

ATLANTE

SUPPLEMENTO NON UFFICIALE
Penisola del Serpente



ATLANTE

Indice

Introduzione	1
Geografia	2
Storia	6
Cronologia	7
Regni e Popoli - Tribù del Konumtali	8
Regni e Popoli - Ulimwengu: La terra dei karimari	10
Regni e Popoli - Serenissima Divinarchia di Yavdlom	16
Altri posti di particolare interesse	23
Mappe	24-25

Supplemento non ufficiale.

Descrive la Penisola del Serpente a Sud del Continente di Brun.

Informazioni prese dal manuale "Campioni di Mystara" e dal "Codex Immortalis" di Marco Del Monte.

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. 25/04/2011

Introduzione

Mystara - Brun del Sud - Penisola del serpente

Questo modulo descrive la regione della Penisola del Serpente e le popolazioni che vi risiedono. La maggior parte delle informazioni proviene dal manuale dei Campioni di Mystara integrate dalle informazioni disponibili sul Codex Immortalis di Marco del Monte. Ho cercato di rimanere sulle informazioni canoniche ampliando solo quelle parti scarsamente sviluppate originariamente.



Penisola del Serpente

Superficie: 1.188.489 Km²

Popolazione totale: 1.164.000

Densità di popolazione: 1,05 per Km quadrato

La penisola del serpente divide il “Mare del Terrore” dal “Mare occidentale” e dal “Golfo di Hule”. In estate i monsoni e le continue tempeste imperversano su questa zona, piove ogni giorno per almeno tre mesi ed uragani si formano in prossimità del mare occidentale. I monsoni combinati con il clima subtropicale favoriscono il prosperare delle foreste pluviali, paludi e giungle. Nonostante la Divinocrazia dello Yavdlom si sia sviluppata qui, gran parte della penisola del serpente è disabitata o vede la presenza di piccole colonie, infatti la popolazione dello Yavdlom vive per lo più nelle isole Thanegia o presso le fresche acque dei laghi delle Terre Basse di Okwonga.

Nella parte nord della penisola **la savana di Konumtali** segna il confine fra il grande deserto del Sind e la fitta jungla della penisola del serpente. La savana è punteggiata qua e là da numerosi alberi e grossi arbusti. Il clima della savana conosce tre sole stagioni: una calda e umida, una calda e asciutta ed infine una fredda molto secca. Col variare dei principali fattori ambientali legati a questo clima, e cioè la disponibilità di acqua (stagioni secche e umide) e le variazioni di temperatura (stagioni calde e fredde), la savana assume tre aspetti fondamentali. Si può incontrare una Savana che chiameremo erbacea e una Savana arbustiva che può assomigliare ad una rada boscaglia, con alberi non molto alti, sempreverdi o con specie decidue; infine un terzo aspetto della Savana è quello boscoso che presenta alberi più fitti ma che è luminoso anche durante il periodo di

fogliazione estiva: una specie di Foresta molto diradata, insomma, che insensibilmente trapassa nella Foresta tropicale umida vera e propria. Nella Savana erbacea il tappeto erboso è dato per larga parte da associazioni di graminacee, erbe molto resistenti e prive di esigenze particolari, ma vi sono pure abbondanti altre erbe come le Composite e le Leguminose: l'altezza del manto vegetale si aggira attorno al metro, ma talune specie raggiungono facilmente anche i 2 m e perfino i 4 m, come la Canna da zucchero selvatica. Durante la stagione secca il manto erbaceo ingiallisce, si dissecca e molto facilmente si incendia. Il fattore fuoco ha una grande importanza soprattutto nella diffusione e nel mantenimento della Savana erbacea a spese della foresta tropicale umida. Il passaggio tra la Savana e la Foresta è netto; ciò accade appunto a causa del fuoco che si arresta al margine della Foresta e ne limita nello stesso tempo l'espansione. Nella Savana erbacea le fiamme impediscono inoltre la nascita di arbusti che la trasformerebbero in un ambiente poco adatto alla vita animale. Infatti mentre è facile incontrare nella savana erbacea grandi e numerose mandrie di erbivori come bovini, Antilopi, Zebre e Giraffe alla continua ricerca di pascolo, nella Savana arbustiva vivono di preferenza i più grossi erbivori come ad esempio gli Elefanti, che si spostano dalla Savana arbustiva a quella boscosa in branchi molto meno numerosi. Nella Savana arbustiva e in quella boscosa vivono inoltre forme arboricole, come le Scimmie, che trovano un habitat molto favorevole soprattutto nelle zone meno secche dove, in associazione molto sparse, si trova il noto Baobab dall'enorme tronco formato da tessuti spugnosi per la riserva d'acqua. Questa specie, particolarmente adattata all'ambiente delle Savane arbustive, presenta uno sviluppo dei rami molto ridotto e piccolissime foglie che limitano la traspirazione del prezioso elemento. Esiste una spiccata tendenza nelle popolazioni di

erbivori della Savana a vivere organizzati in comunità: mandrie e branchi piuttosto compatti. Questo fatto si spiega con la necessità di organizzare una difesa da un pericolo comune: l'aggressione da parte dei grossi carnivori predatori come il Leone, il Leopardo e la Iena. Così nella Savana il rischio per gli indifesi erbivori è grandissimo: la loro unica salvezza è una pronta fuga. A questo scopo si creano spesso delle alleanze tra specie diverse, come si è notato tra le giraffe e gli elefanti, che si aiutano in un reciproco compito di vigilanza. Gli elefanti hanno un ottimo olfatto, ma una vista piuttosto debole, al contrario delle giraffe vivendo insieme le due specie cumulano questi vantaggi. Soprattutto la Savana erbosa è un po' considerata come la tavola di banchetto del "re degli animali" il Leone. A piccoli gruppi, questi terribili felini vivono per la maggior parte del giorno, sino anche per venti ore, dormendo sdraiati all'ombra nelle zone della savana dove la vegetazione è più fitta. Poi per giorni e notti sono in grado di rimanere in caccia di prede; i loro cicli biologici di riposo ed attività non sono strettamente legati al ciclo giornaliero, al susseguirsi del giorno e della notte, ma si sono adattati al particolare ambiente della savana, alle sue grandi distanze, alle sue cacce fatte di interminabili, spossanti inseguimenti. L'utilizzazione agricola di questo ambiente è piuttosto bassa per il tipo di suolo che lo caratterizza, particolarmente povero di humus. Le popolazioni indigene praticano ancora, in certi casi molto intensivamente, un tipo di agricoltura transumante. Molto attiva invece è stata la caccia, non soltanto ai grossi felini, ma pure a Zebre, Giraffe ed Elefanti, da cui si ricava oltre alla carne anche l'avorio delle zanne degli elefanti e le pellicce degli altri animali. In prossimità della foresta a sud è possibile trovare anche alcune mandrie di dinosauri erbivori ed alcuni pericolosi carnivori. Le tribù del Konumtali sono di due etnie distinte, una sono gli Urdukkabilas, dalla

pelle bronzea, discendenti di gruppi di Urduk che secoli fa sono migrati in queste terre mischiandosi ai tanagoro provenienti dal sud della penisola; ed i Karutunda, più bassi e di pelle più scura con tratti tanagoro più accentuati e lievi contaminazioni di tratti Karimari. Nella savana sono presenti anche alcuni clan di centauri e piccoli gruppi di goblinoidi.

Spostandosi a sud si incontra **la foresta pluviale del Nakakande**. La foresta pluviale si presenta ai viaggiatori come un insormontabile muro di piante, grovigli inestricabili di vegetali, rampicanti, cespugli e alberi che creano un unico insieme diviso esclusivamente dai frequenti corsi d'acqua sia fissi che stagionali, infatti in alcuni periodi dell'anno parti della foresta vengono allagate diventano delle vere e proprie paludi. Il macete è indispensabile per farsi strada ed il movimento all'interno delle foreste è estremamente lento, la luce filtra attraverso il tetto di vegetazione fittissima. La foresta vive a vari livelli così come le forme di vita che la abitano. Il clima della foresta pluviale è stabile per tutto l'anno e caratterizzato dall'assenza di variazioni stagionali. La temperatura media è costante e l'escursione termica annuale si mantiene entro i 2-3 gradi. La foresta ospita più specie animali e vegetali di tutti gli altri ambienti messi insieme. Le fronde degli alberi - si innalzano fino a 50 - 85 metri dal suolo. La materia organica cade al suolo e si decompone rapidamente a causa della temperatura e dell'umidità, in un rapido ciclo dei nutrienti. Le foreste pluviali sono caratterizzate da abbondanti precipitazioni. Il suolo è quindi spesso povero di nutrienti dilavati dalle piogge torrenziali, mentre la rapida decomposizione della materia organica da parte dei batteri impedisce l'accumulo di strati di humus. L'alta concentrazione di ossidi di ferro e alluminio produce il caratteristico colore rosso del suolo. In altre il suolo tropicale può risultare più fertile, così come nel caso della foresta

inondata, in cui la piena annuale deposita un fertile strato di limo. Alte latifoglie sempreverdi sono le forme dominanti. Gli alberi più alti emergono dal manto forestale e ospitano tra i propri rami una ricca flora di epifite (orchidea, bromelia, muschio, lichene). Il sottobosco in una foresta pluviale è limitato dalla carenza di luce, e consiste prevalentemente in piante, felci e giovani alberi in grado di vivere alla semi oscurità, oltre che dalle liane che catturano la luce arrampicandosi sugli alberi. Nella foresta decidua o semi-decidua, o dove è intervenuto un fattore di disturbo, il suolo è colonizzato da liane e piante pioniere a rapida crescita, e la densa vegetazione è chiamata giungla. Gli animali presenti nella foresta tropicale sono molti, fra i più importanti troviamo i pipistrelli e numerose specie di uccelli fra i quali pappagalli, colibrì e l'uccello del Paradiso; numerosi serpenti e altri rettili quali le iguane, i camaleonti e i gechi o anfibi come i rospi giganti e le rane; varie specie di scimmie quali il mandrillo, lo scimpanzé, il gorilla e l'orango; infine grossi carnivori quali il giaguaro e il leopardo e tigre. Le foreste pluviali tropicali si dividono in cinque diversi strati, ciascuno dei quali ospita diversi habitat e diverse specie: suolo, arbusti, i tronchi e rizomi, la volta delle fronde e lo strato emergente. Quest'ultimo si trova solo nelle foreste tropicali, ed è composto da alberi alti fino a 70-80 metri, in grado di resistere al calore del sole e alla forza del vento. Lo abitano animali come l'aquila arpia, la farfalla, il pipistrello e alcuni tipi di scimmia. La volta delle fronde ospita la maggior parte della vita animale, dalle rane arboricole, alle scimmie, agli uccelli, agli insetti. Nella foresta di Nakakande è facile incontrare specie animali molto particolari, infatti sembra che qui vivano ancora vari tipi di dinosauri, erbivori e carnivori di varie dimensioni che rendono la foresta ancora più pericolosa. Solo i Karimari abitano in queste zone, vivono in poche e nascoste città protette da cinte di

alberi guardiani. Vicino la costa gli estuari dei vari fiumi scendono al mare attraverso fitti agglomerati di mangrovie, paludi ed acquitrini abitati da svariate e pericolose forme di vita che completano questo angusto paesaggio.

