

ATLANTE

La Grande Desolazione



ATLANTE

Indice

Introduzione	1
Geografia	2
Graakhalia	6
Tribù della Grande Desolazione	10
Kavaja	21
Tribù Umanoidi	28
Altri posti interessanti	32
Il Sind e Jaibul	40
Cronologia	54
App.1 - Razze della Grande Desolazione	60

Supplemento non ufficiale.
Descrive le terre della Grande Desolazione.
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. 20/06/2015



Introduzione

Questo manuale è tratto dai moduli ufficiali tra cui Campioni di Mystara ed al lavoro dei fan che hanno integrato le informazioni sulla regione. Vorrei ringraziare Joaquin MenchPla, Sirloin, Sheldon Morris, Joseph Setorius, Simone Neri ed Omnibus oltre a Thorf. Vi invito a visitare il sito [Vaults of Pandius](http://pandius.com/) dove potrete trovare molto materiale in lingua inglese (<http://pandius.com/>) e la comunità internazionale dei Fan di Mystara The Piazza dove troverete molte discussioni interessanti sulla nostra ambientazione preferita. (<http://www.thepiazza.org.uk/bb/index.php>) Parte della descrizione del Sind è stata presa dal documento della Demografia di Mistara di Simone Neri.

Vi invito anche a visitare il sito della Tana del Drago, sito amatoriale dove potrete trovare molto materiale in italiano riguardante l'ambientazione di Mystara e non solo.

<http://www.roberto.roma.it>

Vorrei segnalarvi anche il progetto di mappa interattiva che potete trovare sul sito della Tana del Drago dove in futuro si potrà navigare fra le mappe per accedere ai vari contenuti presenti sui vari mini Atlanti.

<http://www.roberto.roma.it/MAP/MYSTARA.html>

Geografia

La Grande Desolazione

Superficie: 2.742.622 kmq

Posizione: ad ovest del Mondo Conosciuto (Darokin), ad est di Hule ed a sud del Kavkaz e dell'Adrivarma.

Abitanti : Pop. 848.160

La Grande Desolazione si estende dalle montagne nere al nord ed ad ovest sino al mare del terrore a sud, ad est confina con i Principati di Glantri, la Repubblica di Darokin ed i Clan di Atruaghin, ad ovest con la savana Konumtali ed il golfo di hule. Comprende canyon rocciosi, distese salate, dune di sabbia, distese di ghiaia e zone di boscaglia. Nonostante il territorio sia per lo più arido, comprende due laghi di considerevoli dimensioni. Il lago Hast, a nordest, riceve le acque dalle montagne Amsorak, nella stagione dei monsoni il fiume Devaki riversa le sue acque scure nel lago. Il lago salato Halli si estende a nordovest, riceve le sue acque dalle montagne nere. Il fiume Asanda che attraversa ad est il regno del Sind permettendo d'irrigare i campi, nasce nella grande palude salata, una grande zona di piccole isole aride, croste di sale, pozze d'acqua melmosa con scarsa vegetazione se non arbusti e grossi e pericolosi coccodrilli. La stagione delle piogge porta una pioggia purificatrice ed aumenta il livello d'acqua che alimenta il fiume Asanda e le sue periodiche inondazioni. Al sud il fiume Silt raccoglie le scarse acque della parte centrale della grande desolazione e attraverso una bassa valle, durante la stagione delle piogge, porta acqua fresca e limpida nella savana konumtali e nella zona del golfo di Hule. La parte più alta della grande desolazione è ad una altitudine di 5000 metri dove si trovano il lago Halli e le pendici delle montagne nere.

Il deserto del Sind - questa parte della grande desolazione è sterile e pietrosa, dirupi rocciosi e affioramenti dal sottosuolo che si apre su livelli sottostanti. Tenaci arbusti occasionalmente formano macchie di boscaglia. La temperatura normalmente è intorno ai 45° durante i mesi estivi, di notte scende rapidamente intorno ai 7°. D'inverno il freddo devastante difficilmente raggiunge temperature superiori ai 10° di giorno e scendono rapidamente sotto i -15 di notte. Si racconta che in passato in un inverno glaciale il deserto sia stato coperto dalla neve per un'altezza simile a quella di un uomo ma nessuno in vita ha mai assistito a qualcosa di simile. Si stima che in questa zona risieda una popolazione di circa 100.000 nomadi, allevatori, cacciatori e predoni, che depredano le ricche carovane di commercianti che viaggiano dal Sind a Slagovich ad ovest.

Incontri - oltre agli umani, si possono incontrare vari altri abitanti in questo desolato territorio. Formiche giganti, babbuini delle rocce, pipistrelli, cani intermittenti, carcilia, un drago blu o due, schiami d'insetti, leoni, lucertole giganti, uomini scorpione, ogre, bande nomadi di orchi o altri umanoidi, scorpioni giganti, serpenti di vario tipo, sfingi, troll ed alcuni non morti. Oltre a questi si possono incontrare cavalli, cammelli, pecore e capre o antilopi. Molto pericolose sono le tempeste di sabbia, possono disidratare anche un cammello e smuovono le dune cambiando il paesaggio a piacere.

La pianura di fuoco - la parte nord della grande desolazione un'area inospitale conosciuta come la pianura di fuoco. Numerose crepe, canyon, caverne scavate da antichi ed oramai dimenticati fiumi costellano la pianura del fuoco, la poca pioggia viene assorbita dai meandri del sottosuolo che ospita un intrigato dedalo di tunnel, caverne, valli nascoste che solo in pochi casi sono accessibili da crepe in superficie da cui trapela un po' di luce. Questo sottile strato di

roccia, arido e scottato dall'implacabile sole, ricoperto di un sottile strato di polvere è chiamato la pianura del fuoco. Strane strutture cristalline nere, chiamate rocce di fuoco ricoprono questo territorio. Queste rocce assorbono calore durante il giorno e irradiano luce durante la notte. Le temperature sono molto più alte rispetto al deserto del sind, dai 50° di giorno ed i 30° di notte, durante l'estate, ai 30° d'inverno. Le scarse se non inesistenti piogge rendono questo territorio un posto da evitare da tutte le creature. Pochi sanno che nel sottosuolo si estende un incredibile mondo di tunnel e labirinti e che in questo mondo vive un clan di elfi semi nomadi sheyallia e gnoll gruugrakh.

Incontri – solo raramente si possono incontrare forme di vita superiori ad insetti, topi o serpenti. Solo nel sottosuolo sepolto secoli prima, si possono trovare, all'interno del dedalo di cunicoli, creature viventi. In superficie raramente si possono incontrare esploratori, occasionalmente draghi rossi o blu, o piccole tribù di umanoidi vicino piccole rare oasi.

L'ardente desolazione – piccoli terremoti e frequenti tremori erodono le rocce di questa zona, geyser e pozze di catrame sono molto comuni. Il terreno in continuo mutamento genera gas che avvolte esplose in fiammate e generando fitte nuvole scure nel limpido cielo desertico. A causa della pericolosa particolarità di questo terreno, non sono presenti comunità permanenti. La temperature è fra i 30 e i 40 gradi di giorno e di notte in estate ed inverno. Si possono trovare pozze di lava fusa nel sottosuolo, le scarse piogge vengono trasformate in vapore che sgorga dalle rocce.

Incontri – qui si trovano creature uniche, efriti, elementari del fuoco e della terra, salamandre del fuoco e una o due fenici.

La pianura arida – questa piccola striscia di

terra semi arida con scarsa vegetazione erbosa, divide il deserto del sind dalla costa rocciosa del mare del terrore. In epoche passate una grande carestia a ridotto questa terra ad una pianura sabbiosa, la poca pioggia riporta in vita zone erbose fornendo cibo ad antilopi ed altri erbivori, solo recentemente alcuni nomadi provenienti dal deserto del sind sono arrivati fin qua con il loro bestiame. Andando verso ovest, gradatamente la pianura si trasforma nella verde savana del Konumtali. La temperatura rinfrescata dal mare raggiunge i 35 in estate ed i 10 in inverno.

Incontri – antilopi, capre, cammelli, cavalli, zebre, rinoceronti, gnu e gazzelle si possono trovare in questa terra.

Le montagne nere – dominano il nord della grande desolazione, sono le più alte e pericolose montagne di mystara, molti picchi sono sempre ricoperti di ghiaccio ed i ghiacciai sono i padroni delle alte valli. Viaggiare per queste terre è quasi impossibile eccetto che per specifiche piste. I viaggiatori devono fare i conti con la scarsità del cibo, con la neve che ricopre il terreno, valanghe, con i mostri, con il grande freddo e con l'aria così rarefatta da rendere difficile respirare. Pini e rari arbusti ricoprono le pendici al sud, mano mano che si sale i pini diminuiscono e solo licheni e vegetazione da tundra rimangono a contrastare la neve. Sotto i mille metri la temperatura scende velocemente verso le temperature della pianura del fuoco, ma sopra raggiunge temperature di -15° e più.

Incontri – orchidee, ogre, coboldi, goblin, hobgoblin, gnoll e bugbear, vivono in caverne su queste montagne. Piccole colonie di nani, giganti delle montagne, draghi rossi e un paio di draghi d'oro vivono qui. E' possibile trovare anche tribù di neanderthal, yeti, uomini scorpione, arpie, altri mostri tipo viverne, roc, manticores, ippogrifi, grifoni e chimere, tra gli animali normali è possibile

trovare lupi, orsi e vari erbivori di montagna.

Storia – in epoche passate questo territorio era prossimo al polo ed era ricoperto da una fitta foresta, dopo la grande pioggia di fuoco che distrusse Blackmore l'asse del pianeta cambiò e questo territorio si ritrovò molto più a sud rispetto a prima, inoltre i terremoti, eruzioni vulcaniche e le tremende tempeste che seguirono la grande pioggia di fuoco riplasmarono questo territorio. Ma questo territorio per quanto ricco delle tracce del suo tumultuoso passato, non era arido come lo si vede oggi. In passato era fertile, ricco d'acqua, e vari regni erano sorti sul suo territorio. Nel 806 PI viene fondata sulla costa a sud della Grande Desolazione la colonia Nithiana di Senta-ni-Tep. La valle del fiume Nuvia "moderno fiume Silt" è rapidamente inglobata nei territori della colonia. Alcune tribù Urduk adottano i costumi nithiani. La maggior parte dei coloni sono nithiani scontenti dell'evoluzione religiosa che sta avvenendo nella loro patria e che sperano di ricostruirsi una vita nelle colonie. I regni della zona, in particolare nel nord dell'attuale Grande Desolazione risentono pesantemente dell'espansionismo e forza del nuovo vicino e velocemente si avviano verso il declino. Quando gli immortali annullarono Nithia dalla conoscenza dei popoli di Mystara, colpirono anche le sue colonie, parte della popolazione svanì nel nulla, le città si frantumarono e crollarono, il terreno si inaridì sempre di più trasformandosi in sabbia e polvere, dove una volta c'erano fertili pianure, arrivò da prima la steppa ed in seguito il deserto. Nel 500 PI la zona si trasformò velocemente nella terra di desolazione e morte che è ora, gli antichi regni del nord si disgregarono e tribù di umanoidi fluirono dal nord. Orde di umanoidi, in particolare orchi rossi, sono passati da queste terre per raggiungere le terre più fertili dell'est, in seguito giunse un clan di gnoll, fuggito dall'antica Nithia, qui si divise in vari clan assestanti, uno di questi, gli gnoll di Gruugrakh, scoprì e si stanziò nel dedalo di tunnel e caverne che si estende nel

sottosuolo di questa terra. La vita in questo mondo sotterraneo è molto pericolosa, le creature del sottosuolo sono spietate e sempre alla ricerca di cibo. Gli altri gnoll si diressero verso sud dove in seguito furono sconfitti da una lega delle città Stato, i pochi superstiti sono divisi in bande ed imperversano per tutta la grande desolazione. Circa un secolo dopo arrivò in queste terre anche un clan di elfi che nel tentativo di superare la catena delle montagne nere nel nord, venne attaccato e spinto dagli umanoidi verso oriente dove si dovette rifugiare nel sottosuolo, qui scoprì un mondo in cui sopravvivere. Presto venne in contatto con gli gnoll che vivevano già qui, ci furono vari screzi ma mai una vera e propria ostilità, la lotta per la sopravvivenza nel sottosuolo non permetteva che ci si concentrasse esclusivamente sulla guerra. Presto iniziò una certa cooperazione tra le due razze, la necessità di difendersi dagli attacchi esterni era prioritaria, fu stipulato un patto di coesistenza che prevedeva uno scambio di ostaggi per garantire il rispetto delle leggi comuni, in seguito gli ostaggi si trasformarono in una sorta di scambio culturale e le due razze iniziarono ad adottare usi e costumi una dell'altra uniformando molti degli aspetti che li dividevano. Pur mantenendo delle basi tipiche delle loro razze originarie la cooperazione ha unito molto i due popoli. Quest'unione fu messa alla prova, oltre che dai numerosi attacchi umanoidi, dall'arrivo di un gruppo di circa un centinaio di elfi provenienti dal regno silvano distrutto dagli umanoidi, durante il loro viaggio per raggiungere le Terre Elfiche ad oriente, anch'essi si dovettero rifugiare fra le crepe del deserto. Furono accolti dagli altri elfi ma ben presto fu chiaro che non avrebbero mai accettato la coesistenza con gli gnoll. Organizzarono una rivolta che fu rapidamente soffocata, i capi furono giustiziati, più per placare gli gnoll che si sentivano traditi che per preciso volere degli elfi. Gli altri furono esiliati e continuarono il loro viaggio verso oriente. La storia recente vede la crescente influenza del Maestro di Hule estendersi sul deserto e su tutte le sue



popolazioni. Umanoidi e Nomadi stanno cadendo sotto il suo controllo e le sue spie stanno cercando ogni possibile fonte di resistenza per minarla dall'interno ancor prima che la minaccia si palesi. Ad oriente il Sind ha avuto una sua storia (vedi sezione Cronologia) separata, più vicina agli eventi del Mondo conosciuto che a quelli dell'impero di Hule ma le cose stanno cambiando in fretta.

Graakhalia

Superficie: 41.261 kmq

Posizione: sottosuolo della parte settentrionale centrale della Grande Desolazione.

Abitanti : Pop. 25.000 – di cui 5.000 elfi, 20.000 gnoll.

Tipo di governo : due distinti Capi Clan

Industrie : artigianato, veleno.

Flora e fauna : tipica del sottosuolo di Brun

Quando gli gnoll di Gruugrakh arrivarono nella pianura di fuoco, scoprirono un mondo di caverne e tunnel nel sottosuolo, abitate da piante mutanti e strane creature che qui avevano trovato un rifugio dalle condizioni estreme della superficie. La mancanza di familiarità con questo nuovo ambiente ed i suoi pericoli fecero presto varie vittime. Passò molto tempo prima che gli gnoll imparassero a distinguere quali fonti d'acqua fossero sicure e quali contaminate, quali

animali si potessero mangiare e quali sono velenosi. L'acqua nella forma di fiumi sotterranei, ruscelli e pozze non manca ma non tutta è sicura. E' passato molto tempo d'allora e gli gnoll hanno imparato dai loro errori, varie generazioni si sono pian piano adattate a questo ambiente. Gli shamani hanno sviluppato pozioni alchemiche e magiche dai minerali, piante e animali di questa terra. A volte tribù di umanoidi provenienti dalle montagne nere tentano di invadere questo territorio ma trovano fieri guerrieri gnoll armati con armi avvelenate (+1d4 danni), trappole mortali e la loro grande conoscenza di questo territorio; di solito gli assalitori non fanno ritorno. Circa 1500 anni fa 3000 elfi del clan Sheyallia provenienti dalla penisola del serpente arrivarono nella pianura del fuoco e si rifugiarono nei tunnel del sottosuolo. All'inizio le due razze cercarono di evitarsi, sporadici scontri tuttavia segnarono questa fase d'ambientamento. Gli elfi possedevano la



Copyright Paizo Publishing 2014

magia e gli gnoll la profonda conoscenza del territorio. I capi dei due gruppi iniziarono a pensare che tornasse utile ad entrambi unire le forze per sopravvivere e per respingere le tribù umanoidi che ogni tanto cercano d'invadere il sottosuolo. Venne raggiunto un accordo in cui si stabiliva uno scambio di ostaggi per garantire il rispetto delle leggi comuni, in seguito gli ostaggi divennero ospiti. Il capo degli elfi dette disposizioni per cui ogni giovane elfo deve passare almeno un anno con una famiglia gnoll, per comprendere la cultura e le tradizioni di questa razza. Circa 400 anni fa un gruppo di 100 profughi elfi provenienti dal regno silvano arrivò in questi territori e fu accolto dai loro cugini, purtroppo non accettarono molto facilmente la convivenza e la cooperazione con gli gnoll. La tensione fra le due razze iniziò a crescere e sfociò in una ribellione di una parte di elfi che si oppose alla maggioranza degli elfi ed agli gnoll. La ribellione fu schiacciata, i capi furono giustiziati e gli altri insorti esiliati. La tensione rimase per oltre un decennio, ma in seguito lentamente sciamò, gli shamani e gli anziani gnoll non raccontarono più storie in merito e gli elfi evitarono di raccontare di aver giustiziato altri elfi.

Geografia – la Graakhalia comprende solo una piccola parte dell'incredibile sistema di caverne, tunnel, crepe ed incrinature nel calcare basamento della grande desolazione. Alcune di queste caverne si estendono sotto le montagne nere, altre si collegano con le pozze di lava e le sorgenti di gas dell'ardente desolazione. Molte di queste caverne sono immerse nell'oscurità più assoluta e la scarsità di cibo e le esalazioni di gas velenoso le rendono inabitabili. Altre aree al contrario ricevono luce e la vita prende nutrimento per sostenere l'ecosistema del sottosuolo.

Le zone da evitare – Brekvarg

Una delle zone da evitare è sicuramente “la pianura del fuoco” ; l'elevata temperatura, la disidratazione ed i colpi di caldo sono normali. Questa terra desolata è caratterizzata da canyon, crepe ed aperture che portano allo scoperto l'immenso intrigo di tunnel che si nascondono nel sottosuolo. In questa pianura infuocata è possibile trovare immensi giacimenti di una pietra cristallina di colore nero dalle caratteristiche assai particolari, di giorno appaiono come cristalli neri ed assorbono il calore e la luce che di notte irradiano sotto forma di calore e fioca luce rossa che comunque in questa immensa pianura è visibile per chilometri.

Le terre di sotto – Lahkvarg

Il sistema di tunnel sotto la grande desolazione è incredibilmente esteso ed include vari livelli. Alcune parti sono isolate ed è possibile raggiungerle esclusivamente da aperture all'esterno. I Graakhaliani hanno diviso il loro territorio in regioni:

Braatmok (a sudovest, dominata da colonie di muffa gialla);

Orkmok (al nord, soggetta ad incursioni degli orchi delle montagne nere);

Rhialliamok (ad est sudest, dove gli elfi hanno il piano di estendere i tunnel al di sotto del Sind);

Grongmok (la regione centrale).

Oltre ad una divisione geografica esiste anche una divisione in base alla profondità:

Lahnmok (livelli inferiori)

Gaargmok (livelli medi)

Vrasmok (livelli superiori).

Le caverne del sole

Il vento e le fessure nella superficie permettono l'aerazione delle caverne, la poca luce che riesce a filtrare viene incanalata e riflessa attraverso le gallerie tramite specchi di metallo e cristalli di mica della roccia e fornisce un minimo supporto per la fotosintesi delle piante(cespugli, arbusti, erba e piante di fiori).

La foresta intricata

Un enorme caverna nel cuore di Graakhalia contiene una foresta di piante mutanti, resto di un'antica foresta che in epoche lontane ricopriva la superficie di questi territori, qui si nascondono orrori ed animali che fanno delle tenebre la loro casa, pochi avventurieri si azzardano a viaggiare in questa terra, occasionalmente gli shamani vengono qui per procurarsi i componenti per le loro pozioni e magie.

Bronkhaat

Situato nel livello superiore nella parte occidentale, è la casa di una tribù di uomini scorpione, coloro che si avventurano da queste parti vanno incontro a morte certa.

La caverna Klahktar

È evitata semplicemente per paura del suo abitante, un beholder.

Vie d'acqua sotterranee

L'acqua scorre dai livelli più alti verso quelli più bassi in ruscelli o rivoli, tagliando la roccia e modellandola. Nei livelli bassi c'è un profondo e continuativo rombo causato da veri e propri fiumi sotterranei. Gli elfi e gli gnoll sanno dove è sicuro bere e dove no, alcune polle o sorgenti infatti sono avvelenate dai gas vulcanici o dalle tossine di piante velenose.

Le pozze di fuoco di Moktor

Nelle profondità del sottosuolo, presso il centro della grande desolazione, troviamo le pozze di fuoco di Moktor, i Graakhaliani conoscono e temono questa zona di fiumi di lava, gas ardente e pozze ribollenti. Qui vive un antico drago rosso di nome Verminthrax che occasionalmente caccia gli abitanti della Graakhalia, il drago ha un gran potere magico e colleziona tesori magici, a volte prende forma umana, passa attraverso la roccia o assume forma gassosa per andare dove la sua forma di drago non gli permetterebbe.

Le Stagioni

Braaatkrahl:

La stagione delle spore, segna l'inizio del periodo più pericoloso nella regione a sudovest, in questi tre mesi le numerose muffe gialle presenti in questa area si riproducono emettendo nuvole di spore tossiche che invadono le gallerie, il primo segnale che le muffe stanno per riprodursi è dato dalla periodica migrazione dei ratti di questi luoghi che fuggono lontano dall'imminente pericolo. Le creature che in questo periodo entrano in questa zona hanno il 50% di probabilità al giorno di imbattersi in nuvole di spore. Le creature che incontrano le spore subiscono 1d6 danni a round e devono fare un ts sulla tempra CD12 per non rimanere storditi per 1d4 ore.

Lahnkrahl:

La stagione delle inondazioni, è il periodo in cui le nevi delle montagne nere si sciolgono e fluiscono all'interno del sottosuolo inondando molte caverne ed innalzando il livello dei fiumi e dei laghi nelle caverne più profonde. In questa stagione anche i monsoni del deserto del sind scatenano la loro furia sulla arida superficie e le acque piovane rendono ancora più critica la situazione idrica del sottosuolo dove fiumi di acqua piovana carica di limo scorrono rimbombanti verso il basso lasciando nuovo nutrimento per quelle poche piante che qui sopravvivono.

Vraskrahl:

La stagione degli sciami, seguendo il ciclo della vita in questa stagione si assiste ad una esplosione demografica degli insetti che coincide con il periodo di fioritura, specialmente nel nordovest la situazione è assai critica, sciami di cavallette e grilli percorrono i tunnel mangiando tutto ciò che trovano di commestibile durante il loro percorso che infine li porterà in superficie. Ragni di ogni tipo approfittano per tessere le loro tele lungo i tunnel. Le popolazioni migrano per evitare che gli sciami distruggano i depositi di cibo.

