popolazione di 25.200 tra umani e semiumani.

Industrie: .

Flora e fauna: standar per il clima

Capitale del regno è la città di Gundegard, con una popolazione di 25.200 tra umani e semiumani. Il regno è governato da Re Sigismund III Il Grande, figlio di Godegesil. I domini del regno includono le comunità di Othmar, Ingelhad e Withimer. I patroni immortali sono Viuden e Tiuz. La storia di Eusdria è molto simile a quella del vicino regno di Rohrenn. La maggior parte degli Eusdriani hanno i capelli lisci, e la maggioranza che si allungano e formano in una lunga treccia che scende dalla parte posteriore, e che a volte gettato sulla spalla sinistra. Eusdriani preferiscono gli indumenti di cotone e pelle di daino, mentre lana e pelli sono utilizzati in climi più freddi, delle zone di montagna. L'abbigliamento è di solito colorato in blu, viola e bianco, anche se i grigi, verdi, marroni sono utilizzati. La società Eusdriana consiste di una nobiltà, che fornisce i leader della nazione, e una classe di "cuori liberi", che è la normale cittadinanza. Come Robrenn, Eusdria non ha una vera classe contadina. I cuori più liberi sono guerrieri, ma anche i chierici provengono da questa classe. Eusdria ha alcuni ladri e bardi, mentre i maghi sono rari. Essi credono che la morte sul campo di battaglia sia di gran lunga il modo migliore per morire, perché apre la strada alla terra degli Immortali. Questa credenza antica risale alle loro radici barbare del nord. Prima di una battaglia, i guerrieri

spesso festeggiano e bevono birra mescolata con miele, una combinazione pensata per conferire forza e coraggio. Invece di lottare per il bene della battaglia e la distruzione, gli Eusdriani hanno imparato ad incanalare il loro fervore nella battaglia attraverso le organizzazioni militari. Ciò ha dato luogo a una casta di cavalieri capace di difendere la nazione contro qualsiasi nemico. Discendenti da popolazioni barbare del nord, sono giunti in queste terre in fuga dalle armate di Hule e qui si sono stabiliti in attesa di poter tornare a reclamare le loro ataviche terre. Ma ciò non è mai successo. Gli esudriani hanno iniziato ad amare questa nuova terra e con il tempo hanno sviluppato una stabile società medievale. In passato varie volte gli esudriani si sono trovati in guerra con i vicini di Rohrenn, chierici e druidi hanno filosofie molto differenti così da causare scontri motivati dalla religione, anche se gran parte dei due popoli onorano gli stessi dei anche se con nomi differenti. I chierici non accettano le credenze alla base della fede dei druidi ed i druidi ritengono innaturale la struttura clericale esudriana. Le relazioni fra i due regni si mantengono in precario equilibrio fra cordialità e accuse di eresia. La maggiore differenza fra i due regni è la massiccia presenza di elfi in esudria, in particolare nel Ducato di Frisonia e nella Baronia di Savaria. La cultura esudriana ha preso molto dalla cultura elfica, letteratura, alfabeto, architettura e la fine arte. Un aspetto della cultura barbara degli esudriani però è rimasto, la loro propensione alla battaglia, alcuni guerrieri arrivano anche a fare delle cerimonie a base di birra e miele per auspicare maggior forza e coraggio in battaglia. Per fortuna la cultura e la tradizionale calma degli elfi ha mitigato lo spirito impetuoso degli esudriani, a dire il vero controllato anche dall'ordine e la legge. L'influenza degli elfi ha portato a creare vari ordini di cavalieri, con inclusi vari paladini, gli esudriani hanno imparato ad incanalare il loro fervore nell'organizzazione militare. I

principali ordini di cavalieri sono, l'Ordine degl'Immortali, i Cavalieri di Eusdria, la Compagnia del Lupo, i Mirmidoni, e altri (Ordine dell'Unicorno, Compagnia dell'Orso, Guerrieri del mare, e Cavalieri di Niedegard). Questi ordini di cavalieri sono fedeli in primis al re di Esudria ed in seconda battuta al clero. Il presente Re Sigismund III è un mezz'elfo paladino seguace di Tiuz. Il suo sogno è di liberare le steppe di Yazak da goblin e gli altri mostri che vi dimorano espandendo così il territorio di esudria in nome di Tiuz. Nei suoi venti anni di regno ha promosso la tradizione ed i principi della cavalleria, creando una forza ben organizzata invece di orde barbariche come in passato. Ha anche istituito una particolare elite di cavalieri pesantemente armati strutturata appositamente per contrastare e finalmente eliminare il problema rappresentato dalle tribù delle steppe. Altra unità militare particolarmente agguerrita sono i balestrieri nani della Contea di Harstal che vanno in battaglia trasportati da pesanti carri da guerra. Il re non ha ancora lanciato le sue forze contro i goblin in quanto teme lo strano fenomeno che affligge la piana dei sogni al confine nord del regno, infatti sembra che questa terra sia stata maledetta dall'immortale Lokar che persa una scommessa con Donar ha cosperso la piana di un particolare fiore che sprigiona un polline che causa il sonno a tutte le creature colpite. Questa moltitudine di fiori causa nubi di polline. I goblin sembra abbiano trovato il modo di evitare l'effetto soporifero ed usano questa particolarità per proteggersi la ritirata dopo i loro raid. In Mhoesia e Frisonia i villaggi e le città sono tutti fortificati pesantemente proprio allo scopo di fermare la devastazione di questi raid. Il re ha anche promosso la costruzione e la diffusione delle scuole gestite da precettori clericali, il clero ha appoggiato la decisione e le risorse necessarie sono state procurate tramite opportune tasse. Il re spera di iniziare un'età dell'oro simile a quella che ha portato alla nascita della moderna Thyatis. Il

proclama non è stato molto apprezzato dai popolani che hanno visto diminuire le braccia per i campi. Anche la nobiltà non ha apprezzato in quanto ritiene che un popolo acculturato sia più difficile da controllare e governare ed inoltre trova il progetto dispendioso perché riduce le entrate delle tasse dirette a loro. I cavalieri Heldannici hanno stabilito dei contatti con Esudria ed il re, le due società hanno molto in comune sia nell'organizzazione che dal punto di vista della conquista. Il re comunque pur mantenendo buoni rapporti diffida delle intenzioni degli heldannici e seppur in modo amichevole tiene sotto controllo le loro attività, gli heldannici hanno fatto da intermediari presso i texeiriani per l'acquisto di cinnabryl da parte di esudria. Il prezioso metallo rosso viene usato per produrre armature e spade bastarde di elevata qualità. In tal modo, i Cavalieri Heldannici hanno guadagnato la gratitudine dei vari ordini di cavalieri Eusdriani. Questo ha preoccupato molto re Sigismund III. Il contatto con i Cavalieri Heldannici è cessato circa cinque anni fa, i rari messaggi giunti da allora sono stati ampiamente ignorati dal Re. Eusdria ora importa acciaio rosso e un po' di cinnabryl direttamente dalle Baronie Selvagge tramite gli Ordini degli eredi. I mercanti esudriani hanno numerosi scambi con il regno di Rohrenn e con la flotta texeiriana. Anche esudria ha una piccola flotta che però per esperienza non può competere con i lupi di mare texeiriani. Nelle montagne di Niedegard i nani minatori estraggono metallo e rame che esportano in cambio di birra, miele, pellicce, legno e arringhe.

I patroni immortali sono:

Viuden (Odino), Capo del panteon patrono dell'autorità, della tempesta e del cielo
Donar (Thor), patrono della guerra
Fredar (Frey), patrono dei guerrieri del cuore libero
Fredara (Freya), patrono delle donne guerriere

Eirys (Eiryndul), patrono delle creature del bosco e degli elfi

Kagyar, patrono dei nani e della lavorazione dei metalli

Lokar (Loky), patrono delle fiamme, corruttori, e menzogne, Lokar non viene onorato se non dagli esseri malvagi

Nyt (Hel), patrono della morte e della reincarnazione

Tiuz (Ilsundal), patrono degli elfi, saggezza, legge

Altri immortali hanno un piccolo seguito.

I Domini di Eusdria

Ducato di Frisonia

(Duchessa Beovilda, elfa guerriera), simbolo

Torre, capitale Breimald, popolazione 12.300 in maggior parte elfi ed alcuni umani.

Contea di Harstal

(Conte Theodamir il balbuziente, umano nobile), simbolo Orso, capitale Harstal, popolazione 10.400 tra umani e nani con alcuni halfling.

Baronia di Mohesia

(Barone Arthaulf lo schietto, umano paldino), simbolo Cavallo, capitale Verdegild, popolazione 6.600 umani ed alcuni elfi.

Baronia di Savaria

(Baronessa Utha la fiera, elfa ranger), simbolo Pesce, capitale Reslar, popolazione 8.500 elfi ed alcuni umani ed halfling.

I Regni Animali

Terra Leãoça

Superficie: 4.000 kmq

Posizione: estremo ovest della Costa Selvaggia.

Abitanti: Popolazione 4.000 abitanti.

Tipo di governo: Governatore, colonia Vilaverdiana.

Capitale: Rocha dos Gatos.

Industrie: Commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Questa colonia Vilaverdiana si trova sulla Costa Selvaggia occidentale ai confini tra Bellayne e Herath. Nata per controllare l'accesso navale alla città di Theeds in Bellayne, Terra Leãoça impone il quasi monopolio di Vilaverde sul commercio marittimo nella regione. Alle navi di Bellayne è consentito il passaggio per le vie di commercio, ma pagano a caro prezzo il privilegio. Vilaverde mantiene una forte presenza militare a Rocha dos Gatos (la "Roccia dei gatti"), una grande fortezza e una porta in Terra Leãoça che guarnigioni Torreóner spadaccini e emarginati rakasta. La colonia gestisce anche una miniera di zolfo e un faro. Essa comprende le rovine di Espora-Verde e due villaggi, Três Coracoes e Postera (entrambi centri per il commercio con Herath). Espora-Verde era una torre saccheggata dai goblinoidi nelle guerre recenti. Non è stata ancora ricostruita. Terra Leãoça riceve tranquillità dal sostegno del Grande Magus di Herath che manitene la minaccia su Bellayne, nel caso tentasse di invadere Terra Leãoça. In cambio del sostegno, i Vilaverdiani consentono alle navi mercantili Herathiane di navigare attraverso le acque territoriali della colonia senza interferenze.

Bellayne

Superficie: 64.750 kmq

Posizione: a sud delle Steppe Yazak, ad est di Herat e ad ovest di Renardye.

Abitanti: Popolazione 75.000, 75% rakasta, 25% nani, elfi e umani.

Tipo di governo: Regno - Regina Caterine I "La Leonessa".

Capitale: Leminster.

Industrie: commercio, pregiate lane di Bellayne, tè, liquori, e carbone.

Flora e fauna: standar per il clima

Situato ad est dell'Herath e Shazak ed ad ovest della Renardie, occupa approssimativamente una superficie di 64,750 Km quadrati ed una popolazione di 75.000 fra rakasta 75%, nani, elfi e umani, questi ultimi concentrati in particolare nelle zone al nord, è un piccolo regno densamente popolato. La forma di governo è una monarchia consigliata da un parlamento eletto in parte dal popolo ed in parte a rappresentanza dei nobili. Le attività principali sono l'estrazione del carbone, la lana, il the, la pesca, la lavorazione dei metalli e la produzione di liquori. Il Bellayne mostra il segno dei suoi 5 secoli di civilizzazione, solo di recente ha subito successive invasioni di goblinoidi ed altre creature contaminate dalla "Maledizione Rossa". La fauna è varia e va dagli erbivori classici, pecore, capre, bovini, alla fauna selvatica, orsi, lupi. È una terra relativamente temperata anche se abbastanza piovosa, con una grande varietà di alberi e la vegetazione in genere, sono rinomate le rose che i nobili amano coltivare nei loro lussuosi giardini. Il territorio è costituito in maggior parte da colline intervallate a distese erbose e foreste con fattorie sparse, villaggi e piccole città. La popolazione dei rakasta ha due anime, nel sud

del regno i Rakasta hanno assorbito gli usi degli umani mentre nel nord mantengono uno spirito nomade caratteristico della loro razza in tutto il resto del mondo.

Il popolo di Bellayne è composto per lo più da rakasta. Come i lupini di Renardy, anche i Rakasta sono stati spinti verso la costa dai goblinoidi delle steppe. Circa 500 anni fa, hanno scoperto Bellayne, per lo più una nazione abitata da esseri umani, alcuni nani ed elfi. Gli esseri umani avevano una società feudale, ed avevano appena iniziato a sviluppare un sistema di leggi nazionali e la giustizia. Alcuni rakasta si stabilirono definitivamente ai margini del Bellayne, mentre la maggior parte rimase nomade. Non molto tempo dopo, gli esseri umani e molti dei semiumani furono decimati da una misteriosa peste. I cittadini rimasti invitarono i rakasta in Bellayne. Una grande tribù di rakasta selvaggi si stabilì a Bellayne e lentamente adottarono il sistema feudale, gli umani sopravvissuti ed i rakasta iniziarono a gettare le fondamenta di una nuova società, uno strano miscuglio di cultura umana e delle tradizioni rakasta. Oggi Bellayne ha un sistema di governo feudale e un sistema penale di giustizia e del diritto. Inoltre, molti rakasta hanno iniziato ad abbandonare le loro usanze tradizionali. Tuttavia, questo è un po' fuorviante, perché la maggior parte dei rakasta sono ancora guerrieri nel loro cuore. Coloro che si stabilirono a Bellayne sono semplicemente riusciti a ottenere il controllo sulle proprie emozioni. Inoltre, i rakasta nomadi continuano ancora a vagare per le terre di Bellayne e le steppe Yazak. Quando sono entro i confini di Bellayne (che ignorano), questi nomadi vagano da una città all'altra, commerciando (e talvolta, rubando) le merci di cui hanno bisogno per vivere. I nomadi considerano gli abitanti della città con un certo disprezzo, non comprendendo perché si dovrebbe rinunciare alla libertà e

all'indipendenza della vita nomade. Gli abitanti della città, a loro volta, non capiscono perché i nomadi disprezzino il comfort e la stabilità della vita sedentaria. Molti dei nomadi sono cavalieri e si spostano con i loro compagni feliquine. Gli abitanti delle città vedono questi guerrieri, come coraggiosi e abili, ma comunque selvaggi. Quando una tribù nomade si trova di fronte a grandi privazioni, le città offrono conforto, in cambio, i nomadi aiutano a proteggere le città. Si noti che mentre gli abitanti delle città sono pronti ad accettare gli esseri umani ed i semiumani, solo pochi elfi eccezionali sono riusciti a farsi accettare dai nomadi. I guerrieri sono abbastanza comuni in Bellayne, insieme con i nobili cavalieri delle bestie, ed cavalieri dell'onore, sono le classi di prestigio più popolari. I Difensori, i Mirmidoni, e gli eroi locali non sono però rari. I Maghi a Bellayne sono rari, gli stregoni ed i Wokani viaggiano con i nomadi, dove svolgono anche il compito di tramandare le tradizioni di centinaia di anni e sono considerati come eccentrici e bizzarri dalla maggior parte dei rakasta. I monaci da combattimento sono molto popolari in Bellayne, fondendo antiche tradizioni guerriere con studi eruditi. Stranamente, molti ladri vivono in Bellayne, soprattutto scout ed eroi locali. I bardi sono molto popolari. Forse la più grande innovazione nel Bellayne è il divertimento tradizionale. Bellayne ospita un certo numero di associazioni di illustri bardi, gli araldi di Bellayne. I bardi raccolgono informazioni e le diffondono alla gente comune, spesso utilizzando illusioni e altre magie. Le loro corporazioni sono così ansiose di trovare notizie che spesso organizzano eventi spettacolari o inviano alcuni dei loro migliori membri verso mirabolanti avventure in tutto il mondo. Un'altra attività delle corporazioni è quella di scrivere manoscritti colorati che vendono alla nobiltà. Ogni gilda ha una sede a Leminster, dove sono registrati i nuovi membri, le storie vengono apprese ed i