Oltre la jungla troviamo le **Terre Basse di Okwonga**, una fascia di terra che va dalla costa ai laghi di acqua fresca, paludi e mangrovie. Tre sono i grandi laghi, partendo da est troviamo il lago Fjo che riceve acqua dalla giungla a nord e la riversa nel Dhiki Namazzi a sud, al centro delle Okwonga troviamo il lago Banotbelu sulla cui sponda sorge anche una colonia di Yavdlom, all'estremo ovest il lago Angelau che a differenza degli altri due riversa le sue acque direttamente in mare. Poche colonie di Yavdlom si sono stabilite in questo territorio. Alcune tribù di uomini lucertola cacciano in queste terre nella parte più interna del territorio.

Nella sua storia la penisola subì vari cambiamenti drastici, uno di questi fu l'inabissamento di parte del territorio e la creazione dell'arcipelago delle Thanegioth. Oggi uno stretto e basso braccio di mare separa la parte nord della penisola dalla parte sud che viene chiamata l'isola di Thanegia. A questo braccio di mare è stato dato il nome di **Dhiki Namazzi**. In questa zona la stagione degli uragani e le secche di sabbia affioranti rendono queste basse terre a malapena affioranti dal mare estremamente pericolose, ma alcuni mercanti preferiscono tentare di attraversare questa zona piuttosto che navigare intorno alle isole Thanegia e perdere tempo. Due passaggi attraverso le secche sono conosciuti dai mercanti che frequentano questa zona. I due passaggi sono chiamati le chiavi, le chiavi sono una zona di mare fra la costa e delle isolette che fungono da naturali frangi flutti. Queste isolette formano un arco sia in prossimità della costa a nord, quella della penisola del serpente, che della costa a sud, quella dell'isola di Thanegia. Le chiavi del nord, le Kikomo,

sono dette le chiavi del Serpente, mentre quelle del sud, le Kipingamizi sono dette le chiavi dell'affondamento. Il Dhiki Namazzi è una vasta area in cui le acque salate dei due mari ad est e ad ovest si uniscono all'acqua dolce dei vari fiumi che vi sfociano. Il risultato è un largo acquitrino contornato da molte isole lungo le coste. Grazie a queste particolari condizioni l'ambiente è ricco di specie di pesci e di rettili, dagli squali ai cocodrilli ad alcuni dinosauri acquatici o anfibi, predatori e prede di considerevoli dimensioni che si scambiano i ruoli nel corso della loro vita e stato di crescita. All'estremo sud della penisola del serpente troviamo quella che oggi è **la grande Isola Thanegia e le numerose isole che formano l'arcipelago Thanegioth occidentale.** Paludi

e giungle ricoprono quest'isola, spazzata da uragani e monsoni, a est si trova l'arcipelago di Thanegioth dove sopravvive una fauna particolarmente esotica e dove occasionalmente approdano mercanti del Sind e da Slagovich. L'isola di thanegia è il cuore del Regno di Yavdlom. La grande isola è densamente popolata e numerose città si sono sviluppate nella foresta o nelle paludi lungo la costa. Numerosa anche la popolazione sulle varie isole che compongono l'arcipelago. Ricca di fiumi che dal cuore dell'isola si aprono la via, attraverso la foresta, per raggiungere la costa. Solo nell'interno è possibile una minima agricoltura, la foresta in ogni caso fornisce numerosi frutti ed una grande varietà di cacciagione.

Prima della grande pioggia di fuoco la penisola del serpente faceva parte di una grande striscia di terra che arrivava fin quasi a Davania. Ricoperta di foreste pluviali era abitata esclusivamente da un popolo schivo di bassa statura e dalla pelle scura, i Karimari. Le origini di questa razza si perdono nell'alba dei tempi. A seguito della Grande Pioggia di Fuoco gli elfi del clan Sheyallia attraversano lo stretto del Serpente e si insediano nella Penisola del Serpente. Anche gli elfi dei clan Meditor e Verdier passano per la penisola ma non riuscendo ad adattarsi al clima caldo umido decidono di procedere oltre, i primi verso quelle terre che poi diventeranno le isole di Minrothad ed i secondi verso le terre che poi prenderanno il nome di Glantri. Circa un secolo dopo anche delle popolazioni umane dalla pelle scura, i tanagoro, intraprendono lo stesso cammino degli elfi e si spostano dalla Davania a Brun sfruttando il ponte naturale della Penisola del Serpente. Sentendosi al sicuro, in un ambiente non molto diverso da quello da cui provenivano, decisero di stanziarsi nella penisola. Gli umani si stabilirono nelle terre costiere, mentre gli elfi preferivano l'interno delle foreste. Presto le due popolazioni entrarono in conflitto, infatti gli elfi non accettavano il modo di vivere degli umani che tagliavano gli alberi della foresta per costruire villaggi, barche e per liberare campi da coltivare. Gli scontri si fecero sempre più frequenti sfociando anche in periodi di vera e propria guerra. Gli elfi si spinsero ancor più in profondità nella foresta entrando in contatto con i karimari, la cultura di quest'ultimi, discreta e legata alla natura ed alla foresta, si dimostrò più compatibile con la cultura degli elfi e le due popolazioni raggiunsero un accordo di rispetto dei reciproci territori. Circa cinque secoli dopo, i terremoti colpirono duramente tutto il sud del continente Brun, modificarono profondamente le coste, trasformando pezzi di terra ferma in isole e facendo inabissare grosse porzioni di territorio. Anche la Penisola del serpente fu duramente colpita, le terre più basse si inabissarono, formando nei punti più elevati che ancora affioravano dal mare, l'Arcipelago delle Thanegioth occidentali. Il cataclisma modificò profondamente anche le popolazioni, per sopravvivere, umani ed elfi vennero

sempre più in contatto e col passare del tempo i matrimoni misti si trasformarono da rarità a normalità. Intorno al 1.500 prima dell'incoronazione, anche gli Halfling in fuga dalla Davania, approdarono nella Penisola del serpente, ma non si fermarono in queste terre, preferendo proseguire verso nord in direzione di quelle che in seguito sarebbero diventate le Cinque Contee. Col passare dei secoli la minoranza di sangue misto, i mezz'elfi, divennero la maggioranza ed iniziarono anche a dimostrare capacità preveggenti, col tempo divennero la classe dominante, sempre più arrogante, i soprusi verso gli elfi si fecero sempre più intollerabili e sfociarono in una vera e propria guerra razziale in cui gli elfi di sangue puro tentarono di sterminare i mezz'elfi. A migliaia morirono negli scontri, i mezz'elfi chiesero l'aiuto degli umani per cacciare gli elfi e ben presto gli elfi furono costretti a lasciare la penisola e migrare verso il deserto del Sind. I Karimari sconcertati dalla violenza degli scontri, chiusero le loro frontiere. Nel 500 prima dell'incoronazione improvvisamente i mezz'elfi organizzarono un imponente flotta e lasciarono la penisola facendo vela verso occidente. Poco dopo un terribile terremoto colpì la penisola del serpente, le popolazioni umane subirono molte perdite e la loro stessa cultura andò persa. Il terremoto divise l'attuale isola di Thanegia dal resto della penisola, inabissando proprio le terre in cui si concentrava la popolazione umana. I sopravvissuti migrarono verso nord. Circa un secolo dopo i mezz'elfi fecero ritorno, si stabilirono principalmente sull'isola di Thanegia e sulle isole vicine dell'arcipelago delle Thanegioth occidentali. Per secoli le varie popolazioni e le loro culture vissero in pace, come congelati nella storia, nessuno sviluppo particolare né evoluzione. Una leggera scossa si ebbe nel 100 dopo incoronazione quando un orda di goblinoidi provenienti dalla costa selvaggia si spinse sin nelle savane del Konumtali, le tribù ci misero un po' ad organizzarsi ma alla fine unendosi e sfruttando al meglio il loro territorio riuscirono a sconfiggere gli invasori. I mezz'elfi nel sud nel frattempo si erano divisi in tribù e piccoli stati separati, solo nel 758 si riuniranno e fonderanno la Serenissima Divinarchia di Yavdlom.

Cronologia della Penisola del Serpente

3000 PI: Grande pioggia di fuoco.

2300 PI: Gli elfi del clan Sheyallia attraversano lo stretto del Serpente e si insediano nella Penisola del Serpente. Anche gli elfi dei clan Meditor e Verdier passano per la penisola ma decidono di procedere oltre.

2200 PI: Popolazioni umane dalla pelle scura, Tanagoro, arrivano dal sud nella penisola del serpente. Gli scontri fra i Tanagoro e gli elfi raggiungono livelli di guerra aperta.

1750 PI: I terremoti stravolgono il mare del terrore e alterano drasticamente la Penisola del serpente. A seguito dei tremendi cataclismi le popolazioni di elfi ed umani Tanagoro iniziano una stretta cooperazione per la sopravvivenza.

1500 PI: Un gruppo di Halfling passa attraverso la penisola del serpente proveniente dal Davania.

1262 PI: Un gruppo di Uduk arriva in un momento delicato per la civiltà dei Karimari e riesce a stabilire buone relazioni aiutando la nuova regina a salire al trono.

1252 PI: Un piccolo esercito Karimari su richiesta del capo del gruppo degli Uruk, si dirige a nord per aiutare gli urduk contro gli orchi rossi e per stringere rapporti commerciali che porteranno alla fondazione in seguito della città di Tyjaret.

556 PI: In un villaggio della Penisola del Serpente, nasce Yav da madre elfica e padre umano.

529 PI: A seguito di soprusi della classe dominante di mezz'elfi veggenti, scoppia la guerra razziale che vede gli elfi cercare di sterminare i sangue misto. Gli umani Tanagoro intervengono in difesa dei mezz'elfi. Gli elfi abbandonano la Penisola del Serpente e migrano verso nord.

500 PI: Yav prende l'identità di Mulogo e convince il suo popolo ad emigrare ad occidente nella terra conosciuta come "Braccio degli Immortali". Un terribile terremoto previsto da Mulogo (Yav) colpisce duramente la penisola del serpente portando cambiamenti drastici come la separazione dell'attuale isola di Thanegia dal resto della penisola. Le popolazioni tanagoro si spostano a nord della foresta Nakakande e si dividono in tribù

dividendosi i nuovi territori.

