

ATLANTE

Penisola Testa d'Orco



ATLANTE

Indice

Introduzione	1
Geografia	2
Popoli e Regni	3
Razze Tipiche	4

Supplemento non ufficiale.
Descrive le terre della penisola Testa dell'Orco.
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. 31/03/2012



Introduzione

Questo manuale è tratto dai moduli ufficiali relativi alla Penisola della Testa d'Orco ed a qualche lavoro dei fan che ha integrato le informazioni sulla regione. La regione non è affetta dalla Maledizione Rossa se non in alcune creature contaminate.

Geografia

La Penisola Testa d'Orco

Superficie: 899.241 Km²

Popolazione totale: 287.000

Continuando ad ovest oltre le baronie della costa selvaggia ed i regni di Rohrenn, Esudria, Renardy e Bellayne, la costa disegna una grande penisola chiamata "testa d'Orco" per la sua forma che ricorda appunto la testa di un orco. La penisola è bagnata a sud dal "Mare delle profondità Izondiane", a nord e ad ovest dalla "Baya di Yalu" e dal "Golfo Selvaggio" e "la Baya del tridente". La Baya di Yalu è separata dal Mare delle profondità Izondiane da uno stretto che separa la penisola testa d'orco da un'altra penisola, il braccio degli immortali, che segna il confine ovest del continente di Brun, nel braccio degli immortali risiedono società selvagge e primitive. La parte sud della testa d'orco è dominata dalla grande Jungla Tenebrosa, qui vivono tribù barbare d'orchi che servono i capricci di un grande drago conosciuto con il nome di Pyre, anche se segretamente guerreggiano fra loro stessi. La parte nord della penisola è divisa in altre tre parti: La foresta di Jibarù, dove vive una strana razza di scimmie intelligenti che plana da un albero all'altro, chiamata Phanaton; La Terra di Wallara, dove vive una razza rettile chiamata gli uomini camaleonti, ma conosciuta come i Wallara; All'estremo nord della penisola sulla parte che rappresenta il corno della testa d'orco c'è una colonia penale Texeirana, costruita su di una zona sabbiosa della baya del tridente. La parte centrale della penisola è divisa fra il regno di Nimmur, controllato dagli uomini scorpione ed abitata anche dagli Enduk, ad ovest, le alte terre proibite, che separano il Wallara e Jibarù dal regno di Herath, al centro ed il regno di Herath ad est. Lungo la costa sabbiosa ad ovest si possono trovare paludi, piccoli porti mercantili fondati

da coloni e territori infestati dagli insetti. La maggior parte della penisola non è affetta dalla maledizione rossa che affligge le terre ad est. Solo una piccola parte delle terre dell'Herath necessita del Cinnabryl. Il grande drago rosso Pyre possiede del Cinnabryl. A nord di Wallara, affacciati sulla baya del Tridente, si trovano tre regni, popolati da razze rettiloidi, il regno di Ator, Cay e Shazak, queste razze sono state prodotte magicamente da esperimenti degli herathiani che cercavano di produrre schiavi e soldati.

Wallara

Superficie: 75.000 Km²

Posizione sulla parte nord della penisola Testa d'Orco, è bagnata a nord dalla Bya del tridente, a sud confina con le terre proibite, ad ovest con Jibarù e ad est con Nouvelle Renardie e l'Herath.

Abitanti : Pop. 25.000 – 85% Enduk 5% elfi alati 5% pegatauri 5% altre razze.

Linguaggio Enduk, comune.

Capitale: Risilvar

Tipo di governo: Consiglio dei Saggi

Patrono: Idu

Industrie : caccia e raccolta.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone montane.

Wallarei: imparentati con i draghi e una volta, in contatto con gl'immortali, sono regrediti ad una delle più primitive società di mystara. Oggi vivono come cacciatori nomadi ed hanno iniziato a riscoprire il loro antico passato. Alcuni si sono stabiliti in piccoli villaggi, altri si sono insediati fra le rovine di un'antica città della loro razza chiamata Risilvar, dove abbondano i collegamenti al loro passato. Sono umanoidi con una pelle di più colori, sono alti poco più di due metri enfatizzati dalla loro figura esile. Hanno braccia e gambe molto flessibili che rendono i loro movimenti goffi agli occhi delle altre razze. La loro pelle è variata da striature di diversi colori, come una tigre ma con tonalità che vanno dal rosso al blu, giallo, verde, arancio, marrone, nero e macchie bianche. Non hanno peli se non sulla testa dove i loro capelli possono avere una colorazione uniforme o un insieme di tonalità come la loro pelle. Vestono abiti succinti, portano con loro delle borse per i loro oggetti ed alcune volte usano gioielli. Sono una razza molto saggia che dà valore alla terra dove vive, sono molto attive e possono camminare per giorni