manoscritti sono depositati. Bellayne è anche sede di alcune società di Cavalieri dell'onore. Ogni dominio ha almeno una compagnia, e ogni compagnia mantiene generalmente un ostello in ogni città di Bellayne. I cavalieri dell'onore si sono insediati anche in vari castelli e torri di Bellayne. Il codice seguito dai Cavalieri dell'onore è un mix di antiche credenze rakasta dei Cavalieri delle bestie e della tradizione elfica, adottando anche alcune nozioni umane sulla cavalleria. Il codice è seguito da tutti i Cavalieri dell'onore, così come dalla maggior parte dei Cavalieri delle Bestie, la maggior parte degli altri guerrieri di Bellayne segue almeno i protocolli del codice. Il codice è descritto in dettaglio nella classe di prestigio del cavaliere dell'onore. Due compagnie di Cavalieri dell'onore sono dedicate alla regina: La Guardia d'onore Reale, che custodisce la regina e la sua famiglia, ed i Difensori di Bellayne, che pattugliano la nazione e servono come capi militari in tempo di guerra. Ogni Compagnia è aperta ai membri di qualsiasi razza, anche se i rakasta sono di gran lunga i più comuni. Ci sono molte altre compagnie, anche composte da una singola razza, come la Compagnia dello Scudo, composta solo da Tartarughe, la Compagnia Rossa, composta solo da rakasta, e gli Amici delle Foreste, composta solo da elfi. Ogni Compagnia è iscritta a Leminster e deve ricevere una Carta Reale (Charter Royal) per operare legalmente in Bellayne. Con le loro tradizioni di forti guerrieri, il Bellayniani sono riusciti a mantenere a bada i goblinoidi delle steppe. Una difesa organizzata e disciplinata delle sue terre, fedele alla cittadinanza di Bellayne a cui hanno permesso di prosperare. Lupini e rakasta sono stati in competizione in passato per il controllo territoriale delle steppe Yazak, le loro terre ancestrali. Anche se attualmente in pace, le due razze sono rimaste un sospettose l'una dell'altra per questo motivo, ma la minaccia Goblinoide a nord mantiene le due nazioni amiche. Inoltre, nel corso degli

anni i Bellayniani hanno sviluppato un gusto per i vini dei Renarduani, che scambiano con le pregiate lane di Bellayne, tè, liquori, e carbone. Bellayne ha sviluppato il commercio via terra con il regno di Renardy e via mare con l'aiuto dei Vilaverdiani. Vilaverde ha stabilito una colonia a sud di Bellayne, il suo obiettivo primario è di controllare l'accesso navale ai Theeds. La Regina Caterina considera la colonia Vilaverde, Terra Leãoça (pronunciato leh-ah-OH-sa) come una benedizione. Il monopolio Vilaverdiano del commercio marittimo nella regione è costoso, nella migliore delle ipotesi, per Bellayne. Vilaverde mantiene una forte presenza militare a Rocha dos Gatos (la "Roccia dei gatti"), una fortezza molto grande e porto di Leãoça dove mantiene una guarnigione di spadaccini di Torreón e rakasta emarginati. I Rakasta di Bellayne sono mariani eccezionali, ma i Vilaverdiani sostengono che questo è dovuto interamente alla straordinaria ingegnosità dei rakasta per evitare l'acqua del tutto. Infatti, pochissimi rakasta hanno buone capacità natatorie, ma rimangono ancora senza pari quando si tratta di pesca. Recentemente, una comunità di nani si è stabilita in Bellayne dopo che un esploratore ha scoperto una vena di "Black Rock" a Penwick. Il carbone è diventato particolarmente utile nella lavorazione dei metalli.

Capitale e Governante

Capitale: Leminster (30.300 abitanti per lo più rakasta, molti elfi, alcuni esseri umani, semiumani e tartarughe).

Governante: Regina Caterine I "La Leonessa", figlia del defunto Re Lionel I di Dorsythe (nobile). I Domini della regina comprendono le comunità di Chansea e Bromstow, e le rovine della città di Chatsworth.

Patrono: Pax Bellanica.

Domini di Sua Maestà

La regina lavora con un consiglio di nobili di diversi domini. La sua parola è considerata legge, ma comunque tende ad ascoltare il consiglio. Bellayne ha una serie di leggi nazionali, ma anche a livello locale per i singoli domini. I vari domini sono incaricati di far rispettare le leggi.

Vescovado di Kitting.

Capitale: Glenswych (popolazione di 4.500 per lo più rakasta).

Governante: Sir Humphrey "l'Eccelso," figlio di Sir Jasper Cockerfield (Nobile chierico).

Patrono: Belbion.

Ducato di Pachester.

Capitale: Wallingford (popolazione di 6.700 rakasta, umani ed elfi).

Governante: Lord Perceval "Artiglio di ferro" figlio di Sir Hume (Guerriero Nobile).

Patrono: Belbion.

Contea di Penwick.

Capitale: Norchester (popolazione di 7.800 rakasta, nani, Lings mezzo).

Governante: Lord Mortimer "L'Insolente", figlio di Sir Edward Hillsborough (Nobile).

La città di Norchester, è un centro minerario dell'estrazione del carbone, con una piccola popolazione di nani, spesso soggetto ad incursioni di un gruppo di rivoltosi che non riconosce l'autorità del re.

Patrono: Kagyar.

Contea di Theeds.

Capitale: Theeds (popolazione 22.400 rakasta, elfi, alcuni esseri umani, halfling).

Governante: Lord Rodney "l'Intrepido", figlio di Sir Winston Gladsworthy (Cavaliere dell'onore).

Theeds è una città portuale, qui è ormeggiata la flotta di Bellayne e qui si trova anche la sede dell'Università Reale di Theeds.

Patrono: Felidae.

Marchesato della Foresta di Wyndham.

Capitale: nessuno (la popolazione è in gran parte rakasta, alcuni elfi).

Governante: nessuno.

Patrono: Tawnia.

La Regina Caterina prevede di disboscare Wyndham prima o poi a favore dell'agricoltura. Purtroppo, il popolo di feroci cacciatori del Wyndham si oppone al piano e si sono ribellati più volte contro il governo autocratico della monarca. Wyndham è spesso considerato come un rifugio pericoloso bandito dalla gente comune Bellayniana.

Viscontea di Farfield.

Capitale: Wickerton (popolazione di 6.600 rakasta, elfi, umani, halfling).

Governante: Lady Meghan "La Scarna," figlia di Sir Melville Parringstoke (Cavaliere dell'onore).

Patrono: Pax Bellanica.

Immortali di Bellayne

I rakasta hanno adottato gli Immortali di altre culture, soprattutto quelle degli esseri umani che hanno fondato Bellayne più di cinque secoli fa. Il popolo felino venera questi Immortali, a modo loro ora.

Belbion (Vanya): Patrono dell'orgoglio, onore, guerra e conquiste. Lei è uno dei preferiti dei guerrieri e coloro che credono che la cultura rakasta sia intrinsecamente meglio di ogni altra.

Felidae (Calitha): Patrono degli oceani, viaggiatori, avventurieri, buona fortuna, e mercanti. Lei è un Immortale comune sia tra i rakasta che tra i folletti.

Kagyar: Questo Immortale "straniero", nani soprattutto, è stato importato dai nani in Penwick e nel nord Farfield. Il suo seguito è cresciuto poi tra i minatori di carbone rakasta che lavorano con i nani. Essendo l'unico maschio nel pantheon rakasta, è diventato un favorito tra i rakasta maschi.

Pax Bellanica (Tarastia): Patrono rakasta della giustizia e della pace. E 'spesso in suo nome (e in quello di Belbion) che i rakasta organizzano crociate sante contro i goblin.

Tawnia (Ordana): Patrono del popolo delle foreste in generale, il difensore dei cacciatori, arcieri, e druidi.

Renardye

Superficie: 82.000 kmq

Posizione:.

Abitanti: Popolazione 67.000 abitanti 75 % Lupin, 25% umani, elfi, nani ed halfling.

Tipo di governo: Monarchia, re Luigi IV "Le Cabotin," figlio di Gaston de Clairvault (Beast Rider).

Il dominio regale comprende le comunità di Daens e Saimpt Vézy.

Capitale: Louvines (31.700 abitanti per lo più lupini, alcuni esseri umani, semiumani e tartarughe)..

Industrie: Commercio, produzione Vino.

Flora e fauna: standar per il clima

Conosciuto dai suoi abitanti come "Royaume de Renardie" Renardye è il regno dei canini lupini. Lo stemma del regno sulle armi mostra una volpe d'oro rampante nel 1° e nel 4° quarto, e gigli in un campo azzurro nei quarti 2° e 3°, con una corona reale d'oro in testa allo stemma. I primi Lupini erano nomadi, tribù di cacciatori che girava per le steppe Yazak e le pianure meridionali centrali. Poi, i goblinoidi delle steppe Yazak catturarono gran parte del terreno di caccia dei lupini, disperdendo le tribù. Circa 1.000 anni fa, cinque tribù si unirono a sud e strettero un'alleanza per difendere le loro terre contro i goblinoidi, sono ricordati come i fondatori di Renardye. Nel corso dei successivi 10 secoli, le tribù si sono sviluppate in tipici domini medievali sotto l'autorità di un re, che ha costruito la sua

capitale sul sito di un vecchio campo lupino. Questo sito è diventata la città di Louvines, sul fiume Dream. Più di recente, gli abitanti di Renardye hanno cominciato a imitare l'abbigliamento e gli stili di combattimento delle Baronie Selvagge. Il fiume Dream (o River of Dreams) si getta nel Renardye dalla Piana dei sogni, un vasto campo di fiori di loto color ambra il cui polline induce il sonno. Per evitare che il polline dei fiori di loto affliggesse le loro terre, i lupini hanno costruito una diga la cui unica funzione era quella di rimuovere tutti i detriti galleggianti sul fiume (in particolare le piante) prima che l'acqua scorresse più a sud. La costruzione è stata possibile grazie all'aiuto dei chierici lupini, che proteggevano i lavoratori contro gli effetti delle piante. Alla fine, la diga è diventata una poderosa fortezza, Château-Roan. Le piante di Loto continuavano a produrre l'effetto soporifero nelle terre nelle vicine, i chierici circa cinque secoli fa decisero di affrontare il problema direttamente. Hanno sistematicamente distrutto le piante e bruciata la terra, guadagnando lentamente territorio ad est ed a nord. Questo fece infuriare i goblin, che pensarono che venissero minacciati i loro territori conquistati, così essi lanciarono una campagna brutale per uccidere tutti i lupini. Fortunatamente, il prode popolo canino riuscì a difendere la loro terra. La guerra ha portato i lupini a costruire fortezze di confine, e la maggior parte delle città e villaggi eressero delle mura. Il defunto Re Gaston de Clairvault ordinò la costruzione di le Grand Mur (Grande Muraglia) per proteggere i suoi sudditi dalle orde goblinoidi e fermare la diffusione delle piante maledette. Oggi la muraglia è completa, e la Piana di Louvines è una lussureggiante, fertile valle punteggiata da borghi e fattorie. Negli ultimi cento anni, i lupini sono stati fortemente influenzati dagli umani della Costa Selvaggia, in particolare dal popolo delle Baronie Selvagge. Renardye ha stretti legami con Torreón ed abbastanza buoni con Almarrón, Saragón e Gargoña. I

Renarduani hanno anche adottato lo stile cappa e spada tipico delle Baronie Selvagge, i duelli sono molto popolari in Renardy. I Renarduani sono in pace con la maggior parte dei loro vicini ed hanno un patto di non aggressione con Eusdria. Re Luigi IV (il "Teatrale") di Renardy ha tenuto colloqui formali con il re Sigismondo di Eusdria, a volte discutendo un'alleanza contro i goblinoidi. Re Sigismondo è anche disposto a scambiare una quantità non dichiarata di acciaio rosso con i lupini ", in cambio dell'antico segreto per proteggersi contro i maledetti effetti soporiferi del Loto della Piana dei sogni. Il sogno del re Sigismondo è di conquistare ampie distese della pianura a nord per sviluppare il suo Impero, mentre Re Louis IV vorrebbe recuperare i territori di caccia ancestrali dei lupini. Il commercio del vino è di particolare importanza per Renardy, ed influenza molte cose nella vita quotidiana dei Renarduani, dagli affari al potere politico. L'esistenza dei castelli di piccole dimensioni (case di campagna e poderi) e vigneti hanno un significato maggiore rispetto a quello che potrebbe pensare la maggior parte degli stranieri. Nobili e borghesi (i membri della classe media) nei loro castelli sono impegnati nella ricerca di prestigio per la qualità dei loro vini. I Castelli vanno da piccoli manieri fortificati alle torri ben difese. La maggior parte hanno guardie armate. I Borghesi comunemente si stabiliscono a nord o ad ovest, al di fuori dei confini del regno su territori che non fanno parte dei domini della nobiltà. I Borghesi reclamano queste terre per un modico costo registrandole all'ufficiale giudiziario reale (Bailli du Roi), presso il Palazzo dei Vini. Questa pratica fa arrabbiare i goblin, che vedono i margini della loro immensa terra delle tribù, venire rosicchiati costantemente. La Nobiltà Renarduana difende la borghesia, che sta lentamente recuperando le terre ancestrali. Ogni inverno una giuria di degustatori, la Confraternita delle annate, scelgono il miglior vino in Renardy. Il re, i borghesi ed i nobili sono autorizzati a presentare i campioni, le bottiglie sono numerate ma senza marchio in modo da escludere la possibilità di barare. Il vincitore riceve una foglia di vite d'oro dalla Fratellanza. Un borghese che, nel corso del tempo, riceve sette foglie è elevato alla nobiltà. Il re riconosce il borghese come un barone. In cambio per il titolo, il nuovo barone giura fedeltà al re, e la tenuta diventa un dominio del regno. Allo stesso modo, sette foglie permettono ad un nobile di ascendere un grado, ad esempio da barone a conte, "Grand Duke" (Gran Duca) è il più alto titolo raggiungibile. Un rango non può essere perso se non per decreto reale (una punizione per tradimento). Se la famiglia di un nobile è sprossata o si estingue, il re divide la terra in castelli. I signori dei feudi che amministravano vigneti per il loro nobile padrone possono acquistare il terreno se soddisfano un prezzo fissato dal re, diventando così borghesi. In caso contrario, il terreno viene messo all'asta. Fino a quando la nobiltà nasce dalla "nouvelle" borghesia (nuova borghesia), la terra resta con il re. Monasteri spesso hanno vigneti di proprietà. Se vincono sette foglie, il loro territorio diventerebbe un dominio reale sotto l'autorità del clero Renarduano. A seconda del numero di premi, il Chierico del Monastero potrebbe diventare un abate, un vescovo o un arcivescovo. Anche se non visualizzati sulla mappa, molti monasteri sono all'interno di grandi domini al di fuori dell'autorità di un nobile, anche in materia fiscale e altre disposizioni. Ecclesiastici non possono diventare Sovrani. Il primo re di Renardy è stato messo sul trono dai capi tribali Alleati. Da allora, la corona è un titolo ereditario. Se la famiglia reale si estinguesse, il nobile di rango più alto e con il maggior numero di foglie diventerebbe il nuovo re. Oltre il prestigio, il commercio del vino favorisce la crescita territoriale ed economica per il regno. Più "foglie" sono concesse ad un vino e più questo diventa più popolare tra gli intenditori, ed aumenta il suo costo. Leggende affermano

che alcune delle migliori annate (sette foglie d'oro o più) abbiano dei poteri mistici, come ad esempio le capacità di guarire, infondere gioia o tristezza, aumentare la forza o il coraggio, o anche costringere alla verità (e quindi il detto "In Vino Veritas" anche se la semplice ebbrezza raggiunge spesso gli stessi risultati). Naturalmente, le tecniche di viticoltura e la fermentazione sono assolutamente segrete, preziosi cimeli di famiglia non vengono mai discusse con gli estranei. La concorrenza tra i vigneti è spietata, se non addirittura sordida. Quasi nessuna astuzia o malvagità è troppo bassa. Anche se i lupini tendono verso la legge e il bene, quasi tutto è permesso quando si tratta di vino. La Borghesia locale di solito corre a fare un'offerta per la terra di un concorrente caduto (possono anche costringere questi ultimi a vendere) o portano una nuova domanda al Bailli du Roi nel caso tutti i proprietari legali della terra non si trovassero più o fossero deceduti. Questo è spesso il modo in cui nobili e borghesi aumentano i loro domini.