480 PI: Yav fa ritorno alla Penisola del Serpente per cercare la causa dei guai del suo popolo.

400 PI: Yav riappare tra il suo popolo e sempre con l'identità di Mulogo guida il suo popolo di nuovo alla Penisola del Serpente ed addestra la nuova casta dei veggenti.

0 AI: Anno dell'incoronazione.

1 DI: Yav riappare di nuovo e tenta di riparare l'artefatto che è all'origine dell'egoismo e dei poteri divinatori del suo popolo. Il suo intervento tuttavia, causa la perdita di qualsiasi ambizione nelle popolazioni che abitano nella Penisola del Serpente, proprio sopra l'artefatto.

100 DI: Un orda goblinoida invade la savana Konomtali, le tribù dopo una serie di sconfitte e numerose perdite si riuniscono e scelgono il primo capo dei capi. Con le forze delle tribù riunite, iniziano una serie di attacchi e fuga tesi a smembrare la superiore forza nemica. Dopo aver attirato parte dell'orda in agguati e trappole ed averne ridotto il numero, le tribù tanagoro incendiarono la savana e controllando i venti con l'aiuto degli shamani divisero ulteriormente le forze nemiche attaccandole una ad una.

750 DI: Riappare Yav, ed unisce le varie tribù a formare la Serenissima Divinarchia di Yavdlom.

758 DI: Yad diventa definitivamente un Immortale.

1000 DI: la Serenissima Divinarchia di Yavdlom è diventata una potenza commerciale, l'unica preoccupazione al momento sembrano essere i pirati che infestano i mari ed attaccano i galeoni di mercanti.

Regni e Popoli

Tribù del Konumtali

Superficie: 188.355 Km²

Posizione: a sud del deserto del Sind, a nord del Regno di Yavdlom.

Popolazione: 153.000, 63% umani (etnia Urdukkabilas), 21% umani (etnia Karatunda), 10% centauri, 6% goblinoidi.

Linguaggio: Comune, Konu.

Tipo di Governo: Consiglio delle tribù.

Industrie: pastorizia, caccia, primitiva agricoltura.

Geografia

La Savana Konumtali si trova al punto di unione della Penisola del Serpente con il continente di Brun. Dal deserto del Sind al nord spirano i venti secchi che contribuiscono al clima tropicale della regione. La savana ricca di selvaggina è divisa in vari territori di caccia delle varie tribù. Basse colline creano piccole valli e differenziano il paesaggio altrimenti uniforme. Le colline si innalzano un poco verso la jungla a sud. Le coste sabbiose si innalzano di qualche decina di metri al di sopra del livello del mare e questo a fatto si che in passato quando gran parte della penisola fu sommersa questa savana riuscì a mantenersi in superficie.

Popolazione

Le tribù del Konumtali sono composte da due etnie distinte, gli Urdukkabilas ed i Karatunda. I primi sono l'etnia più numerosa, vivono nella savana che si estende sulla costa del Mare Occidentale salendo verso il golfo di Yule ed in genere nella parte nord della penisola del serpente. Sono alti e dalla pelle bronzea. I secondi vivono nella parte della savana più prossima alla jungla, sono di bassa statura e dalla pelle scura, a volte vengono erroneamente confusi con i Karimari. Le tribù normalmente vivono in villaggi di capanne, una capanna grande con un foro nel tetto al centro del villaggio che funge da capanna comune e tante capanne costruite in cerchi concentrici intorno a quella principale. All'esterno del villaggio ci sono i recinti per il bestiame semi addomesticato ed i campi per una primitiva agricoltura. Rari gli scambi con altre popolazioni. I mercanti di Slogovich hanno costruito

sul lato occidentale una città/colonia, un porto mercantile che fa anche da sosta per chi sceglie la strada costiera. La città si chiama Kladanovich e si trova a monte della gola del fiume. I mercanti del Sind hanno costruito una città, Tyjaret, simile sull'altro lato della penisola ad est, per favorire il commercio di elefanti dal Karimari.

Governo

Ogni tribù ha un capo tribù, supportato dal consiglio degli anziani, in caso di aggressione esterna le tribù fanno fronte comune, il consiglio delle tribù che normalmente si riunisce ogni anno, in caso di aggressione elegge un capo delle tribù. Il consiglio delle tribù annualmente si riunisce per discutere delle fonti di discordia fra le varie tribù e decidere in merito. Ogni tribù accetta incondizionatamente il giudizio del consiglio.

Esercito

Ogni tribù ha i suoi guerrieri che in tempo di pace fungono da cacciatori o pastori, mentre in tempo di guerra vengono reclutati tutti i maschi, tranne vecchi e bambini.

Magia

Nelle tribù i bambini che mostrano innate doti magiche vengono affidati allo stregone del villaggio che provvede ad iniziarli alle arti della stregoneria scegliendo in seguito i più meritevoli che prenderanno il suo posto o il posto di un altro stregone anziano in un altro villaggio. Per gli shamani funziona in modo simile.

Moneta

La moneta non esiste, lo scambio, baratto è il mezzo più diffuso.

Cenni Storici

Nel 2200 PI popolazioni umane dalla pelle scura, Tanagoro, provenienti dalla Davania attraversarono lo stretto del serpente e raggiunsero la penisola del serpente. Trovando l'ambiente simile a quello da loro lasciato si stabilirono sulle zone costiere, costruirono villaggi ed iniziarono a disboscare parte della foresta per far posto alle coltivazioni. Il loro modo di vivere, modificando l'ambiente e

danneggiando la foresta, contrastava decisamente con la cultura degli elfi che vivevano già all'interno della foresta. Iniziarono scontri che in alcuni casi degenerarono anche in vere e proprie guerre fra le due razze. Gli scontri anche se con periodi di pace, proseguirono per circa cinque secoli quando un grande terremoto fece inabissare gran parte delle terre del sud creando l'attuale arcipelago delle Thanegioth occidentali. Le due razze duramente colpite dal cataclisma iniziarono a collaborare e con il passare dei secoli i matrimoni misti passarono da rarità a normalità, finché i mezz'elfi non raggiunsero un numero tale da diventare una razza a parte. Inoltre i mezz'elfi mostrarono di possedere poteri di preveggenza che gli fecero acquisire ben presto una posizione di superiorità rispetto alle altre razze ed in particolar modo verso gli altri elfi. Nel 529 PI scoppio una rivolta degli elfi in seguito ai soprusi perpetrati dalla classe dei veggenti, la rabbia degli elfi si scatenò verso tutti i sangue misto trasformandosi ben presto in una guerra razziale che fece migliaia di morti. I mezz'elfi chiesero l'aiuto delle popolazioni umane ed insieme riuscirono a respingere gli elfi che non potendo accettare una sconfitta preferirono migrare a nord verso il deserto. Nel 500 PI i mezz'elfi decisero di seguire un profeta verso un'altra terra al di là del mare occidentale. Gli umani non ebbero neanche il tempo di popolare le terre lasciate dai mezz'elfi che un forte terremoto fece inabissare tutte le terre basse della penisola distaccando l'attuale isola di Thanegia dalla penisola creando il braccio di mare a cui è stato dato il nome di Dhiki Namazzi e le Terre Basse di Okwonga. I territori inabissati erano quelli più densamente abitati dagli umani. La cultura di quelle popolazioni fu cancellata del tutto ed i pochi sopravvissuti migrarono a nord della foresta Nakakande nella attuale savana Konumtali. In seguito gruppi di popolazioni Urduk in vari tempi si unirono alle tribù di sangue tanagoro più a nord creando l'etnia di pelle bronzea degli Urdukkabilas. Le popolazioni tanagoro, più vicine alla foresta invece mantennero i caratteri originali e divennero l'etnia Karutunda che nel tempo subì leggere contaminazioni culturali dai vicini Karimari nascosti all'interno della foresta. Tant'è che i Karutunda vengono erroneamente scambiati proprio per i leggendari Karimari. Nel 100

DI un orda goblinoida invade la savana Konomtali, le tribù dopo una serie di sconfitte e numerose perdite si riuniscono e scelgono il primo capo dei capi. Con le forze delle tribù riunite, iniziano una serie di attacchi e fuga tesi a smembrare la superiore forza nemica. Dopo aver attirato parte dell'orda in agguati e trappole ed averne ridotto il numero, le tribù tanagoro incendiarono la savana e controllando i venti con l'aiuto degli shamani divisero ulteriormente le forze nemiche attaccandole una ad una.

Religione

Ogni tribù ha il suo Shamano in contatto con il mondo degli spiriti, ogni tribù ha uno spirito totem animale così come ogni guerriero che si deve guadagnare il suo totem nel rito del passaggio dalla pubertà. I giovani lasciano la tribù e tornano solo dopo aver trovato il loro totem. Molto importanti per le tribù, in particolar modo per quelle di etnia Karutunda, i druidi della savana che cercano di mantenere l'equilibrio naturale.

Ulimwengu: La Terra dei Karimari

Superficie: 28.310 Km²

Posizione: a sud del Konumtali, all'interno del Regno di Yavdlom nella parte settentrionale.

Popolazione: 100.000

Linguaggio: Comune, Karimari.

Tipo di Governo: Matriarcato con a capo una Regina.

Industrie:

Geografia

Il territorio Karimari occupa un'area circolare nel cuore della giungla Nakakande. Un grande anello di alberi guardiani difende questa area chiamata Ulimwengu che tradotto in comune significa il mondo. Pochi Karimari hanno visto il mondo al di fuori dell'anello guardiano. La popolazione è divisa in sei luoghi principali, il villaggio meraviglioso "Shani Kijiji" e gli altri 5 villaggi che prendono caratteristici nomi in base a particolari eventi, Tokomezza che commemora una grande battaglia contro i tirannosauri rex, Madini per i depositi di sale e altri minerali, Jabala per una grande roccia a forma di elefante situata al suo centro, Muujiza perché situata in un cratere meteorico e Nabukwasi dove risiedevano dei pericolosi insetti. Shani Kijiji con una popolazione di 40.000 ed altri 20.000 nei dintorni rappresenta il nucleo della civiltà Karimari, dal centro della città partono cinque strade principali che portano fino ai cinque principali villaggi.

Popolazione

I karimari sono bassi, di pelle scura ed all'apparenza sembrano primitive tribù che vivono di caccia. In realtà hanno un'avanzata civiltà centrata intorno al villaggio meraviglioso "Shani Kijiji", la loro società è basata sull'uguaglianza, non esistono famiglie o professioni migliori di altri, le differenze in base a sesso e talento sono accettate e non viste come elemento di divisione. I karimari mantengono la loro popolazione intorno ai 100.000, ritengono questo numero bilanciato in base alle fonti di cibo che il loro habitat fornisce in modo di garantire una continua prosperità. Il 60 % della popolazione vive nel magnifico villaggio situato al centro

dell'Ulimwengu, altri 5 villaggi fungono da temporanea casa per gli scout karimari, poche altre fattorie completano gli stanziamenti Karimari. Solamente i druidi vivono isolati in caverne o rifugi dispersi nella giungla.