quando cacciano o sono in cerca di cibo. Sono meditative e spirituali ed onorano i loro patroni immortali con danze e musica. Possono essere quieti e seri ma sanno anche scherzare, la loro superstizione può portarli a fare rituali che agli occhi delle altre razze non hanno senso. Normalmente sono legali, una piccola parte neutrale e solo rari casi caotici, la maggioranza legale si spiega in quanto la società Walleriana è basata su costumi tribali e taboo. Ogni villaggio o gruppo è governato dal membro ritenuto più saggio il quale deve rispondere al consiglio degli anziani. Ogni villaggio o insediamento ha un posto magico conosciuto come Tookoo, questo speciale posto che può essere una caverna, una roccia, un albero o una radura ecc. emana magia e garantisce ai Wallarei nelle vicinanze un bonus di +2 al tiro per colpire ed ai danni. In prossimità di questo luogo il morale dei guerrieri Wallarei sale a 20. L'antica rovina della città di Risilvar ospita circa 9.500 Wallarei che vivono in ciò che rimane delle antiche costruzioni e sono governati da Bakaloo Sunskin, il capo di tutti i Wallarei. Non esistono Wallarei femmina, le nuove generazioni germogliano dalla pelle degli anziani e raggiungono la maturità nel giro di 8 settimane. Alcune volte una generazione formerà un gruppo chiuso ed in seguito formerà una famiglia. I Wallarei sono degli esperti della sopravvivenza e riescono a sopravvivere per settimane senza cibo ed acqua. Ogni tribù reclama un legame, quasi di parentela, con un animale o una pianta e ritengono che ciò fornisca loro una grande saggezza. Questo popolo crede che i suoi antenati camminassero al fianco degli immortali sin quando il male non corruppe questo mondo, allora alcuni immortali lasciarono il mondo, altri presero forme animali o vegetali o minerali per sopravvivere e rimanere su questo mondo. I wallarei riveriscono i loro anziani che sono

ritenuti i detentori della saggezza, disobbedire agli anziani o ai capi tribù è considerata una colpa molto grave che viene punita evocando uno spirito chiamato Kurdaitcha man, lo spirito ucciderà il colpevole e tornerà nelle Terre dell'incubo da cui proviene. Sono molto legati alla loro terra ma non nel senso di proprietà ma di appartenenza, i villaggi non restano fissi per più di due anni, dopo di che migrano in territori più fertili, unica eccezione la città di Risilvar. Gli piace giocare e tendono a trasformare tutte le attività in rituali. Alcuni giochi di guerra risultano essere non altro che dimostrazioni di abilità tra due schieramenti di guerrieri che si fronteggiano in fila uno davanti l'altro usando varie armi. Una delle armi tipiche di questo popolo è il boomerang.

Storia: I wallarei sono discendenti da un'antica popolazione di cacciatori e raccoglitori. Hanno vissuto in queste terre da tempi immemori, e conoscono bene i segreti che la loro terra e quelle vicine nascondono. Proprio per questo motivo sono stati sempre a conoscenza della vera identità degli abitanti dello stato di Herath, della loro reale natura di aranea. Questa conoscenza fu la causa che portò all'annullamento delle memorie dei wallarei da parte dei potenti maghi heratiani che volevano difendere la segretezza della loro vera natura cancellandone la conoscenza dalle menti dei Wallarei. Purtroppo il potente incantesimo annullò l'intera conoscenza dei wallarei riportando questa civiltà all'età della pietra. L'immortale patrono inviò una schiera di draghi ad attaccare gli heratiani e solo tramite le preghiere del clero heratiano fu possibile evitare la totale distruzione degli aranea. Da allora i wallarei hanno re iniziato a scoprire alcune conoscenze del loro passato e lentamente stanno ricreando la loro cultura.

Geografia: La capitale è Risilvar, con una popolazione di 9.500 abitanti. Wallara è governata da Bakaloo Sunskin ed il patrono è Agundji, Il serpente arcobaleno. La terra di wallara si estende a sud della baia del tridente