Capitale e Governo

Capitale: Louvines (31.700 abitanti per lo più lupini, alcuni esseri umani, semiumani e tartarughe).

Governo: re Luigi IV "Le Cabotin," figlio di Gaston de Clairvault (Beast Rider).

Il dominio regale comprende le comunità di Daens e Saimpt Vézy.

Patrono: Saimpt Renard.

Tipico NPC: borghese o contadino.

Domini di "Sa Majesté le Roi"

Ogni dominio deve fedeltà al re, la cui parola è suprema. Tuttavia, le operazioni quotidiane sono lasciati ai governanti locali.

Baronie de Brégoigne.

Capitale: Rochefort (popolazione 3100).

Righello: "Il Barone Philippe Sans Chevalier et Puce Sans reproche," figlio di Grégoire de Rochefort (Nobile guerriero).

Tipico NPC: chierico.

Patroni: Saimpts Martin e Malinois.

Contea de Marmandie.

Capitale: Mons-en-Plécy (popolazione 7300).

Righello: Contessa Marguerite "La Soyeuse," figlia di Gilles de Saimpt Gens-de-Bout (ranger).

Tipico NPC: avventuriero o esploratore.

Patrono: Saimpt Clébard.

Marchesato de Noijou.

Capitale: Pertignac (popolazione 6300).

Righello: Marchese François "Le Hautain," figlio di Fouques de Valefroi (Nobile).

Tipico NPC: mago, architetto, costruttore, o commerciante di vini.

Patrono: Ralon Saimpt.

Ducato d'Ysembagne.

Capitale: Deauvais (popolazione 8300).

Righello: Duca Henri "Le Grognard," figlio di Thibaud de Châtelguyon.

Tipico NPC: allevatori.

Patrono: Saimpt Loup.

Il Pantheon Lupini

I Lupini chiamano gli Immortali Saimpt, santi lupini che hanno raggiunto la grandezza massima in questo mondo. Nel corso dei secoli, molti saimpt sono stati accettati, Immortali o veri eroi della storia dei lupini. Di seguito sono riportate le descrizioni di alcuni dei più popolari saimpt:

Saimpt Clébard: Patrono della lealtà, fedeltà, e della famiglia.

Saimpt Loup: Patrono della misericordia, della fame, della distruzione, della notte e dell'inverno. Saimpt Loup rappresenta sia il bene e il male tra i lupini.

Saimpt Malinois, il Were-Slayer: Patrono dei cacciatori, la vendetta, il coraggio, guerrieri, fabbri, e quelli che vanno in guerra.

Saimpt Martin: Patrono delle fortezze, le guardie, e coloro che sono morti sul campo di battaglia per difendere il loro popolo. Egli è il

patrono della sicurezza e della felicità in casa. Ralon Saimpt: Patrono della vita, del buon cibo, divertimento, salute, ricchezza, agricoltori, commercianti, e coloro che producono beni.

Saimpt Renard (Korotiku): Patrono dello spirito, la libertà di pensiero, la saggezza, l'olfatto, l'astuzia e l'inganno. L'immortale capo del pantheon, Renard ha finora guidato la dinastia reale dei Clairvaults. Egli è l'unico immortale di questo gruppo che non era un lupino (anche se tutti in Renardy si opporrebbe a questa affermazione).

Terre delle Tibù Tartaruga

Superficie: 32.000 kmq

Posizione: Lungo la Costa Selvaggia a sud del regno di Renardye e ad ovest di Eusdria.

Abitanti: Popolazione 25.000 di cui 60% tartarughe, 15% Snapper, 10% umani, 10% altre razze, 5% goblinoidi.

Tipo di governo: Anziani, Capi gruppo familiare.

Capitale: nessuna.

Industrie: agricoltura, commercio.

Flora e fauna: standar per il clima

Le tribù delle tartarughe non hanno una vera e propria capitale, i villaggi di Tlech (popolazione: 1.200 tartarughe), R'nak (popolazione: 2.500 tartarughe) e Prash (popolazione: 1.700 tartarughe) sono quelli di maggior dimensione. Vicino i Monoliti di Zul presso le rovine di quella che in passato fu la città più importante delle tartarughe, e che portava lo stesso nome dei Monoliti, Zul, risiede ora un avamposto di "Zul" (popolazione: 700 tartarughe) della compagnia dello scudo circondato da una comunità di tartarughe nomadi che si stanno lentamente insediando nella zona. Ma la comunità più importante delle Tartarughe è certamente nella Città Libera di Dunwick di cui però parleremo in seguito in quanto politicamente separata dal resto delle terre delle tribù delle tartarughe. Non esiste un

governo centrale delle tribù e forse l'organo politico più rappresentativo oltre i singoli anziani capi tribù o gruppi famigliari, è la compagnia dello scudo che si prodiga per dare una visione unitaria del popolo delle tartarughe.

La razza delle tartarughe umanoidi è tra le più tranquille della Costa Selvaggia. I loro valori di pace e la loro convinzione nella coesistenza con chi li circonda è sia un tributo alla loro natura gentile, sia una maledizione che li ha condannati a una vita di servitù. Senza un vero dominio da poter chiamare proprio, hanno semplicemente adattato la loro cultura a questo modo di vivere. Questo adattamento ha mantenuto la maggior parte delle Tartarughe nella stessa situazione apparentemente senza speranza generazione dopo generazione. Vivere sulla costa selvaggia per una Tartaruga nel migliore dei casi è difficile, sono spesso visti come cittadini di "seconda classe". Poiché non è nella loro natura essere ostili o conflittuali, questa percezione è rimasta prevalentemente intatta. Infatti, a causa della loro natura pacifica, molte delle culture con cui sono venuti in contatto hanno tratto un vantaggio, le tartarughe sono ricercate per i compiti più umili e come manodopera a basso costo. Essi sono spesso visti come pigri, lenti e goffi. Nessuno di questi stereotipi è vero, ma rendono sicuramente più arduo da parte delle Tartarughe farsi accettare dai loro vicini. Altre Tartarughe invece godono di una relativa tranquillità. Coloro che abitano nelle Terre Selvagge delle Tartarughe sono per la maggior parte indipendenti e nello spirito stanno molto meglio dei loro cugini. I villaggi di Tlech, R'nak e Prash sono esempi di come alcuni gruppi di Tartarughe si sono uniti ed hanno condiviso idee ed una cultura tutta loro. Anche le tartarughe di Hump Camel e della Città Libera di Dunwick hanno goduto di una rinascita della loro cultura. Queste Tartarughe sono conosciuti comunemente come "Tartarughe libere di

Zul". Molti di queste Tartarughe libere condividono la speranza che un giorno tutti i Tartaruga della Costa Selvaggia torneranno a conoscere la propria cultura e storia.

Tartarughe: fatti generali

Le Tartarughe sono tartarughe umanoidi terrestri. Essi camminano in posizione eretta, ma con un passo pesante. Queste creature hanno la pelle coriacea da rettili e gusci che coprono le spalle ed i fianchi. Solo le loro teste, gli arti, e la coda sporgono dal guscio. Una Tartaruga adulta media è alta circa 1,80 metri di altezza e con un peso di più di 230 Kg, la maggior parte di questo peso è da attribuire ai loro gusci. Le Tartarughe non hanno capelli, la loro pelle è di colore verde oliva o di colore verde tendente al blu. I loro gusci posteriori sono di solito più scuri e brillanti rispetto la loro pelle, mentre i loro gusci anteriori tendono a essere più leggeri, con un colore sul giallastro. Gli occhi assomigliano a gli occhi degli esseri umani, con palpebre, bianche, pupille, ed iridi. L'iride di una Tartaruga è una sorta di forma di stella, con un ovale intorno alla pupilla e con cinque a otto raggi irradiati fuori attraverso il bianco degli occhi. Le iridi sono vivacemente colorate, di solito di blu, ma a volte verde acqua, e in rari casi, rosso. La bocca è simile ad un becco, sdentato, perfettamente in grado di dare un vigoroso morso. Le Tartarughe sono tarchiate, la maggior parte del loro peso viene dai loro gusci, quindi tendono a rimanere costanti nel loro peso per tutta la loro vita adulta. Le loro braccia e le mani hanno la forma di quella degli esseri umani, ma sono più spessi e le loro dita sono a punta con artigli affilati. Le tartarughe hanno una coda di circa 60 centimetri di lunghezza. Di solito, non indossano vestiti, anche se alcuni possono indossare mantelli o cinture o cinghie per il trasporto di strumenti e altri attrezzi. Nonostante la loro discendenza, le Tartarughe non sono particolarmente lente, fisicamente o mentalmente, sono pensatori che meditano

una domanda più a lungo di quanto la maggior parte degli esseri umani ci metterebbero a rispondere. Sono generalmente tranquilli e lenti all'ira. Anche se hanno la stessa gamma di emozioni degli esseri umani, non le dimostrano e sembrano spesso freddi e distanti alle altre razze più appassionate. Parlano la loro lingua, che chiamano semplicemente Tartaruga, ma molti parlano nella lingua comune. Una Tartaruga tipica vive circa 50 anni. Si accoppiano una sola volta nella loro vita e di solito muoiono entro un anno dopo l'accoppiamento. L'accoppiamento avviene in tarda estate e la deposizione delle uova durante la fine. Tutte le femmine quando sono pronte per la deposizione delle uova si riuniscono in un posto appositamente preparato, che i maschi proteggono contro tutti gli attacchi. Ogni femmina depone da 4 a 24 uova, che si schiudono dopo circa 6 mesi.

Le famiglie sono insolite, poiché i genitori non vivono abbastanza a lungo per allevare i loro piccoli. Una famiglia tipo potrebbe consistere in un piccolo numero di adulti e un certo numero dei loro nipoti. La famiglia è di solito molto vicina, i suoi membri si comportano l'un l'altro come genitori e figli, facendo riferimento l'uno all'altro coi i titoli corretti (il fratello, compagno, lo zio, e così via). Le tartarughe preferiscono climi caldi, hanno poca tolleranza per il freddo, e trovano molto piacevole prendere il sole. Le Tartarughe in genere preferiscono evitare i conflitti, ma una volta impegnati, raramente si ritirano, perché sanno che i loro gusci sono in grado di proteggerli. Essi preferiscono usare le armi (archi corti, lunghi bastoni, spade e mazze), ma possono utilizzare i loro artigli, se disarmati. Si adattano ad utilizzare le armi più comuni della zona in cui vivono, per esempio a Bellayne preferiscono la Nonaka ed il Sa. Alcuni addirittura imparano a mordere in maniera abbastanza efficace. Maghi e Sacerdoti sono comuni tra le tartarughe, mentre Guerrieri e Bardi sono rari, ed i ladri sono decisamente molto rari.

Origini e storia

Le Tartarughe vivono sulla costa Selvaggia da molto tempo prima che si possa pensare. I primi esseri umani che notoriamente hanno incontrato le Tartarughe furono gli Oltechi nel 3400 PI, dopo essersi divisi dagli Azcani. In effetti, quando la Fratellanza Legale iniziò ad esplorare la zona conosciuta oggi come la Costa Selvaggia, intorno al 450 DI, le Tartarughe erano già in questa zona da diversi secoli. Ci sono molte teorie sulle loro precise origini. Alcuni pensano sia stata una "forza magica" che ha incantato le tartarughe in questa regione trasformandoli in ciò che sono oggi. Altri ancora credono che si sia stata un'antica maledizione tipo licanthropia che affliggeva una popolazione nativa, da tempo dimenticata, una tribù umana che si sia trasformata in questi esseri "mezzo uomo e mezzo tartaruga". Le Tartarughe dicono, semplicemente, che è "sempre stato" così. Le Tartarughe hanno viaggiato così a lungo nella loro storia, che semplicemente non ricordano le loro vere origini. I loro capi spirituali però, raccontano una storia della Madre immortale Oceano, conosciuta anche come Calitha Starbrow, ha dato loro la vita:

"Madre Oceano ha amato le nostre forme spirituali ed ha voluto che noi vivessimo nel mondo fisico in modo che potesse vegliare su di noi e aiutarci a crescere. Così è accaduto. Ordinò che la Terra, che era stata la casa per i nostri spiriti, ci liberasse e che ci lasciasse camminare tra le altre forme di vita. Poi la Terra si protese, in alto nel cielo ... formando grandi monoliti i Monoliti erano il cancello da cui abbiamo lasciato la Terra e le nostre forme passate per entrare in questo mondo e prendere le nostre forme attuali. Dopo essere passati tutti attraverso il cancello, questo si è chiuso, lasciando i Monoliti alle spalle. Stanno oggi come un ricordo dei nostri stretti legami con la terra e l'amore della Madre Oceano".

Un sconosciuta e molto vecchia Tartaruga

Hanno iniziato come gruppi di raccoglitori nomadi vivendo di qualunque cosa la terra poteva offrire, per poi passare a pascoli più verdi. Il numero esatto di Tartarughe nel mondo in quell'epoca è sconosciuto, ma si stima che la loro popolazione fosse molto numerosa. Un tempo si ritiene che le Tartarughe potessero essere trovate in una zona che copre tutto il territorio fra la moderna Contea di Cimmaron e la Testa dell'Orco e le isole Tridente. Fu solo molti anni dopo che le Tartarughe finalmente iniziarono a costruire insediamenti in cui piccoli gruppi familiari vivevano insieme. Questi gruppi familiari in genere costituiti da due o tre generazioni di Tartarughe e dispersi su una vasta area, di solito oltre i confini di altre società già esistenti nella zona, al momento, Uomini scorpione, Oltechi e Wallara. Le Tartarughe iniziarono ad addomesticare alcuni degli animali nativi delle loro regioni ed a coltivare, cosa in cui le Tartarughe moderne ancora eccellono. Si dice che le Tartarughe abbiano stretti legami con la terra, e che sia questo che li rende i migliori coltivatori del mondo conosciuto. Questo modo di vivere in generale, tranquillo e pacifico, una vita di caccia e agricoltura, è stato seguito dalle Tartarughe per circa tre millenni. Circa 1000 anni fa, le Tartarughe iniziarono ad unirsi in grandi gruppi, formando anche delle città. La più famosa delle quali fu Zul, che costruirono vicino ai Monoliti che alcune Tartarughe credono essere la porta per un all'altro mondo, i monoliti non sono la città stessa, ma veri monoliti di terra. Un Consiglio dei Capi governava la città e tutto andava bene per l'antica civiltà emergente delle Tartarughe. La città crebbe e divenne una delle città più moderne in un mondo altrimenti antico. Diventò un centro commerciale dove le Tartarughe ospitarono membri di altre razze, fu anche chiamata la Casa della Costa. Phanton, Wallara, Enduk, e anche gli Uomini scorpione. Anche gli imperi degli uomini

visitarono la città. Nithiani e Oltechi erano visitatori frequenti e le Tartarughe hanno imparato molto in fatto di architettura da loro. I Nithiani hanno anche aiutato le Tartarughe a costruire obelischi e una piramide in onore di Madre Oceano. In cambio del loro aiuto le Tartarughe hanno insegnato ai Nithiani alcune delle magie della Terra, tra le quali, si ipotizza, le magie che alla fine hanno portato i Nithiani alla creazione della sostanza che è venuta ad essere conosciuta come Cinnabryl. Poi, circa 900 anni fa, le ricchezze di Zul attirarono le attenzioni dei goblin della Costa che attaccarono più volte la città, causando l'abbandono della stessa da parte delle Tartarughe. I capi e gli sciamani delle Tartarughe hanno interpretato la fine di Zul come un segno di Madre Oceano. Con la costruzione di una città, e l'aiuto dato agli umani per sfruttare i poteri della Terra, le Tartarughe avevano perso il contatto con la loro Patrona Immortale. Fu deciso che non si sarebbe fatto alcun tentativo per recuperare Zul che sarebbe diventata solo storia passata. Fu anche deciso che le Tartarughe, come popolo, da allora in poi non avrebbero mai più costruito di nuovo una città come Zul. Le Tartarughe di Zul si divisero in seguito in diversi gruppi ed iniziarono a vagare nel deserto. La leggenda narra che alcune Tartarughe si siano avventurate sulla riva dell'oceano, e si siano imbarcate a bordo di un Zaratan inviato da Madre Oceano stessa, ed abbiano iniziato un viaggio verso una terra lontana. Molte centinaia di anni sono passati ... le prime civiltà umane sono sbiadite e finite nel dimenticatoio e le Tartarughe della Costa Selvaggia hanno dimenticato d'essere mai stati degli abitanti delle città. Le Tartarughe erranti si diressero verso ogni angolo della costa, stabilendosi nelle zone dalle colline della Sierra Desperada fino alle Paludi Grigi. Sono tornati alle loro antiche usanze ed hanno vissuto per centinaia di anni. Quando i primi viaggiatori del Mondo Conosciuto sono arrivati, circa 560 anni fa, sono stati accolti calorosamente, ma con

cautela. Quando questi uomini cominciarono a creare nazioni che sarebbero state conosciute come le Baronie Selvagge, le Tartarughe sono state semplicemente assorbite, sia con la forza che non, in quelle culture, mantenendo poco della propria cultura o identità. Altri gruppi sono stati inglobati nei regni di Bellayne, Robrenn, Eusdria e Renardy. Molte famiglie si sono riunite per formare piccoli villaggi a sud del Regno di Renardy; questi luoghi esistono ancora oggi, noti come le Terre delle Tribù delle Tartarughe. Altre Tartarughe ancora, grazie alla Compagnia Commerciale della Fratellanza Legale, si sono stabilite ancora una volta in una città e rappresentano circa la metà della popolazione della Città Libera di Dunwick. Di recente, un sentimento di riscoperta della propria cultura ed origine è iniziato a serpeggiare fra le Tartarughe. Stanno diventando consapevoli della loro storia antica e sono desiderosi di saperne di più. Alcuni gruppi familiari si sono spinti fino al punto di lasciare le loro case e partire per il deserto, sentendo quello che alcune Tartarughe descrivono come una forte attrazione, verso il luogo dove si trovava Zul molto tempo fa. Chiamano se stessi, le Tartarughe libere di Zul.