Governo

La società è di tipo matriarcale, e le posizioni di comando come capo del popolo o giudice sono esclusive delle donne che vengono ritenute più compassionevoli e dotate di più pazienza rispetto agli uomini. La regina è chiamata anche "Tayma", alla morte o in caso di abdicazione vengono effettuate delle votazioni in cui ogni donna Karimari può presentarsi come candidata. Tutti i governanti vivono nella "Nangoma Kasozy" una enorme piramide a base circolare al centro del meraviglioso villaggio.

Esercito

Non esiste un vero esercito, ma in caso di attacco tutti cacciatori, scout, druidi, chierici e maghi vengono impiegati per la difesa; elefanti, triceratopi e piante partecipano attivamente alla difesa.

Magia

La cultura Karimari è basata sugli insegnamenti druidici e sono pochi coloro che provano interesse verso la magia. In ogni caso si preferisce sempre un utilizzo della magia che non danneggi la natura o l'ambiente.

Moneta

Non conoscono e non usano moneta, applicano il sistema del baratto.

Cenni Storici

Per millenni i Karimari sono rimasti nascosti all'interno dei confini della loro terra, nascosti dalla foresta e protetti dal circolo degli alberi guardiani. Le origini di questa razza si perdono nell'alba dei tempi. Le canzoni parlano di antichi eroi, cataclismi e migrazioni di popoli, sembra che le origini di questa razza siano ancora più antiche rispetto alla grande pioggia di fuoco e sembra che le tradizioni e la società sia riuscita a rimanere intatta durante i periodi tenebrosi che hanno sconvolto il resto di

mystara. Alcune antiche canzoni Karimari riportano la storia di un eroe “Nyatui” che salvò un elefantino dall’attacco di una tigre, nacque una profonda amicizia che portò alla conoscenza dell’arte dell’addestramento degli elefanti, in seguito applicato anche ai triceratopi. La storia del popolo Karimari è composta da episodi ben lontani nel tempo gli uni dagli altri. Vennero a contatto con gli elfi quando quest’ultimi spinti verso l’interno dagli umani, li scoprirono al centro della foresta. Raggiunsero un accordo di rispetto reciproco, considerando che anche le loro culture non erano incompatibili come quella degli elfi con quella degli umani tanagoro. Il grande terremoto che colpì la penisola del serpente e fece molte vittime fra umani ed elfi non danneggiò i Karimari. Nel 1262 PI un gruppo di Uduk arriva in un momento delicato per la civiltà dei Karimari, è da poco morta la sovrana del popolo e sono in corso le elezioni per eleggere la nuova sovrana. Musafir il capo degli urduk riesce a stabilire buone relazioni con i Karimari aiutando la nuova regina Rehima a salire al trono. Le grandi capacità diplomatiche di Musafir, con l’aiuto di qualche “Charme persona” convincono la regina ed il consiglio dei saggi dell’opportunità per il popolo Karimari di aprire rapporti commerciali con il Sind. Per far ciò Musafir propone di mandare un piccolo contingente militare Karimari in aiuto del Sind contro gli orchi rossi. Una decina di anni dopo l’arrivo del gruppo di urduk, un piccolo esercito Karimari equipaggiato di elefanti si dirige a nord con alla sua testa l’urduk Musafir ed i suoi uomini. L’evento è ricordato con varie canzoni che parlano degli eroi caduti e di quelli tornati. In seguito a questo evento i mercanti del Sind fondarono a nord della savana Konumtali, sulla costa orientale che si affaccia sul Mare del terrore, la città di Tyjaret in cui vengono venduti gli elefanti allevati ed addestrati dai Karimari. Nel 529 PI scoppiò una guerra razziale fra elfi e mezz’elfi che in un solo anno fece migliaia di vittime. Con l’aiuto degli umani i mezz’elfi scacciarono gli elfi ma l’intera vicenda ebbe il potere di sconvolgere i Karimari che non riuscivano a comprendere tanta violenza. In risposta a ciò decisero di chiudere i loro confini, permettendo solo al loro ambasciatore ed a pochi commercianti di continuare i rapporti con Tyjaret ed il Sind. In

seguito ad un ulteriore terremoto che quasi annientò del tutto la cultura e le popolazioni tanagoro nella penisola, i Karimari aiutarono i pochi sopravvissuti che si spostarono nella savana a nord e che si stabilirono in prossimità della foresta. Queste popolazioni umane, presero il nome di Karutunda che a volte vengono confusi con i Karimari.

Religione

I karimari sono un popolo nascosto nel cuore della Penisola del Serpente che si è evoluto per millenni senza contatti con l’esterno, creando una cultura estremamente semplice e legata all’ambiente naturale circostante che li ha sempre sfamati, protetti e nascosti agli occhi dei vicini predatori. Per questo il culto karimari si concentra sulla venerazione della propria terra, Ulimwengu (parola che significa “mondo” nella loro lingua), che li sorveglia e provvede a soddisfare qualsiasi loro bisogno. Pertanto i karimari non vedono alcun motivo per venerare delle divinità (e di conseguenza nessuno di loro ha mai nemmeno cercato di ascendere tra le sfere celesti), e il posto degli immortali nella mistica karimari viene preso da Ulimwengu. Per i karimari, la terra in cui abitano è viva ed è la madre, la compagna e la figlia di ciascuno di essi. Da un lato la terra produce ciò di cui hanno bisogno per vivere e li fa crescere come una madre premurosa, dall’altro essi la curano e la amano come farebbero con i propri figli. Seguendo l’esempio di Ulimwengu, i karimari cercano solo di raggiungere l’equilibrio con il creato, e per fare ciò rispettano le leggi della natura e si sforzano per mantenere l’equilibrio naturale intorno a loro. Quando un karimari muore, esso ritorna semplicemente alla terra per ricominciare il ciclo vitale. Il momento della separazione è triste, ma presuppone una nuova rinascita in Ulimwengu, sia essa sotto forma di animale, pianta o essere umano, e per questo i karimari accettano la morte comunque avvenga, credendo che sia semplicemente un rituale di passaggio per accedere a una nuova fase del ciclo vitale di cui tutti fanno parte. I sacerdoti karimari sono tutti druidi e acquisiscono i poteri dalla terra stessa. Essi sono in grado di compiere miracoli proprio perché in sintonia con la terra, e quindi in grado di alterare leggermente l’equilibrio per

produrre gli effetti desiderati, in modo da riportare le cose nel migliore dei modi. I druidi karimari tuttavia non perdono i propri poteri una volta fuori dal perimetro dei Karwana Mulumba (ovvero Alberi Guardiani, un enorme cerchio di alberi magici che circonda per intero Ulimwengu e la nasconde agli occhi di qualsiasi nemico), ma solo fino a che rimangono intimamente legati al potere della natura e dell'equilibrio universale. Il sovrano dei karimari è sempre un druido e solitamente diventa quello di livello più alto nella regione, un punto di riferimento per l'intera Penisola del Serpente. La verità circa la fonte di potere dei sacerdoti karimari risiede in Kereenyaga, ovvero la Roccia del Mistero, che giace al centro del cerchio degli Alberi Guardiani, a circa 8 km a sud di Shani Kijiji, la capitale del regno di Ulimwengu. Kereenyaga è un monolite di granito alto 30 metri vecchio di eoni, che infonde riverenza e un certo timore in tutti i karimari. Molti lo chiamano anche il Cuore di Ulimwengu o il Figlio del Fulmine, e secondo la mistica karimari in esso è conservata l'anima di Ulimwengu. In effetti questa credenza corrisponde a verità. Prima della venuta delle specie senzienti nel mondo, Mystara era una creatura vivente, un monolite (essere immortale in tutto e per tutto simile ad un pianeta) di nome Urt. Durante la preistoria, un meteorite colpì Urt in modo talmente violento da perforare il suo manto protettivo (la crosta terrestre) provocare un collasso del nucleo in cui albergava il suo spirito. Su richiesta di Urt, gli immortali trasferirono altrove la sua essenza vitale, e plasmarono il mondo in modo da salvaguardarne l'integrità e lo sviluppo delle razze viventi che in quel momento rischiavano l'estinzione. Così si formò il Mondo Cavo, e l'anima di Urt venne trasferita proprio nel monolite situato nella Penisola del Serpente. Per intere ere Urt giacque dormiente in questa parte del globo, fino alla comparsa dei karimari e della loro filosofia animista. Nei millenni successivi Kereenyaga servì da ricettacolo di tutte le speranze, i desideri e le paure dei karimari, e più essi credevano che la loro terra fosse viva, più Kereenyaga lo diventava, fino a che Urt non si ridestò e prestò ascolto le loro invocazioni creando Ulimwengu. Seppur tecnicamente non sia un immortale, Kereenyaga però agisce come protettrice di un intero popolo