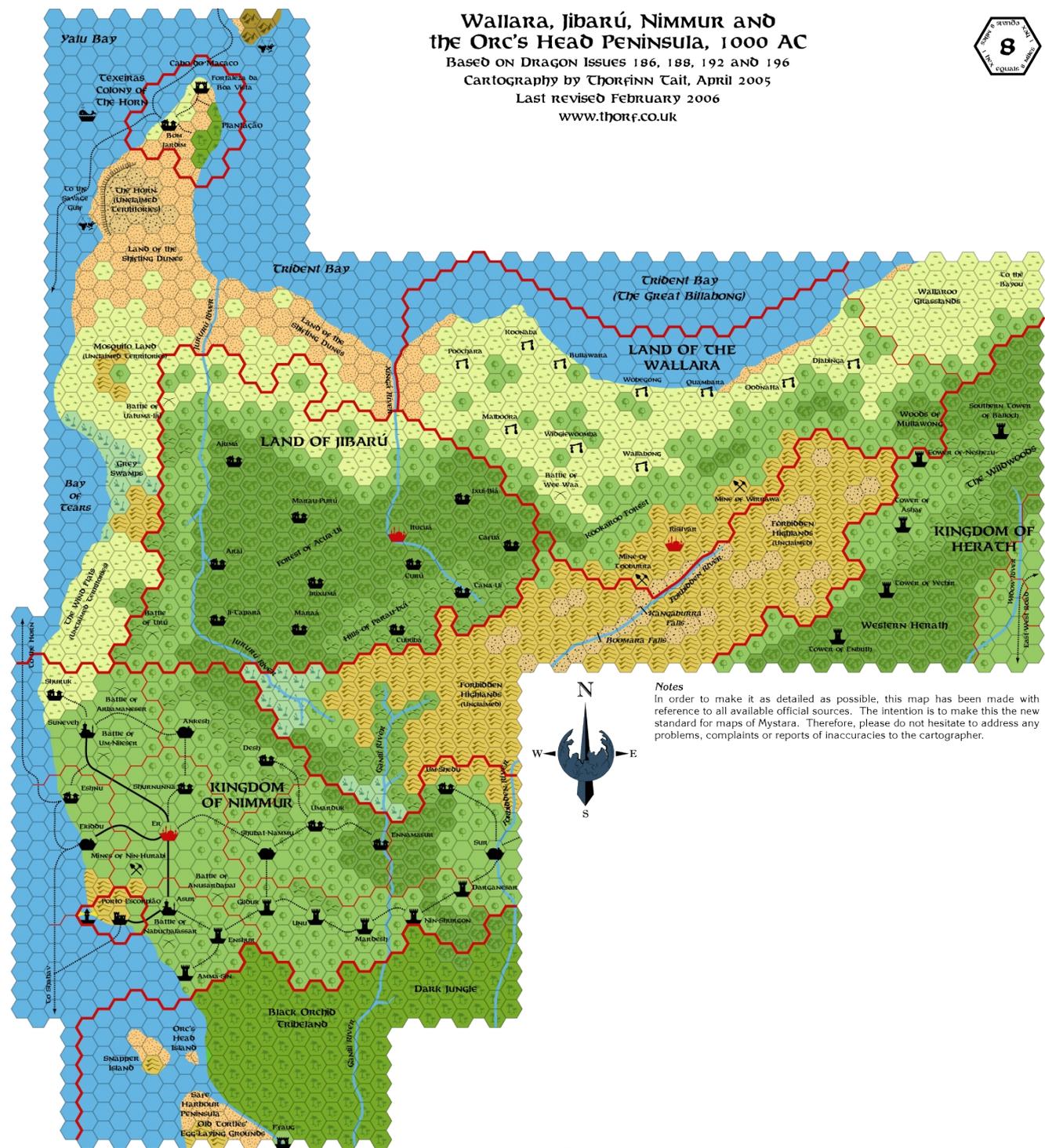
ed è conosciuta come La grande Billabong. Siagge di sabbia bianca lungo la costa si trasformano in dune ed in distese erbose andando verso l'interno dove si trovano vari piccoli villaggi. Il terreno con basse colline è a tratti foresta a tratti distese erbose intervallate da giganteschi Baobab e savane cespugliose. Per gran parte del territorio il clima è secco, con pochi fiumi stagionali e rare pozze d'acqua. Durante la stagione secca gran parte dei fiumi e delle pozze scompaiono e solo il grande fiume Xingà che forma la parte occidentale del confine di questa terra, riesce a non scomparire del tutto. Nel periodo delle piogge che dura circa un mese, il flusso ininterrotto di pioggia trasforma la savana, le distese erbose e la foresta in un giardino paradisiaco, pieno di fiori. Una moltitudine di creature popola questa terra, dai fantastici uccelli variopinti delle foreste ai coccodrilli dei fiumi ai canguri che in molteplici razze di varie dimensioni corrono per la savana. Le terre alte proibite sono un territorio di sabbia e roccia dai colori giallo e rosso intervallati da bronzo in un panorama in continuo cambiamento, le montagne si innalzano dalla foresta in tutto il loro splendore, anche qui non manca vegetazione ed animali e tra queste montagne nasce il fiume proibito che scorre fra queste montagne creando grandiose cascate. Nelle valli il clima desertico e secco supporta solamente quelle creature abituate a queste condizioni.

La città persa di Risilvar: Localizzata a nord del fiume proibito Risilvar è ciò che rimane della antica capitale dei Wallarei. Persa nelle memorie di un passato dimenticato è ora riscoperta da quei wallarei che hanno scelto le sue rovine per viverci e che studiano questi resti alla ricerca di informazioni sul loro passato. Wallarei credono che in questo posto i loro antenati camminavano con gli immortali e che l'intera città sia un manufatto sacro o un grande tempio. In realtà anticamente Risilvar era un luogo di studio in

cui fioriva la civiltà wallarea, le pareti, le statue e le decorazioni varie rappresentano antichi walleriani al cospetto degli spiriti della natura e degli immortali.