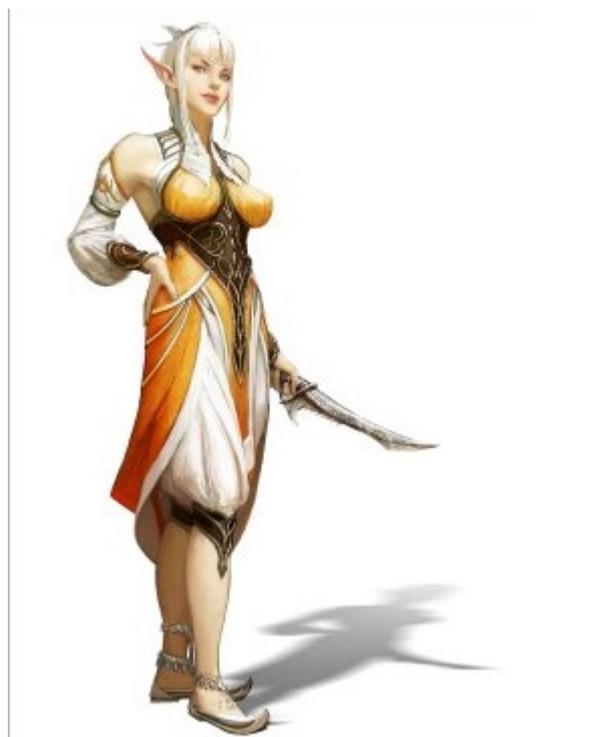
Trovatkrahl:

La stagione del buon raccolto, in questa stagione le poche piante da frutta producono i loro frutti, è la stagione meno pericolosa e più florida per una terra che del pericolo e della carestia ha fatto la norma, gli elfi indicano giochi, i gruppi si riuniscono e si festeggia la sopravvivenza in questa terra ostile.

La Società

Unica nei suoi aspetti, unisce la cultura elfica e gnoll. La popolazione è di 25.000 unità, 20.000 gnoll e 5.000 elfi. Ogni gruppo elegge il proprio leader e tutti insieme eleggono anche il concilio dei 12, sei elfi e sei gnoll che decide la colpevolezza o l'innocenza nei casi criminali. In caso di morte i defunti vengono cremati con grandi cerimonie ed i loro beni vengono spartiti fra la popolazione.

Elfi e Gnoll vivono in tribù miste che si spostano durante le stagioni per evitare i maggiori pericoli per riunirsi durante la stagione buona. Per gli elfi dalla lunga vita abituarsi a questo modo di vivere ed alla convivenza con gli gnoll è stato difficile mentre per gli gnoll è stato più facile in quanto avendo una vita più breve oramai sono passate varie generazioni da quando tutto ciò ha avuto inizio. Gli elfi hanno dovuto cambiare anche le loro abitudini in fatto di abitazioni riadattando le loro magie per la modellazione degli alberi a quelle per la modellazione della pietra. Pur nel sottosuolo, sono riusciti a portare la bellezza e le forme curve ed ondulate che caratterizzano i loro insediamenti, la pietra da ruvida è resa liscia e levigata, gli spigoli sono smussati e diversi tipi di roccia riescono a portare colore in un ambiente tipicamente grigio. La coabitazione ha portato anche al cambiamento delle abitudini degli gnoll che ora sono più accorti nella costruzione delle loro abitazioni. Gli elfi dal loro hanno adottato un abbigliamento più simile a quello degli gnoll che li difende dalle grandi escursioni termiche presenti sia in superficie che nel sottosuolo, anche i colori sono passati



dalle tipiche tonalità dei boschi e delle foreste non che dal bianco e perla delle corti elfiche a colori più grigi e marroni o tendenti al sabbia che possano mimetizzarli nell'ambiente della Grande Desolazione. Gli archi lunghi sono stati sostituiti con i più pratici archi corti e sono state adottate le frecce avvelenate con sostanze prodotte dagli gnoll. Pattuglie miste sono all'ordine del giorno.

Tribù della Grande Desolazione

La Grande Desolazione non è il deserto arido a cui può far pensare il suo nome. È abitato da molte tribù del popolo Urduk. La loro è un'esistenza dura, e la sopravvivenza è una battaglia costante. Ci sono forse 50 tribù distinte che chiamano casa la Grande Desolazione, che vanno dalle tribù con 50 membri, a piccole nazioni di diverse migliaia di persone. Anche se alcune sono state recentemente soggiogate dalle forze del Maestro di Hule, non tutte le tribù sono cadute sotto il suo controllo. E molte sono troppo piccole per avere un interesse per il Maestro. Di seguito sono elencate alcune delle tribù più importanti:

Tribù Jaculi

Posizione: Pianura di Fuoco del Nord

Abitanti : Pop. 3000 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : il servizio dei Rimembranti.

Flora e fauna : tipica del deserto

La tribù Jaculi sono nomadi, che spaziano in tutta la pianura del Fuoco a nord fino ai piedi delle Montagne Nere. Sono allevatori di cammelli, in possesso di una mandria di grandi dimensioni. Non hanno campi fissi, essendo veramente nomadi, passano le estati ai piedi delle montagne, e si spostano verso sud nei mesi invernali. Essi si distinguono per una cosa, i Rimembranti Jaculi. Si tratta di individui con ricordi straordinari, sono gli storici della tribù, e la memoria collettiva della tribù del deserto intero. La loro formazione inizia da giovani, con una fase di prova della memoria per i loro figli fin dalla nascita, ma solo i migliori potranno diventare Rimembranti. I giovani che superano la loro prova diventano apprendisti presso un maestro, una delle loro prove finali è il racconto della loro conoscenza combinata, una prova che può richiedere molti giorni. Ci



sono solo circa 10 Rimembranti all'interno della tribù in un qualsiasi momento, a causa della difficoltà del compito, è stato ipotizzato che si tratti di coloro che possiedono la capacità magica di diventare maghi a superare i rituali, ciò spiegherebbe anche la totale mancanza di maghi all'interno della tribù. Essi hanno in genere 4-5 accompagnatori loro assegnati come guardie del corpo e attendenti, per assicurarsi che essi possano rimanere focalizzati sul loro compito. I Rimembranti sono giudicati molto positivamente dalle altre tribù, sono chiamati a testimoniare i vari trattati che sono stipulati fra le tribù su cose come i diritti d'acqua e pascolo. Non è raro imbattersi in un gruppo di Jaculi che accompagna altre tribù, tutte le tribù riconoscono ai Rimembranti ed ai loro accompagnatori una grande importanza, nessuno può far loro del male. Essi sono anche vitali per la sopravvivenza della tribù

sulla Pianura di Fuoco, ricordando i punti nascosti dove può essere trovata l'acqua, e dove sono i migliori pascoli. Conoscono anche le posizioni di molti altri segreti, come rovine e tane, se si ha la pazienza di chiedere e soprattutto di attendere la giusta risposta, cosa non facile quando i Rimembranti non vogliono farsi comprendere..

Tribù Menket

Posizione: Pianura di Fuoco occidentale, nei pressi del Grande Passo

Abitanti : Pop. 5000 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica del deserto e montagna arida

La tribù Menket è una delle più grandi tribù della Grande Desolazione, e una di quelle che sono state completamente soggiogate dal Maestro di Hule. La loro vicinanza al Grande Passo la rendeva uno dei primi obiettivi degli agenti del Maestro, e la tribù è ora totalmente convertita al culto di Bozdogan. Sono i suoi agenti nella Grande Desolazione centrale, attaccano le carovane che non sono ben viste dal Maestro, e scortando quelle che egli guarda con favore. Combattono al fianco delle forze umanoidi del Maestro, e non condividono l'odio tipico dei nomadi verso gli umanoidi. Sono supportati da Hule, e ciò ha permesso loro di accrescere il loro numero più di quanto non sia permesso alle altre tribù, data la durezza dell'ambiente in cui vivono. Il leader della tribù, Hamut, è un nomade di enorme e leggendaria crudeltà, lui conduce la sua tribù con pugno di ferro. La tribù si considera Urduk "purosangue", e hanno un enorme disprezzo per gli estranei. Una grande percentuale dei guerrieri della tribù sono stati coinvolti nelle campagne del Sind. Si tratta di cavalleria leggera eccellente, soprattutto nel deserto, e maestri della tattica dell'agguato. Chiunque farebbe bene a tenersi alla larga del loro territorio.



Tribù Akani

Posizione: Pianura di Fuoco a nord Est

Abitanti : Pop. 1.000 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : predoni e commercio.

Flora e fauna : tipica del deserto

La tribù Akani sono fondamentalmente dei ladri. Vivono nelle terre di confine tra Sind e la Grande Desolazione, e si guadagnano da vivere predando i viaggiatori sul sentiero di confine tra Gunga Keep e Gola Keep. Quelle fortezze sono fornite di una guarnigione per mantenere gli Akani lontano da Bharatpur e Khamrati, anche se non sono noti in quelle aree. Montano cammelli, ma portano gli attacchi a piedi, sotto la copertura delle tenebre. Evitano il confronto, se possibile, portando la loro tribù nel deserto per sfuggire. La tribù non si ferma mai nello

stesso posto per più di una notte, facendo affidamento sulla mobilità per la sopravvivenza. La tribù ha contatti con mercanti Sindhi, vendendo indietro la merce che gli hanno rubato senza scrupoli, i sangue misto Urduk Sindhi non sono infrequenti nella Tribù.



Tribù Hastun

Posizione: Sponde settentrionali del Lago Hast, e le colline a ovest.

Abitanti : Pop. 6.000 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : pastorizia, tappeti, lana, commercio.

Flora e fauna : tipica del deserto, colline aride.

Vi siete mai chiesti perché Sind non rivendica la riva nord del Lago di Hast? La tribù Hastun sono la ragione. Fieramente indipendenti, sono combattenti delle colline

senza pari, ritirandosi nei loro villaggi fortificati quando vengono attaccati. Sono ottimi arcieri, interi reggimenti sono stati decimati dagli arcieri nascosti quando Sind nel passato ha inviato delle spedizioni nella regione. La loro capitale è Kazsul costruita su solida pietra affiorante dal profondo delle colline, con una sola via d'accesso, e non è mai stata presa. Sono pastori di mestiere, passano i mesi estivi nelle pianure intorno al lago Hast nelle comunità di tende, e si ritirano nei loro villaggi permanenti nei mesi invernali. I membri della tribù sono molto diffidenti nei confronti degli estranei, ma molto leali, una volta che hanno fatto amicizia. La famiglia è il centro del loro mondo, ed è un grande onore essere invitato a incontrare i bambini Hastun. La loro cultura è profondamente tradizionale, non essendo cambiata per diverse centinaia di anni. La fede in Djaea è centrale per la loro cultura, ed i suoi chierici sono tra i membri più onorati della tribù. Commerciano con mercanti



Sindhi e Glantriani, vendono tappeti che producono con la lana delle loro pecore.

Tribù Korbut

Posizione: Dale Oasi di Kesret alle piane sabbiose di Nawmiddi.

Abitanti : Pop. 1.500 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : cavalli, commercio.

Flora e fauna : tipica del deserto.

La tribù Korbut è una delle tribù con cui la maggior parte degli stranieri viene in contatto dovuto al fatto che il loro campo estivo è presso l'Oasi Kesret. Si tratta di commercianti di cavalli, che in inverno vanno a sud per commerciare. Sono noti per non rinnegare un accordo, ma al tempo stesso essere negozianti estremamente duri. Non è raro che un maestro carovaniero trascorra una notte a bere con la tribù Korbut, e si svegli scoprendo che ha comprato 5 cavalli in stato di ebbrezza. La tribù Korbut si è convertita facilmente a Bozdogan, essendo le sue dottrine molto simile al loro stile di vita. Eppure, molti carovanieri scelgono di commerciare con loro a causa della elevata

qualità dei cavalli che vendono. La tribù è guidata dal capo Malik un uomo enormemente grasso, che cavalca un magnifico stallone. Alcune volte la tribù è stata coinvolta nei combattimenti nel Sind come parte delle forze del Maestro di Hule.



Tribù Barak

Posizione: Regione a nord di Kladanovic e Tyjaret.

Abitanti : Pop. 1.400 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : pastori, commercio.

Flora e fauna : tipica della savana.

La tribù Barak sono pastori di capre, viaggiano da pascolo a pascolo, seguendo le loro capre. Vanno in genere su e giù per il fiume Throat, e sono frequenti visitatori di Kladanovic per il commercio. Di tanto in tanto usano depredare anche qualche facile carovana incontrata sui sentieri tra le due città e le Oasi Gemelle.



Tribù Josta

Posizione: Ardente desolazione e Pianure aride .

Abitanti : Pop. 2.500 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : pescatori, commercio.

Flora e fauna : tipica del deserto e costa arida.

La tribù Josta è unica nel senso che non sono Urduk, essendo discendenti invece da parte degli abitanti del Regno di Josta, che

scomparve circa 1000 anni fa, quando il fiume Limo, sulle cui rive abitavano, si prosciugò. La loro società crollò, e la tribù moderna è tutto ciò che rimane del loro regno, una volta florido. Essi sono noti per i loro potenti maghi, che impediscono alle altre tribù di sottometterli. Trascorrono gli inverni nella Grande Desolazione, in viaggio da una sorgente d'acqua ad un'altra, e le estati le passano nelle paludi del delta del fiume Limo. Il loro campo qui è nelle rovine di Harlpex, ex capitale del Regno di Josta. Qui pescano, salano il pesce per preservarlo per gli inverni, e i loro maghi studiano nei sotterranei, dove si trovano gli ultimi resti delle loro antiche biblioteche.

Tribù Portik

Posizione: A sud di Jaibul.

Abitanti : Pop. 1.000 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica del deserto e costa arida.

La tribù Portik sono banditi, razziano Jaibul e la via commerciale della costa. Erano feroci guerrieri, eccellente arcieri a cavallo, e sono stati per molti anni un flagello su tutta la pianura orientale di Barren. Tuttavia, essi hanno fatto irruzione nelle terre del Rajah Nero una volta di troppo, una spedizione punitiva enorme ha spazzato via gran parte della loro forza, gran parte del resto della tribù furono venduti come schiavi nei mercati di Jaibul. Oggi la tribù Portik sono l'ombra di se stessi. Essi sono ora guidati dal giovane figlio della ex capo, ALAT, un giovane di 17 anni. Egli brucia dal desiderio di vendicarsi, ma il "consulente" a lui fornito dal Maestro di Hule lo tiene a freno.

Tribù Ankash

Posizione: Est di Slagovich.

Abitanti : Pop. 2.000 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù



Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica del deserto e costa arida.

Carovane sulla Strada del deserto occidentale sono spesso sorpresi di svegliarsi la mattina e di ritrovarsi circondati da un reggimento di Cavalleria pesante Kerendan, anche se con armature e uniformi antiquate. Ma questo non è un astuto complotto thyatiano, è la Tribù Ankash. Gli Ankash sono appena arrivati nella Grande Desolazione, essendo stati spinti dai loro ancestrali territori fino alle Pianure Barren dalla tribù Portik. 200 anni fa, l'Impero thyatiano ha tentato di fondare una colonia sul territorio Ankash. Questo non è stato visto con benevolenza dalla tribù Portik, e l'insediamento fu spazzato via. I coloni furono difesi da un distaccamento di Cavalleria pesante Kerendan, e anche se furono spazzati via, gli Ankash hanno ammirato il loro coraggio ed hanno preso le loro armature e le armi per se stessi. Così ora, la cavalleria Ankash in battaglia indossa armature e armi thyatiane vecchie di 200 anni. Essi attualmente si sono ridotti a predare le carovane deboli ma essendo l'unica

cavalleria pesante nel deserto, la situazione non resterà così a lungo.

Tribù Balash

Posizione: Lago di Halli.

Abitanti : Pop. 2.500 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : pastori.

Flora e fauna : tipica zone paludose e deserto.

La tribù Balash è una tribù pacifica di pastori che vivono sulle colline presso il lago di Halli. Non sono guerrieri, sono regolarmente razzati da altre tribù più piccole del nord della Grande Desolazione. Si scontrano abbastanza di frequente con gli umanoidi delle Montagne Nere a nord. Il loro modo di difendersi è attraverso l'uso della mimetizzazione e della magia illusoria. Si dice che si può passare a 5 metri di distanza da un Balashi senza riuscire a vederlo. I loro insediamenti sono ben nascosti nelle valli e nelle paludi che circondano la riva del Lago. Ma forse più nascosto di tutto è il luogo più

sacro dei Balashi, il Tempio di Eiryndul. Questa antica struttura, è stata trovata dalla tribù 200 anni fa, quando erano una piccola tribù che lottava per sopravvivere spinti ad ovest dai Menket. Gli scritti che vi trovarono costituiscono la base della loro magia illusoria, ed è ben protetta da trappole ed illusioni. L'architettura del tempio suggerisce che fosse di costruzione Elfica, ma le sue origini specifiche sono sconosciute. Una cosa è certa la costruzione è antica, e ci sono altre rovine sparse sulle colline di età simile. I Balashi si rifiutano di esplorare queste rovine per rispetto, ma un avventuriero potrebbe non essere così scrupoloso.

Tribù Hanti

Posizione: Parte superiore del fiume Kanda (il fiume che alimenta il lago Hast da ovest).

Abitanti : Pop. 2.000 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : pastori, agricoltura.

Flora e fauna : tipica zone collinari.

La tribù Hanti sono uomini delle colline, sono pastori, piuttosto che nomadi. Sono vicini e rivali della Tribù Hastun, occupando le colline a ovest. Come gli Hastun, sono adoratori di Djaea. Sopravvivono grazie all'agricoltura, principalmente riso e mais, coltivati nelle colline intorno al fiume Kanda Superiore. Il Kanda è un piccolo rivolo per la maggior parte dell'anno, ma quando iniziano le piogge autunnali e primaverili, ritorna alla vita, si gonfia e raggiunge una dimensione di grande ed impetuoso fiume nel giro di poche ore. Ciò è essenziale per la sopravvivenza degli Hanti, che hanno costruito un elaborato sistema di irrigazione che permette ai loro raccolti di crescere. Le risaie a gradini ed i canali sono antichi al di là di ogni calcolo, e testimoniano la longevità degli Hanti. Alcuni hanno addirittura teorizzato che la costruzione delle risaie a gradini sia precedente alla presenza degli Urduk in questa regione, e potrebbero essere state

inizialmente progettate e create da una razza ancora più antica. Essi commerciano con gli Hastun, e attraverso loro con i Sindhi. Vivono principalmente in piccoli borghi accanto ai loro campi, ma in tempo di guerra, si ritirano in una fortificazione sulla solida collina che presenta un'architettura molto diversa da quella degli altri loro insediamenti, essendo costruita in solida pietra e lungo rigorose linee geometriche. Nel centro della città è una piramide a gradoni, unica del suo tipo nella Grande Desolazione. Studiosi provenienti da ogni parte del mondo vengono per studiare le incisioni e le pitture della misteriosa città. Gli Hanti sono totalmente disinteressati a tutto ciò, e fanno spallucce se interrogati al riguardo.

Tribù Kalar

Posizione: Pianure a sud della Tribù Hanti.

Abitanti : Pop. 1.500 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : cavalli.

Flora e fauna : tipica zone collinari.

La tribù Kalar sono i signori a cavallo, che spaziano per gran parte della Grande Desolazione del nord, ma si trovano comunemente nelle pianure adiacente a Kades. Essi controllano un grande branco di cavalli, e la loro vita è totalmente intrecciata con quella dei loro monti. Si tratta di cavalleria leggera eccellente, e spesso effettuano incursioni in altre tribù, cercando di portare via altri cavalli per migliorare le loro mandrie. I membri della tribù in estate si possono trovare anche presso l'Oasi Kesret per commerciare carne di cavallo con i membri della Tribù Korbut. I Kalar sono noti per la loro venerazione degli spiriti animali, piuttosto che un Immortale specifico, e il confine delle loro terre possono essere identificate da totem, di solito teschi di cavallo, che usano per proteggersi contro il male. Questi totem sono incantati per ispirare paura, e molte incursioni in territorio Kalar

sono tornate indietro per averne trovato uno.

Tribù Landar

Posizione: Pendici Orientali delle Montagne nere.

Abitanti : Pop. 2.100 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : commercio.

Flora e fauna : tipica zone collinari e desertiche.

La tribù degli altopiani Landar sono omonimi dei mercanti Landar. Si occupano principalmente di commercio di prodotti in metallo, l'acquisto di lavoro di alta qualità da un paio di clan dei nani nelle Montagne Nere, e la vendita ad altre tribù nomadi sono la loro principale attività di sussistenza. I Landar si possono trovare in tutta la Grande Desolazione, gestiscono le grandi carovane merci che si spostano da tribù a tribù. Si occupano principalmente di commercio di armi, di beni come ad esempio fibbie per cinture, staffe e così via. Raramente sono preda di altre tribù, in quanto nessuno vuole rischiare di perdere l'accesso ai beni Landar. I Landar tipicamente fanno ritorno alle colline per l'inverno, in cui risiedono in un complesso di profonde grotte nelle colline. Frequentemente si scontrano con gli umanoidi che scendono dalle cime più alte in un flusso costante, e si possono trovare anche a combattere fianco a fianco con i loro partner commerciali, i nani. Entrambe le parti riconoscono che la causa comune è nell'interesse di entrambe le parti.

Tribù Dar

Posizione: Deserto del Sind.

Abitanti : Pop. 5.000 nomadi più 500 orchi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : commercio.

Flora e fauna : tipica zone desertiche.

La tribù Dar si può trovare ovunque nel

deserto del Sind, una lunga carovana di persone e cammelli, che passano da una fonte d'acqua all'altra. Conoscono i luoghi segreti dove si nascondono laghi e fiumi sotterranei, i loro divinatori girano in lungo e in largo precedendo la tribù per trovare nuove fonti. I Dar sono veri nomadi, non chiamano casa nessun luogo, e per quanto possibile, sono del tutto autosufficienti. Sono guidati da Afriz, conosciuto anche come la Perla del deserto, a causa della sua carnagione pallida, e la sua ammirata condotta. Egli è visto come un paragone da molti nel deserto, essendo il modello del guerriero onorevole Urduk. I Dar sono una tribù nobile e fiera, si rifiutano di abbassarsi a razzare le altre tribù. Uno potrebbe pensare che questo sia un segno di debolezza, ma le tribù che fanno questo errore scoprono a loro spese che ciò non è vero. E' una delle tribù più grandi, sono stati presi di mira dal Maestro di Hule che vorrebbe sottometterli, e attualmente, circa 1.000 guerrieri della tribù servono nelle sue forze sotto Afriz, che riconosce di non poter resistere alle forze di Hule da solo. Egli lavora per proteggere il grosso della sua tribù il più possibile in circostanze così difficili. Per evitare che Afriz si rivolti contro il Maestro, il resto della tribù è attualmente accompagnato nelle loro peregrinazioni da 500 orchi di Hule, come "protezione" per le donne, bambini e vecchi. Ma ogni resistenza al Maestro da parte della Tribù sarà sicuramente risolta da Afriz.

Tribù Ankaz

Posizione: Pianura aride occidentale.

Abitanti : Pop. 1.500 nomadi.

Tipo di governo : Capo Tribù

Industrie : pastori, artigianato.

Flora e fauna : tipica zone savana e colline.

La tribù Ankaz si può trovare in qualsiasi parte del settore occidentale delle pianure aride, di solito vicino al fiume Throat. Sono pastori, allevano 3 grandi mandrie di mucche.

La tribù è normalmente divisa in tre parti, che accompagnano le mandrie separate sul loro pascolo. Nei mesi autunnali, viaggiano verso Kladanovic, dove commerciano con la gente del posto, scambiando bestiame per le altre merci. Gli Ankaz sono anche noti lavoratori del cuoio, e un set di armature in cuoio Ankaz hanno un caro prezzo per le altre tribù. Si scontrano spesso con la Tribù Barak, che tenta di razziare il loro bestiame, ma la cosa è vista quasi come uno sport dalle due tribù. E' tradizione che i giovani guerrieri di ogni tribù prendano parte al raid, e le morti sono molto rare. Matrimoni misti tra le due tribù sono comuni.

Tribù Janga e Tribù Ko-Mit

Posizione: I Monti Lonely.

Abitanti : Pop. 800 nomadi Janga e 600 nomadi Ko-Mit più 200 orchi di Hule.

Tipo di governo : Capi Tribù

Industrie : minerali.

Flora e fauna : tipica zone montuose.