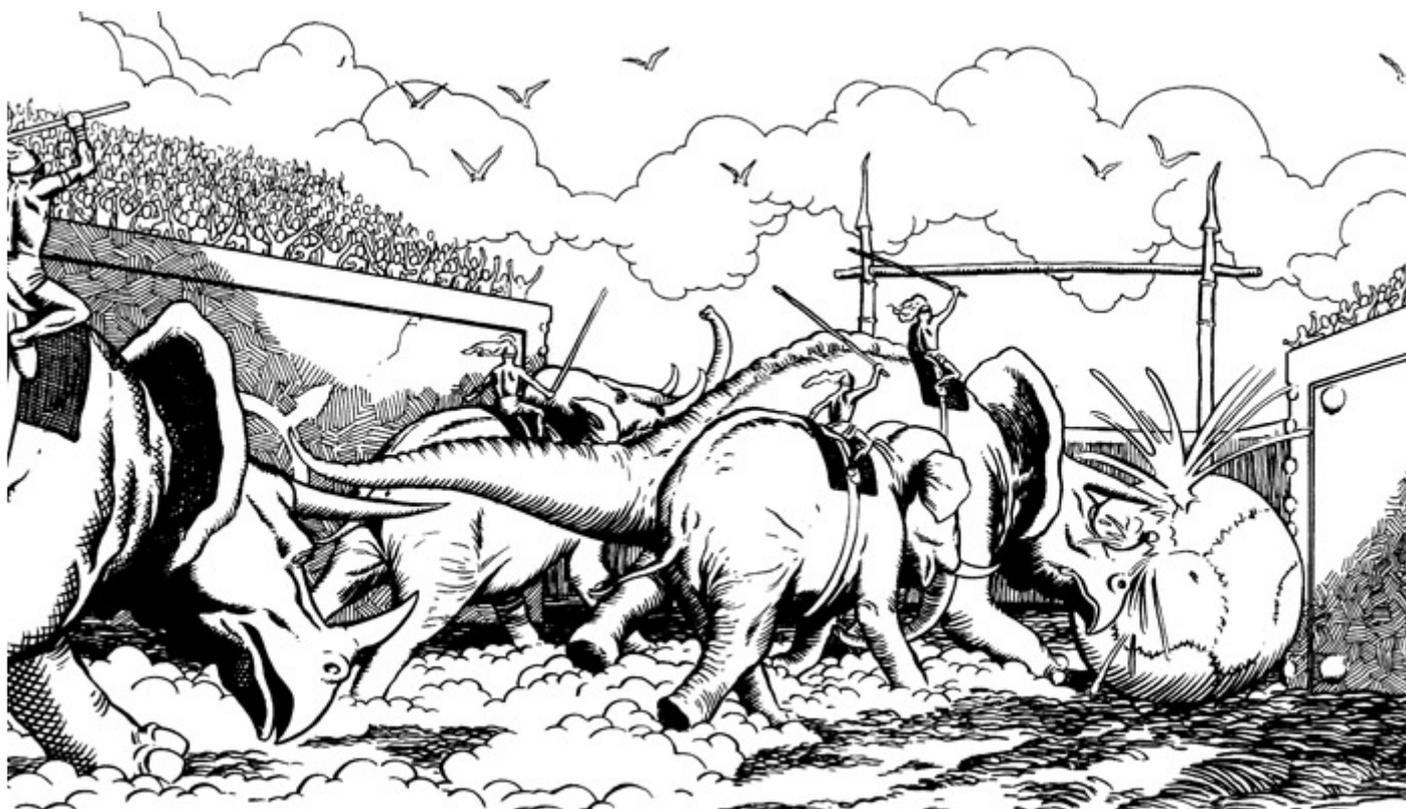
grazie alla fede che essi hanno nella terra in cui risiedono dall'alba dei tempi. La Roccia del Mistero è diventata un artefatto creato dal popolo karimari per proteggere se stessi e Ulimwengu. Il più grande tra i suoi poteri naturalmente è quello di nascondere Ulimwengu da occhi indiscreti. Essa proietta costantemente un terreno illusorio su tutta la nazione, facendola apparire dall'alto un insieme confuso di giungla, ruscelli e colline senza alcun insediamento. Questo naturalmente nasconde la civiltà karimari da chiunque si trovi sopra il livello degli alberi, anche se chiunque attraversi la foresta normalmente non è soggetto all'illusione. Inoltre Kereenyaga impedisce anche qualsiasi tentativo di divinazione magica sulla zona, facendo vedere a chiunque tentasse di visualizzare la regione la stessa illusione che si ha volandoci sopra. La Roccia infine, oltre a donare ai druidi i poteri divini di cui dispongono, ha un'ultima caratteristica: a tutti coloro considerati amichevoli nei confronti di Ulimwengu (quindi di certo tutti i karimari) conferisce una benedizione costante che concede un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire, per ferire e ai Tiri Salvezza. Al contrario, i nemici di Ulimwengu soffrono una penalità di -1 agli stessi tiri sopra elencati (la maledizione non è in alcun modo eliminabile fino a che si resta all'interno del perimetro degli Alberi Guardiani).

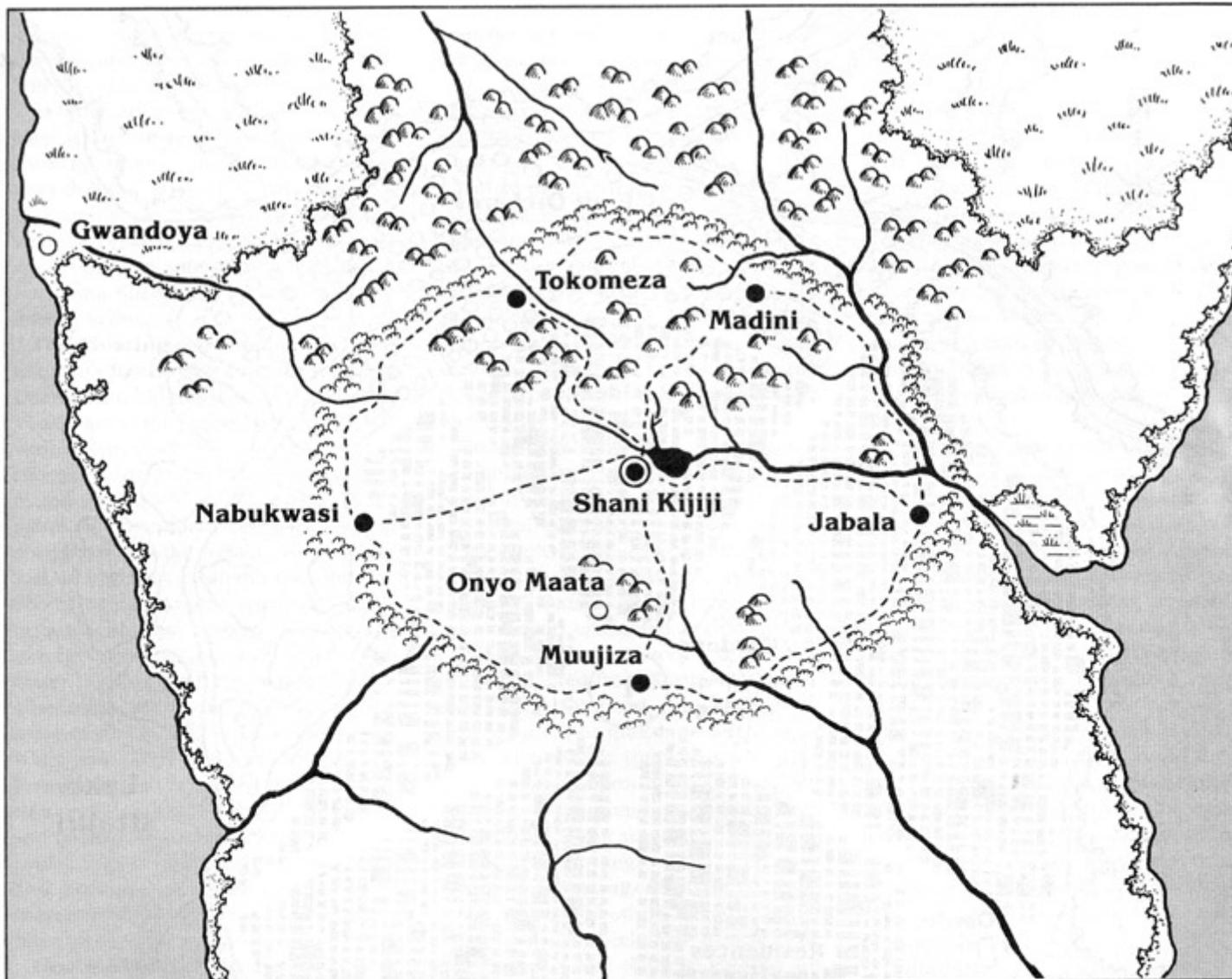
Posti importanti

Shani Kijiji: Nel cuore della foresta Nakakande sulla sponda del lago Utajiri si trova il "Meraviglioso Villaggio", Shani Kijiji. Con una popolazione di 40.000 abitanti ed altri 20.000 nel raggio di una ventina di chilometri, è la principale città dei karimari. E' grande quanto se non più di altre città su Mystara e forse una fra le più antiche visto che risale ad un periodo precedente la grande pioggia di fuoco. A dispetto delle sue dimensioni comunque mantiene le sembianze di un grande villaggio. Le case di legno e pietra hanno tutte un giardino che si integra con l'ambiente naturale circostante, alcune costruzioni sono all'ombra di grandi alberi integrate nelle stesse radici come se i trochi stessi si siano adeguati alla presenza delle case diventando un tutt'uno. Dalla città partono cinque strade pavimentate con pietre squadrate che

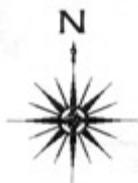
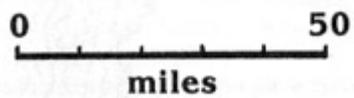
portano ai cinque villaggi periferici. Alberi da frutta e cespugli di bacche sono disseminati per tutta la città. Al centro della città è possibile trovare un grande edificio, il Nangoma Kasozi, con una base circolare, dieci livelli ed ogni livello leggermente più stretto del precedente che vanno a formare una piramide circolare, uno ziggurat. Questo edificio è la sede del governo, qui abitano tutti i membri del governo e le loro famiglie. All'interno è presente anche un museo contenente tesori provenienti da lontane terre, armi, oggetti, utensili e quant'altro portato dagli stranieri che sono arrivati in questa terra. La maggior parte del cibo necessario alla città arriva dalla jungla circostante ma in parte i Karimari lo coltivano in giardini galleggianti ancorati alla sponda del lago. Questi giardini galleggianti sono ancorati sul posto tramite liane acquatiche e circoscritti da intrecci di altre piante acquatiche che ne formano la struttura. Questi enormi giardini

fluttuanti possono raggiungere lunghezze di un chilometro e larghezze di un centinaio di metri. Qui vengono coltivati meloni e pomodori, Queste isole vengono fertilizzate con i morti dei Karimari in modo che si chiuda il ciclo naturale. Un enorme ponte galleggiante taglia in due l'area delle isole galleggianti ricongiungendo la via principale della città in un cerchio. Il ponte è lungo quattro chilometri, i costruttori navali sono sempre al lavoro per costruire sezioni del ponte da sostituire a quelle danneggiate dalle calamità naturali. Nella parte a sud della città, è possibile trovare l'arena tonante, costruita con legno vivo a supporto delle mura, una enorme palizzata studiata e costruita per resistere ad una enorme pressione prodotta da elefanti o triceratopi in particolar modo durante gli incontri di Rukakana, uno sport simile al polo ma in cui si cavalcano elefanti o triceratopi.