Cultura & Società

Le Famiglie Tartarughe sono insolite, poiché i genitori non vivono abbastanza a lungo per allevare i loro propri piccoli. Una famiglia di Tartarughe potrebbe consistere in un piccolo numero di Tartarughe adulte ed un certo numero dei loro nipoti. La famiglia è di solito molto vicina, i suoi membri si trattano l'un l'altro come genitori e figli, facendo riferimento l'uno all'altro con i corretti titoli ("fratello", "compagno", "zio", e così via). Non fanno mai riferimento a padri e madri, se non come riferimento agli immortali, che essi adorano come una famiglia. Molte di queste famiglie formano piccoli villaggi. Quando questo accade, di solito c'è un anziano che è più o meno responsabile di tutto il gruppo.

Religione

La religione delle Tartarughe è un misto di fede e natura. Il loro Pantheon è composto da 4 Immortali principali: Madre Oceano (Calitha Starbrow - la madre e patrona delle Tartarughe), Padre Terra (Ka - il portatore della vita attraverso le cose che crescono), Fratello Guscio (Matin - il protettore delle famiglie), e la Sorella Grain (Ralon - patrono degli agricoltori e portatore di cibo). Come si può intuire dalla loro fede, le Tartarughe vivono in armonia con la natura.

Le Tartarughe native hanno un livello di tecnologia dell'età della pietra avanzato. La maggior parte delle Tartarughe si sono adattate ai modi dei loro vicini, usando strumenti metallici e armi, e ci sono anche fabbri Tartarughe in grado di fare le migliori attrezzature. Tartarughe tendono ad adattarsi alla cultura in cui vivono.

Le Tartarughe oggi

Oggi, le Tartarughe vivono ancora come i loro antenati. Molti abitano in altre nazioni e dove hanno acquisito le usanze e tradizioni locali. Le Tartarughe libere si sforzano di ritrovare le loro antiche radici e di riscoprire una cultura tutta loro. Adesso, il vecchio folklore delle Tartarughe e le leggende hanno cominciato a riaffiorare dopo secoli di silenzio. Un senso di orgoglio è presente e si diffonde sempre più fra nelle Tartarughe libere. Vi è anche una Compagnia di Cavalieri dell'onore composta da Tartarughe, che si fanno chiamare la Compagnia del Guscio, e che ha contribuito a fare rivivere il senso di appartenenza delle Tartarughe.

La Compagnia del Guscio

Due individui, Takoda e Diego Delfino, hanno unito i loro intenti nella creazione di questa fratellanza. Takoda, era il capo di un gruppo familiare nella colonia di R'nak, a sud di Renardy. Era anche un abile guerriero e un Cavaliere dell'Onore; qualcosa di

estremamente raro per le Tartarughe. Takoda, ha appreso i precetti ed il codice da un Cavaliere dell'Onore, un Rakasta solitario. Ha imparato il codice e la disciplina dei cavalieri dell'onore così bene, che alla fine il Rakasta ha sponsorizzato Takoda per unirsi ad una delle compagnie in Bellayne. Takoda è riuscito a farsi accettare ed è avanzato tra i ranghi nei suoi anni di servizio. Col passare degli anni cominciò a pensare al suo popolo ed ai vantaggi di cui avrebbe potuto eventualmente beneficiare di una compagnia propria. Ritenendo che le Tartarughe avessero bisogno di essere più di una comunità coesa. L'idea di comunità non significa necessariamente riunirsi in grandi insediamenti, ma ci doveva essere una "vicinanza" tra di loro. Con la sua idea in testa tornò a casa a R'nak e cominciò a gettare le basi per la prima Compagnia di cavalieri dell'Onore delle Tartarughe. Nella sua mente, sapeva che l'idea non sarebbe stata popolare. Le Tartarughe tendono a credere che la violenza generi violenza e che i guerrieri siano portatori di violenza. Se Takoda fosse riuscito a spiegare agli altri Tartarughe che il suo piano non era soltanto quello di creare un'organizzazione militare, ma in realtà quello di portare beneficio alla comunità nel suo complesso, sarebbe stato accolto a braccia aperte. Considerato che gli insediamenti delle Tartarughe sono piccoli e di solito una certa distanza l'uno dall'altro, Takoda ha pensato ad un gruppo di cavalieri dell'onore per proteggere questi insediamenti dai goblinoidi, dai banditi, o da avventurieri senza scrupoli, così come per risolvere i problemi tra i gruppi familiari. Ha anche immaginato un lato "umanitario" di questo gruppo, se un gruppo di Tartarughe fosse stato colpito da un'epidemia e non potesse piantare i suoi campi, la compagnia avrebbe provveduto a cercare manodopera e medicine. In caso di tempeste distruttive la compagnia avrebbe aiutato la ricostruzione dei villaggi. Se le colture non fossero state sufficienti per sfamare una famiglia, la

compagnia avrebbe cercato donazioni per evitare loro la fame. Non c'era un limite nella mente di Takoda al bene che la sua compagnia avrebbe potuto fare. Con lo scoppio della Maledizione Rossa, Takoda assunse una nuova attività nella fratellanza; protezione dall'epidemia. Aveva bisogno di un "erede" per mantenere al sicuro le Tartarughe dall'epidemia. Dopo aver fallito a trovare un erede tra le Tartarughe in Renardy o Bellayne, Takoda iniziò un viaggio nelle Baronie per cercarne uno al di fuori, ma la fortuna ha voluto che non dovesse viaggiare così lontano. Trovò Diego Delfino, noto anche come Diego dei Delfini, un Chierico Tartaruga di Madre Oceano che aveva una grande congregazione nella città libera di Dunwick. Originario delle Baronie, Diego era venuto a Dunwick nella speranza di trovare un gruppo più ampio di Tartarughe a cui predicare. Fortunatamente era anche un erede dell'Ordine dei Fratelli Cremisi. Quando Takoda arrivò a Dunwick per trovare un passaggio per le Baronie, incontrò Diego durante uno dei suoi servizi religiosi, giù alla spiaggia. Divenne allora chiaro come Diego aveva ottenuto il suo nome. In ginocchio su un piccolo altare fatto di corallo. Mentre Diego portava avanti il suo "sermone", i delfini che nuotavano nella zona si misero ad "ascoltare" fino a quando non ebbe finito. Dopo di che iniziarono a giocare allegramente prima di nuotare al largo. I delfini tornavano per ogni servizio religioso, e per questo, il Chierico fu soprannominato Diego Delfino "dei Delfini". Takoda condivise la sua visione con Diego di una comunità di Tartarughe, condividendo idee e valori, ma un gruppo di guerrieri che fungesse da "ponte tra le comunità" non riusciva a convincere Diego. Le Tartarughe, dopo tutto, sono una razza pacifica. Onore per una Tartaruga è trovare una soluzione pacifica ad una determinata situazione, una definizione che sembrava in conflitto con ciò che un tipico guerriero Cavaliere dell'onore avrebbe dovuto onorare. Takoda sostenne che

a volte il modo migliore per assicurare la pace duratura fosse quello di essere pronti a combattere.

Fu durante uno di questi accesi dibattiti che una vecchia Tartaruga, di cui non mai stato riportato il nome, si alzò e raccontò una storia: "Molti anni fa ... quando la nostra gente era giovane sulla Terra, Le Tartarughe hanno avuto un campione ... e il suo nome era Chelona. I nostri antichi nemici, che vivevano tra le nuvole ci tormentavano senza fine, ma Chelona venne in nostro aiuto. Li combattè sul terreno dove riportò molte vittorie. Un giorno fatale Chelona salì al cielo su un carro volante, un dono degli Immortali, nella speranza di porre fine allo spargimento di sangue una volta per tutte. In sella al suo mirabile artefatto, Chelona volò fino in cielo per affrontare il re del popolo delle nuvole. Ne seguì una grande battaglia tra i due eroi che durò tre giorni e tre notti. In questa lotta, Chelona fu ferito sei volte. Ogni volta, uno scudo cadde dal suo guscio a Terra sotto le nuvole. La terza notte, Chelona colpì il re con un colpo fatale. Il re cadde in ginocchio, esausto e coperto di sangue. Alla vista delle lacrime negli occhi dei figli del re e del suo popolo, Chelona fu sopraffatto dalla compassione. Dichiarò che il combattimento era finito per sempre, e che era in suo potere dargli di nuovo la vita, ma a costo della propria. In cambio di questo, il re giurò di non combattere più il popolo delle Tartarughe. Le sue parole furono sigillate in un giuramento magico e Chelona passò dal nostro mondo all'altro. Con il senso di colpa e di rispetto per il puro Chelona, il re mantenne la sua parola, gli diede una degna sepoltura, e partì con il suo popolo. Si dice che gli Immortali erano così rattristati dalla sua morte, ma orgogliosi del suo sacrificio, che fecero una profezia. La leggenda dice che lo spirito di Chelona sarebbe tornato sulla Terra se i sei scudi persi dal suo guscio fossero stati portati al suo luogo di riposo che si trova su una nuvola magica che vaga nel

vento. "Dopo aver completato il suo racconto, il vecchio donò ai due un pezzo esagonale di quello che sembrava essere parte di un guscio. Poi il vecchio si allontanò per la spiaggia e scomparve. Lo Scudo dell'Onore era il dono, ed è stato subito chiaro a Takoda e Diego e quello che doveva essere fatto. Dopo aver ascoltato la leggenda di Chelona, i due convennero che il personaggio Chelona era davvero l'incarnazione di tutto ciò che le Tartarughe avevano di più caro. Scrissero un codice di condotta per la Compagnia del Guscio, ispirato alla leggenda di Chelona; tratti che ogni Tartaruga che voleva essere una parte della società deva possedere:

1. Onestà – Buona volontà e Virtù, niente menzogne.
2. Compassione - Perdono e altruismo, aiutare i bisognosi.
3. Sapienza – Buon senso e intuizione; Pensa prima di agire e imparare dai propri errori.
4. Tenacia - Il duro lavoro e la fede in se stessi; Mai arrendersi.
5. Coraggio - Galanteria e forza d'animo; Metti la tua paura da parte e fai ciò che deve essere fatto.
6. Onore - Doveri e rispetto; vivere i valori delle Tartarughe e mantenere un comportamento etico.

Con le loro idee chiare e una luminosa visione del futuro, Takoda e Diego si strinsero la mano e scrissero il loro codice, ribattezzato Codice del Guscio, durante la scrittura viaggiarono lungo la costa arruolando altre Tartarughe di ogni professione e cammino della vita. La Compagnia del Guscio era nata.

Struttura della Compagnia

La stessa Compagnia ha molte posizioni diverse all'interno della sua organizzazione. Il comandante dell'organizzazione si chiama il Signore del Guscio. Sotto il Signore della Guscio è un Signore della compagnia, un consigliere e comandante in seconda. C'è

solo un Signore del Guscio ed un Signore della compagnia in ogni momento. Dopo il Signore della compagnia, viene a uno svariato numero di Compagni d'Armi, noti anche come sergenti del Guscio che, a loro volta, hanno il comando di uno svariato numero di Compagni affiliati, o Sentinelle del Guscio e Compagni postulanti. Mentre l'organizzazione è fondamentalmente, "per Tartarughe, o Sottorazze Tartarughe", non è raro che un membro di un'altra razza possa diventare quello che viene chiamato Compagno alleato. I Compagni Alleati sono proprio questo; alleati della compagnia. I membri della compagnia viaggiano in lungo e in largo per le loro missioni. Naturalmente, sono tenuti a incontrare e fare amicizia con altre persone di altre razze e culture. Di tanto in tanto, questi nuovi amici mostrano il desiderio di aiutare le Tartarughe nei loro sforzi. Alla discrezione della Tartaruga più anziana presente, queste persone possono essere accolti nel gruppo di avventurieri come Compagni alleati. Normalmente, quando una determinata missione è stata completata, gli Alleati tornano alla loro vita normale, ma in rare occasioni, gli Alleati sono autorizzati a restare in quanto in possesso di un raro dono o un talento che le Tartarughe trovano utile. I Compagni postulanti sono quelle Tartarughe che hanno subito il test del Guscio e hanno dimostrato di avere il potenziale per diventare un giorno membri preziosi della compagnia. La missione di un Compagno Postulante è quella di trovare l'illuminazione. Andare all'avventura è un modo per trovare questa illuminazione così come l'esperienza ed è altamente raccomandato dalla Compagnia ai postulanti. Una volta che un postulante ha dimostrato il suo valore, sono sponsorizzati per la promozione e si tiene una votazione, tra i Compagni Affiliati per promuoverli. Un Compagno Affiliato aspetterà e verificherà che un postulante riesca a visualizzare ed a comprendere le tradizioni tramandate da parte della Compagnia così come che dimostri