Immortali Patroni: gli immortali patroni dei Wallarei sono 4: Agundji, il serpente arcobaleno, il capo del pantheon wallareiano, un antica sottospecie di drago con le stesse abilità magiche dei wallarei, signore di tutte

le creature e patrono degli eroi celesti. Barramundje, la madre, dea della fertilità. Genjoo, lo spirito cocodrillo, anche chiamato Ka, dio della terra, i wallarei sanno che i territori delle montagne sono proibite perché un grande monolite di Ka ammonisce a non entrare. Warrantam, lo spirito aquila, anche conosciuto come Ixion, patrono dei cacciatori e della guerra.



Wallara, Jibarú, Nimmur and the Orc's Head Peninsula, 1000 AC
 Based on Dragon Issues 186, 188, 192 and 196
 Cartography by THORFINN Tait, April 2005
 Last revised February 2006
www.thorff.co.uk



Notes
 In order to make it as detailed as possible, this map has been made with reference to all available official sources. The intention is to make this the new standard for maps of Mystara. Therefore, please do not hesitate to address any problems, complaints or reports of inaccuracies to the cartographer.

Jibarù

Superficie: 62.000 Km²

Posizione:

Abitanti : Pop. 13.000 – 85% phanaton 5% rakasta 5% wallarei 5% altre razze.

Linguaggio phanaton, comune.

Capitale: Itucua

Tipo di governo: monarchia tribale

Industrie : caccia, pesca, raccolta, primitiva agricoltura.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone forestali.

Phanaton: le foreste della terra di Jibarù ospitano una particolare razza di piccoli umanoidi simili a scimmie. I phanaton vivono nel Jibarù e nelle terre circostanti da molto tempo ma solo negli ultimi secoli hanno iniziato a sviluppare una loro civiltà, una religione, una loro arte, iniziando ad usare oggetti complessi e perfino a sviluppare un primordiale sistema legale. Umanoidi ricoperti di pelliccia, alti circa un metro con una coda prensile lunga circa un metro e venti ed una membrana che unisce braccia e gambe, utilizzata per brevi voli in planata. La pelliccia di un marrone sul grigio con macchie nere intorno agli occhi di colore verde o rosso o giallo. Non usano vestiti ma borse e giavellotti. Hanno un grande amore per la natura, normalmente sono pacifici ma possono combattere per proteggere la loro foresta. Hanno un spirito gioviale, non inclini alla paura, sono cauti e non sono attratti dal potere. Generalmente sono legali o neutrali e solo raramente caotici. Sono stazionari, vivono di caccia e raccolta del cibo. Vivono in piccoli villaggi tribali, gruppi di famiglie su piattaforme costruite in cima agli alberi. Ogni villaggio ha un capo che periodicamente s'incontra con i capi degli altri villaggi. Il villaggio di Itucua è il più antico e grande dei villaggi, si può considerare la capitale del Jibarù, il capo di questo villaggio viene interpellato nelle

dispute tra villaggi. Raccolgono il cibo in prossimità del villaggio, hanno una semplice e poco sviluppata agricoltura, mettono trappole per catturare pesci e piccoli uccelli. Ciò che trovano lo mettono in comune per tutto il villaggio, a volte qualcuno raccoglie e mette da parte cibo per se stesso o per la sua famiglia ma comunque partecipa a tutti i progetti importanti per il villaggio, come difesa e costruzione di nuove strutture. La famiglia è molto importante e spesso più generazioni vivono insieme. Gli anziani sono molto rispettati. Hanno un loro linguaggio ed uniscono al normale suono umano, fischi e squittii. Non amano gli estranei perché spesso questi hanno arrecato danni alla foresta, un'eccezione sono i Wallarei con cui hanno anche degli scambi commerciali. Non amano gli Herathiani ed i loro maghi in special modo, mentre apprezzano la presenza degli elfi. Non usano armi in metallo, preferiscono armi di pietra o legno o roccia. Sono tecnologicamente primitivi.

Storia: I phanaton era una razza primitiva, viveva pacificamente nella foresta e la loro attività era per lo più di raccolta del cibo. Gli Herathiani giunsero in questa terra attraverso le terre proibite, catturarono vari phanaton per usarli come animali da compagnia. Molti phanaton furono strappati alle loro famiglie e furono inglobati nella società herathiana, furono addestrati e messi in contatto con conoscenze totalmente nuove. Questa vicinanza fra gli herathiani ed i phanaton portò ad una accelerazione dell'evoluzione dei phanaton che iniziarono a prendere coscienza di se stessi. A volte alcuni esemplari riuscivano a fuggire e tornando nel fitto della foresta insegnavano ai loro simili ciò che avevano acquisito. I phanaton grazie alla loro agilità erano sempre sfuggiti a molti pericoli della foresta ma ora grazie alle conoscenze acquisite diventarono cacciatori ed impararono anche a difendersi dai pericoli della foresta. Impararono l'uso della cerbottana e del veleno prelevato dai ragni