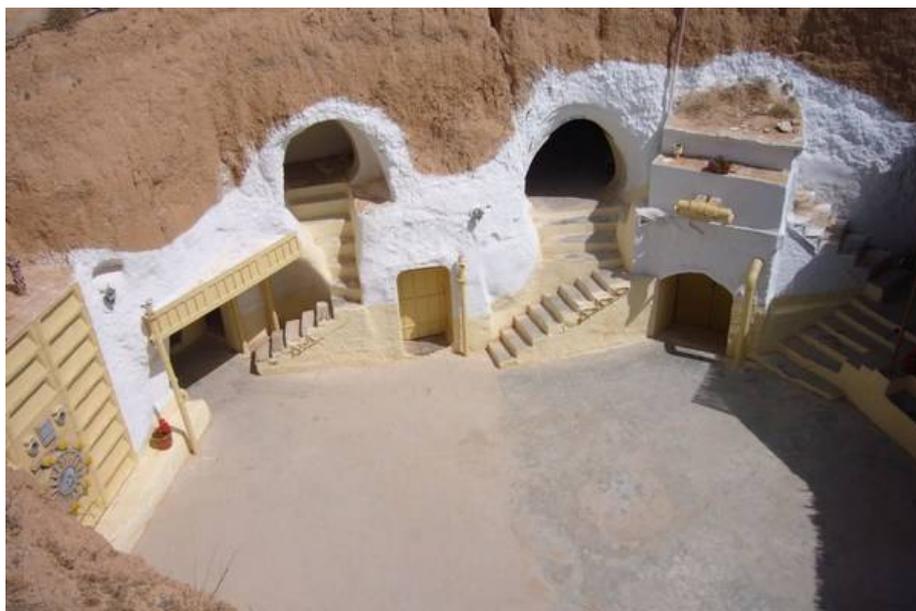
I Monti Lonely sono una piccola gamma di monti che si ergono ad occidente del deserto del Sind. Essi non sono contrassegnati sulla maggior parte delle mappe del Mondo Conosciuto, in quanto sono poco frequentati, e ben lontano dalle normali rotte carovaniere. Essi sono più o meno tra le due aree di calanchi della Grande Desolazione, a nord delle Oasi Gemelle. Questo non significa che essi siano sconosciuti. L'unica cosa che le montagne Lonely hanno sono i minerali. Un sacco di minerali. Come tale, sono venute a conoscenza del Maestro, che ha rivendicato le montagne come proprie, ed ha iniziato l'attività mineraria. L'unica cosa per l'estrazione di cui il Maestro ha bisogno è la manodopera a basso costo. Le tribù sfortunate dei Janga e dei Ko-Mit sono appunto ciò che gli serviva per il lavoro. Erano nomadi della

grande Desolazione occidentale, e sono stati radunati dai servitori umanoidi del Maestro, aiutati dalla Tribù Menket, per lavorare nelle miniere. La loro è un'esistenza miserabile, lavorano in condizioni terribili, dei sorveglianti orchi sono stati portati qui per sovrintendere all'estrazione dei minerali. Il minerale che viene prodotto viene spedito attraverso il Grande Passo direttamente a Hule. Alcuni membri della tribù rimangono liberi, e razzano queste carovane per sopravvivere, ma sono troppo deboli per liberare gli altri membri della loro tribù.

Villaggio di Ur-duk-ma-ta

Situato nel sud della grande desolazione, ad est delle oasi gemelle, questo piccolo centro di circa 5.000 abitanti è molto particolare. Infatti le abitazioni sono scavate nella dura roccia del deserto, fino a cinque metri di profondità per sfuggire alla calura del deserto. Da lontano il villaggio è praticamente invisibile e solo avvicinandosi e sporgendosi oltre l'orlo delle buche si può vedere le porte delle abitazioni sul fondo aprirsi sulle pareti. Cunicoli collegano le varie "Buche" e le grotte dove sono tenuti pochi animali o dove si trovano i pozzi per la





preziosa acqua. Questi Uruk non sono nomadi, hanno scelto un tipo di vita stanziale. Diffidenti verso gli stranieri, una volta che si conquista la loro amicizia sono molto ospitali e le loro donne offriranno agli ospiti del Tè ristoratore. Il villaggio non è sulle piste carovaniere e se non lo si conosce difficilmente lo si trova, d'altronde anche le mappe riportano solo note riguardo alla sua esistenza. L'aspetto pacifico di questa popolazione non deve ingannare, avendo subito attacchi e razzie in passato da parte delle tribù nomadi, sono diventati molto guardinghi ed hanno varie postazioni nascoste da cui sorvegliano il deserto circostante. Gli ultimi tentativi da parte dei nomadi di attaccare l'insediamento sono miseramente falliti all'interno dei cunicoli. Le donne di questa popolazione hanno raffinati arabeschi tatuati su mani e piedi. I tatuaggi



sono fatti con inchiostri particolari e vengono cambiati in funzione delle occasioni creando dei gioielli temporanei. Anche i cunicoli e le abitazioni al loro interno sono decorate con raffinati e colorati disegni. Gli uomini in particolare i guerrieri, usano un altro tipo di tatuaggi, i maghi del villaggio utilizzano un particolare inchiostro magico e disegnano il tatuaggio con una cerimonia di un ora. Questi tatuaggi possono essere minori e maggiori. Un uomo può ospitare sulla sua pelle fino a tre tatuaggi

minori, un tatuaggio maggiore conta per due minori, per esempio un guerriero può avere tre tatuaggi minori o uno maggiore ed uno minore. I minori una volta incisi durano tre giorni, durante questo tempo possono essere attivati e di norma danno un bonus di +1 ad una caratteristica scelta dal mago per un periodo di un ora dopo di che il tatuaggio scompare. I maggiori durano sette giorni e danno un bonus di +2 per un ora. Il mago quando disegna i tatuaggi consuma uno slot di 1° o 2° livello a seconda del tatuaggio (Minore o Maggiore). Tracce di un'antica cultura ormai scomparsa sono ovunque ma ormai persa nell'oblio qui ha assunto una nuova vita diventando tipica di questa popolazione. Si dice che esistano cunicoli che si estendono nel deserto sino alle rovine sepolte di un'antica città ormai raggiungibile solo da questi cunicoli ma la popolazione non ama parlare di quel posto, antiche superstizioni relative a mostri, demoni e tesori concludono sempre con la morte di chi si è avventurato in quel luogo.

Altre Tribù Urduk e piccoli centri indipendenti

Posizione: sparse per la Grande Desolazione
Abitanti : Pop. 30.000 in totale ma divisi in piccole tribù o negli insediamenti nelle oasi o al servizio di carovane.

Industrie : commercio, predoni, pastorizia, scorta.

Flora e fauna : tipica zone desertiche.

Molte piccole tribù nomadi si muovono nel deserto arrivando anche nel Sind. Di solito hanno accordi con le tribù più grandi da cui comprano o scambiano i frutti delle razzie. Troppo piccole per avere un peso politico o un territorio ben definito, rivestono comunque una certa importanza nel panorama delle tribù della Grande Desolazione grazie alle loro alleanze che possono fare la differenza nei confronti fra le tribù più importanti. Oltre alle piccole tribù si trovano anche Urduk che vivono nelle oasi o in qualche piccolo villaggio vicino una sorgente, questi centri di solito fungono da stazioni di posta per le carovane. Non hanno una struttura politica e di solito è il Mercante più importante a dettare le sue leggi grazie alla forza della sua scorta di solito Urduk indipendenti che mettono le loro lame al servizio di chi può pagare.

Kavaja

Superficie: 41.800 kmq

Posizione: ad est del golfo di Hule, a nord di Slagovich, ad ovest del deserto del Sind.

Abitanti : Pop. 33.300 – di cui 9.000 Goatlings, 13.500 Ovinaurs, 8.500 Caprines, 1.300 Halfling e 1.000 Umani.

Tipo di governo : Capi Clan, Consiglio degli anziani.

Industrie : pastori, artigiani, commercio.

Flora e fauna : Tipica delle zone montuose vicino la costa.

Creature inusuali, poco inclini a parlare, sono gli abitanti delle colline di Kavaja. Questa stretta terra si estende dal Sud-Est di Hule a Slagovich, dalla costa alle colline ed alle montagne oltre le città stato. Può procurare dello stupore pensare che le città stato non abbiano allungato le loro mire su queste terre, ma il fatto di non aver stabilito dei confini precisi tra di loro ed il fatto che rispettano lo spirito libero del popolo del Kavaja ha frenato e tutelato questo popolo. La verità comunque è che questo popolo i “Goatmen”, non è solo un popolo di pastori, allevano capre e pecore ma cosa più importante loro hanno uno spirito libero, coraggioso e orgoglioso, parte elfi o Halfling ed in parte capre. Malgrado la loro natura caotica ed egoistica, in passato hanno dimostrato le loro abilità nel difendere la loro terra dagli invasori. Pochi umani si sono confrontati con questo popolo e di solito hanno avuto un destino di sangue. Anche dei clan umanoidi hanno tentato di invadere queste terre ma hanno presto scoperto la difficoltà dell'impresa perdendo anche numerosi valorosi guerrieri. I “Goatmen” non hanno esitato a rispondere con raid punitivi per spietate vendette, che gli hanno garantito un doveroso rispetto. La ferocia dei guerrieri “Goatmen” non è l'unica ragione che intimorisce, la loro speciale natura sembra uno strano collegamento con la magia di un altro mondo. Alcuni dicono che i “Goatmen”

sono malvagi, alcune leggende dicono che loro sono pedine della sfera dell'entropia, consorti di demoni. A Slagovich si pensa che la magia dei “Goatmen” sia malvagia, paurosa e mostri un ripugnante potere. Viaggiatori hanno riferito di sacrifici, di demoni schiavi per assicurarsi i loro oscuri poteri, ma ciò non è del tutto vero, in un lontano passato un oscuro Signore (Bielgorna) creò questo popolo ma il loro spirito li fece rivoltare contro il loro creatore e distrussero la maggior parte della malvagità che risiedeva in queste terre, a volte capita che per proteggere se stessi e non per potere, alcuni demoni vengano schiavizzati. Si rimane stupiti pensando che una popolazione così primitiva abbia i mezzi magici per incatenare e obbligare creature così potenti, forse ciò è dovuto alla vicinanza che questo popolo ha con le tenebre ma comunque questo potere è stato usato sempre solamente per difendere la loro terra e mai per conquista. Occasionalmente un Signore della guerra ha parlato di conquista ma gli anziani hanno riconosciuto nelle sue parole l'influenza di entità malvagie che tentano sempre di corrompere con sogni militaristici. A volte sono necessari sacrifici per avere la forza per contrastare il potere malvagio, più forte è il potere più grande deve essere il sacrificio. In altre mani questo potere potrebbe corrompere e distruggere ma loro sono riusciti ad attirarlo e controllarlo per il bene della loro terra, per combattere malattie, clima ed anche i nemici. Ma i Goatmen sono malvagi? No in verità no, non hanno intenzioni malvagie, sono quel che sono perché era l'unico modo per sopravvivere, l'alternativa era rimanere schiavi del potere malvagio o essere uccisi da invasori.

Storia

Un potente demone di nome Bielgorna conosciuto anche con il nome di “Oscuro” o anche di “Grande Pastore”, migliaia di anni fa creò la razza dei Goatlings. Bielgorna ha un aspetto simile ai Goatlings ma con grandi

ali da pipistrello e lunga coda con pungiglione finale. Ha creato i Goatlings dal suo sangue e questo garantisce loro una parte del suo potere malvagio. In seguito il demone aggiunse alle sue schiere altri demoni facendone i suoi comandanti causando il



risentimento dei Goatlings. I Goatlings dopo aver appreso quanto potevano dai demoni, si rivoltarono imprigionandoli e fuggendo dal piano demoniaco distruggendo il portale dopo il loro passaggio. Arrivarono così su Mystara dove trovarono la loro nuova casa. Costruirono una città chiamata Bielagul ed al disotto una vasta rete di labirinti dove imprigionarono alcuni dei demoni che avevano catturato. Hanno risucchiato il potere di questi demoni per produrre un velo di protezione dalla magia di divinazione su tutta la regione. Originariamente i Goatlings erano dei costrutti demoniaci e non potevano riprodursi, nel corso dei secoli riuscirono però, al prezzo di perdere la maggior parte dei loro poteri e l'immortalità, ad acquisire una forma di vita normale. Iniziarono così ad interagire con le razze presenti nelle regioni vicine. Gli umanoidi non erano apprezzati a causa della loro violenta natura. Gli umani sulla costa sono stati tollerati per il commercio. Ma fu con halfling e driadi che l'interazione diede dei frutti inaspettati.

Nacquero così le altre due razze Ovinaurs e Caprines. Vennero fondate le città stato degli umani e con esse i villaggi nell'entroterra, umani e semi-umani furono attirati nella regione. I Goatlings abbassarono la guardia e permisero che il velo magico si indebolisse

permettendo a Bielgorna di rintracciare i servi traditori. Il demone attaccò la città con una schiera di esseri simili a minotauri (Bielgorad) rivestiti di una pesante armatura. La battaglia durò vari giorni e la città fu completamente distrutta e con essa molta della sua popolazione. Ma i superstiti riuscirono comunque a sconfiggere gli attaccanti e ad imprigionare il demone

Bielgorna sotto le rovine della città stessa. I Goatlings ripresero la loro politica di isolazionismo e ripristinarono il velo magico che li nascondeva al mondo. Il velo è centrato sul villaggio di Kosovsko e si estende ad ovest oltre Alban ed a sud di Slagovich. Nasconde totalmente le terre dei Goatlings. Col tempo sono nate alcune frizioni fra i Goatlings e le altre due razze. Gli Ovinaurs hanno stabilito rapporti pacifici con i villaggi della costa con cui commerciano, i Caprines si sono stabiliti a sud, le due razze intrattengono rapporti amichevoli, si ritengono abbastanza differenti dai Goatlings e non sono molto interessati al fato di Bielgorna. Al contrario i Goatlings temono che i seguaci di Bielgorna rimasti sul piano tornino per cercare di liberare il loro padrone e si sono imposti un paranoico isolazionismo al fine di nascondere loro stessi ed il loro prigioniero.



Le tre razze

Alcuni sono simili ai satiri, altri simili a centauri ma con la metà caprina o ovina e non equina. Sono divisi in tre gruppi, Goatlings, Caprines e Ovinaurs.

Goatlings – hanno solo due gambe, torso da elfi ed Halfling e resto capra di montagna, hanno solo due gambe muscolose, sono i più grandi e forti di colore bianco o nero. Vivono a sud delle montagne ad Est di Nova Svoga e Zagora. Avevano una città fortificata fra le montagne ma fu distrutta da un demone che riuscì a liberarsi. I due vulcani che sono nella zona, il monte Gruz ed il monte Batuk, per loro sono sacri, hanno anche una capitale in cui s'incontrano gli anziani ed altri posti in cui vengono incontrati i visitatori, il villaggio di Budavik per esempio. Hanno rapporti pacifici anche con alcuni gruppi di Goblin che vivono nelle colline.

Ovinaurs – incrocio fra Halfling e pecora assomigliano a piccoli centauri, vivono nella

terra ad est e a sud di Zvornik, da capo Korcula fino ai fiumi Vandar e Crna. Il fiume Drjn marca il confine fra la loro terra e quella dei Goatlings. Sono molto aperti ai commerci con le città stato della zona, gli scambi avvengono nelle stazioni di posta costiere, Alban, Bistr, Lestovo, Budvè e Lin. I loro clan sono seminomadi e si spostano fra le colline e le montagne. Non gradiscono molto gli estranei ma li sopportano come prezzo per il commercio. Il villaggio di Kosovsko funge da capitale per l'amministrazione del territorio. Sono ricchi, benestanti e meglio organizzati dei loro cugini. Acquisiscono conoscenze varie dagli umani e le rendono disponibili ai loro cugini.

Caprines – vivono in clan a sud e ad est del fiume Crna, dalla costa alle colline, a nord e ad est di Slagovich. Sono un incrocio tra Goatlings e Driadi, diffuse in questa zona, hanno torso braccia e testa da elfo, possono avere caratteri particolari come capelli bianchi o pelle nera, con corna Caprines sulla testa. Sono molto protettivi nei confronti

delle Driadi e delle altre creature fatate. Preferiscono usare la magia fatata derivante dal loro rapporto stretto con queste creature piuttosto che usare le loro arti oscure. Sono conosciuti anche per il vino, per il fine olio, l'eccellente formaggio, fiori selvatici e profumi. Molto piacevoli, sono conosciuti per i loro party, anzi a Slagovich fa molta tendenza far organizzare una festa ad un Caprines. Tollerano le carovane che da Jaimbul e Sind passano attraverso i loro territori per raggiungere le città stato. Sono guerrieri capaci e difendono le loro terre dalle incursioni degli Hobglobin che vivono nelle colline ad est.

Territori del Kavaja

Il Kavaja è diviso in tre distinti territori, in ognuno domina una delle tre razze ma non necessariamente vive solo quella razza. Generalmente il popolo Goat è vagamente organizzato in clan autonomi sotto il governo di un consiglio degli anziani "Zupan". I clan possono essere piccoli come una famiglia allargata di 20 o 30 membri o grandi fino a poche centinaia di membri. I Caprines vantano i clan più grandi con a capo una driade ognuno. Goatlings sono usualmente stazionari come gli Ovinaurs tendono ad avere campi stagionali, specialmente in altitudine. I Caprines non programmano i loro spostamenti.

Koze Zemlja "Terra Goat"

Superficie: 15.300 kmq

Posizione: a sud e ad Est di Nova Svoga e Zagora, a nord delle Terre Hoove, ad ovest del deserto del Sind.

Abitanti : Pop. 9.000 Goatlings

Tipo di governo : Consiglio degli anziani.

Industrie : pastori, artigiani, commercio.

Flora e fauna : Tipica delle zone montuose.

I Goatlings vivono nel territorio più vasto al nord. Include parte delle Montagne Nere o



per essere più corretti le Crna Planine che torreggiano appena fuori il confine con Zagora. Due ghiacciai si estendono nelle due alte valli presso le rovine dell'antica Bielagul. Si dice che ci siano ancora alcuni Bielgorad che chiamano il loro padrone isolati in queste lande. I due vulcani, Monte Gruz e Batuk, sono attivi ed alcuni tunnel formati in seguito alle colate di lava sono connessi con i tunnel al disotto di Bielagul. La città se pur devastata impressiona ancora per i resti di antichi templi e statue che si mostrano fra le macerie. E' infestata dalle anime non morte di coloro che combatterono l'antica battaglia. I Goatlings sorvegliano la zona ed in particolare i tunnel d'accesso al labirinto dove hanno imprigionato Bielgorna ed i suoi servi. I Goatlings sorvegliano i goblin che infestano la regione ed osservano i rai verso Hule. Budavik è un villaggio fortificato ed anche il principale sito di scambi commerciali con i mercanti di Zvornik. Con Zagora gli scambi avvengono presso il confine a Topolodzhik. Le relazioni fra le due città stato sono tese ma le due città ritengono molto importante la tacita alleanza con i Goatlings in quanto il grande Impero di Hule incute molto timore. Hule d'altronde vede le due città come possibili teste di ponte per una invasione del Kavaja. Per il momento Hule si limita al controllo del fiume attraverso il porto di Ayskudag pattugliando il fiume con galee da Zagora fino a Fort Yanidir per controllare l'estuario nel golfo di Hule. I Goatlings vedono se stessi come i protettori di tutto il popolo Goat ma le altre due razze non la pensano allo stesso modo.

Papci Zemlja "Terra Hoove"

Superficie: 14.150 kmq

Posizione: a sud delle Terre Goat, a nord delle Terre Alte Kavajan, ad ovest del deserto del Sind

Abitanti : Pop. 13.500 Ovinaurs

Tipo di governo : Consiglio degli anziani.

Industrie : pastori, artigiani, commercio.

Flora e fauna : Tipica delle zone montuose vicino la costa.

Gli Ovinaurs occupano il centro del Kavaja. Il loro territorio è il più variegato, prati, colline, vertiginose scogliere ed alte montagne. I tre vulcani della zona sono essenzialmente dormienti, qualche occasionale scossa d'assestamento niente di più. Laghi ghiacciati coprono i loro crateri e solo raramente qualche bolla di gas fuoriesce dal ghiaccio frantumando la superficie. Kosovsko è il cuore di Kavaja e la capitale spirituale degli Ovinaurs. I villaggi della costa includono un mix di popolazioni, umani, halfling in maggioranza e Ovinuar per le grandi occasioni di commercio. Alban ha uno statuto speciale ed ospita stranieri provenienti da tutte le parti, Hule, Città Stato o Baronie. L'unica attività militare è al confine con le terre ad est popolate di tribù Hobgoblin.

Kavajsko Visocje "Terre Alte Kavajan"

Superficie: 10.720 kmq

Posizione: a nord ed est di Slagovich, a sud est delle Terre Hoove, ad ovest del deserto del Sind.

Abitanti : Pop. 7.500 Caprines

Tipo di governo : Driade.

Industrie : pastori, agricoltori, commercio.

Flora e fauna : Tipica delle zone montuose vicino la costa.

Lontano nel sud vivono i Caprines, in una terra collinosa. Questa terra non viene riportata dalle mappe ed è nascosta da boschi abitati da Caprines ed i loro amici del popolo fatato. La foresta arriva fino alla costa con una grande varietà di vegetazione. Valli e colline con scudi di lavanda e vite, orchidee, piantagioni di ulivi e pascoli per pecore e capre. Molte delle terre alte sono dedicate all'agricoltura per sostenere la vicina città di Slagovich che dipende dai Caprines per la sua sopravvivenza. Per uno straniero è difficile

non pensare che non ci sia un controllo politico in queste terre e che siano solo un caos. La politica dei Caprines è incentrata sulla città stato in cui si stanno sempre di più insediando sfruttando la loro particolare propensione a soddisfare i desideri sessuali femminili che porta ad un allarmante numero di nascite senza eguale nelle altre città stato. Il Margrave di Slagovich, Miosz II, sta cercando di frenare la presenza dei Caprines in città per evitare la sovrappopolazione, la criminalità e l'instabilità economica. I Caprines vedono la città come il loro grande parco giochi. Altro motivo di frizione è che i Caprines considerano Slagovich come la capitale delle Terre Alte Kavajan e ciò irrita profondamente il Margrave. La ragione di ciò è molto semplice in quanto i Caprines portano avanti i loro commerci a Slagovich piuttosto che nel loro decentralizzato reame. I Caprines mantengono relazioni con le altre città stato, le Baronie Selvagge, Jaibul, Sind, Darokin, le Gilde di Minrothad, Yavdlom ma non con Hule o i Cavalieri Heldannici. Hanno rapporti amichevoli con gli Ovinaurs mentre invece non amano particolarmente i Goatlings.

Lega di Crna

Superficie: 1.630 kmq

Posizione: costa tra Zvornik e Slagovich.

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

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 Ovinaurss e Caprines 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

Caprines). Vengono fondati i villaggi di Bistr, Lestovo, Budvc e Lin. Recentemente i quattro villaggi che costituiscono il bacino Crna, ritenendosi indipendenti, 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.



Tribù Umanoidi

Bande Gnoll Ilari

Posizione: Montagne Nere.

Abitanti : Pop. Circa 1.300 Gnoll.

Tipo di governo : Capi Banda

Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica zone montuose.