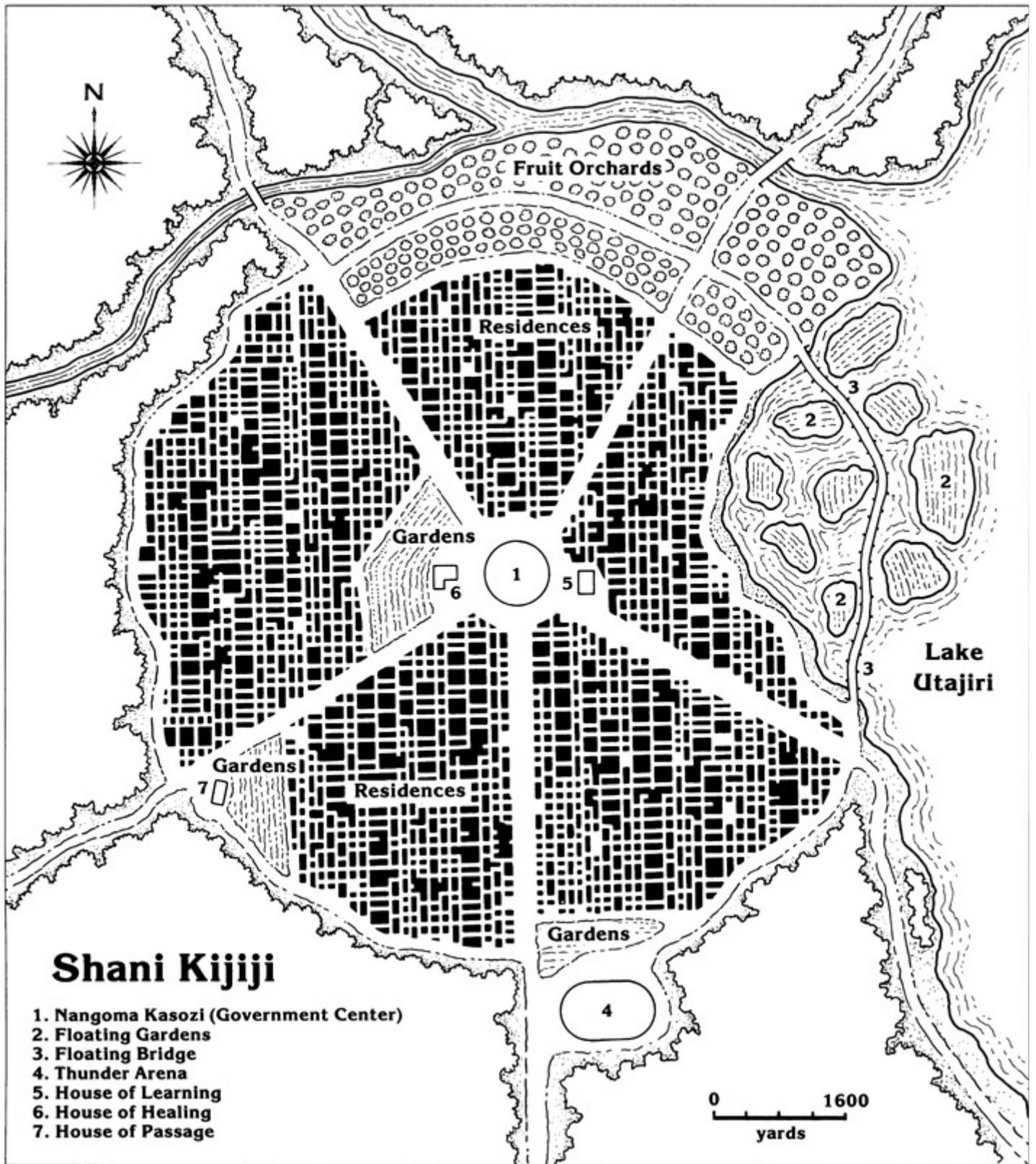




Ulimwengu



- | | | |
|------------------------|-------------------|-----------|
| ● (with larger circle) | Capital | Savanna |
| ● | Village | Swamp |
| ○ | Ruins | River |
| | Jungle | Waterfall |
| | Hills with Jungle | Trail |
| | Guardian Trees | |



Regno di Yavdlom

Superficie: 971.824 Km²

Posizione: a sud del Konumtali

Popolazione: 870.000, 85% mezz'elfi, 10% umani (tanagoro), 5% uomini lucertola.

Linguaggio: comune, elfico.

Tipo di Governo: federazione di stati (Divinocrazia).

Industrie: agricoltura ma in particolare commercio.

Geografia

Yavdlom si sviluppa su due masse di terra, una nella parte meridionale della penisola del serpente ed una sull'isola di Thanegia a sud della stessa, oltre alle molte isole che si estendono verso est. La maggior parte della popolazione vive sull'isola di Thanegia e sulle altre isole. Le città sorgono su palafitte o terre emerse dalle paludi costiere o all'interno della foresta di solito sempre in prossimità di corsi d'acqua. Caratterizzate dai molteplici ponti che mettono in comunicazione le varie parti delle città, dalle torri con le perenni fiamme sulla cima e dai quartieri dei mercati dove i mercanti possono trovare di tutto.

Popolazione

Il popolo di Yav ha la pelle nera, sono slanciati con orecchie appuntite che tradiscono la loro eredità elfica. Altre tracce elfiche si riscontrano nella loro arte e ornamenti o nella loro delicata calligrafia. Una gerarchia in base alle abilità precognitive è stabilita partendo dal Grande profeta a scendere, fino a chi possiede solo sporadiche o latenti capacità. Le persone senza abilità precognitive sono relegate a livelli laici e sono divise in "Tukufu" coloro che avranno un peso determinante nella vita dello Yav e gli "Ogwambe". I primi in molti casi vengono ammessi al rango di nobili. La morte è vista come un passaggio ed al momento della morte i cadaveri vengono bruciati e le polveri disperse nel mare. Il clero gestisce interamente la vita sociale dello Yavdlom, l'educazione, le feste e i proventi del commercio

I Profeti:

I cittadini che dimostrano spiccate abilità precognitive vengono inseriti nei ranghi del clero sin da bambini, di solito la scoperta dalla particolare predisposizione di un bambino avviene durante la cerimonia del "Kupiga ramli". I bambini che si dimostrano più dotati vengono addestrati e



raggiungeranno le più alte posizioni all'interno del clero e potranno arrivare fino alla posizione di Grande Profeta. Quelli che dimostrano sporadiche o latenti abilità diventeranno indovini o veggenti, prediranno il tempo o definiranno chi è un "Tukufu".

I precetti di Yav:

Yav dette questi precetti molti secoli fa durante il ritorno nella loro terra natale dall'esilio che il suo popolo passò nella terra chiamata "Il Braccio degli Immortali". I precetti impongono che i membri del clero non interferiscano con quei piani che gli immortali decidono per i mortali e che non tentino di cambiare la storia, impongono la meditazione ed il controllo delle emozioni e l'accettazione passiva delle catastrofi.

Ladri indovini:

Sono quegli indovini che non fanno parte del clero e che non intendono seguire i precetti di Yav, anzi cercano di usare le loro abilità per scopi personali e ricerca del potere. Questi vengono chiamati "Muasis" e sono cacciati e considerati pericolosi criminali in quanto in grado di cambiare la storia.

La nobiltà:

la nobiltà è stabilita in base all'influenza che il destino di una persona avrà sugli altri, se influenzerà fino a 1000 persone sono definiti "Yobar", fino a 5000 "Kwa'a", fino a 25000 "Uvundi", fino a 100000 "M'doli", fino a 500000 "Djanbgasa", fino a 1000000 "Mokubu", oltre 5000000 "Somba". Il destino di un nobile non copre sempre l'intero corso della sua vita e se l'influenza del suo destino sugli altri decade col tempo anche il suo stato di nobile decade e diventa "Swetangas" che comunque è una posizione di prestigio pari a cavaliere.

Governo

Lo Yavdlom è una federazione di stati sotto l'amministrazione del Signore "Mokubo" definito dal suo destino, le cariche pubbliche sono definite tramite complicate procedure legali seguite da giudici e sempre in base all'influenza che il destino di una persona avrà sugli altri.

Economia

L'economia è basata sull'agricoltura e il commercio, mercanti giungono dal Sind, Slagovich, Ierendi e dalle nazioni del continente di Davania a sud.

Occasionalmente giungono mercanti da Minrothad. I mercanti commerciano anche tramite la penisola del serpente ma il commercio via mare ha uno sviluppo superiore.

Magia

La magia a Yavdlom è incentrata sul commercio e si ritiene sia stata introdotta da mercanti di Darokin. E' presente anche una scuola di maghi specializzati nella divinazione che giunti qui per studiare le capacità di questo popolo decisero in seguito di stabilirsi in nella capitale Tanakumba.

Cenni Storici

Nel 2300 popolazioni elfiche attraversarono lo stretto del serpente, due dei tre clan decisero di proseguire mentre il terzo, il clan dei Sheyallia decisero di stabilirsi nella penisola del serpente. Circa un secolo dopo anche popolazioni umane dalla pelle scura, i tanagoro, attraversarono lo stretto e decisero di stabilirsi nella penisola, iniziarono subito contrasti culturali che durarono per secoli e sfociarono spesso in scontri armati e vere e proprie guerre. In seguito ad un grande terremoto che fece sprofondare molte terre litoranee e creò l'attuale arcipelago delle Thanegioth occidentali le due razze dovettero mettere da parte ciò che le divideva e dovettero collaborare per sopravvivere. Nei secoli la vicinanza e la collaborazione portò a matrimoni misti, da prima rari divennero col passare del tempo la normalità. In questo periodo si gettarono le basi per quella che sarebbe diventata in futuro la potenza commerciale conosciuta come la Serenissima Divinarchia di Yavdlom, infatti quei mezz'elfi frutto dell'unione di umani ed elfi scoprirono presto di possedere la capacità magica di predire il futuro e ben presto divennero la razza dominante. In questo periodo compare sulla scena un mezz'elfo, Yav, che intreccerà la sua storia alla storia di queste terre. Yav nacque nel 556 PI da madre elfica e padre umano nella Penisola del Serpente e già dall'infanzia cominciò a mostrare doti precognitive eccezionali. Ben presto divenne il veggente più potente mai apparso nella regione, salvando centinaia di persone prevedendo uragani e altri catastrofi naturali. Quando Yav divenne adulto si unì al clero e iniziò a predicare che i veggenti non

utilizzassero i propri poteri per fini personali, anche se i suoi insegnamenti non ebbero molto seguito. Nel 529 PI, in seguito a vari abusi della classe dominante dei veggenti, fazioni di elfi puristi trucidarono tutti i sangue misto (elfi-umani) che trovarono, sia che avessero il dono della precognizione o meno. Durante la rivolta capeggiata dagli elfi, anche i tanagoro abitanti della penisola si coalizzarono contro gli elfi e per fermare l'eccidio diedero il via ad una vera e propria guerra civile che fece oltre diecimila morti. Dopo due anni di combattimenti gli elfi decisero di abbandonare il territorio e di migrare verso il nord. Durante questo periodo Yav scomparve, e anche se i suoi fedeli misero in giro la voce che era stato assassinato dagli elfi, egli in realtà aveva scelto di allontanarsi per scoprire la vera causa di queste nefandezze. Osservando infatti le cose grazie al suo dono, era stato in grado di scoprire che qualcosa stava influenzando non solo i pensieri dei veggenti, rendendoli più egoisti e malvagi (lui stesso aveva dovuto più volte resistere alla tentazione di abusare dei suoi poteri). Dopo aver viaggiato a lungo ed esplorato diverse regioni e culture, si rese conto che più si allontanava dall'isola di Thanegia e più difficile diventava per lui vedere nel futuro; così fece ritorno in patria, convinto che la spiegazione del mistero risiedesse nella Penisola del Serpente. Tornato a casa scoprì che i veggenti più potenti ora dominavano le città, e che coloro che non possedevano il dono erano costretti a pagare i veggenti per sfruttare le loro abilità. Scoprì inoltre che i suoi seguaci avevano deificato la sua figura, facendolo sembrare infallibile e onnipotente e creando una setta religiosa con molti proseliti specialmente tra le classi più povere e maltrattate, che attendevano il ritorno di Yav per ritrovare l'eguaglianza e l'armonia. Non volendo rivelarsi, creò una nuova identità, Mulogo, e grazie ai suoi poteri ritrovati raggiunse ben presto l'apice della gerarchia di potere, proclamandosi nel 500 PI l'araldo dell'immortale Yav. Egli riuscì a convincere il suo popolo ad abbandonare la Penisola del Serpente adducendo come motivo la crescente rabbia di Yav nei loro confronti, che si sarebbe manifestata in modi terribili (il primo dei quali fu un terremoto spaventoso che solo Mulogo riuscì a