giganti. Alcuni phanaton in battuta di caccia si spingevano sino in territorio Herathiano per raccogliere il succo della frutta di cui si cibano i ragni giganti, ciò li porto a venire a conoscenza del segreto degli herathiani e della loro vera forma. Nel nord sulla costa viene scoperto un insediamento umano, gli umani sono simili agli herathiani ma ben presto i phanaton capiscono che gli umani non hanno interesse per i phanaton come cibo o schiavi. Considerati gli herathiani come l'essenza del male, i phanaton attaccano e mettono in fuga gli herathiani presenti in jibarù. I sopravvissuti di ritorno nello Herath raccontano di una ferocia e intelligente orda di phanaton pronta ad invadere lo Herath. Viene preparata una grande armata che passando attraverso le terre proibite giunge in jibarù. Vedendo i phanaton come un grande pericolo gli herathiani attaccano scontrandosi con le bande di phanaton. Gli scontri proseguono per una decade con risultati terrificanti e molte vittime da entrambi gli schieramenti. I phanaton preferiscono una guerra di agguati ed attacchi alle retrovie che procura rallentamenti e grandi spese da parte degli herathiani. Gli herathiani da parte loro memori di ciò che era avvenuto con i wallarei preferirono non utilizzare magie troppo risolutive. Vedendo lo stallo venutosi a creare nel conflitto gli herathiani decisero di interrompere l'attacco e di fortificare le difese nelle terre proibite. I phanaton svilupparono così la loro civiltà, crearono una confederazione con a capo un capo clan a titolo ereditario, iniziarono e svilupparono i commerci con i wallarei e di tanto in tanto presero contatti con i texeirani.

Geografia: L'insediamento maggiore è Itucua con una popolazione di 1.250 phanaton su cui governa la regina Barana-Uì. Il patrono immortale è Uì. Le terre di Jibarù si estendono a sud della baia del tridente ed a est di Wallara, a sud confina con le terre proibite e con il Regno di Nimmur, ad ovest una desolata terra disabitata segna il confine

di Jibarù. L'area nord è simile a Wallara, pochi phanaton vivono da queste parti, solo cacciatori di canguri normalmente. La porzione di territorio circoscritto dai fiumi Xingà e Jururu è ricco d'acqua e in alcune parti è di tipo paludoso, i fiumi sono abitati da piranha e la foresta brulica di vita, anfibi, insetti, rettili e quant'altro. Gran parte del territorio è ricoperto da foreste di vari tipi d'alberi e vegetali. Le foreste cambiano aspetto a seconda della quota a cui si trovano, il sottobosco forma un tappeto di foglie e cespugli fioriti si contendono i pochi raggi di sole che passano attraverso la cappa vegetale. Rivoli d'acqua scorrono all'interno di foreste terminando spesso il loro cammino in stagni, a volte il loro cammino è difficoltoso e formano cascate, anche da altezze considerevoli che creano degli spettacoli affascinanti all'interno della foresta. Tronchi di antichi alberi giacciono al suolo rendendo anche i tratti più pianeggianti non di facile passaggio. I phanaton vivono sulla cima degli alberi, gli insediamenti al livello del suolo sono molto rari. I druidi Phanaton persuadono gli alberi a disporre i loro rami in modo di facilitare la costruzione delle piattaforme dei villaggi, le varie piattaforme di un villaggio sono unite con ponti di corda vegetale e liane, i villaggi risultano praticamente invisibili dal suolo ed anche dall'alto non è facile scorgerli in quanto costruiti con materiali naturali facenti parte del luogo.

La città di Itucua: La città è molto ampia, si snoda su più livelli ed è composta da centinaia di piattaforme collegate fra loro. I livelli sono connessi con ponti volanti, liane e scale di corda. Le piattaforme più piccole ospitano una singola famiglia, le più grandi interi gruppi famigliari. Il palazzo reale stesso è costruito su piattaforme situate su più livelli ed alberi. Alcune piattaforme ospitano scuole o altri servizi utili a tutta la comunità. Tra i rami vi è anche un allevamento di ragni giganti che forniscono il veleno e la seta necessari.

Immortali Patroni: Uì, anche conosciuto come Ordana, è il capo del pantheon, comanda le forze della natura, protegge la foresta e tutte le sue creature. Madre Terra, conosciuto anche come Marau-Ixui o semplicemente Terra, è la patrona della vita e della morte, degli uccelli, del ciclo delle stagioni e della fertilità. Il Cacciatore, Uatumà o anche Zirchev, è il patrono dei cacciatori.

Nimmur

Superficie: 95.000 Km²

Posizione: costa occidentale della penisola Testa d'Orco, a nord della Jungla nera, a sud dei Territori liberi e di jibarù, ad ovest di Herath.

Abitanti : Pop. 65.000 – 85% uomini scorpione 5% Enduk 5% umani 5% altre razze.