Piccole bande di Gnoll composte da non più di una ventina di creature, si spostano per tutte le montagne nere. Non hanno nulla a che fare con gli Gnoll di Graakhalia se non forse l'origine. Barbari e selvaggi depredano chiunque gli capiti a tiro compresi altri umanoidi della regione. In passato in gran numero furono sconfitti da una lega organizzata dalla Città Stato di Slagovich e le poche bande che sono in circolazione sono tutto ciò che rimane. Il loro numero totale secondo stime effettuate dagli agenti del Maestro di Hule dovrebbe aggirarsi intorno agli 1.300 gnoll. Non hanno dei campi fissi, quando si incontrano organizzano scambi di merci, schiavi e femmine. Odiano gli gnoll di Graakhalia che considerano dei traditori e dei vigliacchi, del resto il loro sentimento è contraccambiato ed incontri fra i due gruppi di gnoll si concludono con l'eliminazione di uno dei due. Oltre che le bande delle montagne nere, gnoll ilari si incontrano anche nel deserto in prossimità del Sind e di Jaibul dove attaccano e saccheggiano carovane e villaggi vicini al confine.

Orchi delle Montagne Nere

Posizione: Montagne Nere.

Abitanti : Pop. Circa 5.000 Orchi Rossi.

Tipo di governo : Capo Clan

Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica zone montuose.

Sulle montagne nere si trova un clan di orchi di circa 5.000 creature. Considerano le montagne nere come il loro territorio e non



sono amichevoli con chi si spinge fra le montagne. In perenne lotta con le bande di gnoll ed i goblin della regione sono molto guardinghi. Ultimamente però hanno accettato che nel loro clan entrassero dei mezz'orchi provenienti da Hule. In realtà sono agenti del Maestro che insinuandosi all'interno del clan e conquistando posizioni di comando stanno mettendo il clan sotto il controllo del Maestro. Alcuni di questi orchi sono stati già inviati al servizio del Maestro per tenere soggiogata la tribù Urduk degli Ankaz. Gli orchi vivono in villaggi di capanne in zone riparate o a ridosso delle pareti delle montagne. Hanno vari avamposti nascosti da cui sorvegliano il loro territorio. Oltre alla caccia partono spesso per scorrerie alle pendici delle montagne dove predano quelle carovane che o spinte dalle tempeste di sabbia o per incuria si sono spinte troppo vicine alle montagne nere.

Goblin SkullBlack

Posizione: Montagne Nere.

Abitanti : Pop. Circa 1.450 Goblin.

Tipo di governo : Capo Clan

Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica zone montuose.

Sulle Montagne nere ci sono anche 2 clan di Goblin, il loro territorio è nella parte più a nord al confine col KavKaz. Vivono di razzie che compiono sia nel vicino che KavKaz che nei territori degli orchi o delle tribù Urduk del nord della Grande Desolazione. I due clan sono composti rispettivamente di 550 e 900 creature, il primo più all'interno delle montagne nere vive in prossimità dei confini di Hule e Kavkaz, l'altro più numeroso invece ha il suo territorio alle pendici delle montagne nere più ad est. I clan vivono in caverne dagli ingressi angusti ben difese all'interno e sorvegliate all'esterno un eventuale attacco costringerebbe gli assalitori ad entrare uno alla volta e quindi facilmente affrontabili all'interno quando il cunicolo

sfocia in uno spazio più ampio.



Orchi del deserto

Posizione: Grande Desolazione.
Abitanti : Pop. Circa 5.500 Orchi.
Tipo di governo : Capo tribù.
Industrie : predoni.
Flora e fauna : tipica zone desertiche.

Gli orchi del deserto (3.500 orchi in totale) sono una delle razze umanoidi che infestano la Grande Desolazione, si possono trovare in piccole tribù ma molto agguerrite. Questi orchi appartengono sia agli orchi rossi (45%), sia agli orchi comuni (55%). Le loro tribù del deserto contano dai 50 ai 250 membri, e compiono frequenti scorrerie, spesso aiutati dai thoul, dagli ogre o dai troll, contro i villaggi del Jhengal Occidentale e del Baratkand.

Thoul

Posizione: Grande Desolazione.
Abitanti : Pop. Circa 2.000 Thoul.
Tipo di governo : Capo Banda.
Industrie : predoni.
Flora e fauna : tipica zone desertiche.

L'origine di questi insoliti umanoidi (2.000 ab.) è ignota ed è attribuita da molti storici ad esperimenti effettuati in ere passate (forse dai maghi nithiani). La loro presenza è oggi giorno un fatto nella Grande Desolazione, sono divisi in bande di 20-100 individui ciascuna, si uniscono come mercenari alle tribù degli orchi oppure compiono scorrerie autonomamente.

Sabbiti

Posizione: Deserto della Grande Desolazione.
Abitanti : Pop. Circa 1.500 coboldi.
Tipo di governo : Capo Clan.
Industrie : schiavisti.
Flora e fauna : tipica zone desertiche.



I Sabbiti sono un clan di coboldi che ha cambiato il suo modo di vivere adeguandosi a ciò che la situazione contingente richiedeva. Vivono nel deserto viaggiando a bordo di grandi costrutti di pietra che sembrano delle normali rocce affioranti dalle sabbie finché non iniziano a muoversi attraverso la doppia fila di rulli nella parte inferiore. Quando vogliono passano totalmente inosservati agli occhi dei viaggiatori, ma se ritengono che l'occasione sia propizia escono dal costrutto per catturare i viaggiatori ignari per rivenderli come schiavi alle miniere del Maestro. Una dozzina di questi costrutti vagano inosservati per il deserto spostandosi lentamente, di solito di notte o nascosti nelle tempeste di sabbia. Vestiti con una tunica di color marrone chiaro simil sabbia con un ampio cappuccio, nascondono la loro identità. Quando si incontrano dispongono i costrutti affiancati creando delle vere e proprie

fortezze. Non si sa come abbiano fatto ad impadronirsi di tali costrutti ma si suppone possa entrarci in qualche modo il Signore della Sabbia, magari in cambio di un cospicuo numero di schiavi da tramutare in ombre.

Tribù Hobgoblin Kavaja

Posizione: colline ad est del Kavaja, ad ovest del deserto del Sind.

Abitanti : Pop. Circa 4.260 Hobgoblin.

Tipo di governo : Capi Tribù.

Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica zone desertiche e collinare.

Il territorio ad est del Kavaja ospita una popolazione di Hobgoblin, divisi in piccole tribù, compiono razzie nel Kavaja e predano le carovane di passaggio. Per gli Ovinaurs ed i Caprines sono una vera piaga mentre saggiamente evitano le terre dei Goatlings. A volte si addentrano anche nel deserto del Sind in cerca di fortuna.

Uomini-scorpione

Posizione: Grande Desolazione.

Abitanti : Pop. Circa 1.200 Uomini Scorpione.

Tipo di governo : Capo Covo o Tribù.

Industrie : predoni.

Flora e fauna : tipica zone desertiche.

Numerosi piccoli gruppi di queste pericolose creature (circa 1.200) abitano i recessi sperduti delle terre desolate e dei deserti, divisi in svariati covi e tribù che contano dai 10 ai 50 membri.

Umanoidi vari

Posizione: Grande Desolazione.

Abitanti : Pop. Stimata circa 50.000.

Tipo di governo : Capi Clan o Tribù o Bande.

Industrie : di norma predoni.

Flora e fauna : tipica zone desertiche.



Numerosi piccoli gruppi di umanoidi sparsi per tutta la grande desolazione. Gruppi famigliari, piccoli gruppi o uniti a piccole tribù nomadi. Avventurieri, banditi e qualche commerciante.

Atri posti interessanti

Ci sono molti posti interessanti per un viaggiatore nella Grande Desolazione. Ci sono molti tesori nascosti, regni scomparsi e meraviglie naturali per l'avventuriero che è disposto ad esplorare. Di seguito ne riportiamo alcuni.

Il Canyon Tortuoso

Il Canyon Tortuoso si trova nella parte orientale delle terre spezzate conosciute come la Desolazione Incandescente. Si tratta di una vasta frattura nella pietra arenaria dell'altopiano circostante, e raggiunge circa i 400 metri di profondità. Lungo quasi 4 miglia, e circondato da uno sperone di arenaria impossibile da scalare. Almeno è così che appare ai nomadi locali. Il Canyon Tortuoso è di per sé luminoso e arioso, e sarebbe uno dei luoghi più piacevoli della Grande Desolazione se non fosse per una cosa. Ragni. Migliaia di ragni. Le ragnatele all'interno del canyon si estendono dal fondo al bordo, intrappolando insetti e piccoli uccelli, alimentando i ragni giganti che popolano il canyon. I nomadi locali conoscono bene la zona, sanno che i ragni sono estremamente velenosi, e più grandi rispetto alle dimensioni normali. Coloro che sono così sciocchi da sottovalutare il pericolo, di solito finiscono all'interno di un bozzolo appesi alla ragnatela, molti cadaveri essiccati oltre agli oggetti in loro possesso al momento della dipartita, si trovano all'interno delle tele. Più in profonda all'interno del canyon, tuttavia, si nasconde una ragione molto stimolante che porta gli avventurieri ad affrontare i pericolosi aracnidi. Infatti, all'interno delle profondità del Canyon si nasconde un tempio nithiano perfettamente conservato, risalente ai tempi in cui questa terra era colonizzata dai Nithiani. Ora è la tana del più grande dei ragni locali, infatti alcuni ragni planari si sono insediati qui, arrivando attraverso i portali che in passato i

sacerdoti del tempio avevano realizzato. Quando i nithiani furono spazzati via dagli Immortali, alcuni portali indeboliti nella loro magia, sono collassati permettendo che i ragni planari giungessero fin qui. Sono presenti altri portali ancora intatti che collegano il tempio con luoghi ancora sconosciuti. L'esistenza del tempio è accennata in vari testi del Regno scomparso di Josta, e in alcuni volumi antichi Huleani.

Acque Amare

Nelle pianure centrali del Fuoco, l'acqua è difficile da trovare, quindi ogni fonte è preziosa, non importa i pericoli che nasconde. Una di queste è le sorgenti dell'acque amare, una zona di sorgenti vulcaniche. L'acqua delle sorgenti ha un brutto sapore e il gas che le pozze emanano è tossico, ma gli Urduk hanno scoperto che coprendo con i panni del loro copricapo naso e bocca hanno abbastanza tempo per prendere la preziosa acqua prima che i vapori producano il loro micidiale effetto. Tuttavia, non è così semplice come potrebbe sembrare in quanto le sorgenti vulcaniche sono l'habitat preferito di salamandre ed elementali del fuoco. Le acque amare sono una sorta di ultima salvezza per coloro che si sono persi nel deserto, o nel caso che altre fonti si rivelino esaurite. Ma in realtà procurarsi l'acqua può rivelarsi letale quanto la mancanza d'acqua stessa.

Fonte Nascosta

Nascosta da una serie di dirupi che separano la Pianura di Fuoco dal Deserto del Nord si trova un improbabile fonte d'acqua. Sotto queste fratture si trova una falda acquifera sotterranea che raccoglie quella poca acqua che cade sul deserto del nord e che trovando uno strato basaltico impermeabile nel sottosuolo, viene raccolta nella falda e costretta in una fessura orizzontale da cui sgorga in superficie. Questo passaggio

attraverso strati di roccia ed arenaria purifica l'acqua da qualsiasi sedimento prima di salire in superficie. Anche se la fonte raffredda l'aria circostante, l'effetto viene velocemente attenuato dal calore della zona circostante circoscrivendo l'effetto benevolo alle immediate vicinanze della fonte. La fonte sgorga in un rivolo d'acqua fresca e cristallina, si raccoglie in una piccola pozza, prima di scorrere sotto un altro strato di basalto e perdersi sotto il deserto. I viaggiatori che riusciranno a trovare la fonte saranno ben ricompensati dalla frescura e dall'acqua rigenerante. Sebbene la quantità d'acqua sia di piccola portata il flusso dalla sorgente rimane costante ed apparentemente inesauribile.

Oasi di Kesret

Una delle tre grandi Oasi della Grande Desolazione, Kesret è un paradiso nel deserto altrimenti sterile del Sind. Si compone di una serie di piscine, tutte di acqua purissima, circondata da una estesa foresta di palme. L'oasi è forse 10 miglia di lunghezza per 8 miglia di altezza, e normalmente è possibile trovare almeno 3 tribù di nomadi Urduk lì in qualsiasi momento. In primavera e in autunno stagioni roulotte, è anche una tappa importante a est / ovest pista commerciale. C'è una struttura permanente a Kesret, una fortezza in rovina, eredità di un tentativo mal consigliato da parte del Sind di espandere la propria influenza verso occidente. In questi giorni il forte è stato ricostruito dai tirapiedi di Hule, ed è usato come presidio per i 100 ogre e 300 orchi che attualmente occupano l'oasi. Scontri tra le tribù e gli umanoidi sono comuni, ma i comandanti Huleani fanno in modo che la situazione non sfugga di mano. Essi tollerano la rissa in quanto impedisce un maggiore sfogo di violenza da parte degli umanoidi annoiati.

Le Oasi Gemelle

Le altre due principali oasi della Grande Desolazione sono chiamate i Gemelli, anche se sono quasi a 100 chilometri di distanza l'una dall'altra. Gli Urduk le conoscono come Yat (nord) e Ardat (sud), dai nomi dei leggendari fratelli che per primi hanno guidato il popolo Urduk nella Grande Desolazione. Quella più a nord delle due oasi è la più piccola, essendo un ampio lago di circa 90 metri, circondato da ulivi piantati da qualche sconosciuto carovaniero. Si tratta essenzialmente di un punto di abbeveraggio per chi è diretto a sud o ad ovest. Nessuno si ferma qui per troppo tempo, normalmente solo per un giorno di riposo prima di spingersi al più grande dei gemelli a sud. Ardat a sud è l'oasi della Grande Desolazione più vicina ad una città, essendo il luogo di incontro e grande centro commerciale del deserto. La stessa oasi è un vasto e profondo lago, quasi un chilometro di diametro, alimentato da sorgenti dal sottosuolo profondo, ed è circondato da una foresta lussureggiante di palme. Gli Urduk più deboli provano uno shock la prima volta che vedono Ardat, in quanto non possono credere che tanta acqua possa esistere in un posto solo. Le tribù in visita montano il campo sotto gli alberi della foresta, ed è qui dove si dedicano al commercio ed a trattare con le altre tribù. A sud del lago c'è una zona libera dove viene allestito il Grande Mercato. Qui si possono trovare tutti i beni che la Grande desolazione ha da offrire, dalle armature di Ankaz, ai tappeti Hashtun, alle spade e punte di lancia di Landar. Ci sono anche alcuni mercanti residenti provenienti dal mondo conosciuto, tra i quali i fratelli Ylari, al-Shek, tra quelli di maggior successo. Sulla sponda orientale del lago c'è una delle vere meraviglie del deserto, il Tempio di Djaea. Questo è l'Immortale più comunemente venerato dagli Urduk, e questo è il suo grande tempio. Costruito in marmo rosa, si erge maestoso fuori dalle palme circostanti. All'interno, è

aperto e arioso, totalmente aperto a tutti coloro che vengono in visita. Quasi di fronte, sull'altro lato del lago, si sta lavorando su una nuova struttura, un tempio a Bozdogan, i lavori sono pagati dal Maestro di Hule. I suoi missionari sono comuni ad Ardat, spesso si trovano al Grande Mercato, nonché fra le tribù accampate. Ardat si trova all'interno di una valle, con basse colline presenti su tutti i lati, e su uno di questi picchi ci sono vaste rovine. Un'analisi delle rovine da parte dei mercanti del Mondo Conosciuto ha rivelato che risalgono a un periodo in cui Ardat non era solo un'oasi, ma l'intera regione era più umida e più temperata. Gli abitanti delle rovine erano legati in qualche modo agli antenati degli Urduk, forse a dimostrare che non sono stati sempre nomadi come lo sono attualmente. Gli stessi Urduk non mostrano alcun interesse per queste rovine. Le rovine per loro sono solo un ricordo del passato.

Le Pianure d'oro

Le Pianure d'oro sono il tratto della Grande Desolazione immediatamente ad est di Slogovich. Si distingue dalla Konumtali Savannah più a sud, in quanto è molto meno boscosa, ed è anche più collinare. Le Pianure d'oro sono denominate come tali a causa del colore del sole e dell'erba sbiancata delle pianure, dando a tutta la regione un colore giallo brillante. L'unica cosa nota delle Pianure d'oro sono i suoi cani. Branchi di cani randagi sono comuni qui, e sono di dimensioni particolarmente grandi. Essi sono molto apprezzati dagli Urduk come cani da guerra, anche se in realtà la cattura e il loro addestramento è un compito pericoloso. Non è raro imbattersi in piccoli gruppi di nomadi qui per questo motivo, piuttosto che intere tribù. Le pianure sono anche visitate spesso da quelle tribù che fanno affidamento sul bestiame per la sopravvivenza, in quanto il pascolo qui è migliore rispetto al resto della grande desolazione occidentale.

La Foresta dormiente

Sulle rive del fiume Limo, si può trovare una delle meraviglie naturali della Grande Desolazione, una foresta di alberi ad alto fusto, uno dei pochi boschi nel deserto, in una delle sue parti più inospitali. Gli alberi sono della varietà Jarna, e hanno bisogno di pochissima acqua per sopravvivere. In realtà, hanno bisogno di acqua solo una volta ogni decina di anni. Il resto del tempo, solo il centro della pianta rimane viva, permettendo al resto di morire. Lo stesso vale anche per diverse varietà di piante che si trovano nella stessa zona, che si ritirano sotto la superficie per la maggior parte dell'anno, lasciando solo pochi steli e rami fino alla primavera in attesa delle rare piogge d'autunno. Questo è un momento di abbondanza per la regione, e molte tribù si affrettano a prendere i vantaggi della foresta quando in primavera torna alla vita. Il ciclo di vita del bosco può essere più breve di pochi giorni se le piogge sono poche, e le radici delle piante sono così profonde in cerca di acqua, che è molto raro che un albero o pianta muoia in realtà, anche se viene tagliato al suolo da un nomade affamato o da una capra. I semi Jarna, che fioriscono in questo periodo sono molto apprezzati per le loro qualità medicinali, e alcune delle altre piante possono essere essiccate per conservarle per diversi anni, pur restando commestibili. Scontri in tutta la regione sono comuni quando arrivano le piogge, in quanto vi è così poco tempo per raccogliere quanto più è possibile prima che la foresta torni a dormire ancora una volta.

Il Pugno del Maestro

Pugno del Maestro è una nera, imponente struttura su una grande collina all'ingresso del Passo Grande. Costruito circa 150 anni fa durante un precedente tentativo di diffondere la sua influenza verso est, è attualmente occupato dalle sue forze, a guardia contro

eventuali incursioni lungo il passo. E' lì sia per consentire alle sue forze di difendere il regno da eventuali attacchi dalla Grande desolazione, sia per difendere i nomadi da raid provenienti da Hule stesso, anche se questo è diventato meno importante dopo la sottomissione della Tribù Menket. Il pugno è costruito con granito trasportato giù dalle Montagne Nere, ed è composto da una struttura centrale di grandi dimensioni con cinque alte torri, le dita del Maestro. La torre centrale è la più alta, è un faro ed è tenuto acceso tutto il tempo per guidare le sue forze, provenienti dalla Grande Desolazione, alla fortezza. Ci sono anche altre strutture, come un estesa caserma, anche se alcune di queste sono per lo più in rovina, come il mastio che è stato abbandonato e rioccupato più volte. Ed è attualmente sede di circa 1.000 umanoidi, e 500 giannizzeri d'élite del Maestro. E' governato da Akana Kemal Pascià, un mago dai poteri mediocri che è uno dei principali agenti del Maestro nella Grande Desolazione. Questo è il punto principale di rifornimento per gli eserciti in movimento verso est, e serve anche come armeria per il flusso costante di umanoidi che vengono a servire il Maestro dal sud delle Montagne Nere. La collina su cui il mastio si erge si trova su un complesso di grotte, e contiene i resti di due fortezze costruite in precedenza su questo sito, ciascuna costruita per difendere l'ingresso al passo. Ogni mastio fu costruito in cima alla struttura precedente, per cui si possono trovare molti passaggi angusti che portano a stanze o camere, dove giacciono alcune ricchezze, e dove si nascondono alcuni mostri orribili. La guarnigione Huleana in gran parte ignora queste grotte, anche se alcuni umanoidi le preferiscono come alloggio rispetto alla caserma.

Il Camino

Al centro della Pianura del Fuoco si trova una zona di altopiani e valli aperte, al centro di questa zona si trova la valle del Cielo. All'interno di questa valle si innalza ad una altezza di circa 100 metri, quasi in verticale, un camino vulcanico. Vestigia di un vulcano preistorico di dimensioni ben superiori, s'innalza come un pilastro nero al centro della valle. Circondato da sedimenti di bentonite ed arenaria che scendono fino al terreno di color rosso della zona circostante. Altri blocchi di bentonite sporgono attraverso la superficie di terreno rosso con bordi grezzi ed infidi creando anfratti e crepe riparate attraverso cui soffia il caldo vento del deserto. Qui si trovano nascoste delle grotte ampie e spaziose illuminate da quei pochi raggi di sole che riescono a raggiungerle magari riflettendosi su qualche superficie dei grandi blocchi. Tutta la zona è delimitata da strani pali di bambù con in cima strani oggetti di pietra quasi a segnalare la presenza di qualche scopo rituale legato a questo luogo. Opinioni più esperte suggeriscono uno scopo magico o scientifico per la presenza dei pali. Alcuni viaggiatori raccontano che i dispositivi si muovono nel tempo, tentativi di spiegare lo scopo di questi oggetti sono stati infruttuosi fino ad oggi. Le tribù Urduk locali ignorano lo scopo o il perché della presenza degli oggetti, l'impossibilità di trovare del sostentamento all'interno della valle ha limitato la realizzazione di abitazioni fisse e l'occupazione della zona prolungata. Nonostante la mancanza di acqua il Camino è un posto di sosta molto noto in quanto fornisce un riparo dalle implacabili tempeste di sabbia molto frequenti nella zona.

Il Rifugio del Signore della Sabbia

All'interno di una imponente cupola calcarea naturale, si apre un grande spazio circolare che ricorda un grande anfiteatro di pietra. I calanchi ricoprono la cupola esterna ed il paesaggio circostante in cui si aprono faglie e fratture che fra l'altro nascondono anche accessi alle grotte di Graakhalia. Pattuglie di Gnoll ed Elfi Graakhaliani più volte sono venute ad indagare in questa zona di confine fra il loro mondo sotterraneo e la superficie. Hanno trovato vari passaggi che se pur originariamente naturali sono stati levigati ed arrotondati negli spigoli, con strani simboli sconosciuti su archi che danno accesso a passaggi ampi fra le rocce con tracce del passaggio di grandi ruote sulle superfici di pietra. Una flotta di grandi carri di pietra si muovono per questi tunnel, fuoriuscendo dai passaggi nel terreno solo per portare il terrore nelle zone di deserto circostanti. All'interno di questo territorio il Signore della Sabbia governa la sua corte arcana. Il Signore della Sabbia governa la sua flotta di carri della devastazione, da un carro di pietra gigante, con una costruzione simile al guscio di un Nautilus a poppa ed un ponte anteriore sovrastato da un'alberatura e vele da cui i suoi servitori d'ombra lanciano i loro temibili incantesimi. Tre file di immense ruote in legno ricoperte da fasce metalliche ondulate per fare più presa sulla sabbia, provvedono al movimento del gigantesco carro. L'aspetto più insolito del Signore della Sabbia è la sua totale indifferenza per la sottomissione o conquista, a lui interessa solo distruggere e depredare. I carri di pietra sono costruiti al cui interno si nascondono le creature ombra del Signore della Sabbia. Si contano una decina di carri più il carro gigante e circa 200 ombre. Il Signore della Sabbia ha dimenticato la sua origine (Nithia) ed è spinto solo dalla rabbia repressa, sta cercando qualcosa che lui sa essere molto importante ma non ricorda più cosa sia o dove sia. Non è un normale umano e sa d'esser ancora in vita per un preciso scopo che non ricorda più.