l'iniziativa personale nel proprio sviluppo e lo Spirito di Corpo per la Compagnia nel suo insieme prima di sponsorizzarne la promozione. Una volta che un postulante viene raccomandato al sergente del Guscio e, la votazione lo abbia accettato, il postulante è quindi pienamente promosso a Compagno affiliato. I Compagni affiliati o Sentinelle del Guscio sono la spina dorsale della Compagnia. Essi devono costituire un esempio da seguire per i postulanti e fissano norme a cui i postulanti devono sforzarsi di attenersi. Agiscono come istruttori di qualsiasi formazione organizzata ed hanno anche il compito di garantire il benessere dei Postulanti. Un altro compito delle Sentinelle del Guscio è l'addestramento nell'utilizzo del carro in combattimento. È loro responsabilità assicurare che i postulanti imparino questa arte prima di venir promossi. Molte volte un compagno Affiliato accompagnerà un gruppo di postulanti in avventure per offrire una leadership ed essere da riferimento. A differenza dei Postulanti, gli Affiliati non possono essere promossi sul campo. Quando un affiliato è pronto per la promozione al grado successivo, viene selezionato dai Compagni d'armi al Forte di R'nak. Di solito questa cerimonia si tiene una volta all'anno, ma può essere organizzata più volte se necessario. Ogni Sentinella del Guscio si presenta alla cerimonia per rispondere ad una serie di domande e per raccontare le missioni e le avventure portate a termine. Sulla base dei risultati del consiglio, i Compagni d'armi faranno una raccomandazione al Signore del Guscio, a cui è demandata la decisione finale. Una volta che un Affiliato diventa un sergente del Guscio, viene a conoscenza che lo Scudo dell'Onore è in possesso della Compagnia. In una cerimonia di promozione, i nuovi compagni sono tenuti a toccare lo Scudo sul quale si impegneranno a seguire il Codice del Guscio al meglio delle loro capacità. Compagni d'armi, o Sergenti del Guscio, sono i supervisori della Compagnia ed hanno la massima libertà d'azione. Il più delle volte, saranno fuori per missioni o avventure, in questo caso i sergenti del Guscio hanno grandi responsabilità per il benessere e la formazione dei loro subordinati. Queste avventure possono includere qualsiasi cosa, dallo scavare un nuovo fosso di irrigazione, alla ricerca degli scudi perduti di Chelona. Spesso i Sergenti del Guscio sono l'unico "comandante", che i compagni vedono per questo essi devono garantire il comportamento etico di tutte le Tartarughe sotto di loro. Essi assicurano che le indicazioni che i Compagni Affiliati stanno dando ai postulanti siano corrette e in linea con i valori della compagnia e delle sue tradizioni. Inoltre fungono da mentori per i Compagni Affiliati, preparandoli per la loro prossima promozione. I Compagni d'Armi sono anche responsabili dell'elaborazione e dell'esecuzione dei piani per la formazione dei Compagni postulanti e sono anche gli amministratori della prova del Guscio. In più hanno anche l'autorità di promuovere i Postulanti a sentinelle del Guscio. Essi devono sapere dove i loro affiliati e postulanti sono in ogni momento. Se un gruppo dovesse andare disperso per lunghi periodi di tempo o l'intera compagnia si dovesse mobilitare, la conoscenza di questa informazione potrebbe essere la differenza tra successo e fallimento. Da qui, una delle due cose che possono capitare ad un sergente del Guscio. Possono essere selezionati da un Signore del Guscio a diventare il compagno Signore, se la posizione è vacante, o, se la posizione di Signore del Guscio è vacante, possono essere votati per diventare il successivo Signore del Guscio. Il Signore della compagnia, o il capitano del Guscio, è un consulente e supervisiona tutti i livelli della catena di comando della compagnia. E' anche visto come la voce del Signore del Guscio in sua assenza e secondo assoluto al comando della Compagnia. I suoi compiti più importanti sono i compiti amministrativi. La compagnia è in gran parte finanziata da donazioni e una percentuale di qualsiasi tesoro trovato dai

compagni durante le loro avventure. Il capitano del Guscio deve tenere traccia dei fondi sia in entrata che in uscita. Tutto sommato, un lavoro molto duro. Diego Delfino è il Capitano del Guscio attuale. Il Signore del Guscio è il comandante generale della Compagnia. Attualmente, Takoda ricopre questa posizione. Tra i suoi molti compiti c'è la scelta dei gruppi di compagni che vengono assegnati a determinate missioni e garantire che quelle missioni siano all'interno dell'"etica" della Compagnia. Egli è il giudice di tutte le controversie e l'amministratore della giustizia. E' anche responsabile per le relazioni e gli incontri tra i funzionari della compagnia ed i dignitari delle Tartarughe o di potenze straniere. Infine, il Signore del Guscio è responsabile per l'organizzazione di grandi eventi e cerimonie che coinvolgono l'intera compagnia. Il più importante di questi eventi è conosciuto come il Rinnovamento, un incontro annuale ai monoliti di Zul per rinnovare i loro voti. Poiché questa occasione è una delle poche volte, oltre alle emergenze, che l'intera compagnia viene radunata, è un evento estremamente importante. La maggior parte delle promozioni si svolgono durante questo periodo così come gli aggiornamenti sulla ricerca in corso delle placche di Chelona. Il Signore del Guscio è di solito eletto da un certo numero di Compagni d'armi e il Signore della Compagnia. Ogni Tartaruga nella compagnia che è disposta, disponibile, e sana di mente, indipendentemente dal rango, ha diritto ad esprimere un voto. In caso di parità di voti, il Signore della Compagnia prende il comando fino a quando non si trova una soluzione. In caso la parità non possa essere risolta, il Signore della Compagnia gestirà la compagnia fino alla prossima luna piena, quando si svolgerà un'altra votazione. Questo processo continua finché non si arrivi all'elezione di un nuovo Signore del Guscio.

Arruolamento nella Compagnia

E' considerato un grande onore tra le Tartarughe essere selezionati per diventare un membro della Società e servire la loro comunità. Il processo di selezione ha luogo quando un gruppo di compagni erranti trova delle Tartarughe interessate ad unirsi alla loro causa. A differenza di gran parte delle compagnie di Cavalieri dell'onore, i guerrieri non sono gli unici ammissibili. Qualsiasi Tartaruga qualsiasi cammino della vita abbia percorso fino a quel momento, può presentare per la richiesta, ma di solito il capo di un gruppo familiare permetterà solo ad una, o in rari casi due tartarughe di lasciare il gruppo per unirsi alla compagnia. La Prova del Guscio, come viene chiamato, non è mai la stessa di anno in anno ed è principalmente una prova di carattere per le Tartarughe. Il processo dura diversi giorni in cui il leader della Compagnia creerà situazioni che metteranno alla prova la forza, la saggezza, l'intraprendenza, la compassione, ed infine l'abilità di combattere delle tartarughe. Per fare questo coinvolgerà anche altre tartarughe per simulare situazioni che in seguito dovranno poter affrontare realmente. Quelli che passeranno la Prova del Guscio dovranno poi fare il viaggio del Circolo. Il viaggio del Circolo è un viaggio cerimoniale, nonché una prova finale di resistenza. Dalla località dove si svolge la Prova le Tartarughe faranno un "pellegrinaggio" ai monoliti di Zul. Dopo questa lunga, estenuante marcia attraverso il deserto, una volta arrivati presso i Monoliti, le Tartarughe dovranno meditare per tre giorni e tre notti, in onore della battaglia che portò al sacrificio di Chelona, durante questo periodo di riflessione, alle Tartarughe sono indicati i loro simboli di cavalieri dell'onore e cerchi rossi saranno dipinti sulla parte anteriore dei loro gusci. Essi sono quindi ufficialmente Compagni postulanti della Compagnia del Guscio. Un titolo provvisorio, proprio come un apprendista, che permette loro di dimostrare il loro valore alla gerarchia della compagnia. Per i postulanti comincia la

vera prova, quella della vita reale e dell'esperienza sul campo. Molti anni e molte avventure dovranno passare prima che una Tartaruga diventi un compagno Affiliato.

La Compagnia oggi

Oggi, la Compagnia ha una sede in un fortino di mattoni di fango a R'nak, chiamato Fort Terrapin dalle Tartarughe, ma è segnato come Castello Tortuga sulle mappe delle altre razze della Costa Selvaggia. E' stato costruito su una piccola collina, e in cima a una sorgente naturale. Le alte pareti circolari di mattoni di fango sono state costruite collocando i mattoni in serie di diverse dimensioni, quelli più grandi sul lato esterno, diventando sempre più piccoli verso il centro. Ogni muro ha diverse aperture, alcune delle quali bloccate da massi di grandi dimensioni. Questo serve a confondere l'avversario che cercasse di entrare nel forte, e per dare alle Tartarughe più di una via di uscita nel caso dovesse'essere necessaria un'evacuazione. Anche se la compagnia opera principalmente in ed intorno Dunwick, Bellayne e Renardy, non è raro che la compagnia possa percorrere grandi distanze, anche per tutte le Baronie, se si sente dire che delle Tartarughe hanno bisogno di aiuto. Come detto i raduni di tutta la compagnia sono limitati a eventi speciali ed emergenze, la maggior parte degli incontri con la compagnia sarà in piccoli gruppi di postulanti, affiliati, e forse anche un sergente del Guscio. I compiti della compagnia comprendono:

1. Servizio alle Comunità di Tartarughe
2. Recupero dei sei scudi di Chelona
3. Mantenimento della pace tra i vari tipi di Tartarughe
4. Organizzazione degli'incontri cerimoniali
5. proteggere le Tartarughe dalla Maledizione rossa.
6. Ambasciatori del popolo delle Tartarughe
7. Ambasciatori di buona volontà verso tutti gli altri popoli che chiedono il loro aiuto

Una delle sfide costanti della compagnia, oltre che i goblin e l'epidemia della Maledizione Rossa, ironia della sorte, sono le stesse Tartarughe. Alcune Tartarughe vedono la compagnia semplicemente come una banda di guerrieri a cui rispondo con il vecchio adagio "la violenza genera violenza". Vedono la compagnia, solo come una possibile causa di guai. Per sfatare queste credenze, la missione principale della compagnia è il servizio per la comunità. In secondo luogo, molti dei proprietari terrieri più subdoli e nobili provenienti dalle nazioni circostanti sono piuttosto preoccupati per il tentativo delle Tartarughe di "riscoprire se stessi". Per loro, la loro le Tartarughe sono solo una fonte di manodopera a basso costo che sarebbe minacciata se le Tartarughe dovessero unirsi in una comunità. A tal fine, molti hanno iniziato ad assumere mercenari ed avventurieri per cercare le placche di Chelona; in modo tale che non cadano nelle mani delle Tartarughe, e forse anche per utilizzare i loro leggendari poteri per se stessi. Un altro problema sono gli Snappers, primitivi, cugini delle Tartarughe dal pessimo umore. Alcuni gruppi familiari che abitano più vicino alla costa hanno avuto problemi con questi mostri e hanno chiesto l'aiuto della compagnia. Piccole pattuglie di Postulanti e di sentinelle del Guscio sono comuni lungo le spiagge, in risposta a questa richiesta. La compagnia non ha alcuna vera e propria arma preferita per il combattimento è visto come un elemento secondario e meno importante della missione della compagnia. Se un risultato può essere raggiunto senza dover aver che fare con le armi, tanto meglio. A differenza della maggior parte dei cavalieri dell'onore, non vi è alcuna restrizione sull'uso di armi a distanza. La convinzione è semplicemente che se si deve usare le armi, qualunque arma possa essere utile per proteggere la comunità e se stessi è idonea. La Magia è vista come uno strumento e il suo uso è incoraggiato. In effetti, alcuni maghi Tartaruga sono spesso arruolati come

Compagni postulanti. Le Tartarughe nella compagnia imparano l'arte del combattimento su carro da guerra e devono padroneggiare bene quest'arte per poter raggiungere i ranghi più elevati all'interno della compagnia. Fin dalla sua fondazione, la Compagnia del Guscio è rimasta piuttosto piccola, ma comunque abbastanza efficace per compiere la sua missione e sempre alla ricerca di altri alleati. Una delle compagnie di cavalieri dell'onore a Bellayne si è addirittura spinta fino ad impegnare il loro appoggio alle Tartarughe per il loro "spiccato senso di comunità" e di "onorare la pace sopra ogni altra cosa". da ciò la Compagnia del Guscio ha avuto il suo motto "Pace prima di tutto". Tutto sommato, la Compagnia del Guscio è vista come un'aggiunta positiva per le terre della Costa Selvaggia. Quindi, se mai vi trovate in pericolo, non guardare oltre il guscio!

Città libera di Dunwick

Superficie: 8.000 kmq
Posizione: ad est, ovest e nord delle terre delle tribù Tartaruga e a nord di Rohrenn.
Abitanti: Popolazione 22.000.
Tipo di governo: Governatore.
Capitale: Dunwick.
Industrie: Commercio.
Flora e fauna: standar per il clima

Dunwick nato come un avamposto della Fratellanza dell'Ordine, è diventato in seguito un avamposto commerciale quando una parte della Confraternita è diventato il Trading Company LB. Oggi l'azienda possiede o finanzia molte imprese in Dunwick. Poco più della metà della popolazione Dunwick è composta da Tartarughe, gli esseri umani, i lupino, i rakasta, i goblin, gli uomini lucertola, i phanaton, i wallara e gli uomini scorpione completano il variegato insieme della popolazione. Il commercio di Dunwick è vivace. La maggior parte delle aziende del Trading Company LB assume lavoratori

tartaruga e sono protette da navi di Texeiran e mercenari di Torreón. Smuovere interessi così grandi, dà a Dunwick ed alla Trading Company LB una posizione avvantaggiata e di primo piano nei commerci dei Texeirani con Renardy.

Protettorato di Presa

Superficie: 18.300 kmq
Posizione: la parte peninsulare è a sud delle Terre selvagge delle Tribù Tartaruga, le isole sono poco più ad ovest nella porzione di mare a sud delle stesse terre selvagge delle Tribù Tartaruga.
Abitanti: Popolazione 9.350 abitanti.
Tipo di governo: Governatrice Dominica Solidão.
Capitale: Forte Praça de Texeiras.
Industrie: miniere e commercio.
Flora e fauna: standar per il clima

Questo dominio è costituito da due grandi isole (Ilhas Gémeas, le Isole Gemelle) e una parte del Cabo das Baleias (Capo delle balene), situato a sud di Renardy e la condivisione di un confine con Eusdria. Durante le guerre recenti, il Protettorato di Presa ha dichiarato l'indipendenza da Texeiras. La situazione sfociò in una piccola guerra civile, e gli insediamenti più importanti della colonia sono stati distrutti. Per porre fine alle ostilità, alla colonia è stata concessa l'autonomia, ma è ancora considerato di proprietà dei Texeirani. Gli insediamenti principali della regione sono l'imponente fortezza di Forte Praça de Texeiras ed il ben difeso Torre Cruzada. Entrambi i villaggi (Solidão e Poracá) e la città (Porto do Sul) rimangono in rovina. In quanto le coste del Protettorato da Presa sono ormai a corto di protezione dalla terraferma, le navi pattugliano la regione costantemente, periodicamente, elevando gli equipaggi a personalità più importanti della colonia. Insediamenti permanenti stanno cominciando a svilupparsi intorno alle due



miniére del Capo. Una miniera produce opali, l'altra argento; queste importanti attività Texeirane sono ben difese. Il leader del Protettorato da Presa, il signore di Praça Forte de Texeiras, è in realtà una donna, Dominica Solidão. Una combattente carismatica, ha guidato la ribellione contro i Texeirani ed ha molti sostenitori, e si dice che a Boa Mansão anche il Barone Bart ritenga che non sarebbe saggio rimuoverla. I due leader hanno raggiunto un accordo sullo status della colonia che sembra soddisfare entrambe le parti. Alcuni ipotizzano che i Texeirani in cambio del fatto che Dominica abbia acconsentito a che la colonia rimanesse parte di Texeiras, il barone l'abbia nominata sua erede al trono di Texeiras. Tuttavia, nessuno ha potuto verificare tali accordi.

Cavaliere dell'Onore

Il Cavaliere dell'Onore è un guerriero che segue un rigido codice d'onore, noto come Onore del Guerriero. I Cavalieri dell'Onore generalmente appartengono a compagnie speciali che hanno una lunga tradizione (un Cavaliere dell'Onore senza una compagnia è considerato una "compagnia di uno"). Alcuni gruppi di Cavaliere dell'Onore devono fedeltà a un governo particolare, mentre altri lavorano come mercenari d'élite, alcuni sono duellanti professionisti, e altri sono vagabondi che lottano per ciò in cui credono sia giusto o semplicemente per il gusto di combattere.

La tradizione della Cavalleria dell'Onore è iniziata mille anni fa, tra gli elfi ed i rakasta in onore del sacrificio di Jaeger durante la guerra delle Divinità. Gli elfi grigi della Grande Foresta hanno sviluppato un ramo della tradizione, mentre i rakasta del Sud Harqual hanno sviluppato un secondo ramo. L'onore del guerriero, dopo un migliaio di anni è cambiato poco e recentemente, quando i rakasta cominciarono ad apparire nel nord ancora una volta, le due tradizioni erano ancora quasi identiche.

Gli elfi grigi del nord hanno diffuso le tradizioni del Cavaliere dell'Onore presso gli elfi d'Argento che in seguito hanno trasmesso la tradizione anche ai nani delle montagne Greystone, mentre gli gnomi della foresta Heverkent, al Sud, hanno appreso le tradizioni dai rakasta. In seguito le tradizioni si sono diffuse anche fra le popolazioni umane della Costa Selvaggia.

Come risultato, i Cavalieri dell'Onore sono facilmente riconoscibili e stimatissimi da quasi ogni cultura di Harqual.

I Cavalieri dell'Onore sono costretti da secoli di tradizione a seguire particolari regole di comportamento. Per questo motivo, sono

correttamente considerati affidabili, e lavorano sodo per mantenere la loro integrità. Il Cavaliere dell'Onore può onestamente godere del combattimento come un modo per trovare l'auto-illuminazione, dimostrare se stessi, mettere alla prova il suo onore e devozione, e rendere omaggio al dio caduto Jaeger. All'interno dei parametri d'Onore del Guerriero, possono avere una personalità da austero all'umoristico.