Linguaggio Enduk, comune.

Capitale: Er

Tipo di governo: Monarchia

Industrie : allevamento, agricoltura, commercio.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone forestali e costiere.

Il fertile regno di Nimmur, una volta governato e dimora dei nobili Enduk, ora è sotto il controllo degli uomini scorpione che usurparono il regno secoli fa.

Uomini Scorpione: Freddi e spietati non conoscono rimorso, a causa di una maledizione di Ixion temono il sole che potrebbe incenerirli se non si proteggessero. Sono governati da un re ma sono suddivisi in domini e città stato spesso in contrasto fra loro. Gli uomini scorpione hanno un torso umano su un corpo da scorpione, otto gambe e tenaglie. IL colore della loro pelle è scuro e quasi traslucido, se non fosse per il trucco sarebbe quasi possibile vedere gli organi interni. A causa di una maledizione non possono lanciare incantesimi sotto il sole se

non protetti da un pesante trucco. Indossano tuniche apposite ed armature elaborate, usano portare maschere che li rendono ancora più temibili ai nemici e che allo stesso tempo proteggano gli occhi. Con una personalità brutale e spietata tendono ad isolarsi ed ad essere un po' paranoici. Di solito sono di allineamento caotico o neutrale. Gli uomini scorpione vivono sottoterra, le loro città hanno una parte esterna, di solito ereditata dagli Enduk fatta di costruzioni di mattoni di fango e una grande rete di tunnel nel sottosuolo creata dagli uomini scorpione. In superficie grandi strutture, ziggurat, depositi, il quartiere degli schiavi e negozi. Monumenti riempiono la città immersa tra alberi e giardini. Pochi Uomini scorpione vivono in superficie e quelli che lo fanno sono ben protetti dal sole. La luce artificiale non gli provoca danni. Negozi e palazzi hanno sempre una parte segreta nel sottosuolo, gli estranei non sono a conoscenza di ciò e vengono tenuti lontano dalla città sotterranea. Hanno molti schiavi, questi vengono tenuti per lavorare manufatti, profumi ed altro ancora, ma anche come scorta di cibo. Sono soldati, artisti, mercanti, ed hanno una particolare conoscenza del congegno delle stelle, una potente arma di distruzione che si trova in alcune città del regno. Hanno adottato i costumi, civiltà, cultura e storia degli Enduk ed hanno ucciso artisti e storici per mascherare la verità circa il loro arrivo. Molte done scorpione hanno funzioni di comando, si occupano di religione e sono anche a capo dell'esercito. Vogliono essere chiamati Nimmuriani in quanto anche in questo modo avvalorano la loro tesi d'essere i diretti eredi di Nimmur. Il Re di Nimmur è Anupalassar II e governa piccole province fedeli al trono di Nimmur, i governatori delle province hanno il titolo ereditario di principe. È chiamato Marchio di fuoco perché in una battaglia contro gli orchi del sud la sua maschera venne spezzata ed il sole lo ferì. Nimmur è alleata dell'Herath nonostante il clero nimmuriano creda che un

giorno l'intera penisola sarà sotto il controllo degli uomini scorpione. Nimmur dispone di armate preparate e ben equipaggiate, comandate da generali di grande esperienza. I soldati sono armati con complesse armature e scudi, asce e lance ed elmi conici con maschere di bronzo, la cavalleria è composta da carri da combattimento guidati da un singolo soldato, anche i preti combattono su carri da combattimento.

Regno di Nimmur: capitale del regno è Er con una popolazione di 19.700 abitanti, sede del re Anupalassar II, il fratello maggiore di Dargon, patrono immortale è Menlil, le terre reali includono anche lo scudo del sud e il territorio circostante la capitale. Nimmur è una terra agricola, circa la metà del territorio è gestito da ricche fattorie ed allevamenti. La parte est è percorsa da grandi fiumi, la parte occidentale e centrale sono percorsi da ruscelli che scendono dalle colline del nord. La produzione agricola rende il regno autosufficiente e permette anche un florido commercio. Il territorio è libero da grandi predatori e ciò favorisce l'allevamento. Piccole foreste sono sparse per il territorio ma non raggiungono mai le dimensioni delle foreste del Wallara o Jibarù. Lungo la costa non ci sono molti approdi per poter sviluppare il commercio marittimo e l'approdo migliore è reclamato da Porto Escorpiao, il porto mercantile villaverdiano. Er la capitale è la più grande città Enduk ed è qui il congegno stellare, un doppio colonnato che unisce la corte con il tempio di Er, contornato da una serie di monumenti che circondano l'intera città.

Domini sotto il controllo di Nimmur: non tutti i domini del nimmur sono direttamente sotto il controllo del re.

Asur: con una popolazione di 15.000 abitanti, è governata da re Dargon I il difensore. Dargon è il precedente re di nimmur, le sue armate massacrarono un'orda di 15.000 orchi nella battaglia di Anusardapal, ora è un

vecchio guerriero ed ha abdicato in favore di suo figlio, pur mantenendo il titolo onorifico di re.