La Tana di Asp

Asparadispeyllies è un grande drago blu, conosciuto comunemente come Asp. La sua tana è una grande grotta naturale all'interno dei calanchi della Piana di Fuoco. La grotta è collegata ai tunnel che sono scavati più in profondità sotto la Piana, ma Asp mostra poco interesse, visto che la maggior parte dei tunnel sono troppo piccoli per lei per passarci. Ma comunque lei divora allegramente chi è tanto sciocco da entrare nella sua tana dal basso. La zona di caccia di Asp è grande, caccia in tutto il tutto il nord della grande Desolazione, attaccando le tribù e portando via cavalli e bestiame. Alcune delle tribù hanno iniziato a prevenire i suoi attacchi, lasciando un'offerta legata fuori della sua grotta, ma questo è estremamente pericoloso, in quanto è altrettanto probabile che lei mangerà quelli che portano l'offerta. In un caso, ha mangiato quelli che portavano l'offerta, quindi ha trasportato in volo l'offerta di nuovo alla tribù, lasciando un biglietto che diceva "Grazie!" nella bisaccia. Non ha un grande tesoro in monete, ma ha diversi oggetti dal potere segreto nella sua tana, rubacchiati dalle varie rovine.

La Faglia senza fine

E' una stretta frattura nel terreno che percorre la pianura di Fuoco facendo un largo anello. Proprio per questo motivo è chiamata la faglia senza fine, infatti protendendosi oltre l'orizzonte ed essendo la curvatura dell'anello molto vasta, risulta appena percettibile, dando l'impressione che la faglia sia senza fine e dando il nome che porta. La zona circoscritta è chiamata la forgia, è disseminata di pietre focaie, depressioni carsiche e doline nascoste da miraggi. Colonne di ossidiana s'innalzano fratturando la superficie rocciosa, tracce di vapore sotterraneo fuoriescono dal terreno rendendo il paesaggio irreali. Le temperature raggiungono i 54 gradi, i colpi di calore sono frequenti fra i viaggiatori inesperti.

Il Regno Crollato, spazzato dal vento e dalle intemperie

Nella pianura del Fuoco a nord esiste l'evidenza di una grande civiltà avanzata che è stata ad un certo punto nel passato spazzata via. Questo è chiamato "Il Regno Crollato" dagli Urduk, e si riferisce anche alla zona in cui si trovano principalmente i resti. Ci sono tre siti principali, una piccola città, con solo alcune strutture ancora in piedi. Questo è stato saccheggiato molte volte da diverse gruppi di avventurieri, e rimane ben poco di interesse per i cercatori di tesori. Il secondo è un complesso di una grande fortezza. E' per lo più intatto ed attualmente è occupato da una forza di hobgoblin di Hule. Però rimangono nelle vicinanze, senza inoltrarsi all'interno, in quanto quelli di loro che sono entrati nel complesso principale non sono mai usciti. Gli Urduk guardano alla struttura con grande sospetto, e si rifiutano di entrare fra le sue mura. La rovina finale è una grande città, le sue rovine si sviluppano su diversi chilometri. Si tratta di pareti in rovina, ma molti degli altri edifici sono intatti. È in gran parte inesplorato, ed è sede di una miriade di mostri, il che significa che gli Urduk stanno alla larga. Coloro che hanno sfidato le rovine parlano di ricchezze in attesa di avventurieri abbastanza coraggiosi, ed è certamente di interesse per gli studiosi, l'origine delle rovine stesse che è ancora sconosciuta. Era ovviamente una civiltà avanzata, con una rete di strade ancora esistenti in questa parte del deserto.

La Città Sepolta

Situata fra le dune del deserto del nord, la città sepolta appare dalle sabbie spostate dal vento come emergesse dalle acque. Durante i mesi invernale le particolari condizioni climatiche creano forti correnti d'aria che riescono a spostare grandi dune di sabbia riportando alla luce quelli che sembrano i resti di una grande città. Non viene mai scoperta

sino alla base anche se dalle guglie più lontane dal centro si intuisce la reale estensione della città. Si ipotizza che la città fosse in passato una concorrente o partner commerciale o provincia del Regno Crollato.

Il Trono Vuoto

Uno dei misteri della parte centrale della Grande Desolazione è il trono vuoto, questo è il nome Urduk per una sezione 3 chilometri quadrati dell'Ardente Desolazione che è completamente pavimentato con grandi lastre di ossidiana. Nel centro di quest'area vi è un trono di ossidiana di grandi dimensioni, dimensionato per un gigante. Non ci sono assolutamente segni di alcun tipo sul trono, e la piazza intera che lo circonda è altrettanto senza indizi utili a capire i suoi costruttori, o il suo scopo. Diversi studiosi del Mondo Conosciuto hanno fatto il viaggio fin qui per indagare su questa curiosità, ma nessuno ha scoperto nulla. Sono state fatte supposizioni che fosse collegato al Regno Crollato, ma il trono non è chiaramente pensato per un essere umano, mentre il Regno è stato sicuramente abitato da uomini. Le tribù locali rimangono ben lontano dalla zona comunque, e raccontano di spiriti che sono stati visti vagare sulla piazza di notte, se queste siano solo superstizioni di selvaggi non è dato saperlo.

La Repubblica di Kalan

Circa 50 anni fa, due navi che trasportavano schiavi dalla Costa Selvaggia a Thyatis annaspavano al largo della costa della Grande Desolazione durante una grande tempesta. Mentre l'equipaggio e le guardie erano impegnati a cercare di salvare la nave, gli schiavi sotto i ponti hanno preso l'occasione per liberarsi e sopraffare i loro carcerieri. Tuttavia, la tempesta non ha avuto alcuna pietà, e spinse le navi sulla riva delle pianure orientali Barren, circa 160 chilometri a sud del Golfo di Jasta. Per fortuna, le navi

passarono attraverso un'apertura nelle scogliere della costa, ed andarono ad arenarsi in una spiaggia sassosa che interrompeva l'uniforme scogliera appena a sud delle rovine di una grande città. Gli schiavi sopravvissuti e l'equipaggio (nessuno dei carcerieri e commercianti sopravvisse alla rivolta) si rifugiarono nelle rovine della città, e ne hanno fatto la loro casa. Hanno trovato diversi pozzi in vario stato, ma grazie a uno di loro, un giovane ingegnere proveniente da Slagovich e chiamato Dimtri Espanoza, riuscirono a rimettere in sesto almeno un pozzo. Ben presto ripulirono una piccola area delle rovine vicino al porto, costituendo una comunità che chiamarono la Libera Repubblica di Kalan. Espanoza fu eletto come primo leader della loro Repubblica, (ora è un vecchio di 72 anni ormai). Egli governa saggiamente, consigliato da un consiglio di altri 8, ma il suo ritiro si avvicina. Sopravvivono oggi prevalentemente per la pesca, utilizzano barche costruite con il legname dei relitti delle navi degli schiavisti, e stanno lentamente ricostruendo le rovine, rendendole nuovamente abitabili. Hanno iniziato a lavorare la terra presso la città, il terreno è risultato difficile, ma fecondo. Ricostruire le rovine è un lavoro pericoloso, in quanto vi sono molti non morti trovati sigillati nelle strutture, come molti animali selvatici che qui hanno fatto la loro tana. La città sembra essere stata una colonia periferica del Regno di Josta, ma il suo popolo è stato afflitto da una grande peste diverse centinaia di anni nel passato. La città fu abbandonata per superstizione, e ora ha la possibilità di nascere di nuovo. La struttura dispone di una darsena eccellente, con passaggi intagliati attraverso la barriera di protezione, ed i pozzi sono profondi e l'acqua pura. La Libera Repubblica ha buone possibilità di sopravvivenza, basta semplicemente evitare le bande Urduk, le forze del Maestro, evitare i non morti, e l'occasionale passaggio dei pirati, oltre alle mire espansioniste di nazioni

come Thyatis ... Attualmente la popolazione conta un numero di 300 anime, in aumento rispetto l'originale 100 degli schiavi fuggiti, grazie all'aggiunta dei superstiti dei naufragi, ad alcuni Urduks in esilio, ed a resti di carovane che non riuscivano a fare tutto il viaggio lungo la via costiera. Sono in una posizione precaria, ma anche in una posizione di grande opportunità.

L'Isola del Gabbiano

La costa orientale della Grande Desolazione ha alcune caratteristiche. Le spiagge sono soprattutto pietrose, con occasionali basse rupi. In mare aperto, la barriera corallina in gran parte inesplorata rende gli approdi sicuri molto rari. Alcune piccole isole si trovano vicino alla riva, anche se sono per lo più disabitate alcune sono comunque degne di nota. Una di queste è l'Isola del Gabbiano, lunga circa 5 chilometri e larga circa 3, situata a 80 chilometri a nord del Golfo di Jasta. Si innalza 60 metri quasi verticalmente al di sopra del mare, con numerose grotte e calanchi scavati nella roccia dagli elementi. E' sede di numerose colonie di uccelli marini, e da qui deriva il suo nome. Il Corriere Sindian, il Gabbiano comune del mare del Terrore e il Puffin Ierendiano tutti vivono qui, lungo le scogliere, negli angoli e nelle fessure della scogliera. Questa isola è regolarmente visitata dai commercianti, in quanto vi è una sorgente naturale alla base delle scogliere che permette loro di rifornirsi di acqua dolce, ma vengono sull'isola appositamente per una cosa ... il Guano! Molto apprezzato come fertilizzante, l'isola del Gabbiano è ricoperta di guano, e molti intrepidi mercanti sfidano le rocce, gli elementi, le scogliere e il Mare del Terrore ritenendo che ne valga la pena per riportare del guano di alta qualità nel mondo conosciuto. L'isola del Gabbiano ha anche un altro motivo di nota, Il tempio silenzioso, che si trova sul punto più alto dell'isola. Prende la forma di quattro plinti equidistanti, intorno ad un altare centrale. L'immortale a

cui è dedicato o coloro che hanno costruito il santuario sono sconosciuti.

I Monti Hakgar

Perso in mezzo alle Pianure del Fuoco, sconosciuto ai Sindhi ed agli altri viaggiatori orientali, allo stesso modo evitato e mai nominato dai nomadi del deserto, si trova il piccolo gruppo montuoso dell'Hakgar. In realtà poco più di colline impervie che si innalzano improvvisamente nel deserto. La zona è evitata dai viaggiatori ed anche chi capita qui casualmente cambia direzione in fretta. La ragione sono le tempeste, ben visibili anche da lontano durante la notte a causa dell'intensa attività elettrica che scatena numerosi fulmini. Di giorno l'assenza di nubi e la mancanza di tuoni nascondono la grande attività elettrica ma avvicinandosi alla zona l'intenso odore di ozono ed il rizzarsi dei peli tradiscono la sua particolarità. Sono pochi coloro che si sono spinti oltre dopo aver sentito l'intenso odore o almeno così si

racconta perché non si hanno notizie di un loro ritorno. Queste montagne nascondono vari portali con il Piano Quasi Elementale dei fulmini, oltre i portali vi è una piccola città Skrapòini, abitata dalle creature native di quel piano, i Mephit. Creature aggressive e malevoli difficilmente controllabili, indipendenti ed amanti del caos, in questa città sono caduti sotto il dominio di un Draglo blu di nome Tarkus giunto attraverso uno dei portali. Tarkus considera la zona della palude d'acqua salata vicino al confine con Sind una sua riserva di caccia privata. Tarkus è supportato da circa un centinaio di lucertole Git-hr-y, provenienti dal piano astrale che si sono imbattute nel drago mentre erano in fuga attraverso i piani. Le lucertole sono guidate da Hir-pa-lin e tengono a bada i mephit per conto del drago. Queste lucertole sono molto simili ai normali lucertoloidi tranne per il fatto di avere una naturale immunità all'elettricità, un colore della pelle argento scuro con riflessi azzurri ed una altezza di circa due metri.

Il Sind e Jaibul



Sind

Superficie: 524.832 kmq (un po' più piccolo della Francia attuale); da questa cifra e dalle seguenti è escluso il ryaset di Jaibul, considerato a parte.

Posizione: parte Est della Grande Desolazione, ad est del deserto del Sind, ad ovest di Glantri e Darokin, e dei territori dei Clan di Atruaghin.

Abitanti : Pop. 642.500 ab. (96% umani, 2,3% gnoll, 1,7% altri).

Tipo di governo : Monarchia

Industrie : allevamento, agricoltura, commercio.

Il Sind confina con Darokin vicino Akesoli, ha rapporti pacifici e gli scambi commerciali prosperano fra le due nazioni. A sud-est confina con il territorio dei Clan di Atruaghin a est con Darokin e a nord-est con le alte catene montuose che lo dividono dai principati di Glantri. A nord-ovest confina con le pianure del fuoco ed a sud-ovest con il deserto del Sind. La capitale è Sayr Ulan; la forma di governo è una monarchia, il Rajadhiraja, letteralmente il Re di Re, Chandra ul Nervi governa sugli altri re detti Raja (Re) o Maharajah (grande Re). Il Sind è diviso in undici province, chiamate Mumlykeet nella lingua nativa. Ognuna è più

o meno indipendente dal regno, ogni Re (Raja) deve fedeltà al Re dei Re che governa dalla capitale nella provincia del Sindrastan. Un'altra nazione indipendente è usualmente considerata parte del Sind ed è chiamata Jaibul ed i suoi governanti non sono fedeli al RE dei Re. Il Sind è paradossalmente conosciuto per le sue favolose ricchezze e per l'estrema povertà. I ricchi mercanti commerciano in seta cotone riso sale e the, gli agricoltori e gli artigiani riescono a malapena a sfamare le proprie famiglie. Il palazzo d'oro del Raja domina sulle povere case dei cittadini. Il Sind è anche conosciuto come la porta per le terre dell'est; rappresenta la via che unisce Darokin con le terre dell'ovest, la penisola del serpente, Hule e la costa selvaggia. I commercianti di Darokin chiamano il Sind la porta per l'ovest. La società del Sind è divisa in caste, le caste dividono il popolo a seconda dell'occupazione della ricchezza del livello sociale. I costumi le tradizioni e la legge hanno diviso questa società in cinque classi sociali basate sulle ereditarietà dell'occupazione. Un bambino che nasce in una casta rimane di quella casta per tutta la vita. Ogni casta ha le sue occupazioni tradizionali, cerimonie, costumi. La legge incrementa la divisione fra le caste. Sono proibiti matrimoni fra membri di caste diverse al fine di evitare contaminazioni.

Himaya è la casta governante formata da un gruppo di famiglie rinomate per i loro combattenti e per la loro leadership durante la lunga guerra contro gli orchi rossi. I bambini che nascono nelle famiglie Himaya sono forti, coraggiosi, studiano il combattimento e l'arte della guerra, imparano l'uso della scimitarra e della tradizionale lancia usata dai guerrieri del Sind. Tutto ciò senza dimenticare la finanza, il commercio, la politica, la diplomazia e l'amministrazione, molti ufficiali provengono da questa casta.

Rishiya questa casta tradizionalmente è la

guida spirituale del popolo del sind. E' permesso loro di violare la legge che impone di evitare contatti con le altre caste specialmente inferiori a patto che dopo il contatto purifichino loro stessi. I membri di questa casta sono chierici, druidi o monaci. Questa casta non governa direttamente la nazione, è considerata forse la più importante, lo stesso re di re deve portare rispetto a sua santissima eminenza il Purohita (il capo degli Rishiya). Indicono cerimonie e festività ed intercedono verso gli immortali.

Jadugerya i bambini che nascono in questa casa sono figli di famiglie che praticano l'uso della magia, sono incoraggiati allo studio delle arti magiche ed un'alta percentuale di questi bambini rivelano un grande talento nell'uso della magia. Il dovere di questa casta è quello di supportare con la magia il paese aiutando tutte le caste che necessitano di un aiuto magico. Quest'aiuto dovrà essere dato tenendo conto dell'importanza sociale delle caste, la casta dei Rishiya è la prima in ordine di precedenza seguita dagli Himaya, dagli altri Jadugerya, Prajaya ed infine i Kuliya. Tradizionalmente per il loro supporto magico ricevono dei doni in cambio. Più è difficile l'incantesimo più grande sarà il dono anche se attualmente la ricchezza del dono è basata sul costume e su ciò che pensa il donatore. L'importanza ed il rispetto dovuti ad un mago dipendono da gli anni che quest'ultimo ha passato al servizio del suo popolo, sfortunatamente le classi meno agiate sono quelle che risentono di meno di questa importante aiuto.

Prajaya questa casta è composta da agricoltori e di artigiani raggruppa un così alto numero di diverse occupazioni che porta a delle divisioni interne alla casta stessa creando delle sub caste. I bambini nati in questa casta hanno la possibilità di continuare l'occupazione dei genitori o eventualmente iniziare un'occupazione diversa all'interno della stessa casta.

Kuliyas è la casta dei servi dei lavoratori non specializzati e dei più poveri cittadini del sind. Come le altre caste ereditano le occupazioni tradizionali della famiglia, barbieri, lavandai e altre misere occupazioni. All'interno di questa casta sono compresi anche coloro che sono esclusi da tutte le occupazioni, sono i servitori dei servitori, i più poveri, i mendicanti, i senza famiglia, sono conosciuti come gli intoccabili, tutte le altre caste evitano di avere contatti con loro e purificano se stessi ed i propri abiti dopo un incontro con membri questa casta.

Caste e livelli della popolazione: i membri delle caste più basse non godono di privilegi, tradizionalmente hanno molti figli rappresentano la maggior parte della popolazione. Nelle zone agricole o selvagge rappresentano 80% della popolazione, nelle zone cittadine scendono al 50%. Non tutta la popolazione trova giusto il sistema delle caste e pochi idealisti da tutte le caste lavorano per abolire questo sistema ingiusto, imposto, e che privilegia solo una minima parte della popolazione. Questi idealisti pensano che sia sbagliato giudicare la gente dal colore della pelle ed escludere ogni persona talentosa dalle occupazioni delle caste più elevate. Queste persone normalmente sviluppano questi sentimenti attraverso i frequenti contatti con i commercianti e di viaggiatori provenienti dalle altre nazioni.

Il governo il Rajadhiraja è il capo supremo della nazione, è il capo militare, il più alto giudice e legislatore, governa tutti gli altri Raja, la sua posizione è ereditaria e passa di padre in figlio con poche eccezioni. Durante l'incoronazione deve chiedere agli immortali di prendere la sua vita nel caso dovesse opprimerle il suo popolo. Al suo servizio il Rajadhiraja ha spie e servizi segreti che fanno rapporto su tutto ciò che riguarda il sind ed in special modo tutto ciò che avviene negli altri Mumlykeets. Il Mantri parishad è un concilio di 11 statisti esperti, che aiutano il sovrano in

tutte le materie. Ogni Mumlykeets invia un rappresentante che farà parte del concilio. Questi ministri hanno diritto di discutere con il sovrano ma non hanno diritto di veto sui suoi ordini. Il concilio gestisce i rapporti commerciali e politici con i rappresentanti delle altre nazioni, autorizza spese straordinarie per affrontare calamità o per migliorare la qualità dell'esercito, sempre con l'autorizzazione del sovrano. Ogni Mumlykeets gode di una semi autonomia ma deve passare il 20% di tutte le tasse al tesoro reale. Il Panchayats, il concilio dei cinque, governa le singole città e villaggi. Il capo di questo concilio deve essere per legge un membro delle classi privilegiate ma gli altri quattro possono essere di tutte le classi. Gli intoccabili sono esclusi da tutte le forme di governo.

Animali nel sind vengono allevati i bufali d'acqua per ricavarne il latte, cammelli, pecore, capre, cavalli e i cani sono molto diffusi. Si possono trovare conigli e falchi per la caccia, è possibile trovare anche scimmie provenienti dalla penisola del serpente. Gli elefanti sono considerati sacri e vengono usati in cerimonie e processioni ed anche in guerra. Il sovrano comanda personalmente una armata di elefanti, ogni anno un piccolo numero di elefanti che provengono dalla penisola del serpente vengono adibiti alla difesa della nazione ed addestrati di conseguenza.

Vestiti gli uomini portano lunghe vesti sopra dei pantaloni e in testa portano dei turbanti più o meno ricchi a seconda della casta di appartenenza. Le donne indossano delle vesti formate da lunghi teli di seta o stoffa chiamati Sari.

Usanze quando una persona muore il suo corpo viene bruciato durante una cerimonia su una pira funeraria pagata dai figli o dai parenti prossimi, le ceneri in seguito verranno disperse nelle acque del fiume Asanda.

Questo popolo crede nella reincarnazione dopo la morte, crede che ognuno ha un suo karma, tutto ciò che si è fatto in tutte le vite precedenti determina la forma in cui ci si incarna. Se le azioni positive superano quelle negative ci si incarna in un membro delle caste privilegiate mentre se le azioni negative sono preponderanti ci si incarna in un membro delle caste più misere o in un animale. Ogni membro delle caste privilegiate riceve un'educazione formale, lo studio include la storia del sind e della letteratura. Ulteriori studi dipenderanno dall'occupazione dei genitori e dalla casta, le caste più basse normalmente passano una sorta di apprendistato al lavoro.

Ordini Mistici dei Monaci nel sind ci sono vari ordini dei monaci, vivono in povertà e di carità. Passano il giorno meditando e ricevendo visitatori, facendo buone azioni e ricevendo cibo come donazioni. La gente pensa che le donazioni possano migliorare la loro vita nelle prossime reincarnazione. Alcuni ordini di monaci tutelano posti sacri e mezza di pellegrinaggi, i monaci sono molto diffusi e si possono trovare nelle città come in caverne disperse sulla montagna.

Fakiri questi asceti originari dell'Ylaruam sono assai diffusi nel sind, loro predicano l'estrema povertà. Sono maestri nell'utilizzo del proprio corpo, i loro rituali includono pratiche di resistenza al dolore procurato in vari ed originali modi al fine di dimostrare che la fede permette di superare le sofferenze e di bisogni fisici. Possono essere trovati in città, villaggi, o in isolati posti di meditazione.

Keis sono un ordine monastico molto diffuso si contano almeno 5000 membri, i membri provengono da tutte le caste tranne gli stranieri sono tutti ben accettati ma a patto di superare un rigoroso test fisico e mentale. Praticano particolari arti marziali per la difesa personale. Possono essere trovati in

particolare i monasteri.

Jashpurdhanas questo piccolo ordine vede i monasteri sulla montagna, in meno che spendono i loro tempo meditando sul significato della vita. Praticano le arti marziali e l'addestramento della mente del corpo a tali arti per raggiungere un livello di consapevolezza superiore. A volte viaggiano in cerca di ulteriori conoscenze.

Shehids quest'ordine è conosciuto per la loro devozione all'arte della guerra ed agli uomini che la seguono. Loro protestano contro gli abusi dell'oppressione attraverso la forza.

Swamins sono conosciuti per le loro enigmatiche domande su questioni impossibili come il significato della vita. Vivono reclusi in posti selvaggi ed hanno solo un seguace alla volta.

Yogins questi monaci sono maestri del corpo e della mente, praticano la meditazione attraverso rituali posizioni. Possono essere trovati comunque anche lungo una strada trafficata all'interno delle città, normalmente in posizioni in cui gambe e testa risultano intrecciate.

Geografia il sind è una nazione con zone montagnose, desertiche, pianeggiante, paludose, collinose o ricoperte da una fitta vegetazione tropicale. La popolazione è di circa 600.000 persone. Il fiume Asanda taglia in due nazione.

1. **Azadgal**

In riva al fiume asanda, il maggiore fiume di tutta la nazione, rientra perfettamente nei normali standard del Sind che sono molto bassi. Ricco di fattorie lungo il fiume e con varie attività minerarie nell'ovest della provincia, offre considerevole ricchezza. Un fiorente commercio fiorisce fra questa provincia e Darokin, prodotti minerari in cambio di tessuti, spezie e lussuria. IL Rajah

difende le sue miniere con truppe esperte e di casta nobile, non è facile trovare soldati ben addestrati e darokin mette a disposizione degli ottimi mercenari. La capitale è Sandapur e la popolazione è di circa 50.000 persone.