Gli eserciti spesso cercano i Cavalieri dell'Onore perché sono affidabili come leader e soldati. Un Cavaliere dell'Onore può stare con un esercito fintanto che tale organizzazione non richiede al Cavaliere dell'Onore di rompere qualsiasi parte del suo Codice d'Onore del Guerriero. Ai Cavalieri dell'Onore a volte sono concessi territori da governare, e si dimostrano efficaci amministratori. I personaggi sono a volte anche cercati da parte di gruppi di avventurieri, perché sono ottimi alleati. I Cavalieri dell'Onore si uniscono a questi gruppi per vedere di più del mondo, intraprendere una ricerca specifica, o diffondere gli insegnamenti d'onore del guerriero e le leggende del Pantheon del Nord.

In qualsiasi gruppo, un Cavaliere dell'Onore è tollerante verso gli altri. Il personaggio non si aspetta che gli altri aderiscano al codice d'Onore del Guerriero ed è raramente sorpreso (anche se a volte deluso) quando non lo fanno. Un Cavaliere dell'Onore si rende conto che gli altri devono scegliere di seguire il Codice d'Onore del Guerriero da soli senza forzare nessuno. Finché i compagni non cercano di far perdere l'onore al Cavaliere, il personaggio può rimanere con il gruppo.

I personaggi Cavaliere dell'Onore beneficiano della Compagnia a cui appartengono. La Compagnia offre una rete di sostegno e alleati se un Cavaliere dell'Onore si mette nei guai. Un Cavaliere dell'Onore che è senza una Compagnia invece gode di indipendenza. Un Cavaliere dell'Onore di una Compagnia nazionale, come quelle dei Regni delle coste orientali, guadagna la rete di alleati, ma non deve seguire gli ordini della Compagnia (anche se deve ancora difendere il proprio paese nei momenti di difficoltà).

Un Cavaliere dell'Onore che appartiene ad una Compagnia deve seguire le norme di tale Compagnia e gli ordini dei dirigenti della Compagnia. Un Cavaliere dell'Onore che appartiene a una Compagnia nazionale deve difendere questa nazione e obbedire agli editti dei suoi capi (difendere la nazione ha la precedenza). Il Cavaliere dell'Onore deve anche seguire i precetti ed i protocolli d'Onore del Guerriero o essere dichiarato Traditore, soggetto a cattura e esecuzione da parte degli altri Cavaliere dell'Onore.

Inoltre, quasi tutti riconoscono un Cavaliere dell'Onore come una persona eroica, che può anche causare alcuni problemi. Un Cavaliere dell'Onore di una Compagnia potrebbe incontrare dei guerrieri che vogliono testare la loro abilità di combattimento contro un professionista riconosciuto. Se richiesto, il Cavaliere dell'Onore è legata anche a mediare duelli tra altri personaggi.

Alcuni individui poco raccomandabili potrebbero utilizzare il rigido codice d'onore del cavaliere contro lui stesso ed a proprio tornaconto.

Requisiti

Allineamento: qualsiasi legale

Attacco Base: +5

Abilità: Diplomazia 5, Conoscenze (locali) 5,

Conoscenze (religione) 5

Talenti: Competenza nelle Armature (leggere) e Competenza nelle armi semplici.

Speciale: Mentre un cavaliere può essere di qualsiasi classe sociale, rinunciano a tutti i loro averi quando entrano in una compagnia o comunque prima di iniziare una carriera come cavaliere dell'onore.

L'Onore del Guerriero è diviso in due serie di norme che disciplinano la vita del Cavaliere dell'onore: Precetti e protocolli. I Precetti sono regole semplici, generalmente espressi in forma di cose da fare (o evitare) o come dogmi. I protocolli sono le procedure da seguire in determinate situazioni. Si noti che tutti i cavalieri dell'onore di qualsiasi allineamento, sono tenuti a seguire i precetti ed i protocolli d'Onore del Guerriero.

I precetti fondamentali sono i seguenti:

- L'onore è più importante della vita.
- La paura è accettabile; la vigliaccheria no.
- Vivere per lottare, e lottare per vivere.
- Rispetta il tuo nemico.
- Non attaccare gli indifesi, i deboli, o l'innocente.
- Non minacciare gli indifesi, i deboli, gli innocenti e non esercitare un controllo su un nemico (non prendere ostaggi).
- Non farti coinvolgere in azioni disonorevoli degli altri.
- Armi da tiro, sono adatte per la caccia, ma non per la guerra (il cavaliere dell'onore può attaccare animali non intelligenti, i non morti, o esseri innaturali con armi da tiro, ma non può usare armi da tiro contro i nemici intelligenti). Il controllo della mente (compresi charm, il possesso e Arti Psioniche) non deve essere usato o tollerato.
- Rispettare i leader della vostra compagnia e quelli a cui voi o la compagnia devono fedeltà.
- Vendica il disonore procurato alla compagnia, ai mentori, agli alleati, e a voi stesso in questo ordine.
- Cercare la gloria per i Cavalieri dell'onore,

non per te stesso.

- Se si è responsabili per la morte di un amico, compagno, o seguace, si assumono gli obblighi di quell'individuo.
- Onora i tuoi cari, ricordando loro, anche dopo la loro morte.
- Siate tolleranti delle credenze e le azioni degli altri.
- Diffondere il codice con l'esempio, non con la forza.
- Mantenere tutte le promesse.
- Adempiere tutti i doveri.
- Ripagare tutti i debiti.

I protocolli più importanti sono riassunti nel seguente testo.

Il protocollo stabilisce che un guerriero raggiunge l'età adulta quando sconfigge per la prima volta un nemico in condizioni onorevoli. Una volta raggiunta l'età adulta, un guerriero può scegliere di diventare un cavaliere dell'onore sposando l'Onore del Guerriero con un giuramento e le sue azioni.

Il protocollo di ospitalità stabilisce che chi ospita deve proteggere i propri ospiti dai pericoli e che l'ospitato deve rispettare le regole del posto dove è ospite. Né chi accoglie, né gli ospiti possono fare richieste irragionevoli all'altro. Si noti che un padrone di casa invita un ospite di solito per un determinato periodo di tempo, dopo di che l'ospite non è più il benvenuto e deve andar via a meno che l'invito non venga rinnovato. Solo le azioni di un ospite possono terminare prematuramente il periodo di invito.

Il protocollo del combattimento nei tornei o nelle Fiere stabilisce che un cavaliere dell'onore deve informare i nemici di un suo attacco imminente. Nel combattimento individuale, il cavaliere lancia una sfida, ed il nemico deve avere il tempo di rispondere. Così, un cavaliere dell'onore non può attaccare un nemico impreparato, né attaccarlo da dietro. Tuttavia, un nemico che

è impegnato in un attacco contro un amico o un alleato è considerato preparato. Per i combattimenti su vasta scala, è necessaria una dichiarazione di guerra, una volta che questo è stato fatto, le armate del nemico sono considerate preparate e gli attacchi a sorpresa sono ammissibili. Un cavaliere dell'onore non può mai partecipare ad un agguato, tranne contro i nemici in una guerra dichiarata.

Il protocollo per i duelli richiede che un cavaliere dell'onore impari e ricordi le regole informali per il duello dei paesi e delle città-stato dell'Harqual.

Il protocollo del rispetto per un Nemico Onorato afferma che ad un nemico onorato, di solito un capo di una forza opposta, si accordano alcuni privilegi. E' considerato onorevole colpire un nemico onorato, senza procurargli danni, durante la mischia. Un nemico Onorato dovrebbe essere ferito solo in singolar tenzone. Se catturati, un nemico onorato viene trattato come un ospite. Se è necessario, un nemico onorato catturato può essere giustiziato, ma solo con una cerimonia formale. Nemici Onorati possono essere restituiti al loro popolo in cambio di materiale o di altre concessioni.

Il protocollo di negoziazione dichiara che i negoziati sono sacri. Si tratta di un motivo sufficiente per una tregua, una tregua non dovrebbe mai essere rotta. Per assicurare ciò, le opposte forze si scambiano degli ostaggi durante i negoziati. Questi ostaggi sono guerrieri che comprendono che le loro vite rappresentano la prova della loro forza del loro onore. Se la tregua è rotta, le vite degli ostaggi è in pericolo.

Il protocollo per i Traditori si riferisce a coloro che infrangono il giuramenti dei Cavalieri dell'Onore. Un cavaliere che abbandona i precetti o i protocolli viene dichiarato un traditore ed è soggetto ad una

battuta di caccia ed alla morte finale. Qualsiasi Cavaliere può amministrare la giustizia. I traditori infangano l'onore di tutti i cavalieri, e il disonore può essere cancellato solo con la morte del traditore. Tuttavia, per mantenere l'onore, ogni cavaliere deve accertare la prova del tradimento personalmente. Anche se gli ordini sono scesi dal leader della compagnia di un cavaliere, il cavaliere deve determinare la verità quando il sospetto traditore è catturato. Se non è possibile determinare la verità, il sospetto traditore deve essere portato davanti a un gruppo di almeno sei cavalieri, dove si deciderà la verità sul caso e sarà emessa la sentenza.

Le singole compagnie di cavalieri dell'onore a volte hanno regolamenti aggiuntivi, ma questi non sono considerati allo stesso livello dei precetti e dei protocolli. I regolamenti delle compagnie sono a volte delle specifiche dei precetti e dei protocolli, ma anche regole relative alle armi speciali, imposte varie, alleanze e simboli. Ogni compagnia ha almeno un'arma speciale e un simbolo.

Ogni cavaliere dell'onore (sia un membro di una compagnia o no) indossa una fascia bianca attorno alla vita, questo simboleggia la purezza dell'onore che il personaggio si sforza di mantenere. Inoltre, il cavaliere deve indossare un emblema, un cerchio rosso, che simboleggia il sangue versato dai guerrieri.

Una razza di cavalieri determina di solito la forma e il posizionamento del cerchio rosso. Elfi, nani, umani e halfling portano segni con il cerchio rosso sul viso (ad esempio sulla fronte), su una guancia, o sul dorso di una mano. Un cavaliere dell'onore rakasta indossa un cerchio, dipinto di rosso, un ciondolo in ceramica o una catena intorno al collo. Qualunque sia il metodo, il cerchio rosso deve essere sempre portato e indossato, mai semplicemente trasportato.

Ogni compagnia ha anche un emblema, che è solitamente portato, nel centro del cerchio rosso. Un individuo che non è alleato con una compagnia potrebbe avere un emblema personale. Gli emblemi dei cavalieri dell'onore sono considerati proprietà privata, e il loro uso non autorizzato da parte di altri è una grande offesa. Ogni compagnia di cavalieri dell'onore ha anche un nemico dichiarato.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere dell'onore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono:

Diplomazia (Car)
Raccogliere Informazioni (Car)
Addestrare Animali (Car)
Guarire (Sag)
Intuire Direzione (Sag)
Conoscenze (locali) (Int)
Conoscenze (religioni) (Int)
Cavalcare (Des)
Percepire Inganni (Sag)
Parlare Linguaggi (Nessuna)

Punti abilità ad ogni livello: 3 + Modificatore Int

Cavaliere dell'onore (Dadi Vita: d8)

Attacco	Fort.	Rif.	Vol.		
Livello	Bonus		Salva	Salva	Salva Speciale
1	+1	+2	+0	+2	Arma dell'onore +1, Leadership
2	+2	+3	+0	+3	nemico dichiarato +2
3	+3	+3	+1	+3	Onorato di Jaeger +1
4	+4	+4	+1	+4	Arma dell'onore +2, Abilità Focalizzata
5	+5	+4	+1	+4	nemico dichiarato +4
6	+6	+5	+2	+5	Onorato di Jaeger +2
7	+7	+5	+2	+5	Arma dell'onore +3, Abilità Focalizzata
8	+8	+6	+2	+6	nemico dichiarato +6
9	+9	+6	+3	+6	Onorato di Jaeger +3
10	+10	+7	+3	+7	Crea Compagnia, Abilità Focalizzata

Caratteristiche di Classe

Arma d'onore: Il cavaliere guadagna una Competenza nelle armi esotiche con l'arma preferita delle loro compagnie. Se il personaggio ha già la competenza necessaria non guadagna nulla. La compagnia dona al cavaliere l'arma scelta come simbolo della compagnia. L'arma è un arma magica +1 che aumenterà il suo potere col crescere dell'esperienza del cavaliere.

Leadership: Il cavaliere guadagna il talento Autorità al 1° livello. Se il personaggio ha già il talento Autorità prima di diventare un cavaliere d'onore non guadagna nient'altro.

Nemico dichiarato: il cavaliere d'onore guadagna un bonus ai tiri per colpire contro un tipo di nemico dichiarato. I cavalieri che appartengono ad una compagnia hanno lo stesso tipo di nemico scelto dalla compagnia, quelli senza compagnia o un membri di una compagnia nazionale sono liberi di scegliere il loro nemico. Il nemico può essere una specie (come per la capacità del ranger), le persone di una certa nazione nemica, i membri di una compagnia nemica, o un particolare tipo di creatura (come non-morti o giganti). Il cavaliere non potrà mai cambiare

il nemico dichiarato a meno che l'intera compagnia decide di cambiarlo. Un cavaliere senza compagnia non può mai cambiare il suo nemico dichiarato. Il bonus indicato in tabella si applica alle prove di osservare, percepire intenzioni, raggiurare e sopravvivenza quando usa queste abilità contro un nemico dichiarato; il bonus viene anche applicato ai tiri per i danni dell'arma contro i nemici dichiarati.

Se il cavaliere è un ranger, questo nemico dichiarato si somma ai nemici prescelti del Ranger, i bonus dei livelli velli successivi della CDP possono essere applicati esclusivamente a questo nemico, il ranger incorre ancora nella penalità alla reazione per il nemico e preferisce combattere il nemico prescelto prima di tutti gli altri. I bonus derivanti da altri livelli di ranger non possono essere applicati al nemico dichiarato. Un altro cavaliere può fare una scelta consapevole se combattere o no il nemico prescelto.

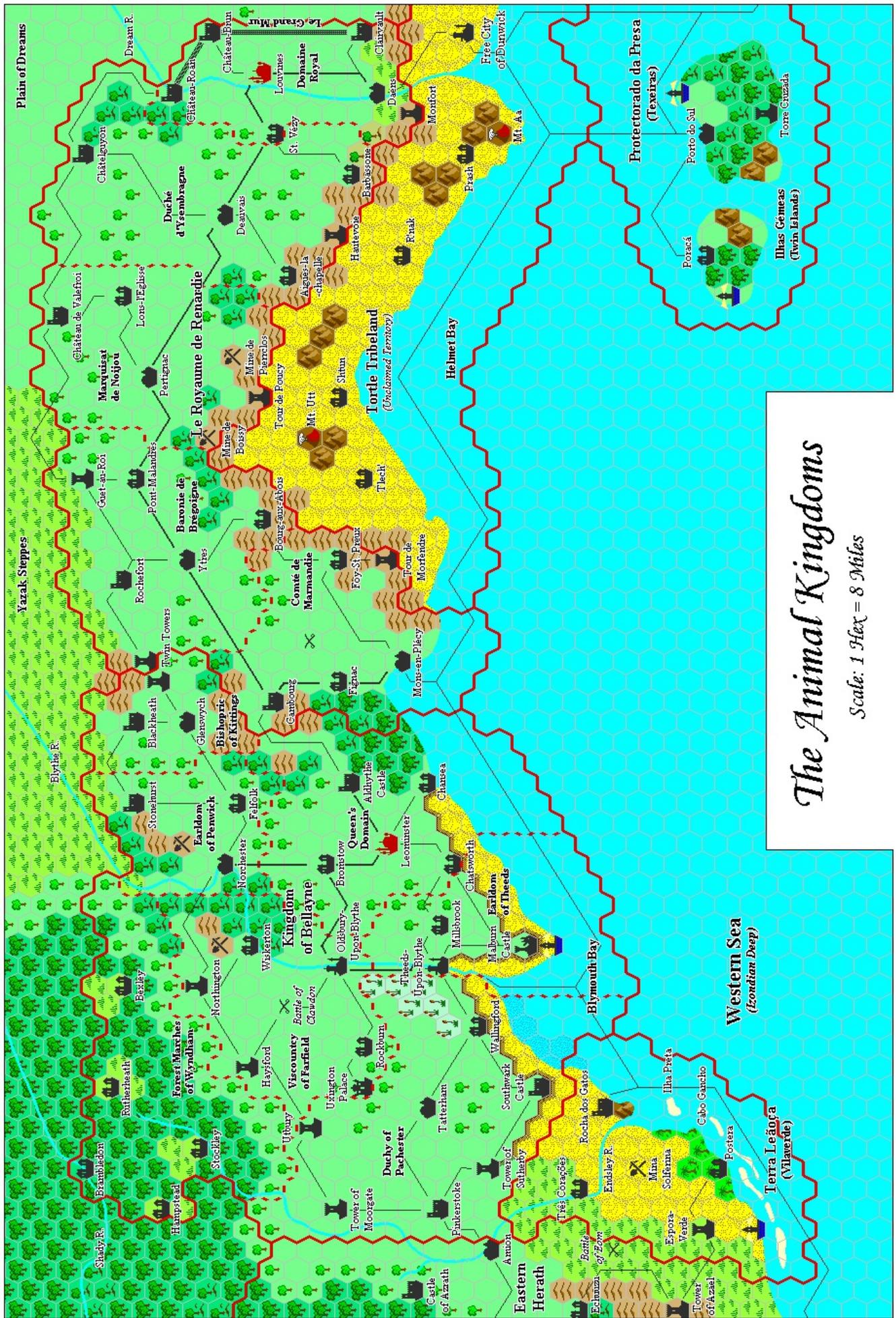
Onorato di Jaeger: L'Onore del Guerriero richiede che il cavaliere tratti gli altri in un certo modo. Inoltre, l'Onore del Guerriero (e i simboli speciali del cavaliere) assicura che gli altri riconoscano il personaggio come un cavaliere onorevole. Il cavaliere riceve un



bonus al Carisma di base per le competenze ed i controlli. Anche quei cavalieri che sono riconosciuti come un nemico ricevono il bonus, a causa del rispetto che gli altri provano per il personaggio.