prevedere). Spaventati dalle possibilità, i mezz'elfi costruirono un'enorme flotta e veleggiarono a occidente verso il Braccio degli Immortali, dove nei successivi due decenni i veggenti persero i loro poteri e Mulogo li aiutò ad insediarsi senza sconvolgimenti. Poi nel 480 PI tornò a Thanegia e dopo una lunga ricerca trovò la radice dei guai: sepolto in una caverna subacquea tra l'isola di Thanegia e la Penisola del Serpente c'era un artefatto della sfera del Tempo che aveva due effetti secondari degni di nota. In primo luogo sviluppava abilità precognitive in coloro che avevano sangue misto elfico e umano, e in secondo luogo corrompeva i pensieri della gente sviluppando sentimenti di avidità, egoismo e sete di potere. Cercando di modificare l'artefatto inavvertitamente lo attivò, ritrovandosi catapultato nel 400 DI, e tornando tra la sua gente, scoprì che ormai tra loro non c'erano più veggenti, e che orde di umanoidi li stavano minacciando. Spacciandosi per Mulogo, profeta di Yav, condusse nuovamente i suoi discendenti nella Penisola del Serpente, e addestrò personalmente la nuova casta dei veggenti che emersero a seguire i precetti di Yav, per promuovere una pacifica coesistenza e evitare gli abusi. Quindi, dopo aver lasciato il governo nelle mani dei suoi pronipoti, tornò nella caverna dell'artefatto e dopo aver compreso come usarlo, viaggiò trecento anni nel futuro, scoprendo purtroppo che nemmeno i suoi precetti avevano potuto aiutare i veggenti contro la nefanda influenza della reliquia. Mettendosi nuovamente a cercare un rimedio, scoprì che l'artefatto era stato danneggiato durante un antico terremoto e quella era la causa degli effetti maligni. Dopo un viaggio arduo e difficile, riuscì infine a recuperare il pezzo mancante e rimetterlo a posto, ma comprese che la sua azione aveva avuto un effetto ancora più drastico: ora i suoi discendenti erano totalmente privi di ambizione, il regno era crollato e diversi piccoli villaggi sorgevano senza alcun rapporto tra loro, minacciati da altre civiltà vicine. Nel tentativo di riparare l'artefatto definitivamente, Yav riuscì a rimettere a posto le cose, ma facendolo venne proiettato nel lontano futuro (visto che l'artefatto era danneggiato e non poteva condurlo nel passato). Così riemerse dagli abissi nel 750 DI e dopo aver trovato i suoi

discendenti, li guidò nel processo di riunificazione delle tribù, creando così la Serenissima Divinarchia di Yavdlom. Fatto ciò venne infine avvicinato da un immortale che gli rivelò che i suoi sforzi gli avevano aperto le porte della Sfera del Tempo, e fu così che nel 758 DI Yav divenne veramente immortale. Yav è un individuo eccezionalmente retto e predica l'utilizzo del potere di divinazione sempre per il bene comune, senza fini personali. Questa sua incredibile serenità d'animo e profonda saggezza lo rende un ottimo consigliere anche tra gli immortali e concorre a non creargli nemici da cui guardarsi. La Serenissima Divinarchia di Yavdlom è ispirata sui precetti di Yav, il Patrono di Yavdlom, Patrono della Divinazione, Protettore di Profeti e Veggenti. Il suo simbolo è una conchiglia ed il suo culto è diffuso per tutto Yavdlom e la Penisola del Serpente. Ha l'aspetto di un uomo anziano dalla pelle nera con tratti elfici (orecchie appuntite e sopracciglia sottili) e negroidi (naso schiacciato, zigomi alti e labbra carnose), che sfoggia una corta barba grigia e pochi capelli bianchi e ricci raccolti sulle tempie e sulla nuca, vestito con una semplice tunica sbracciata di cotone bianco e con un'aria perennemente assorta e pacifica.

Religione

Il Tempio di Yav è la chiesa ufficiale della Serenissima Divinarchia di Yavdlom e tiene saldamente le redini del potere politico e religioso della nazione. Esso venne fondato dai seguaci di Yav in seguito alla sua prima scomparsa, e successivamente lo stesso veggente contribuì a riformarlo e a renderlo così importante donando ai suoi discepoli gli Annali di Yav, un mistico canone in cui si suppone siano contenute predizioni che riguardano la storia futura di tutta la Penisola del Serpente e forse anche dell'intero pianeta. I sacerdoti di Yav (chiamati ramla) credono ciecamente che tutti gli eventi menzionati negli Annali si avvereranno così come sono scritti, e custodiscono il sacro libro nel luogo più sicuro e santo della nazione, l'Azizi Berungi, il Palazzo del Grande Profeta, un'immensa struttura di 60 metri ricavata da un'unica mastodontica conchiglia a spirale in madreperla che si erge al centro della capitale di Tanakumba (ribattezzata Thanopolis dai

mercanti del Mondo Conosciuto). La filosofia fatalista del Tempio si basa sui cosiddetti Precetti di Yav, ovvero una serie di regole scritte dal Primo Profeta in persona e tramandate ai suoi discepoli per evitare che si ripetessero in futuro le ingiustizie e gli scontri che avevano quasi annientato il suo popolo. La prima e più importante regola esposta da Yav è proprio quella della non interferenza (nel pieno rispetto dei dogmi della sfera del Tempo a cui appartiene): i membri del clero non possono interferire in alcun modo con il corso degli eventi. Ciò significa anche che essi non possono rivelare completamente l'oggetto delle loro visioni, e che più importante è la predizione, meno particolari potranno essere riferiti per non alterare il corso degli eventi. Se tuttavia un ramla riceve dagli immortali un chiaro segno, egli può aiutare certi individui considerati particolarmente importanti ad avere un'idea di ciò che li aspetta, ma sempre con riferimenti oscuri e indovinelli riguardanti il futuro preannunciato. I ramla sono addestrati ad accettare qualsiasi evento riservi il futuro con serafica rassegnazione, per quanto catastrofico esso sia, poiché sanno che se cercassero di modificare gli eventi così come li hanno progettati gli immortali, rischierebbero di alterare l'equilibrio universale e scatenare disastri ancora maggiori. Anche per questo il secondo precetto che i ramla osservano è rimanere sempre liberi dalle passioni, poiché esse offuscano la mente e distorcono la capacità di vedere la verità. Essi pertanto compiono quotidianamente lunghi rituali di meditazione per reprimere le proprie emozioni, e per questo la maggioranza dei profeti ha solitamente un'aria molto composta, calma, passiva e quasi apatica. La società yavi separa nettamente coloro che hanno poteri divinatori (i ramla, riconoscibili dal simbolo di Yav, una conchiglia, che portano sempre legato al polso destro) da coloro che invece non ne manifestano alcuno (i cosiddetti laici). Anche tra i laici esiste poi una divisione fondamentale: gli ogwambe sono coloro che non lasceranno alcuna impronta significativa nella vita della comunità, e quindi sono relegati sul gradino più basso della scala sociale. I tukufu (letteralmente "coloro che contano") sono invece persone destinate ad influenzare la realtà circostante con le loro azioni, e pertanto sono considerati alla stregua di

nobili fino a che il loro destino non si è compiuto. Una volta accaduto questo, essi perdono il titolo nobiliare e diventano swetanga, ovvero uomini d'onore rispettati poiché hanno dato il proprio contributo alla storia, pur senza poter più ambire ad incarichi di potere dato che il loro ciclo si considera concluso. In effetti, la Divinarchia è una confederazione di stati amministrati da un Supremo Condottiero (il Mokubu, ovvero il tukufu che ha la responsabilità più alta in base al proprio destino), e gli ufficiali governativi sono tutti tukufu che ottengono la propria posizione su incarico dei ramla, che reclutano i candidati in base al peso che ognuno di essi avrà sulla storia della nazione e all'affinità con le varie cariche istituzionali. In pratica, rifiutare di ricoprire un ruolo all'interno dello stato è una grave offesa, poiché significa opporsi al proprio destino. I nobili sono responsabili di far rispettare le leggi, condurre l'economia del paese e difendere il territorio, mentre i ramla si occupano di fare le leggi, raccogliere le tasse, amministrare la giustizia (cosa peraltro abbastanza facile, visto che i pochi criminali occasionali vengono smascherati abbastanza in fretta dai poteri divinatori dei veggenti) e consigliare gli ufficiali governativi sulle decisioni migliori da prendere, senza rivelare troppo di quanto già sanno del futuro. Tutti coloro che manifestano poteri divinatori sono obbligati per legge ad unirsi al clero diventando così dei ramla, specialmente quelli che fin da bambini manifestano visioni e sogni profetici. La scoperta di questo dono viene fatta solitamente nella cerimonia del kupiga ramli, che ha luogo al momento del passaggio alla pubertà. In questa occasione, i genitori portano il figlio di fronte ad un consesso di jajis (ramla con incarico di giudice) che determineranno il destino del soggetto in base alle loro visioni. Infatti in base al loro giudizio, il ragazzo saprà se apparterrà alla casta dei nobili o a quella delle persone comuni, oppure se sarà tanto fortunato da diventare un ramla, nel caso abbia manifestato poteri divinatori. In quest'ultimo caso viene celebrata una cerimonia festosa, e il prescelto viene poi allontanato dalla sua famiglia d'origine ed entra a far parte dell'ordine dei ramla. La sua educazione e la sua crescita vengono seguite direttamente dai sacerdoti, in modo che esso abbia ben chiari fin da subito quali sono i principi e