2. **Baratkand**

Comprende l'intero ovest del Sind, ha una economia povera ed è difficilmente difendibile cosa che ha reso in passato la provincia molto vulnerabile ad attacchi esterni. La capitale è Baratpur e la popolazione è di circa 40.000 persone.

3. **Gunjab**

Anche questa provincia è molto povera e provvede a mala pena alle necessità della sua popolazione, non ha risorse naturali. Buoni commerci basilari con darokin, specialmente cibo, grano e vestiario. La capitale è Raneshwar e la popolazione è di circa 20.000 persone.

4. **Jaibul**

Non si ritiene parte del sind, è una magocrazia governata da un singolo mago molto potente, Il Rajah Nero, che viene deciso in un duello magico fra i migliori contendenti. Questa nazione esporta schiavi, oro e rari oli alchemici. Non viene incoraggiato il commercio o le relazioni politiche con le altre nazioni. Ogni tanto qualche schiavo in viaggio con le carovane che collegano Jaibul con il Nainpur riesce a scappare e si unisce alla resistenza che tenta di riportare un governo stabile. La capitale è Jaibul e la popolazione è di circa 50.000 persone.

5. **Jalawar**

È la provincia più a sud ed è limitata dal fiume Asanda che sfocia nel Mare del Terrore, vanta tre porti molto importanti, incluso quello di Sambay. Questa provincia è formalmente benevola nei confronti dei commerci con Darokin, Minrothad, Ierendi e

le nazioni occidentali di Slgovich e Yavdlom, sulla costa del continente di Davania che si trova a sud. Esporta prodotti agricoli, in verità questa provincia è stata sempre aperta ed amichevole verso il resto del mondo ed il commercio in generale. La capitale è Sanbay e la popolazione è di circa 70.000 persone.

6. **Jhengal**

È una grande provincia, comprende un piccolo deserto, terre selvagge e una palude salata. Prima della guerra poche carovane viaggiavano per questa provincia, è una provincia povera e remota, povera di risorse e conosciuta solo per un potente tranquillante usato anche come veleno. La capitale è Khamrati e la popolazione è di circa 40.000 persone.

7. **Kadesh**

Conosciuta per la grande esperienza dei suoi guerrieri e dai suoi ranghi militari. Produce legno ma questa risorsa ha poco valore al di fuori del Sind. Questa provincia è stata toccata poco dalla guerra e solo le località marginali sono state coinvolte. La capitale è Latehar e la popolazione è di circa 30.000 persone. All'interno delle sue foreste è possibile trovare antiche rovine oramai sepolte dalla vegetazione ed abitate dalle scimmie.

8. **Nagpuri**

Confina con il Darokin ed formalmente coinvolta in tutti i commerci vitali della regione, esporta spezie e seta in cambio di metalli preziosi e gemme. Ha una ricca agricoltura. Il Rajah è un potente Mago e commercia in componenti magici, oggetti ed altri suppellettili magici, Glantry sarebbe interessata ad allacciare rapporti commerciali ma a lui sembrano interessare di più i rapporti con il Darokin. La capitale è Mahasabad e la popolazione è di circa 70.000 persone.

9. **Peshmir**

Confina con Glantry e commercia prodotti

agricoli con Glantry e la lontana Wendar. Le sue fattorie ed i suoi terreni di pesca sono ricchi e abbondanti, l'economia genera molta ricchezza di cui gode sia la provincia che il Rajah. La capitale è Karakandar e la popolazione è di circa 40.000 persone. Fra le montagne è possibile trovare monasteri costruiti a picco su dirupi, valli montane con bassa vegetazione da cui spuntano le alte guglie dorate, la parte finale di templi a cupola, eretti per gli dei e protetti dai monaci..

10. Putnabad

È situata bene lungo il fiume Asanda ed il Mare del terrore, le sue fattorie sono le migliori che si possono trovare nel Sind. La sua capitale è Jahore conosciuta come la Perla di Putnabad è squallida e apparentemente mal gestita e la popolazione è di circa 80.000 persone. Il Rajah della provincia è Jalil Ashupta.

11. Sindrastan

E' dove è nata l'antica dinastia dei sovrani del sind. Nata con un piccolo villaggio tra le oasi è ora un punto d'incontro importantissimo sulla via commerciale che unisce Darokin con Slogovich. In seguito all'intervento divino ed ad una buona politica di irrigazione il territorio intorno alla città è diventato assai fertile. La capitale è Sayr Ulan, capitale di tutto il Sind e la popolazione è di circa 90.000 persone.

12. Shajarkand

E' uno dei più grandi Mumlykets del sind, nel passato governato dagli orchi rossi. Il terreno è vario, vicino il fiume Asanda è presente in una foresta molto antica in cui vivono e vengono preservate le tigri. Una leggenda dice che un'antica civiltà ha costruito i primi villaggi, questa civiltà viveva in una città in seguito sprofondata nelle paludi, ancora oggi avventurieri cercano i resti ed i tesori nascosti di questa città leggendaria. La capitale è Naral e la popolazione è di circa 70.000 persone.



Cenni storici

La regione oggi nota come il Sind un tempo, alla stregua del resto del Mondo Conosciuto, si trovava oltre il Circolo Polare Artico; fu solo con la Grande Pioggia di Fuoco e lo slittamento dell'asse planetario che essa si spostò nella fascia temperata, trasformandosi gradualmente in una prateria semiarida (3000 PI). I primi a giungervi furono tribù di stirpe neathar appartenenti al popolo nomade degli Urduk, che vi condussero le loro mandrie e si stabilirono in questa regione (2500 PI). Nei secoli seguenti essi vissero in pace coi loro vicini, a malapena scalfiti dalle catastrofi che colpirono il Mondo Conosciuto fra il 2000 ed il 1700 PI. Nel 1750 PI, tuttavia, una nuova ondata di terremoti nel meridione fece crollare l'altopiano che si ergeva nelle attuali Terre degli Atruaghin, permettendo così ai venti carichi di piogge di attraversare il Sind, mutandone il clima. Questi cambiamenti resero più fertile la terra e fecero crescere foreste nelle pianure meridionali. Molte tribù di Azcani fuggiti dalle miserie della loro

patria cominciarono a stabilirsi nel Sind già in questo periodo, ed il loro numero aumentò ancora quando Takhati 'il Doma-Tempeste' cacciò molte altre tribù verso ovest (1675 PI). Queste tribù, che si diedero collettivamente il nome di Sindhi, si stabilirono nelle fertili pianure del fiume Asanda, coltivando la terra, costruendo villaggi e commerciando coi nomadi Urduk. La prosperità di questa terra fu sconvolta nel XIII sec. PI dalle invasioni umanoidi provenienti da ovest. I primi a giungere furono gli ogre, che prima si stabilirono amichevolmente presso i Sindhi (1291 PI), poi, in seguito alla Grande Siccità (1276-1271 PI) scatenarono un'ondata di violenze contro di essi, venendo infine cacciati verso est (1270 PI). Più pericoloso fu l'arrivo delle orde dei Discendenti di Wogar, che iniziarono i primi attacchi contro il Sind nel 1257 PI; dopo la conquista delle Terre degli Atruaghin, essi rinnovarono i loro attacchi, conquistando le principali città e sottomettendo gran parte del paese (1255-1253 PI). Solo l'arrivo di un contingente di Karimari in aiuto dei Sindhi e degli Urduk li salvò dalla sottomissione, ed essi contrattaccarono gli umanoidi, cacciandoli dal paese ed occupando anche le sponde occidentali del Lago Amsorak (1253-1250 PI). Qualche secolo più tardi, le migrazioni degli gnoll (1050 PI) e la sovrappopolazione delle Terre Brulle portarono altri umanoidi nel Sind, che si aggiunsero agli attacchi degli orchi rossi provenienti dal sud. Goblin ed hobgoblin devastarono il nord del paese, mentre gli gnoll vennero cacciati verso ovest – salvo una parte di essi, che si stabilì pacificamente fra i Sindhi e venne integrata nella società (1000 PI). Questi secoli di guerre contro gli umanoidi e la presenza del pericolo costante degli orchi rossi ai confini meridionali costrinsero la società sindhi a militarizzarsi maggiormente per resistere agli attacchi. I ceti sociali assunsero compiti ben definiti e venne creata una monarchia comune guidata dai guerrieri aristocratici; a questo periodo risale la prima distinzione fra

sudditi di origine urduk (urdu-varna) e sudditi di origine sindhi (sindi-varna). Col passare del tempo i ceti sociali si sarebbero irrigiditi in vere e proprie caste chiuse, sancendo una sorta di immobilismo sociale. Gli Urduk ricevettero ben presto il disprezzo degli altri abitanti, poiché sempre meno dei loro cavalieri accorrevano ad aiutare i Sindhi nella lotta contro gli orchi rossi (e questo accadeva perché il reame riusciva già di per sé a respingere gli attacchi), e gli urdu-varna furono segregati nelle caste inferiori (850 PI). Nel 795 PI l'eroe Atruaghin fece ritorno presso il suo popolo e lo liberò dalla schiavitù degli orchi rossi, che furono una volta per tutte cacciati verso nord-est; Atruaghin stabilì l'antica amicizia del suo popolo col Sind, ma l'ultima delle sue imprese ebbe un effetto collaterale inaspettato. Quando egli innalzò il grande Altopiano di Atruaghin, infatti, bloccò nuovamente il regime di piogge che era subentrato nel Sind circa un millennio prima. Col passare del secoli la terra si inaridì di nuovo e le foreste seccarono, favorendo l'avanzata del deserto e trasformando molte pianure nuovamente in steppe. Iniziarono tempi durissimi per tutta la popolazione, e la miseria divenne un tratto comune di tutte le regioni del Sind (650 PI). L'indebolimento della compagine sociale del regno portò alla sua frantumazione in una serie di potentati (mumlyket) che si contesero il potere, mentre un numero inaspettatamente alto di mutaforma di vario genere (bhut, mujina, doppelganger) penetrava nel paese assumendo pian piano posizioni di comando (secc. VI-II PI). Verso lo 0 DI i mumlyket più potenti avevano assorbito molti di quelli più piccoli, divenendo i dominatori della regione ma continuando a combattersi per il predominio sul Sind. A queste guerre si aggiunsero nuove incursioni di orchi provenienti dall'est, quando la progressiva formazione del Regno di Darokin ne cominciò a spingere molte tribù verso il Sind; il mumlyket di Nagpuri dovette sostenere contro gli orchi una tremenda guerra

ventennale (87-107 DI) prima di liberarsi da questa minaccia. D'altro canto, la formazione del Regno di Darokin fornì ai Sindhi un valido partner commerciale, col quale vennero intrecciati da subito importanti legami economici. Verso il 250 DI anche molte tribù nomadi alasiyane, cacciate dalla loro terra natale dalle conquiste thyatiane ed alphantiane, si stabilirono fra i nomadi Urduk che popolavano il Sind e le zone ad occidente dei suoi confini. Tuttavia la lotta fra i mumlyket inasprì fortemente i rapporti fra le famiglie che li governavano, dando inizio ad un periodo di lotte per il controllo delle risorse e del territorio. Nel II sec. DI tre delle più potenti famiglie, i Pratikuta, i Rastrapala ed i Mahavarman, si contendevano il controllo della fertile valle dell'Asanda; i Pratikuta ebbero infine la meglio, stabilendo una breve egemonia (179-186 DI), ma la loro caduta segnò l'ascesa delle famiglie regnanti di Jhengal e Jalawar, che da molti rivali erano sospettate di essere controllate o composte da mutaforma. Il clima di sospetto contro l'infiltrazione presunta o reale di mutaforma all'interno di queste famiglie indusse un nobile sindhi, Thombara 'il Temerario', ad iniziare una violenta ribellione per rovesciare il loro potere; la fase finale di questa ribellione si trasformò in una guerra di conquista, man mano che sempre più regioni del Sind cadevano sotto il dominio di Thombara ed egli attuava la sua epurazione contro i mutaforma (194-199 DI). Finalmente, Thombara si presentò come unificatore del Sind e costituì un nuovo stato accentrato, l'Impero del Gran Mogul (ovvero del "gran liberatore"); egli riorganizzò i ranghi della nobiltà, dando inizio al sistema del mansabdar e tentò di introdurre il criterio della promozione per merito al servizio dello stato - ostacolato in questo dal fatalismo e dal tradizionalismo della società sindhi. La debolezza interna di questo regime divenne presto evidente quando i successori di Thombara furono costretti a concedere sempre più autonomia ai rajah; nel 350 DI

l'impero si era fortemente frammentato, la carica di Gran Mogul divenuta un titolo sempre più vuoto. I veri detentori del potere divennero gli Himaya delle province o la potentissima casta clericale dei Rishiya. La più grande tragedia che il Sind avrebbe subito doveva ancora arrivare. Nel 425 DI i mercanti provenienti dall'oriente portarono nel Sind il morbo della licanthropia, che si diffuse a macchia d'olio. I mutaforma presenti (superstiti dopo l'epurazione dei tempi di Thombara) colsero l'occasione per allearsi coi licanthropi ed assumere il controllo del paese, che cadde sotto il loro dominio. L'Immortale Ka, preoccupato per le sorti del Sind, prelevò metà della sua popolazione e la trapiantò nel Mondo Cavo, inviando agli abitanti del mondo esterno il ricordo di una terribile pestilenza che aveva falciato metà degli abitanti - e che venne ricordata come la Grande Peste. Per anni il Sind rimase sotto il giogo dei mutaforma, finché un gruppo di maghi guidato da Maga Aditi non guidò una rivolta che, estesasi a tutto il paese, epurò la società dai mutaforma e restituì ai Sindhi la libertà (451 DI). I Sindhi ritornarono ad essere un popolo diviso in vari mumlyket in lotta, oltretutto indeboliti dalla perdita demografica e dalla lotta contro i mutaforma. Il vuoto titolo di Gran Mogul cadde in disuso e col passare dei decenni venne definitivamente abbandonato. Tale debolezza fu sfruttata persino dai Darokiniani, che nel 572 DI si impadronirono della fiorente città commerciale di Akesoli, sul Lago Amsorak. Nel 609 DI, le lotte intestine fra i Rishiya e gli Jadugerya del Puntabad causarono la secessione della parte sud-occidentale di questo, che divenne il ryaset ("regno") di Jaibul. Per unificare i vari e diversi mumlyket del Sind fu necessaria la tenacia e la decisione del giovane rajah di Sindrastan, Yuvraj Narendra ul Nervi, che diede inizio ad una implacabile campagna militare contro i suoi vicini (695-714 DI), vincendoli uno ad uno o alleandosi con essi finché non li ebbe sottomessi tutti (salvo il Jaibul). Egli si

proclamò rajadhiraja ("re dei re") del Sind (703 DI). La dinastia degli ul Nervi regnò da allora il Sind ed i suoi eredi più o meno diretti

detengono ancor oggi il governo della regione. Il paese non è andato scevro da momenti di tensione e gravi disordini interni: più di un rajadhiraja è stato assassinato dai suoi avversari politici o da altri pretendenti al trono, e non sono mancati usurpatori che si sono aperti col sangue la via verso il trono sindhi. A parte questi fatti interni, per oltre duecento anni il Sind ha comunque goduto di una duratura pace ai suoi confini, mantenendo sempre un atteggiamento pacifico verso i Clan di Atruaghin e la neonata Repubblica di Darokin, ed esercitando la propria autorità nei confronti delle tribù della Grande Desolazione; contemporaneamente, il commercio con le nazioni del resto del mondo si è molto sviluppato ed oggi anche navi di paesi anche molto lontani (come l'Alphatia) possono essere viste nei porti sindhi. Tensioni, viceversa, si sono sviluppate con le Terre Alte e con l'entità politica che successivamente si è costituita in quel territorio, ovvero i Principati di Glantri. Già durante la Guerra dei Quarant'Anni (788-828 DI), la persecuzione scatenata nelle Terre Alte contro i nani aveva spinto migliaia di questi semi-umani a trovare rifugio nelle montagne del Nagpuri, dove essi si erano stabiliti ed avevano costituito proprie piccole comunità (805 DI). L'accoglienza di questi nani nel territorio sindhi non pose le basi di buoni rapporti, e successivamente l'attuazione di una politica rigidamente ostile alla pratica della magia divina nel Gl'antri acuì i contrasti col religioso popolo del Sind. Oggi queste tensioni si sono perlopiù stemperate, ma rischiano ad ogni piè sospinto di far riesplodere i contrasti fra i due paesi. Ben peggiori, comunque, sono stati i rapporti fra il Sind ed il piccolo ryaset di Jaibul, dove il governo dei maghi persegue una politica fortemente antagonista, che cerca in ogni

modo di monopolizzare il commercio della regione e di recuperare il controllo effettivo del Putnabad. Inoltre, il nuovo rajadhiraja Chandra ul Nervi (salito al trono nel 992 DI) ha cominciato ad osservare con preoccupazione i movimenti degli umanoidi delle Montagne Nere ed a temere le misteriose ambizioni del sovrano dell'Hule, noto solo come "Il Maestro"...

Distribuzione della popolazione

Il Sind è un insieme di regni governati ognuno da un rajah ("re") o da un maharajah ("gran re"), i quali devono tutti obbedienza al sovrano di Sindrastan, il rajadhiraja ("re dei re"). I singoli regni sono chiamati mumlyket – anche se all'estero vengono indistintamente indicati coi termini "regno" e "sultanato" – e godono di un ampio margine di autonomia, finché pagano il tributo al rajadhiraja ed obbediscono alle sue leggi. Quasi la metà del Sind è costituita da un grande deserto roccioso ed inospitale e da terre aride e pietrose dove crescono solo pochi arbusti; il resto è costituito dagli aspri monti Amsorak del settentrione, che si ricongiungono al vasto Massiccio Kurish, e dalle loro pendici; da steppe buone soprattutto per il pascolo; da una vasta depressione salata nota come la Palude Salata; e infine dalle fertili pianure del fiume Asanda e del Nagpuri e dagli scarsi boschi del sud-est. Com'è evidente, la maggior parte della gente abita le pianure attorno al fiume Asanda, o tutt'al più le rigogliose oasi che di quando in quando spuntano nella piana desertica; qui, i Sindhi praticano estesamente l'agricoltura, a malapena sufficiente a produrre cibo abbastanza da soddisfare il fabbisogno nazionale. Le steppe ed i deserti, soprattutto quelli del Jhengal Occidentale, del Baratkand e del Putnabad, sono invece terra dei nomadi urduk, che vi conducono le proprie mandrie. La popolazione del Sind è rigidamente gerarchizzata e divisa da invalicabili barriere etniche e cetuali. Le caste superiori, quella

dei nobili (Himaya), dei sacerdoti (Rishiya) e dei maghi (Jadugerya) occupano tutti i posti del potere politico, economico e sociale; le caste inferiori, gli artigiani e contadini (Prajaya) compongono il grosso della società, e la maggior parte di essi vive vite di estrema povertà, portando avanti miseri mestieri nelle città e nelle campagne; infine, gli operai e servi (Kuliya) sono poco più che schiavi, trattati con estremo distacco e disprezzo da tutte le classi sociali. Le città più grandi sono spesso letteralmente affollate da membri della casta dei Kuliya disperati, che mendicano cibo, acqua ed un lavoro.

Centri urbani: Asandapur (1.000 ab.), Bangore (750 ab.), Baratpur (7.000 ab.), Chandbali (500 ab.), Gawan (400 ab.), Gom (975 ab.), Jahore (18.000 ab.), Jalbad (700 ab.), Kandaputra (900 ab.), Karakandar (10.000 ab.), Karganj-sulla-Palude (600 ab.), Khamrati (6.000 ab.), Latehar (6.000 ab.), Mahasabad (13.000 ab.), Naral (10.000 ab.), Palkat (4.000 ab.), Pramayama (800 ab.), Raneshwar (5.000 ab.), Rocca Gola (800 ab.), Rocca Gunga (1.000 ab.), Sambay (12.000 ab.), Sandapur (9.000 ab.), Sayr Ulan (30.000 ab.), Sindri (1.000 ab.).

Sebbene nel Sind vi siano molte grandi città, la stragrande maggioranza della popolazione del paese vive nelle campagne, dove pratica l'agricoltura ed abita in minuscoli villaggi formati da misere capanne di paglia e fango, oppure si dedica alla pastorizia. Per questo la popolazione urbana è relativamente bassa (6,8%).

Abitanti

Umani: Gli umani sono di gran lunga la razza dominante del Sind, ma parlare di un unico popolo a proposito degli abitanti del Sind è probabilmente fuoriluogo. I pregiudizi che quasi duemila anni fa condussero alla segregazione degli Urduk da parte dei dominanti Sindhi sono oggi più forti che mai. Nel complesso, la maggior parte della

popolazione del Sind (58,5%) è sindi-varna, ovvero nata da genitori entrambi di etnia sindhi; questa gente conduce vita sedentaria e, sebbene occupi esclusivamente le caste superiori, essa costituisce anche la maggior parte di quelle inferiori. Una sottile minoranza (40%) è costituita invece dagli urdu-varna, ovvero da persone nate da entrambi i genitori di etnia urduk; gli urdu-varna erano in origine un popolo nomade, e molti conservano ancor oggi quello stile di vita, pur rimanendo sudditi del rajadhiraja (20%). Il resto degli urdu-varna abita invece nelle città e nelle campagne del Sind ed è passato alla vita sedentaria propria dei Sindhi; qui, tuttavia, essi sono segregati nelle due caste inferiori e disprezzati da tutti i sindi-varna; in poche parole, essi costituiscono la fascia più bassa della società e quella dotata di meno diritti. Una piccola percentuale di stranieri risiede nel Sind. La regione del Nagpuri è abitata da un buon numero di Darokiniani (0,5%), mentre una minoranza di Alasiyani, discendenti degli esuli giunti in questa parte del mondo secoli fa, conduce vita nomade a fianco delle tribù nomadi degli Urduk (0,5%). I porti del meridione e le principali città commerciali, infine, ospitano una quota importante di stranieri (0,5%), provenienti soprattutto dal Minrothad, dalle Ierendi, da Thyatis, dal Yavdlom e da paesi ancor più lontani.

Gnoll: Gli gnoll, fatto che sorprende la maggior parte dei visitatori orientali in questa regione, formano una parte importante della popolazione del Sind (45.700 ab.). La loro popolazione, come quella degli umani, non è però omogenea. Gli gnoll appartenenti alla specie degli gnoll del sud (89,9%) giunsero nel Sind circa duemila anni fa con intenzioni pacifiche, e da allora, quando furono accolti come manovali ed operai dai Sindhi, si sono adattati alla vita in questo paese ed hanno adottato la cultura locale. Sebbene secoli fa fossero maggiormente considerati quali operai e mercenari per le loro doti fisiche, le

lotte contro i mutaforma ed i licantropi nel V sec. DI e soprattutto il consolidarsi di pregiudiziose barriere razziali e sociali nella società sindhi hanno contribuito a generare nella gente un disprezzo – misto a timore – per gli gnoll pari solo a quello che i sindi-varna provano per gli urdu-varna. Come quest'ultimi, infatti, gli gnoll che abitano le città e le campagne sono relegati nella casta dei Kuliya. Da qualche decennio a questa parte sono sempre più gli gnoll che fuggono dai loro padroni e si uniscono ai loro simili predoni, o che si recano in cerca della favolosa Graakhalia. I sovrani sorvegliano con attenzione il montare di queste tensioni fra la popolazione servile degli gnoll, temendo che possa sfociare in una pericolosa rivolta. L'altra razza degli gnoll presente nel Sind è quella degli gnoll ilari (10,1%); i suoi membri conducono una vita più simile a quella considerata propria degli gnoll dagli abitanti del Mondo Conosciuto, assalendo viandanti e carovane e compiendo razzie contro i villaggi isolati. Le loro tribù (ciascuna delle quali conta 100-500 membri) abitano soprattutto la catena dei monti Amsorak ed il Massiccio di Kurish e rappresentano un grave problema per i mumlyket settentrionali.