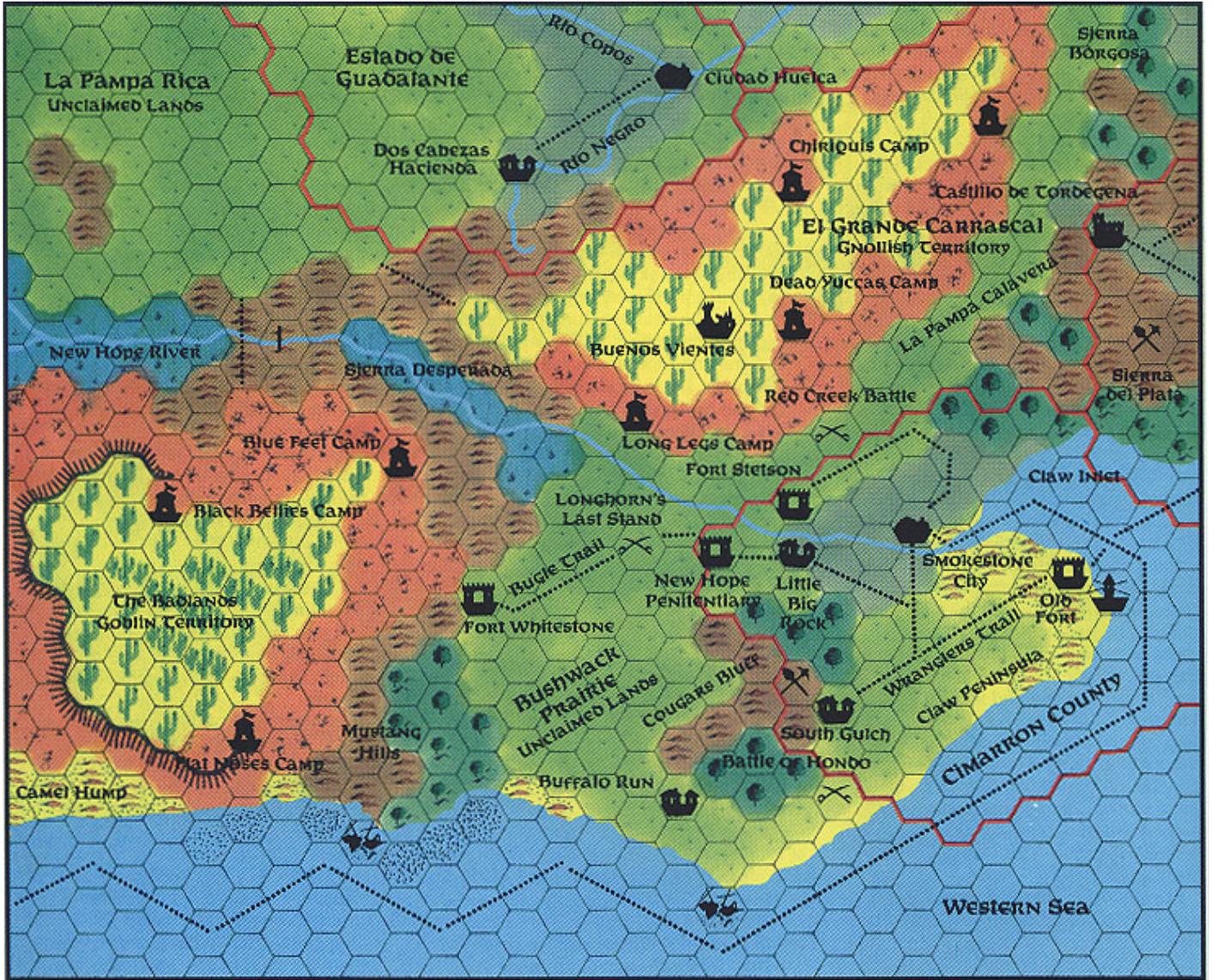
Abilità Focalizzata: Il cavaliere guadagna un talento bonus di messa a fuoco a qualsiasi abilità di classe che il personaggio possiede già.

Creare Compagnia: Il cavaliere è così ben conosciuto dai suoi colleghi e dal popolo che può mettere insieme la sua compagnia di cavalieri sia come un ramo della compagnia di cui fa parte o una nuova compagnia, se è senza compagnia (compagnia di uno).



The Animal Kingdoms

Scale: 1 Hex = 8 Miles

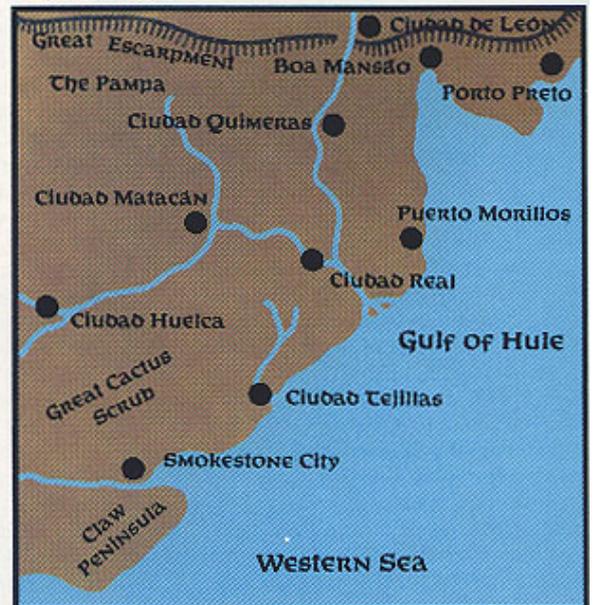


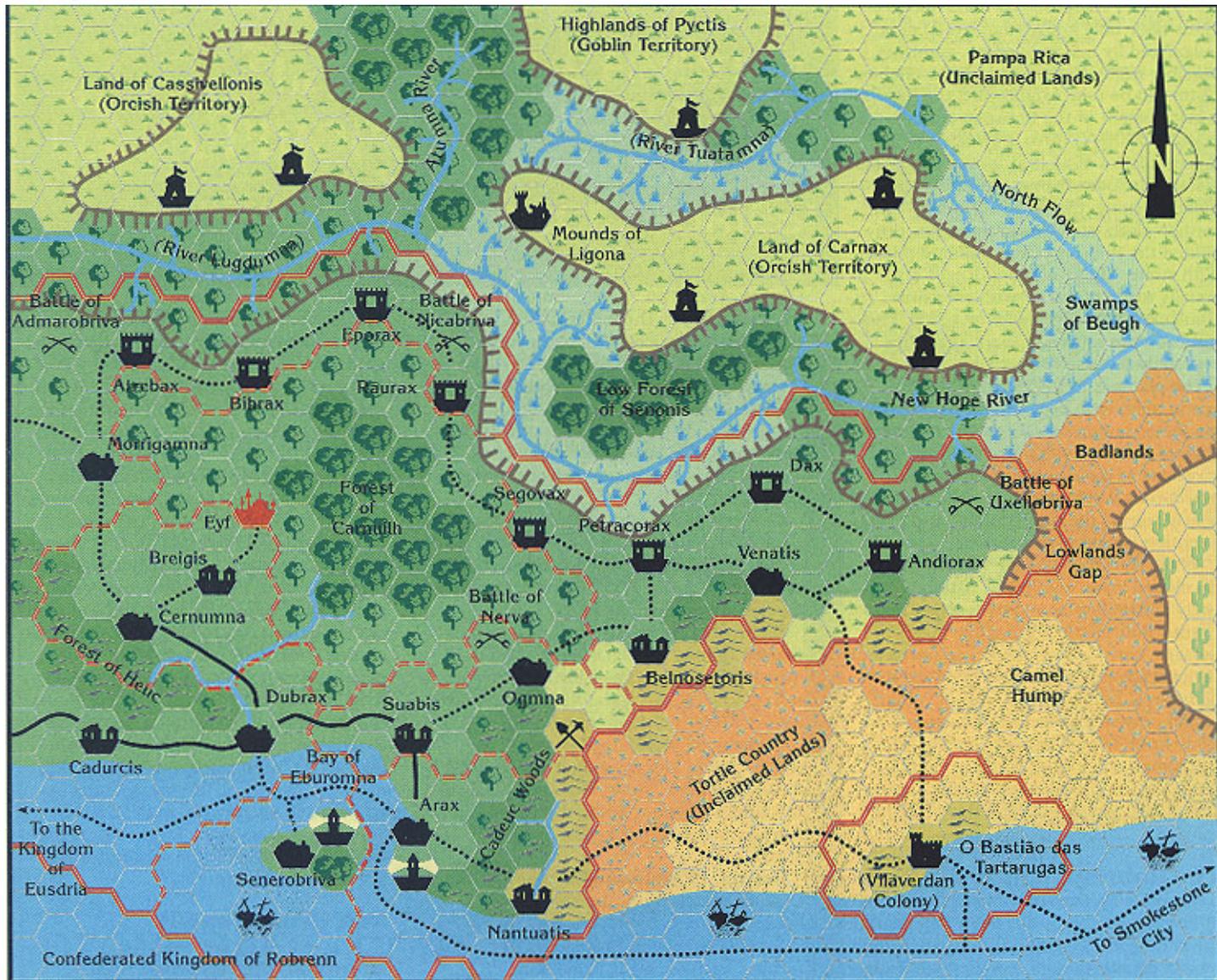
Scale: one hex equals 8 miles

	City		Reefs		Sand Dunes
	Town		Farmland		
	Village		Light Forest		
	Fort		Forested Hills		
	Castle		Rocky Hills		
	Light House		Swamp		
	Shipwreck		Grasslands		
	Camp		Light Cactus Scrub		
	Ruins		Heavy Cactus Scrub		
	Battle		Badlands		
	Trail or Shipping Lanes		River or Coastline		
	Border		Mine		

©1991 TSR, INC.

Regional Map



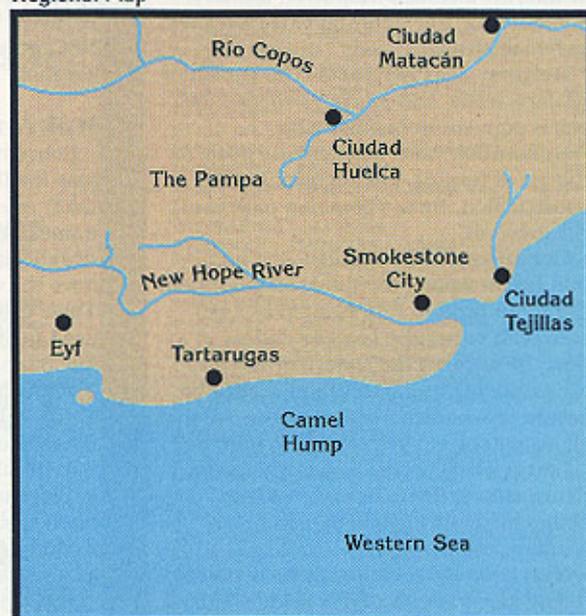


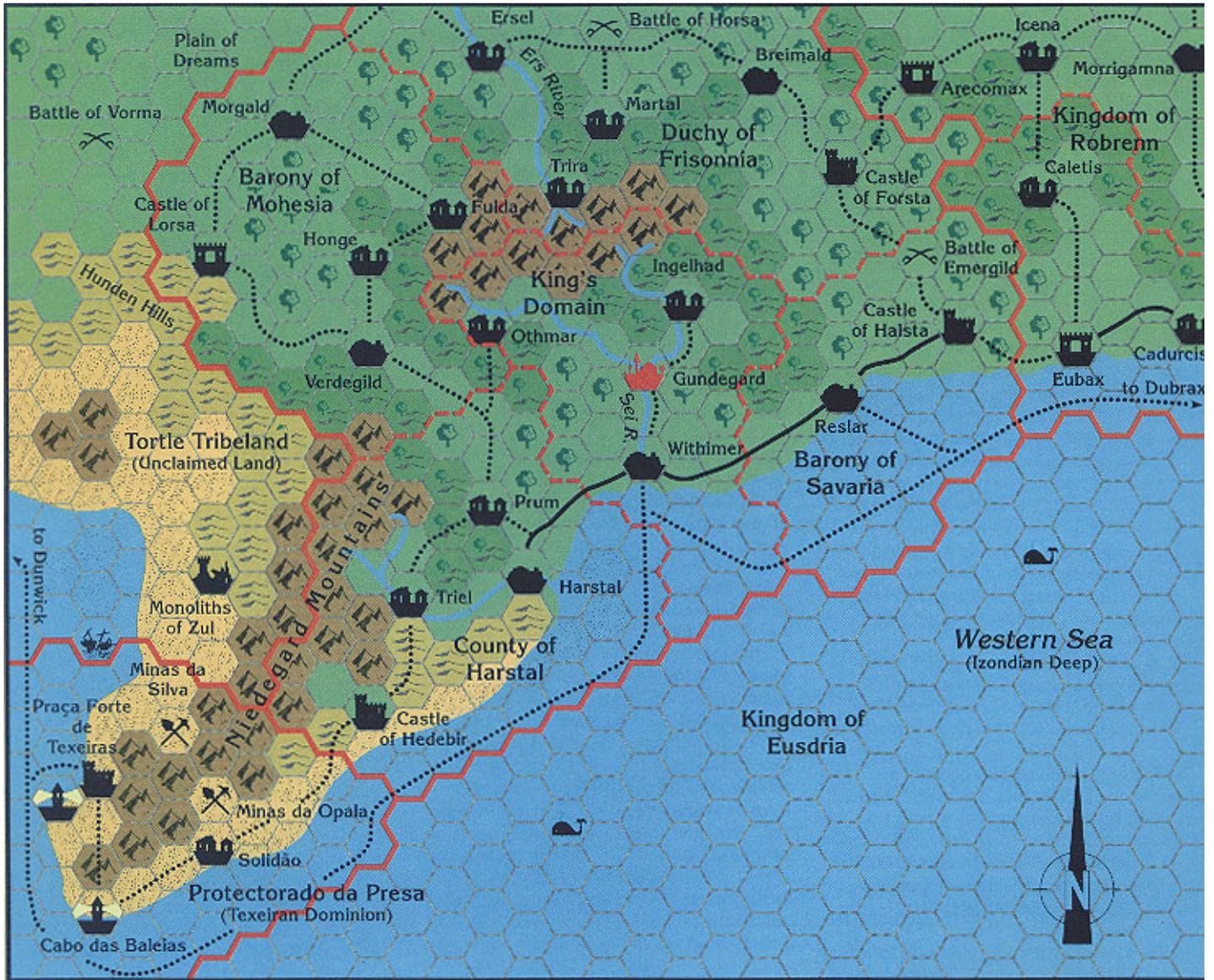
Scale: one hex equals 8 miles

	Capital		Farmland		Road
	Town		Grasslands		Trail or Shipping Lanes
	Village		Light Forest		National Border
	Castle		Heavy Forest		Dominion Limit
	Fort		Forested Hills		Rivers
	Ruins		Rocky Hills		
	Light House		Cactus Scrub		
	Battle Site		Badlands		
	Camp		Swamp		
	Mines		Sand Dunes		
	Ship Wreck		Reefs		

©1991 TSR, Inc. All Rights Reserved.