gli obblighi di un ramla, ed evitare che usi il suo dono in modo egoistico o distruttivo. Molti Yavi hanno poteri divinatori latenti o estremamente deboli, e anche dopo un addestramento non riescono che ad avvertire eventi minori relativi ad un futuro prossimo. Per questo essi rimangono confinati ai gradini più bassi del clero, e dato che le loro visioni sono considerate non importanti, è permesso loro di dividerle con la popolazione. In effetti, il compito di trattare con la gente comune, seguire le loro esigenze spirituali, rispondere alle loro richieste di divinazione e altri incarichi relativi alla quotidianità ricadono interamente sulle spalle di questi ramla, che svolgono un'importante funzione di collante tra la gente comune e i profeti. I ramla di livello superiore invece di solito riescono a dare predizioni riguardanti eventi o persone importanti, e sono molto più restii a far conoscere ad altri le loro visioni, seguendo alla lettera i Precetti di Yav. Ai vertici della scala gerarchica del Tempio sta il Bwana Ramla (Grande Profeta) di Yavdlom, in grado di discernere eventi che avverranno finanche decine di anni nel futuro con grande precisione. Tuttavia, ci sono anche cose che nemmeno il Grande Profeta può vedere, eventi riguardanti gli immortali e i quei mortali destinati all'immortalità: l'esito delle loro vicende rimane costantemente offuscato per qualsiasi veggente, anche se vengono chiaramente riconosciuti come "persone che contano" nella storia. Il Tempio è tollerante nei confronti dei piccoli culti dedicati ad altri dei più antichi che hanno aiutato o protetto le popolazioni della penisola prima dell'arrivo di Yav. Per questo non vi sono attriti tra i seguaci di Yav e quelli di altre divinità, anche perché gli Yavi riconoscono la superiorità del Primo Profeta su tutti gli altri immortali, pur rispettando anche le altre divinità. Ciò che invece i ramla non possono tollerare sono i veggenti che non appartengono all'ordine sacerdotale. Esistono infatti persone che pur avendo poteri divinatori innati non fanno parte dei ramla: alcuni semplicemente ignorano di avere un dono, sia perché esso non si è mai manifestato o perché hanno avuto talmente pochi sogni profetici da liquidarli come bizzarre coincidenze; questi vengono chiamati "dormienti" e non presentano un problema per le gerarchie ecclesiali. Sono invece i muasis (veggenti

erranti) la vera spina nel fianco per i ramla, ovvero quei divinatori che, consci del proprio potere, non si sottomettono ai Precetti di Yav e al giudizio dei ramla ma vagano liberi col preciso intento di usare le visioni che ricevono per interferire con la storia o ricavarne un profitto personale. Questi muasis vengono braccati come criminali, e più potente è il dono, più spietata sarà la caccia che viene data al rinnegato, per impedire che i suoi interventi alterino l'equilibrio temporale. Di solito i muasis non hanno altra scelta che emigrare dalla Divinarchia o rimanere nelle zone selvagge o nei bassifondi delle città yavdlomite cercando di non attirare troppo l'attenzione.

I precetti di Yav

Le voci degli Immortali fuse nel Grande Canto,
Le Corde che vibrano e creano la Sinfonia
dell'Esistenza.

Ascolta la Musica che nessun mortale può udire.
Inseguì le Parole che nessun mortale può capire.
Accarezza le Minugia che nessun mortale può sentire.

La tua voce non tradisca mai il Canto.
La tua sonata non alteri mai la Melodia.
Il tuo tocco non spezzi mai le Corde.
Il tuo ingegno riscriva le Strofe violate.
Il tuo strumento suoni i Brani infranti.
La tua mano aggiusti le Corde recise.
Impalpabili sussurri che sfiorano la mente,
suggerimenti d'ombra vestiti e di mistero intrisi,
enigmi, indovinelli, rompicapi e rebus,
isolate parole e lievi gesti.

La Verità con una mano mostra e con l'altra occulta.
La Volontà degli Immortali sciolga l'enigma,
le Loro Mani scostino il Velo.

Amore, Odio, Ira e Desiderio;
fiamme che nutrono la Vita e di essa si nutrono.
Affronta il Fuoco con animo imperturbabile,
osserva la danza, ascolta il crepitio,
inspira l'odore, senti il cocente calore.

La vampa si abbatta sul Corpo senza consumarne la carne,

la luce colpisca gli Occhi senza lasciarli ciechi;
i Piedi calpestino la brace senza esserne ustionati,
saldia sia l'Anima e fredda resti la Mente.

Volgi oltre lo Sguardo, al di là del rogo,

fino a penetrare l'Oscurità che il Fuoco non può vincere
fino a vedere ciò che ancora deve essere.

E questa è la spiegazione dei versi qui sopra:

I precetti di Yav

Un ramla non può permettere che il Fato stabilito dagli Immortali venga deviato dal suo giusto corso a causa di un atto compiuto dal ramla stesso. Qualora il corso del Fato sia stato deviato da Forze esterne un ramla può agire per riportarlo sul percorso originariamente prestabilito dagli Immortali.

Rivelare le proprie visioni del futuro ad altri, dispensare consigli o indurre deduzioni nei ragionamenti altrui sono considerati a tutti gli effetti azioni che pertanto possono essere intraprese esclusivamente nel rispetto dei primi due precetti. Un ramla deve attentamente valutare l'impatto che le sue azioni avranno sugli altri. In particolare quando hanno a che fare con dei tukufu. Ad essi possono essere rivelate visioni del futuro esclusivamente se viene soddisfatto il secondo precetto.

Quando rivela il futuro ad altri il ramla deve ricorrere ad indovinelli, enigmi, frasi criptiche oppure oscuri suggerimenti che lascino trapelare il minimo indispensabile. Se è desiderio degli Immortali che tali rivelazioni si palesino agli ascoltatori, li guideranno verso la comprensione; diversamente, offuscheranno la loro visione. I ramla devono restare immuni alle passioni poiché esse possono interferire con le visioni del futuro o con l'interpretazione delle medesime visioni da parte del ramla.

Le passioni non vanno negate od ignorate, ma vanno affrontate, comprese e superate tramite la meditazione.

Posti importanti

Tanakumba: Quando gli esploratori di Minrothad scoprirono Tanakumba, la chiamarono "La limpida città di Thanopolis". Costruita sui resti di antiche rovine si erge al centro di un terreno paludoso, solo con l'aiuto della magia e con un gran lavoro di ingegneria idrica è stato possibile ricavare il terreno,

circa cinquanta piccole isole, dove costruire i palazzi della città. Le isole sono contornate da una miriade di canali e collegate tramite ponti ad arco o mobili, lì dove è necessario per il passaggio delle imbarcazioni, parti della città sono formate da palafitte o case galleggianti. Al centro della città su di un'isola c'è la sede del clero, il Berungi Azizi, la dimora del grande profeta. E' un edificio miracoloso che domina il centro di Tanakumba attraverso la sua grandezza e la meraviglia. Con un'altezza di 200 metri e formato dal guscio di una conchiglia gigante rosa arenata, qui prima che il mare del terrore invadesse la penisola del serpente, è composto da 20 livelli di camere a spirale in cui sono state ricavate stanze e sale con mura di madreperla. Sulla sua punta, come sulla punta di tutte le torri della città c'è una piccola camera conosciuta come il Wa Nuru Ukweli, o "camera della combustione." Qui, una fiamma è tenuta accesa continuamente a simboleggiare la saggezza. Vedere questi fuochi a centinaia brillare all'unisono come piccole stelle scintillanti sopra l'acqua, con la loro luce riflessa nei canali dei corsi d'acqua è uno spettacolo impressionante. In città vivono 25000 abitanti. Parti della città sono state costruite vari secoli prima su immense piattaforme di legname ormai pietrificato, parte di queste piattaforme nascondono una parte della città sotterranea in cui si rifugiano criminali e

fuggitivi. Sono presenti anche delle rare catacombe invase da acque malsane in cui è possibile ritrovare tracce degli antichi popoli, umani dalla pelle d'ebano ed elfi in fuga dalla loro antica patria che qui vissero fianco a fianco.

Gwondoya: Un altro posto da evitare, è la città di Gwondoya. Situata sulla costa occidentale dello Yavdlom, sulla costa della penisola del Serpente, Gwondoya è stata fondata intorno al 920 DI da un folto gruppo di coloni di Yavdlom e commercianti esteri, desiderosi di ritagliarsi un nuovo dominio commerciale e di aprire una porta verso la costa selvaggia per attirare i mercanti. Improvvisamente dopo dieci anni dalla sua fondazione, non si sono più avute notizie dalla città o dai suoi abitanti. Nel corso degli anni successivi, in molti si sono avventurati lì a determinare il destino di Gwondoya, ma pochi sono tornati. Quelli che lo hanno fatto hanno riferito che la città è stranamente intatta, senza segni di danneggiamento. Non hanno scoperto nessun segno di trascuratezza, tutto dava l'apparenza di essere stato abbandonato solo pochi istanti prima. Quello che mancava, erano gli abitanti. Così sinistro è il racconto, e così forte è la presenza del male nella zona, che nessun nativo di Yavdlom decide volentieri di andarci; né si parla della città. Un racconto sconcertante, certo, ma forse si farebbe bene ad ascoltare le parole degli indigeni.

Altri posti di particolare interesse

Città di Kladanovich

Popolazione: 6.000 abitanti

Situata sulla costa nord occidentale della penisola del serpente, nasce come avamposto commerciale della città stato di Slagovich. La città è di recente costruzione e sostituisce la città di Gwondoya che nei piani dei commercianti dello Yavdlom doveva appunto fungere da nodo commerciale fra Yavdlom ed il golfo di Hule e la costa selvaggia. Il misterioso destino della città di Gwondoya ha segnato la fortuna di Kladanovich che nella sua posizione più a nord funge anche da sosta sulla via carovaniera che unisce Slagovich a Tyjaret. La città si sta ancora sviluppando ed al momento è un protettorato di Slagovich.

Città Stato di Tyjaret

Popolazione: 25000 abitanti

Dopo aver guidato il contingente Karimari nel Sind per aiutare le forze del Sind contro gli orchi rossi, Musafir decise di tornare nella penisola del serpente. Fu lui che convinse un gruppo di mercanti ad investire nella fondazione di una città mercantile sulla via per la penisola del serpente. All'inizio il commercio fu limitato allo scambio di merci provenienti dal Sind e dall'oriente in generale con gli elefanti addestrati dei Karimari, ma nel corso dei secoli la città ha visto sempre più crescere la sua importanza commerciale. Le tribù del Konumtali vengono a fare i loro scambi al bazar di Tyjaret così come i mercanti dello Yavdlom, di Ierendi e di Monrothad. La città stato è governata dal consiglio dei mercanti, composto dai mercanti più importanti della città. Tutte le merci che viaggiano da oriente ad occidente e viceversa, passano da qui siano legali o no. In città sta prendendo sempre più piede anche la gilda dei ladri. La città è protetta da possenti mura e torri dai minareti variopinti sveltano oltre la cinta di mura. L'esercito dispone di elefanti Karimari per la difesa della città.