Lupin: Il Sind è un altro dei paesi del Mondo Conosciuto dove i lupin sono molto numerosi (11.930 ab.); data la vastità del reame e la scarsità dei suoi insediamenti in certe zone, le bande di lupin praticano spesso vita nomade nelle steppe e nei deserti, mentre più di rado li si trova a lavorare come manovali alla stregua degli gnoll. Come gli gnoll, i lupin sono considerati sudditi di seconda classe, e relegati nella casta dei Kuliya – nomadi o sedentari che siano. Data la condizione del Sind di terra di passaggio di molti lupin, non sorprende che la specie più numerosa di questi umanoidi siano i Meticci (23,4%); molto numerosi sono anche i Gran Corridori (15,7%), che spaziano nelle grandi steppe del Sind, i Borzoi Nova-Svogani (12,7%),

presenti soprattutto nel centro-nord, ed i Gran Limieri (8,6%), immigrati dalla Costa Selvaggia. Parimenti immigrati dall'ovest sono gli Zvorniki Gonic (6,5%), i Bulldog Eusdriani (5,9%) e gli Slogovici Gonic (5,1%), seguite dalle razze meno numerose dei Testapelosa (5,1%), dei Neo-Papillon (4,3%), dei Gran Beagle (3,5%), dei Bouchon (2,5%), dei Bassotti Reali (2,1%), dei Lagotti Dorati (2,1%), dei Carrasquito (1,3%) e degli Stirpelupina (1,2%).

Bugbear: I bugbear sono la razza goblinoida più pericolosa del Sind; essi sono molto numerosi (5.050 ab.) ed appartengono tutti alla specie dei bugbear bugburbiani. Le loro tribù (che contano 20-200 membri ciascuna) sono il flagello dei mumlyket settentrionali, che non riescono a localizzare i loro covi sotterranei nei monti Amsorak e nel Massiccio di Kurish. Di quando in quando essi scendono a compiere razzie fin nel Nagpuri.

Nani: I nani giunsero nell'805 DI dalle Terre Alte, dove stavano venendo duramente perseguitati. Oggi costituiscono una minoranza importante del Nagpuri (5.000 ab.), dove hanno costituito le loro comunità sulle colline e sulle montagne più vicine alle vie commerciali.

Orchi: Gli orchi sono una delle razze umanoidi che infestano la Grande Desolazione e, come tali, si trovano anche all'interno dei confini occidentali del Sind (2.850 ab.). Questi orchi appartengono sia agli orchi rossi (45%), sia agli orchi comuni (55%). Le loro tribù del deserto contano dai 50 ai 250 membri, e compiono frequenti scorrerie, spesso aiutati dai thoul, dagli ogre o dai troll, contro i villaggi del Jhengal Occidentale e del Baratkand.

Thoul: L'origine di questi insoliti umanoidi (2.550 ab.) è ignota ed è attribuita da molti storici ad esperimenti effettuati in ere passate

(forse dai maghi nithiani). La loro presenza è oggi un fatto nella Grande Desolazione, e di lì molte bande di thoul (20-100 individui ciascuna) si sono introdotte oltre i confini del Jhengal Occidentale e del Baratkand, dove si uniscono come mercenari alle tribù degli orchi oppure compiono scorrerie autonomamente.

Ogre: Gli ogre comuni sono una presenza molto antica nel Sind, essendo di fatto stati i primi umanoidi a giungere in questa regione oltre due millenni fa. Sebbene molti siano stati scacciati dal Sind da allora, altre tribù vi sono ritornate, stanziandosi nella Grande Desolazione o nei monti Amsorak e nel Massiccio di Kurish. Oggi gli ogre sono abbastanza numerosi (2.000 ab.) da costituire una pericolosa minaccia se si uniscono agli altri umanoidi; essi vivono in grosse tribù di 10-50 individui che abitano perlopiù i monti del Gunjab e del Kadesh, e le zone periferiche del Jhengal e del Baratkand.

Troll: Numerosi troll delle radici (1.250 ab.) abitano le zone selvagge del Sind, dalle catene montuose del nord, ai deserti dell'ovest alla grande Palude Salata, da dove minacciano di continuo il cuore del Sind e persino i villaggi settentrionali della valle del fiume Asanda. Le loro bande sono grosse ed organizzate, contando da 5 a 20 individui.

Uomini-scorpione: Numerosi piccoli gruppi di queste pericolose creature (900 ab.) abitano i recessi sperduti delle terre desolate e dei deserti, divisi in svariati covi e tribù che contano dai 10 ai 50 membri; provengono dal Deserto del Sind, dove si sa che sono ancora più numerosi.

Fauna e razze minori

Animali: Le mandrie degli Urduk, costituite perlopiù da bovini, cavalli e cammelli, percorrono il Sind in lungo ed in largo. Sin da quando vi furono condotti dai Karimari oltre

duemila anni fa, gli elefanti sono divenuti il simbolo nazionale del Sind e delle sue classi dirigenti; essi vengono allevati per molti scopi, che vanno dai lavori pesanti alla guerra. I leoni sono presenti nelle steppe e la caccia a questi animali è uno dei passatempi preferiti degli Himaya. La Palude Salata e le rive dell'Asanda ospitano numerosi coccodrilli. Nelle terre più aride è facile trovare varie specie di lucertole giganti, alcune delle quali valorizzate dagli indigeni per la loro carne, le loro uova o la loro pelle. I pendii montuosi, gli anfratti cavernosi e le città ospitano invece molti esemplari di pipistrelli giganti.

Bestie magiche: Creature pericolose come basilischi e galloserpenti, che abitano il Deserto del Sind e la Grande Desolazione, sono incontri infrequenti anche nelle terre selvagge del Sind. Esemplari di sfingi – alcune benevole, altre meno – possono essere incontrate lontano dai luoghi abitati.

Draghi: La Palude Salata ospita esemplari di draghi neri, che causano non poche preoccupazioni al governo centrale del Sind. I draghi rossi abitano la Piana di Fuoco, ad ovest, ma a volta sconfinano nel Sind, seminando il terrore. Non si hanno invece notizie di avvistamenti di draghi blu da quando il rajadhiraja Kapil ul Nervi (951- 92 DI) ne uccise uno che aveva afflitto il Baratkand. Nei deserti e nelle zone selvagge è possibile incontrare le idre; particolarmente pericolose sono quelle delle sabbie, che tendono imboscate ai viandanti annidandosi sotto la sabbia e il pulviscolo roccioso.

Esterni: La Piana di Fuoco è anche l'habitat naturale di esterni del Piano del Fuoco o dotati di affinità per questo elemento, come efreet e mastini infernali; queste creature, nel corso dei secoli, sono penetrate anche nel Sind. Viceversa, in luoghi poco frequentati ed antiche rovine è possibile incontrare anche dei djinn.

Non-morti: I non-morti sono una piaga anche nel Sind, sebbene non siano molti gli Jadugerya dediti alla negromanzia. Ghoul e

zombi sono le creature non-morte che si incontrano più facilmente, mentre le mummie e le ombre in genere si incontrano in antiche rovine e catacombe.

Parassiti: Molti esemplari di parassiti giganti – come le formiche giganti, gli scorpioni giganti e le tarantole giganti – vivono nelle zone desertiche e rappresentano un pericolo per gli insediamenti isolati. Anche la Palude Salata, col suo ambiente umido, è l'habitat ideale di sanguisughe giganti, tafani predatori e termiti palustri, che attaccano le barche dei pescatori. Una singolare specie di granchio gigante abita anch'essa le acque della Palude Salata e viene considerata una prelibatezza sulle tavole dei ricchi.

Umanoidi mostruosi: Le gargolle abitano – solitarie o in piccoli gruppi – le zone più selvagge e impraticabili, assalendo i viandanti. Alcuni esemplari di tabi si annidano nelle periferie delle città, dove sopravvivono di furti e rifiuti.

Jaibul, il dominio del Rajah Nero

Superficie: 25.954 kmq (come la Macedonia odierna). **Densità:** 3,7 ab./kmq.

Posizione: a sud del Sind, ad est del deserto del Sind, sulla costa del mare del Terrore.

Abitanti : Pop. 50.000 ab. (99,4% umani, 0,6% altri).

Tipo di governo : magocrazia

Industrie : Commercio, artigianato, oggetti e componenti magici.

Flora e fauna : Tipica della costa desertica.

Il Jaibul è un piccolo ma influente ryaset (un regno indipendente) situato lungo il confine sud-occidentale del Putnabad. Si tratta a tutti gli effetti di uno stato indipendente, perciò viene trattato qui in separata sede e le sue popolazione e superficie non sono state incluse nel prospetto precedente.

Cenni storici

Da sempre parte del Putnabad, il Jaibul

nacque dalla faida innescatasi fra i Rishiya e gli Jadugerya di quel mumlyket alla fine del VI sec. DI. Gli Jadugerya ebbero infine la peggio nelle lotte, e furono costretti a rifugiarsi nella parte sud-occidentale del rajato, che riuscirono a conservare nonostante gli sforzi effettuati per sloggiarli di lì (609 DI). Nel giro di pochi anni, gli Jadugerya di Jaibul costituirono un vero e proprio stato indipendente, dove la loro casta era quella dominante e gestiva tutte le leve della politica e dell'economia: una magocrazia a pieno titolo. Nel 704 DI, gli Jadugerya di Jaibul si accordarono con Yuvraj Narendra ul Nervi, scambiando la loro indipendenza dal rajadhiraja con la promessa di non immischiarsi mai più nelle faccende interne del Sind e di non ostacolare i commerci che fluivano verso il cuore della nazione dalla Penisola del Serpente e dalle Città-Stato dell'ovest. Naturalmente la promessa durò solo finché conveniva a questi maghi e finché Yuvraj era vivo; dopo la sua morte, il Jaibul ricominciò a competere ferocemente col Puntanabad per il controllo delle rotte commerciali. Col passare degli anni, anche il Jaibul divenne di fatto un dominio autocratico, governato dal più potente fra i membri degli Jadugerya che popolavano questo piccolo paese. Alla morte del rajah, gli Jadugerya competono per il trono; il vincitore è il legittimo rajah. Nell'ultimo secolo il rajah regnante di Jaibul si fregia del temibile titolo di "Rajah Nero". Recentemente, sotto il governo del nuovo Rajah Nero, il Jaibul ha riniziato ad intessere svariati intrighi ai danni del Putnabad, sperando di indebolire quel mumlyket per riuscire a controllarlo. Non tutto è tranquillo entro i confini del Jaibul, tuttavia: una banda di combattenti per la libertà, guidata dall'ex Rishiya Timingila Uma, lotta per restituire al Jaibul un governo giusto e per fondare una nuova società priva di caste; com'è ovvio, non riceve per questo alcun aiuto dai rajah del Sind...

Distribuzione della popolazione

Per il Jaibul valgono le considerazioni fatte per il Sind. La sua popolazione è pressoché esclusivamente composta da umani, e la presenza di umanoidi e razze selvagge ostili è stata cancellata nel corso dei secoli dal capillare intervento degli Jadugerya regnanti; oggi ben poche tribù umanoidi osano avvicinarsi ai confini del Rajah Nero.

Centri urbani:

Comunità note: Jaibul (6.000 ab.), Nainpur (650 ab.).

L'unica città del Jaibul costituisce tutta la popolazione urbana del ryaset, che ammonta al 13%.

Abitanti:

Umani: Gli umani dominano la totalità della popolazione del Jaibul (50.000 ab.). Sebbene anche qui esista la divisione in caste, essa non è così rigida come nel Sind, in quanto ciò che importa è il primato degli Jadugerya – una casta alla quale appartiene circa un quinto dell'intera popolazione. Inoltre nel Jaibul, più vicino alle terre dell'ovest abitate dai nomadi urduk, gli urdu-varna sono più numerosi (47%) che nel Sind rispetto ai sindi-varna (52,7%). Una piccola percentuale della popolazione della città di Jaibul è costituita da stranieri (0,3%), provenienti da un po' tutte le nazioni dell'oriente e dell'occidente.

Lupin: Qualche centinaio di lupin (710 ab.) vive nella città costiera di Jaibul o nei dintorni di essa; molti sono immigrati dall'ovest, altri vi sono tenuti in schiavitù dagli sgherri del Rajah Nero. Le specie presenti sono gli Zvorniki Gonic (21,1%), i Meticci (16,9%), i Carrasquito (14,1%), i Gran Limieri (14,1%), gli Slogovici Gonic (12,7%), i Bouchon (7%), i Neo-Papillon (7%) ed i Testapelosa (7%).

Cronologia

Storia Antica

2250 PI: Ilsundal guida diversi clan di elfi in una migrazione attraverso la Grande desolazione. Branchi di animali e Urduks (discendenti neathar) si stabiliscono nella zona.

1750 PI: Diverse eruzioni vulcaniche e terremoti provocano la frantumazione e sprofondamento di grandi masse dell'altopiano arretrando di molto la costa e formando isole che attualmente sono conosciute come arcipelago di Ierendi e le Gilde di Minrothad. (Conosciuta come la Guerra degli Elementi)

1675 PI: Migrazione di una popolazione dalla pelle color rame, sono i sopravvissuti della popolazione che viveva sulla parte di altopiano inabissato, questi sopravvissuti si sono uniti ad altre tribù che sono guidate da Tahkati il Tempestoso che ha chiamato le sue tribù unite i Figli del Cavallo. La popolazione dalla pelle color rame in seguito sarà conosciuta come i Sindhi e si stabilisce poco più a nord rispetto alle tribù dei Figli del Cavallo. Vengono stabiliti regolari scambi commerciali fra i Sindhi e gli Urduk.

1400 PI: Le tribù dei Figli del Cavallo vengono riunite da Atruaghin che ne diviene il capo. Urduk e Sindhi godono della prosperità delle ricche e fertili coltivazioni Sindhi e delle mandrie degli Urduk.

1291 PI: Una tribù di orchi si insedia nelle terre ai margini della Piana del Fuoco e vive in pace con gli Urduk ed i Sindhi.

1271 PI: Dopo cinque anni di siccità ed i pozzi prosciugati, gli orchi migrano verso est in cerca di cibo e acqua. Durante la migrazione, gli orchi devastano i villaggi

Sindhi e riducono in schiavitù la popolazione.

1257 PI: Tribù di Orchi Rossi guidati da Wogar invadono terre meridionali del Sindh e le terre tribali dei Clan di Atruaghin. Il Sindh rafforzato dai cavalieri Urduk respinge indietro la maggior parte degli attacchi degli Orchi Rossi.

1255 PI: Continui attacchi da parte degli Orchi Rossi hanno portato alla conquista di Shahjapur (attualmente Sayr Ulan).

1253 BC: La dura pressione esercitata sui Sindhi ed i loro alleati Urduk viene allievata in modo imprevisto da un esploratore Urduk di ritorno dalla Penisola del Serpente che ha portato con sé un gruppo di bassi guerrieri dalla pelle scura e cinque elefanti addestrati al combattimento.

1250 PI: Sindh è libero degli Orchi Rossi. I Sindhi spingono i loro eserciti verso est e stabiliscono delle fortificazioni a difesa.

1.205 PI: Viene fondata la città di Korgut alla foce del fiume Thoat da coloni Huleani. Diventerà rapidamente il maggior centro commerciale fra Hule e le tribù Urduk delle steppe della Grande Desolazione ed i popoli della penisola del Serpente.

1.153 PI: Prime conversioni nelle tribù Urduk al Tempio del Caos. A Korgut aumentano vertiginosamente i commerci con l'Impero Nithiano.

1000 PI: Tribù di gnoll in fuga dai loro padroni nithiani passano attraverso le Montagne Amsorak. Orde di orchi dalle Cinque Contee, e Goblin ed Hobgoblin migrano sulle Montagne Amsorak ed a nord-ovest verso le Montagne Nere.

984 PI: Conflitti interni tra gli Urduk della valle del Fiume Throat. Truppe Huleane vengono mandate a sedare i disordini. La

legge Huleana viene imposta nella regione.

806 PI: La colonia Nithiana di Senta-ni-Tep viene fondata sulla costa a sud della Grande Desolazione. La valle del fiume Nuvia “moderno fiume Silt” è rapidamente inglobata nei territori della colonia. Alcune tribù Urduk adottano i costumi nithiani. La maggior parte dei coloni sono nithiani scontenti dell’evoluzione religiosa che sta avvenendo nella loro patria e che sperano di ricostruirsi una vita nelle colonie.

800 PI: Atruaghin ritorna per unire il suo popolo contro gli Orchi Rossi oppressori. I Sindhi colgono l’occasione per gettarsi con vigore contro le linee occidentali degli Orchi Rossi.

795 PI: Gli attacchi dei due schieramenti alleati schiacciano gli orchi conquistatori ed i sopravvissuti fuggono verso est e nord. Il confine orientale del Sindh viene stabilito dopo le trattative con Atruaghin. Atruaghin solleva un altopiano e provoca bizzarri fenomeni meteorologici.

746 PI: Le tribù Urduk si alleano con Hule, ritenendo i Nithiani responsabili dei cambiamenti meteorologici sulla regione, attaccano gli insediamenti nithiani lungo la costa.

746-728 PI: Prima Guerra Huleo-Nithiana. In risposta all’aggrasione delle tribù Urduk l’esercito Nithiano invade la valle di Throat e pone l’assedio a Korgut. In una delle loro ultime azioni unite, i Signori della guerra Huleani superano le loro rivalità e rispondono alla chiamata del Re dei Re. Tuttavia le forze Huleane saranno sconfitte nel 728 PI. Il confine di Hule retrocede sino alle pendici delle montagne Nere.

655-633 PI: Fuggendo dalla siccità che soffoca le steppe, alcune tribù Urduk si stabiliscono nelle valli meridionali del

Grouzhina. Sporadicamente scoppiano tensioni fra le popolazioni nomadi e gli agricoltori della regione.

650 PI: La maggior parte della prateria dell’interno lentamente si trasforma in un deserto, e causa la diminuzione dei branchi di animali degli Urduk.

619-605 PI: Gli Urduk delle montagne (ky-Urduk) lentamente perdono i contatti con i loro cugini del deserto man mano che questo si espande. Coloni nithiani e tribù Urduk delle valli fluviali del Silt, sono costretti ad emigrare lungo la costa del golfo di Hule e nella città di Korgut. Senta-ni-Tep oramai è un deserto.

597 PI: Scoppia un’epidemia nella città sovrappopolata di Korgut. In cinquantanni la regione perde i due quinti della popolazione originaria.

585 PI: L’epidemia arriva sino a Grouzhina. La popolazione nativa è decimata mentre i Ky-Urduk risultano più resistenti alla malattia. La terra dei Ky-Urduk (Kyurdukstan) di fatto è indipendente.

579 PI: La società del pugnale oscuro nella colonia Nithiana esce dalla clandestinità, provano a sfruttare l’interruzione dei contatti con l’impero madre, interruzione dovuta al tentativo di circoscrivere l’epidemia.

578-564 PI: Guerra di liberazione. La società del pugnale oscuro diventa un movimento di resistenza ed inizia una vera e propria ribellione armata. L’impero sconfigge i rivoltosi.

564-551 PI: Il lungo viaggio per la libertà. I sopravvissuti del movimento per l’indipendenza fuggono verso le montagne nere. Combattono per quindici anni per trovare la via attraverso le terre controllate

dagli umanoidi nel sudovest delle montagne nere. Durante questi anni la società del pugnale oscura si trasformerà nel centro politico e militare dei sopravvissuti.

550-537 PI: I sopravvissuti arrivano in Se-Goush (alte valli del sud Azardjian). Un nuovo regno è violentemente forgiato ed estratto dalle terre Azrdjian. L'ondata di rifugiati Aradjian in fuga dalle alte valli, modificano gli equilibri di potere e danno inizio ad un nuovo periodo di conflitti fra Dvinzina, Azardjian e Grouzhina.

526 PI: Membri del Circolo interno della Società del pugnale oscuro diventano membri della Fratellanza Legale. La Via della Legge viene diffusa in tutti i livelli della società Sen-Goush. La nuova fede ha un effetto collante per la società Sen-Goush. La società del pugnale oscuro lentamente ritorna nella clandestinità.

500 PI: La cultura Nithiana e l'area dell'Impero, sono annientati e cancellati dagli immortali. Le colonie nithiane del golfo di Hule condividono lo stesso fato così come le popolazioni Huleane e Urduk che condividono la stessa regione. Il regno Karsanita viene totalmente cancellato. I pochi sopravvissuti perdono tutte le loro memorie e tornano all'età della pietra. Alcuni Karsaniti che ancora vivono nelle caverne della grande scarpata sono risparmiati. Una magia degli immortali instilla una forte paura dell'esterno in queste popolazioni. Il popolo del Sen-Goush è risparmiato in quanto si è evoluto in una cultura diversa nettamente separata da quella nithiana, ma i loro ricordi vengono manipolati in modo da credere d'esser originari di un regno ormai distrutto da un orda di umanoidi. Da ora saranno conosciuti come Chengoush.

1 PI: Sindh è disintegrato in un certo numero di mumlykets o piccoli regni, i cui governanti costantemente litigano sulla terra poco

produttiva.

Storia moderna

67 DI: massicce forze di Orchi sono scacciati da Darokin dalle forze unite di Darokin ed Elfi. Migliaia di orchi invadono e saccheggiano il territorio Nagpuri.

83-114 DI: Hule conquista della costa est del golfo di Hule. La fortezza dei nani di Slago cade nell'85 DI. La fratellanza legale organizza una resistenza clandestina.

100-150 DI: Alcune famiglie di spicco salgono al potere nella pianura di Asanda: Pratikuta, Rastrapala, e Mahavarman.

120-135 DI: L'espansione Huleana nel sud est è fermata dalle tribù nomadi Urduk.

150-158 DI: Insurrezioni nel sud est e l'incremento dei raid Urduk forzano Hule a ritirarsi dal nord delle montagne nere.

179 DI: I Pratikuta prendono il controllo di tutta la lunghezza del fiume Asanda.

186 DI: Il Rajah Vijay Pratikuta muore lasciando il potere al debole figlio Sarad. Nuovi governanti sospettati di essere dei mutaforma dividono il territorio del Putnabad in Jalawar e Jhengal.

250 DI: nomadi Ylaruam cacciati dalle loro terre dalle incursioni thyatiane si stabiliscono in parti del Darokin e del Sindhi.

425 DI: commercianti Minrothad inconsapevolmente introducono la licanthropia in Sind. (Sospetto piano di Gaia)

450 DI: alcuni Traladariani scelgono di stabilirsi nel bacino Crna, vivendo insieme con le pacifiche tribù goatmen (Ovinaurs e Caprines). Vengono fondati i villaggi di Bistr, Lestovo, Budvc e Lin.

451 DI: Maghi Sindhi guidati dalla Maga Aditi si uniscono per rovesciare i mutaforma. Le oscure Inquisizioni proseguono per scoprire ulteriori mutaforma. I maghi del Sind stabiliscono la propria casta, Jadugeryas, e reclamano per se stessi l'alto lignaggio.

609 DI: decenni di faide tra gli Jadugerya ed i Rishiya portano i Jadugerya a fuggire verso sud nel Putnabad ed a formare il proprio mumlyket chiamato Jaibul.

687 DI: Commercianti Ierendi scoprono le ricche opportunità commerciali dei porti Sindhi, Jaibul e Putnabad si fanno una forte concorrenza per il commercio estero.