Regional Map



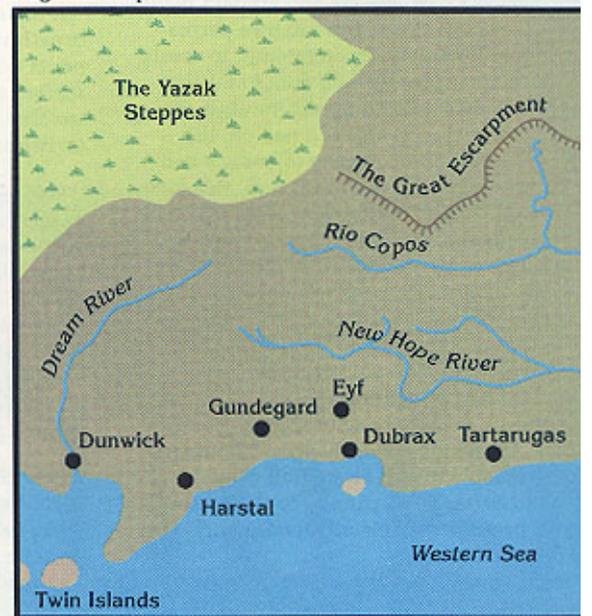


Scale: one hex equals 8 miles

- | | | | | | |
|--|-------------|--|----------------|--|-------------------------|
| | Capital | | Farmland | | Road |
| | Town | | Light Forest | | Trail or Shipping Lanes |
| | Village | | Forested Hills | | National Border |
| | Castle | | Rocky Hills | | Dominion Limit |
| | Fort | | Mountains | | Rivers |
| | Ruins | | Sand Desert | | |
| | Light House | | Reefs | | |
| | Battle Site | | | | |
| | Whaling | | | | |
| | Mines | | | | |
| | Ship Wreck | | | | |

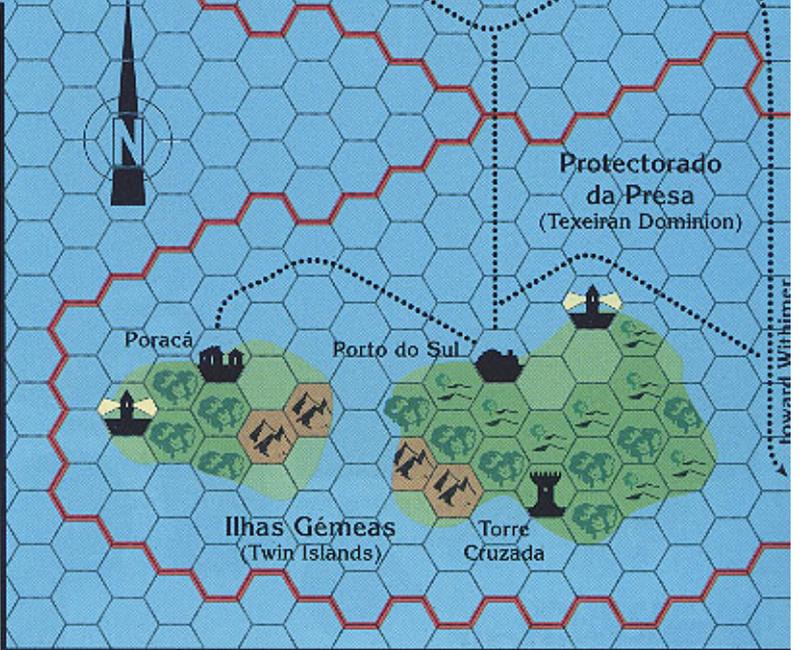
©1992 TSR, Inc.

Regional Map





- | | | | |
|--|-------------------------|--|----------------|
| | Capital | | Farmland |
| | City | | Grasslands |
| | Town | | Light Forest |
| | Village | | Heavy Forest |
| | Castle | | Forested Hills |
| | Tower | | Rocky Hills |
| | Light House | | Mountains |
| | Road | | Volcano |
| | Trail or Shipping Lanes | | Rivers |
| | National Border | | Desert |
| | Dominion Limit | | Great Wall |
| | Mines | | |

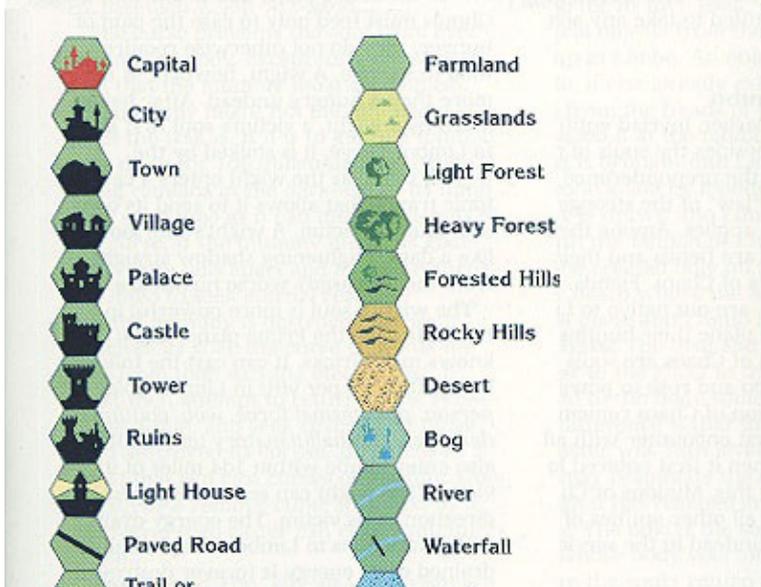


Scale: one hex equals 8 miles

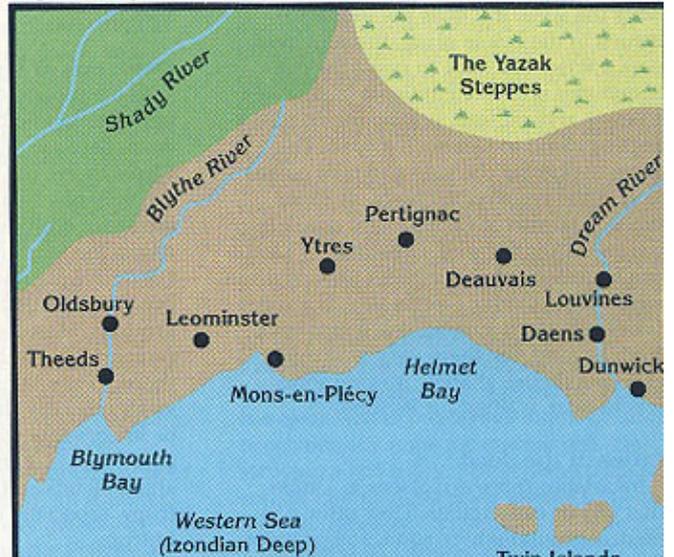
©1992 TSR, Inc

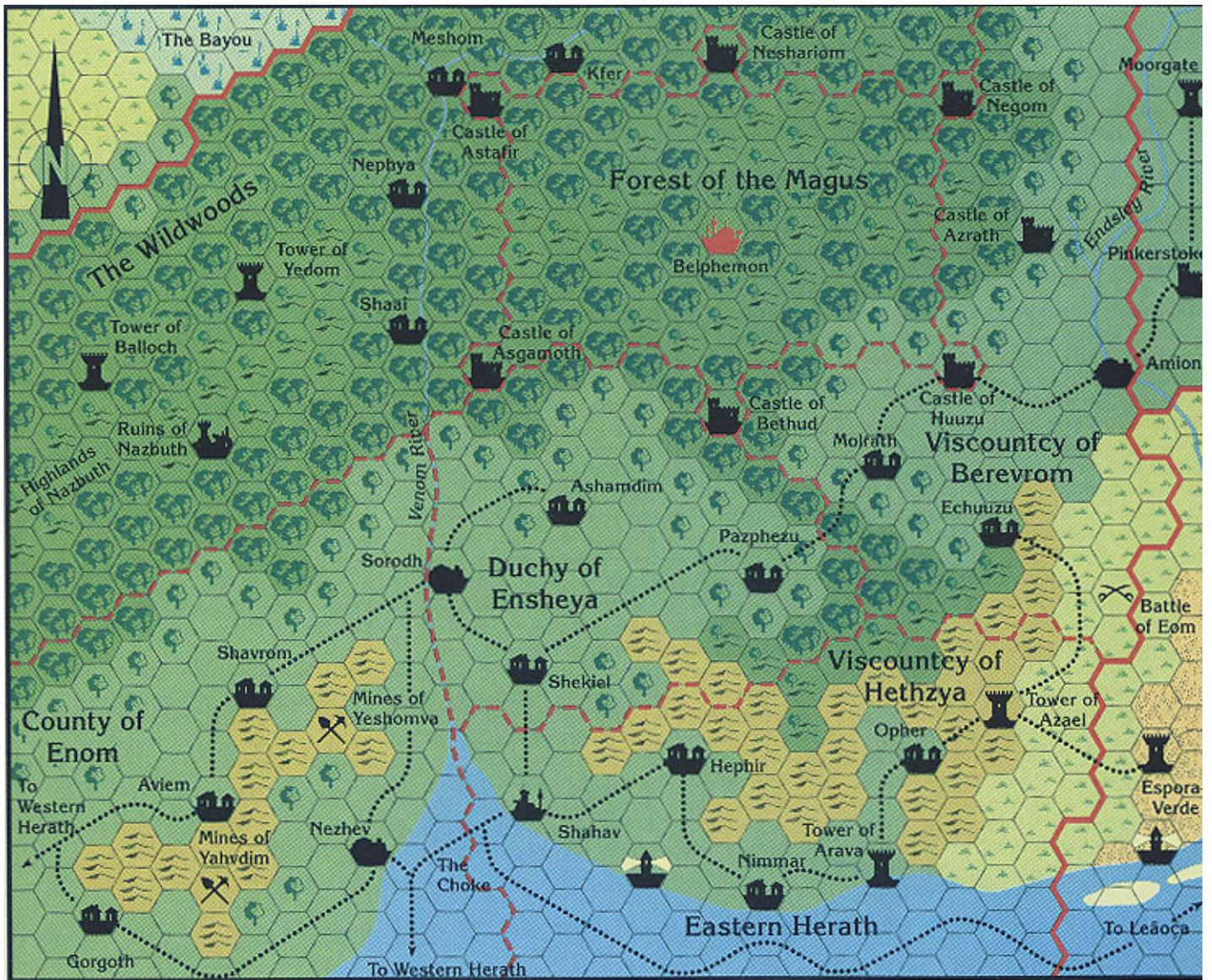


Scale: one hex equals 8 miles



Regional Map





Scale: one hex equals 8 miles

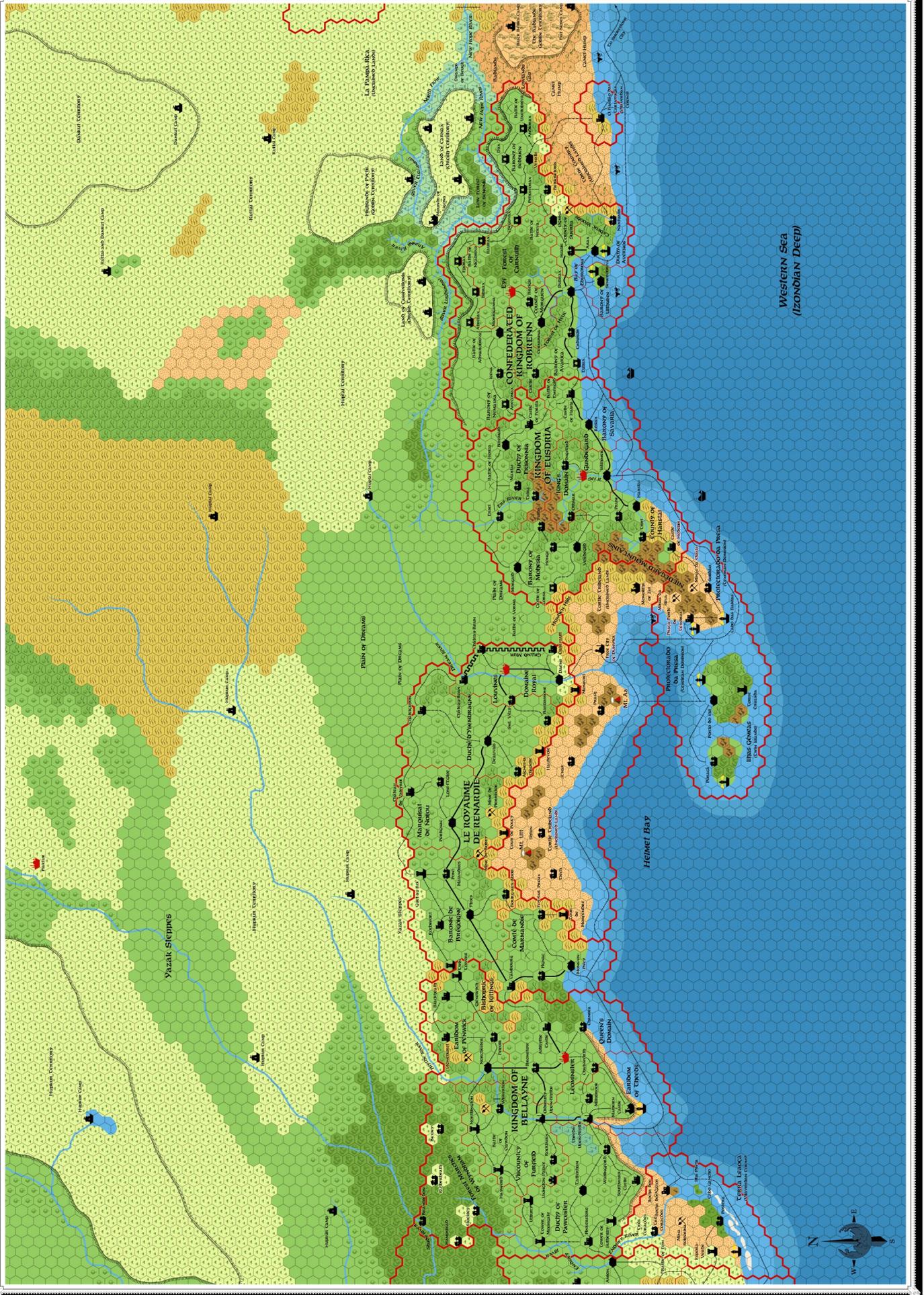


- | | | | |
|--|-------------------------|--|----------------|
| | Capital | | Farmland |
| | City | | Grasslands |
| | Town | | Light Forest |
| | Village | | Heavy Forest |
| | Castle | | Forested Hills |
| | Tower | | Rocky Hills |
| | Ruins | | Desert |
| | Light House | | Swamp |
| | Trail or Shipping Lanes | | River |
| | National Border | | Cataract |
| | Dominion Limit | | Mountain |
| | Mines | | Plateau |
| | Battle Site | | Reefs |
| | Plantation | | Shoals |



Cartography by John Knecht

©1992 TSR, Inc. All Rights Reserved.



ATLANTE

La Costa Selvaggia

Questo Atlante descrive le terre della Costa Selvaggia, dalle Città stato all'estremo est fin ai Regni Animali ad ovest, passando per le Baronie, le terre libere ed i Regni. Crogiolo di razze e culture la Costa Selvaggia è stata una delle ultime parti di Mystara descritta ufficialmente dalla TSR.