Ankesh: con una popolazione di 2.500 abitanti, governata dal Principe Sheneser II pungiglione di ferro. Regolarmente subisce raid da parte dei phanaton di Jibarù, le colline e le folte foreste creano molte difficoltà alle truppe Nimmuriane, specialmente ai carri.

Ekiddu: con una popolazione di 3.100 abitanti, è governata dal Principe Ish-mamna I, cuore nero. Sta cercando di diventare una città commerciale, sfortunatamente il porto è poco profondo e non ha un'importanza strategica in quanto a nord della colonia villaverdiana meglio attrezzata.

Shuba-Nammu: con una popolazione di 1.250 abitanti, è governata dal Principe Namrud XII, sette gambe. Il territorio circostante è completamente ricoperto di foreste e questo impoverisce questo stato. Molti uomini scorpioni di questo stato vanno a servire come mercenari per altri stati o formano bande di banditi. Per migliorare la posizione di questo stato il Principe sta cercando di sfruttare la centralità nel Nimmur per quanto concerne il commercio o la difesa. Per evitare i raid degli orchi sulla via di collegamento con l'Herath il principe suggerisce il passaggio da questo stato. Considerato però che la via commerciale suggerita finisce in Ennamasur davanti al fiume Ganlil a miglia di distanza da Sur, i suggerimenti non vengono presi molto sul serio.

Suneveh (scudo del nord): con una popolazione di 18.200 abitanti, è governata dal Principe Enshurnasirpal III, l'impalatore. Il principe ha appena acquistato un grosso quantitativo di un antidoto contro il killer volante, una malattia portata dalle zanzare nei territori del nord che costeggiano Jibarù, dove vorrebbe promuovere una nuova espansione.

Sur: con una popolazione di 3.900 abitanti, è governata dal Principe Nergil VII, testa di cotone. Tutte le carovane tra l'Herath e il Nimmur passano per Sur, una ricca città commerciale. Il tesoro di questa città è una

grande tentazione per gli orchi della jungla nera. Le foreste della regione sono usate come rifugio dagli orchi della regione. Qui sono state combattute le più cruenti battaglie tra gli uomini scorpione e gli orchi.

Scudo del sud: questo territorio appartiene direttamente alla famiglia reale ed è amministrato dal Lord Ishme-Hursag. Le vie carovaniere della regione passano attraverso la foresta e le carovane divengono facili prede degli orchi. Le scorte militari sono sempre più numerose ma questo rende molto dispendioso passare per questa regione.

Basso reame di Apsur: con una popolazione di 80.000 uomini scorpione, è lo stato con la maggior popolazione, è governato dalla regina Tigurta I, la taciturna. Questo è il regno sotterraneo del vecchio Sohktars. Nelle profondità delle caverne connette le terre proibite dove gli uomini scorpione hanno varie postazioni segrete con le città di Er, Asur e Suneveh. Nonostante parte del regno di Nimmur, la regina ha un rapporto conflittuale con il re, la regina è un'alta prelata di Nin-Hurabi. Il potere ed il prestigio di cui gode le fanno avere un posto privilegiato tra le trame politiche del Nimmur.

Um-Shedu: questa piccola città, recentemente si è liberata grazie alla determinazione di una banda di Enduk, ee'aar e uomini scorpione non malvagi. Seguendo una banda di orchi scoprirono un passaggio che dalle terre proibite portava sin sotto la città, penetrarono dal sottosuolo bloccando qualsiasi altro tunnel verso le altre città e presero il controllo di Um-Shedu. Fortificarono la città grazie alle conoscenze tecniche degli Enduk e costruirono delle barricate e tre torri in difesa. Le tre torri situate a sud, est e ovest controllano le vie d'accesso e le barricate bloccano i carri da combattimento, a nord le terre proibite impediscono azioni militari che non possano essere portate volando. I ribelli sperano di usare questa città come testa di ponte per iniziare un'operazione più vasta tesa a riprendere il controllo del Nimmur.