691 DI: Yubraj Narendra ul Nervi, il principe ereditario di Sindrastan, rischia di morire quando il suo elefante preferito impazzisce e lo colpisce con le zanne. Un misterioso uomo santo calma l'elefante e guarisce il principe. Mentre il principe è privo di sensi, riceve una visione divina che gli mostra il destino del Sind nel caso i mumlykets non fossero uniti. Il padre di Narendra, Sanjiva ul Nervi, muore un anno dopo, lasciando il dominio del Sindrastan a suo figlio, il nuovo Rajah.

695 DI: Rajah Narendra ul Nervi inizia il lento processo di unificazione del Sind conquistando Gom, Karganj e Naral.

696 DI: Sandapur cade sotto l'assalto del Rajah Narendra. Il villaggio di Pramayana resiste contro le armate di Sindrastan per più di un anno.

698 DI: Pramayana cade. Rajah Narendra colpisce contro un ovest debole prendendo Sindri, Khamrati e il resto del Jhengal.

700 DI: Rajah Narendra stabilisce Gola Keep per incoraggiare le carovane commerciali del deserto a passare presso il fiume Asanda via Jhengal. Il Rajah sposa la sua prima moglie Drisana che da alla luce il suo primo figlio

l'anno successivo. Un lucrativo commercio è stabilito con Slagovich.

703 DI: le forze del Raja Narendra conquistano Baratpur, portando Baratkand sotto il controllo dei Sindrastani. Il Rajah assume il titolo di Rajadhiraja, o re dei re. Questo in effetti consente l'ex Rajah di Baratkand di conservare il suo titolo e alcuni privilegi governativi, e pone Rajah Javis Nandin sul trono di Jhengal.

704 DI: Putnabad e Jalawar decidono di unirsi al Sindrastan e pagare le tasse annuali in omaggio al Rajadhiraja Narendra ul Nervi in cambio della condivisione dei benefici del commercio con Slagovich. I Jadugerya governanti di Jaibul raggiungono un accordo con il Rajadhiraja per l'autonomia di Jaibul.

705 DI: Il Rajadhiraja rivolge l'attenzione alle ricche terre fertili di Nagpuri ed entro sei mesi il rajah di Nagpuri dichiara fedeltà al Rajadhiraja Narendra ul Nervi.

706 DI: Una sanguinosa campagna inizia contro Gunjab e Kadesh che quasi esauriscono le risorse del Rajadhiraja Narendra.

712 DI: Gunjab cade conquistato dalle truppe del Rajadhiraja Narendra.

713 DI: Kadesh accetta di unirsi al Sind purché il Rajah di Kadesh conservi il dominio con un nuovo titolo di Maharajah, o gran re.

714 DI: l'unificazione totale del Sind è annunciata dopo il raggiungimento di un trattato tra Sindrastan e Peshmir. Ravi Prabhpravitha di Peshmir assume il titolo di Maharajah.

717 DI: Il Rajadhiraja incarica il Jahore di Putnabad e le sue famiglie dominanti con il compito di costruire la Marina Sindhi.

726 DI: La recente creazione della marina, quattro navi mercantili e una galea da guerra affondano misteriosamente nel porto di Jaibul.

735 DI: L'anziano Narenda ul Nervi muore nel sonno. Kistna si dimostra un giusto e capace Rajadhiraja.

776 DI: Il Rajadhiraja Kistna ul Nervi muore di febbre. Suo nipote Hansh ul Nervi succede a Kistna come Rajadhiraja.

793 DI: Il Rajadhiraja Hansh ul Nervi viene trovato morto dopo aver mangiato un fico avvelenato. Suo figlio Ramanan sale al trono.

805 DI: Nani in fuga dalle politiche anti-nano di Glantri stabiliscono piccole comunità nelle montagne del Nagpuri, Gunjab e Peshmir.

812 DI: Il Rajadhiraja Ramanan ul Nervi muore dopo aver mangiato un piatto di fichi. Kulpakh assume il trono. Entro una settimana, Kulpakh fa proclami bizzarri esortando i Jadugerya a trovare un modo per far nevicare nella Grande Desolazione, proclamando che tutti i Rishiya, la casta sacerdotale, sono vampiri che si nutrono del popolo del Sind, e insistendo che tutti gli animali siano liberati dalla loro schiavitù. Nel giro di un mese, un elefante cerimoniale liberato, nel suo vagare per le strade, calpesta e uccide Kulpakh. Il fratello di Kulpakh, Balin sale al trono.

832 DI: Rajadhiraja Balin ul Nervi affoga nelle acque durante l'inondazione dell'Asanda durante il tentativo di salvare un bambino colto nel fiume ribollente. La sua figlia di 18 anni Nitara ul Nervi rivendica il trono.

882 DI: Ranidhiraja Nitara ul Nervi abdica al trono di Sind in favore di suo nipote, Anandarun ul Nervi.

889 DI: Rajadhiraja Anandarun ul Nervi viene assassinato, senza lasciare eredi. Pronipote di Kulpakh ul Nervi, Vadin si impadronisce del trono.

897 DI: Gli Srinivasan di Sandapur inviano una petizione al Rajadhiraja Vadin ul Nervi per consentire loro di separarsi da Nandin governate del Jhengal, sostenendo l'incompetenza su una parte dei ministri del rajah di Jhengal. Il Rajadhiraja ordina che il Jhengal sia diviso in due mumlykets. Il mumlyket di nuova formazione verso est si chiamerà Azadgal.

901 DI: Kers Zeberdesti, un Jadugerya che dichiara di essere il figlio illegittimo di Anandarun ul Nervi, è capo di un colpo di stato contro il Rajadhiraja Vadin ul Nervi e sale al trono. Kers Zeberdesti adotta il nome ul Nervi.

913 DI: Rajadhiraja Kers ul Nervi muore in un fuoco ardente causato da un esperimento magico andato storto che distrugge il palazzo. Suo figlio Darshan diviene Rajadhiraja e ordina che il palazzo sia ricostruito.

915 DI: A Himaya di nome Sarad Ylayci s'impadronisce del trono in un sanguinoso colpo di stato. Egli afferma di essere un altro figlio illegittimo di Anandarun ul Nervi. Sarad Ylayci adotta il nome ul Nervi.

939 DI: Dopo che Sarad ul Nervi muore nel sonno, il figlio Sarad ul Nervi prende il trono.

992 DI: Il nuovo rajadhiraja è Chandra ul Nervi

Intervento del Maestro

184 DI: agenti del Maestro sono inviati in Sindh per spiare gli eventi politici all'interno del paese.

254 DI: Missionari di Hule vengono inviati a

Sind per stabilire segretamente culti di fedeli adoratori.

453 DI: Vari mutaforma sono avvicinati e viene offerta loro protezione in cambio della cooperazione e della lealtà verso il Maestro.

564 DI: Con l'attenzione dei Jadugerya centrata sullo stabilire la loro casta, i mutaforma sono reclutati e utilizzati per infiltrarsi in tutte le parti del governo di tutti i mumlyket del Sind.

674 DI: Missionari di Hule lavorano segretamente tra le distese desertiche per unire le tribù nomadi.

691 DI: Rajah Sanjiva ul Nervi è assassinato da un agente Rakshasa. In seguito a ciò Narendra ul Nervi diventa una pedina in un gioco più grande.

695 DI: Il Culto del Maestro recluta molta gente fra il popolo oppresso e gli sfollati devastati dalle guerre a venire. Attraverso il Maestro, gli indifesi trovano una nuova libertà e speranza.

700 DI: Agenti del Maestro corrompono gli ingegneri addetti alla costruzione di Gola Keep. Stanze segrete e dungeon sono aggiunti. I progetti per il mastio in seguito scompaiono. Da Gola Keep vengono coordinate le operazioni per diffondere la fede del Maestro nel Sind.

703 DI: Viene stabilito l'Ordine del serpente un ordine segreto dove le donne prendono ruoli di leadership e la casta viene ignorata. Questo diventa un'organizzazione in cui molti possono trovare una nuova speranza di liberazione in una società non offre nulla.

705 DI: Drisana, prima moglie del Rajadhiraja Narendra, viene reclutata nell'Ordine del Serpente. Drisana insegna e recluta le sue figlie alla fede. Le sue figlie si

sposano altri Rajah, che poi reclutano i loro figli nell'Ordine.

897 DI: un nuovo territorio è formato, viene chiamato Azadgal. Qui l'Ordine del Serpente agisce apertamente ed ha chiese pubbliche.

850 DI: Costruzione della fortezza del Pugno del Maestro che presidia il grande passo che unisce il bacino di Hule alla Grande Desolazione.

920 DI: Il maestro infiltra suoi agenti nelle tribù umanoidi ancora indipendenti della Grande desolazione per prenderne il controllo.

930 DI: la Tribù Menket con l'aiuto degli orchi delle montagne Nere controllati dal Maestro, attacca e sottomette le tribù Janga e Ko-Mit per farli lavorare nelle miniere per l'estrazione di minerali utili al Maestro.

937 DI: Il Maestro ormai controlla la maggior parte delle tribù dei nomadi del deserto e degli umanoidi della Grande desolazione. Gli Agenti del Maestro in Sind sono in allerta pronti ad entrare in azione.

App. 1 – Razze della Grande Desolazione

Lucertole Ginth

Taglia/Tipo: Umanoide Medio (Rettile)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 Pf)
Iniziativa: +0
Movimento: 9 metri (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+5 naturale) o 17 (+5 naturale, +2 scudo pesante), tocco 10, sorpresa 15 o 17
Attacco Base /Lotta: +1/+2
Attacchi: Artigli +2 mischia (1d4+1) o arma
Attacco totale: 2 artigli +2 mischia (1d4+1) e un morso +0 mischia (1d4); o arma
Spazio/portata: 1.5/1.5.
Attacchi Speciali: —
Qualità Speciali: immunità all'elettricità, visione crepuscolare
Tiri Salvezza: Forza +1, Riflessi +3, Volontà +0
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 9, Sag 10, Car 10
Abilità: Equilibrio +4, Salto +5, nuoto +2
Talent: Multiattacco
Grado di sfida: 1
Allineamento: usualmente neutrale
Avanzamento: come classe
Aggiustamento di livello: +1



Alti circa 2 metri, la loro pelle è argentata con riflessi blu, non si conosce il loro mondo nativo ma piccole bande si spostano attraverso i piani alla ricerca di una nuova casa. Particolarità della loro razza, la coda è solo accennata antico retaggio del passato ma non più utile ad alcun fine.

Elfi del deserto

Taglia/Tipo: Umanoide Medio (Elfo)

Dadi Vita: 1d8 (4 Pf)

Iniziativa: +0

Movimento: 9 metri (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +3 Armatura cuoio borchiato, +1 scudo leggero), tocco 11, sorpresa 14

Attacco Base /Lotta: +1/+2

Attacchi: spada lunga +2 mischia (1d8+1/19-20) o arco corto +3 (1d6/x3)

Attacco totale: spada lunga +2 mischia (1d8+1/19-20) o arco corto +3 (1d6/x3)

Spazio/portata: 1.5/1.5.

Attacchi Speciali: —

Qualità Speciali: tratti degl'elfi

Tiri Salvezza: Forza +2, Riflessi +1, Volontà -1

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 10

Abilità: nascondersi +1, ascoltare +2, cercare +3, osservare +2

Talento: arma focalizzata (arco corto)

Grado di sfida: 1/2

Allineamento: usualmente caotico buono

Avanzamento: come classe

Aggiustamento di livello:0



Simili agli altri elfi a parte una costituzione migliore ed una forza minore. Anche se nell'aspetto identici agli altri elfi fra questa particolare popolazione sono più frequenti i capelli di colore scuro normali fra gli elfi dello Yavdlom. La loro società è unica nel suo genere, la collaborazione con gli gnoll ha portato ad un livello di contaminazione tale della loro cultura da renderli originali rispetto agli altri elfi.

Goatlings

Taglia/Tipo: Umanoide Medio

Dadi Vita: 5d8+5 (30 Pf)

Iniziativa: +1

Movimento: 12 metri (8 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), tocco 12, sorpresa 14

Attacco Base /Lotta: +2/+2

Attacchi: corna +2 mischia (1d6) o secondo arma

Attacco totale: corna +2 mischia (1d6) o secondo arma

Spazio/portata: 1.5/1.5.

Attacchi Speciali: poteri magici

Qualità Speciali: tratti degli esterni

Tiri Salvezza: Forza +2,

Riflessi +5, Volontà +5

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 10

Abilità: nascondersi +13, ascoltare +15, osservare +15, intimidire +3

Talento: allerta, colpo poderoso

Grado di sfida: 3

Allineamento: usualmente caotico neutrale

Avanzamento: come classe

Aggiustamento di livello: +2



Principalmente guerrieri, possono multiclassarsi con i maghi, non possono essere sottoclassi di guerrieri come paladini o ranger. Durante la loro crescita per classe, acquistano dei poteri magici dovuti alla loro origine demoniaca. I loro maghi possono assorbire il potere malvagio da demoni/diavoli e non-morti e utilizzarlo per dare bonus temporanei ai Goatlings. Sono specializzati nell'imprigionare o bandire creature planari con cui stringono anche patti. I maghi più potenti una volta al mese si riuniscono al centro del Kavaja per rinnovare il Velo Magico, simile ai Mithal di alta magia elfica che li protegge dalla divinazione.

Poteri magici del Goatlings:

Una volta al giorno possono lanciare i seguenti incantesimi: Individuazione del magico, Protezione dal male, Dissolvi magie, Porta dimensionale, Scudo magico.

Ovinaurs

Taglia/Tipo: Umanoide Piccolo (Halfling)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 Pf)

Iniziativa: +1

Movimento: 9 metri (6 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +3 armatura cuoio borchiate, +1 scudo leggero), tocco 12, sorpresa 15

Attacco Base /Lotta: +1/-3

Attacchi: corna +2 mischia (1d4) o secondo arma

Attacco totale: corna +2 mischia (1d4) o secondo arma

Spazio/portata: 1.5/1.5.

Attacchi Speciali: -

Qualità Speciali: tratti degli esterni, magie guaritrici

Tiri Salvezza: Forza +4,

Riflessi +2, Volontà +0

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8

Abilità: nascondersi +4, ascoltare +3, muoversi silenziosamente +1, saltare +15

Talento: allerta

Grado di sfida: 1/2

Allineamento: usualmente neutrale

Avanzamento: come classe

Aggiustamento di livello:0

Sono principalmente guerrieri, alcuni scelgono la via del Druido o del ranger. Non possono essere paladini o altre sottocategorie del guerriero. Possono essere di qualsiasi allineamento. Hanno una naturale abilità nei salti in particolar modo fra le rocce proprio come le capre di montagna e non soffrono penalità anche mentre scalano ripide pendenze, inoltre quando si muovono saltando da una roccia all'altra lungo una parete rocciosa la loro classe armatura gode di un bonus di +2. Evitano qualsiasi arma pesante o che possa limitare la loro capacità di saltare. Oltre ai loro normali attacchi



possono fare un ulteriore attacco scalciando con le zampe posteriori al normale Bab, infliggendo 2d4 danni. A volte possono indossare dei braccialetti magici che danno un bonus +1 all'attacco di calcio. L'Ovinaurs è in grado di saltare più in alto della testa del suo nemico ed utilizzare lo scalcio, in questo caso ottiene un +4 al colpire con questo attacco. Inoltre grazie alla sua eredità magica può rimuovere una maledizione una volta al giorno, l'utilizzo di questa abilità però indebolisce l'Ovinaurs per sei ore (penalità 1D4 saggezza).

Caprines

Taglia/Tipo: Umanoide Medio

Dadi Vita: 1d8 (6 Pf)

Iniziativa: +1

Movimento: 9 metri (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +3

Armatura cuoio borchiato, +1 scudo leggero), tocco 11, sorpresa 14

Attacco Base /Lotta: +1/+2

Attacchi: corna +2 mischia (1d4) o spada lunga +2 mischia (1d8+1/19-20) o arco corto +3 (1d6/x3)

Attacco totale: corna +2 mischia

(1d4) o spada lunga +2 mischia

(1d8+1/19-20) o arco corto +3

(1d6/x3)

Spazio/portata: 1.5/1.5.

Attacchi Speciali: —

Qualità Speciali: tratti degli esterni,

vedono l'invisibile fatato.

Tiri Salvezza: Forza +2, Riflessi

+2, Volontà +1

Caratteristiche: For 12, Des 13,

Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 10

Abilità: nascondersi +2, ascoltare

+2, cercare +3, osservare +2

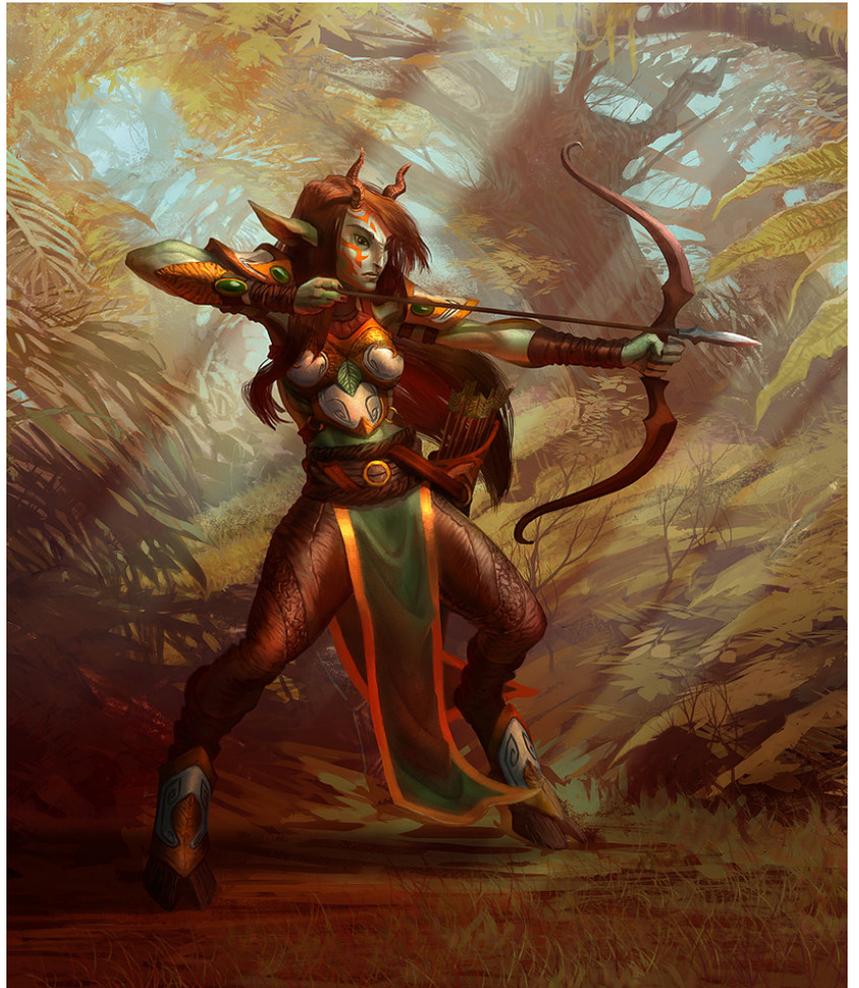
Talento: arma focalizzata, allerta

Grado di sfida: 1

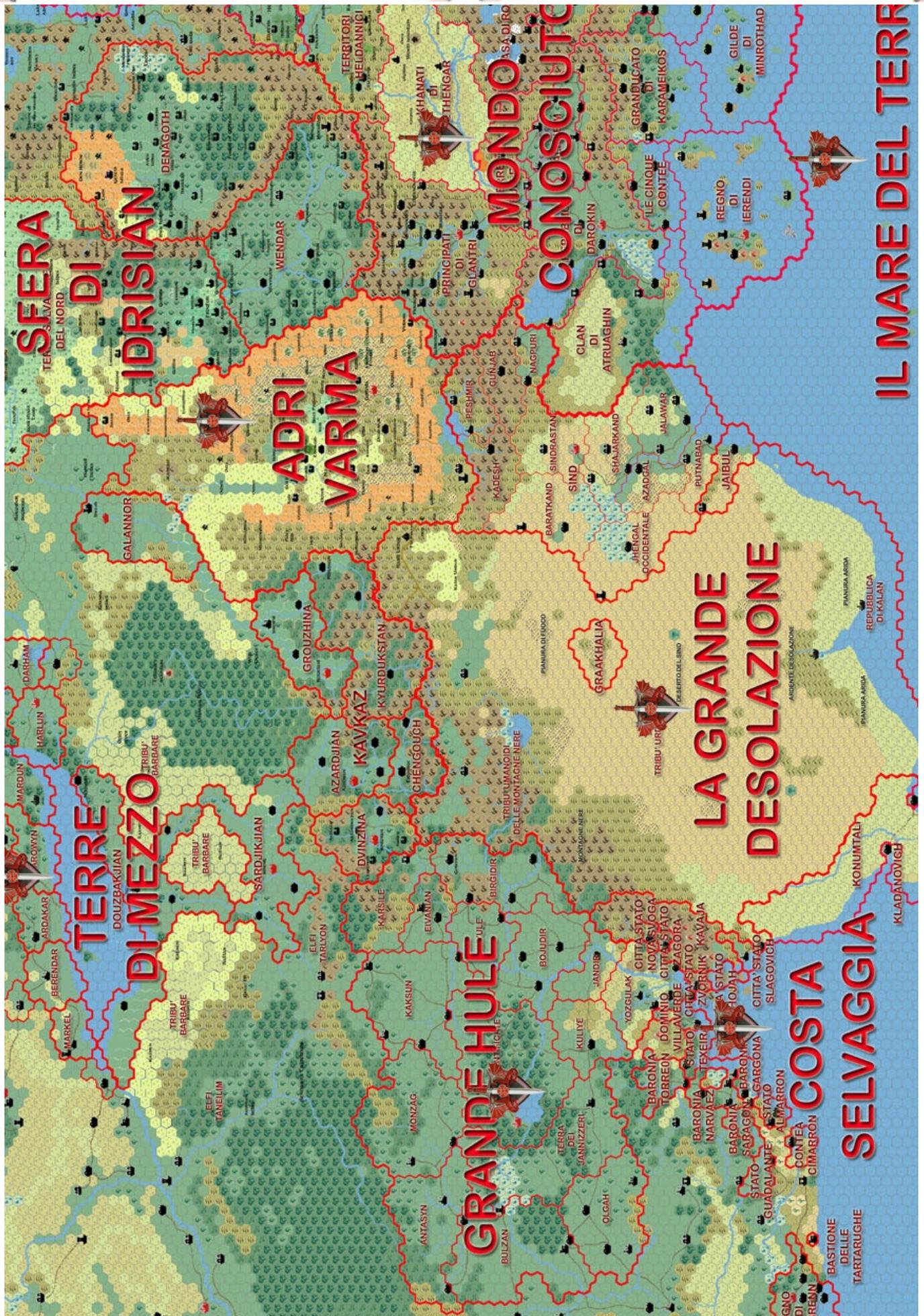
Allineamento: usualmente caotico buono

Avanzamento: come classe

Aggiustamento di livello: +0



Principalmente Bardi possono essere anche guerrieri, ladri, druidi, di solito sono bardi multiclasse. Non possono essere paladini, assassini o altre sotto categorie di guerrieri. Possono avere qualsiasi allineamento. Possono vedere l'invisibilità del popolo fatato. Sono degli artisti sotto ogni forma e per questo molto apprezzati. Sono strenui difensori del popolo fatato. Come le Driadi con cui sono imparentati, non creano stretti legami ma preferiscono avere più partner e si considerano spiriti liberi.



SEERA
DEL NORD

IDRISIAN

ADRI
VARMA

MONDO
CONOSCIUTO

IL MARE DEL TERR

TERRE
DI MEZZO

GRANDE HULE

LA GRANDE
DESOLAZIONE

COSTA
SELVAGGIA

ATLANTE

La Grande Desolazione