La storia: Per millenni gli uomini scorpione sono rimasti ad un livello primitivo, spietati barbari in lotta continua per la sopravvivenza. Quando Nithia iniziò la sua espansione nel territorio degli uomini scorpione, Sohktars, questi riunirono le molteplici piccole tribù ed iniziarono una lunga marcia verso ovest. Nel corso del viaggio gli immortali cancellarono il ricordo dei Nithiani dalle loro menti. Arrivati nel Nimmur furono accolti dagli Enduk con cui fecero anche un'alleanza contro gli orchi della jungla nera. Ma il patrono immortale degli uomini scorpione, Menlil, aveva altri piani per i suoi fedeli e la crescente arroganza di quest'ultimi iniziò ad irritare gli Enduk che furono costretti a prendere la decisione di scacciare dalle loro città gli uomini scorpione. La cosa fu presa come un'offesa e gli uomini scorpione sciamarono dalle loro tane sotterranee alla conquista delle città degli Enduk. La guerra fu molto cruenta ma allo stesso tempo molto veloce, con il vantaggio della sorpresa gli uomini scorpione riuscirono facilmente ad entrare nelle città, qui gli Enduk dopo un primo momento riuscirono a fermare l'attacco grazie ad un potente congegno che permetteva di generare raggi infuocati dai molti monumenti sparsi per la città. Molti uomini scorpione perirono all'interno delle città ma il contrattacco degli Enduk era arrivato troppo tardi e le avanguardie degli uomini scorpione avevano già raggiunto il grande tempio quando il congegno entrò in funzione. Alcuni Enduk riuscirono a fuggire oltre il mare e si rifugiarono presso gli elfi alati del braccio degli immortali. Altri furono ridotti in schiavitù, quasi tutti i preti che controllavano i congegni magici riuscirono a fuggire disattivando i congegni ma il prete di Er fu catturato e con lui la chiave per utilizzare il congegno. Gli uomini scorpione assimilarono la lingua, la scrittura e la cultura degli Enduk, distrussero le opere d'arte e sostituirono i monumenti, presero il nome di Nimmuriani e si definirono gli unici

dominatori di questo regno. Hanno rapporti commerciali, vendita di acciaio rosso, con gli Herathiani attraverso le vie carovaniere che sono soggette agli attacchi degli orchi della jungla nera, questi ultimi sono assoldati dai villaverdiani per disturbare i traffici. I nimmuriani meditano di prendere il potere nella colonia villaverdiana in modo da usarla per un'invasione del Jibarù. Ultimamente un gruppo di Enduk, Ee'aar e uomini scorpione non malvagi hanno preso il controllo della città di Um-Shedu ma ritenere che ciò possa rappresentare una ribellione su vasta scala è molto azzardato e gli uomini scorpione stanno già pensando a come risolvere la questione.

Il congegno Stellare: il congegno stellare è presente in quasi tutte le città del Nimmur, originariamente costruito per potenziare le difese della città, illuminare la città e potenziare gli effetti magici in generale. Dopo la caduta del Nimmur degli Enduk sotto il dominio degli uomini scorpione, si perse ogni notizia riguardo a questi congegni, solo il clero ed i governanti sanno della loro esistenza ed il segreto del loro funzionamento. Il congegno è formato da un doppio colonnato che dal palazzo porta fino al tempio, il colonnato serve a concentrare l'energia della luce solare, lunare e stellare, catturata dall'intero congegno che comprende l'intera città e tutti i suoi monumenti, e concentrarla in un ricettacolo nel tempio. Grazie ad un grande cristallo che mostra l'intero territorio cittadino ed una chiave particolare che attiva il congegno, il rappresentante del clero può dirigere un raggio infuocato, lungo fino a 40 metri e largo 4.5 metri, su di un bersaglio in vista di un monumento, il raggio provoca 10d6+10 pf a chiunque venga colpito, ts su riflessi (CD 20) per dimezzare, un uomo scorpione senza trucco o altre protezioni che venga colpito dal raggio muore senza tiro salvezza. Se caricato il congegno non riesce a mantenere la sua energia e se non viene usato entro 12 ore,

viene rilasciata una scarica in un posto a caso della città. Il congegno non viene usato sempre ma solo in particolari periodi in cui si verificano allineamenti o altri eventi particolari celesti, in modo da trarne il massimo vantaggio. L'energia può essere usata anche per potenziare una caratteristica di un incantesimo 10 volte. Per caratteristica s'intende il raggio d'azione, d'effetto, o il danno, l'incantesimo deve essere lanciato in prossimità del cristallo ed attivando la chiave. La carica totale si ottiene solo in rari casi particolari, ma al massimo della carica il congegno garantisce 20 usi, che siano raggi infuocati o amplificazione d'incantesimi, in altri periodi il congegno garantisce solo 1d6 usi a settimana. Il cristallo e la chiave si trovavano in una sala particolarmente protetta al disotto del tempio, alcuni ipotizzano che il cristallo stesso sia il ricettacolo, anche se la notizia è tenuta nascosta sembrerebbe che il cristallo sia stato rubato.

I Patroni Immortali: Menlil , Atzanteoltl, è il patrono degli uomini scorpione, fu lui a spingerli a soggiogare gli Enduk e sempre lui svelò il segreto dell'utilizzo di pitture cosmetiche per contrastare la maledizione di Idu che li rendeva vulnerabili al sole. È il patrono della guerra e della vendetta, i suoi chierici possono lanciare infliggi ferite leggere tre volte al giorno come bonus. Nin-Hurabi, Nyx, è il patrono di Apsur, rappresenta la terra, la fertilità, la nascita, i suoi chierici possono lanciare oscurità tre volte al giorno come bonus. Idu, Ixion, patrono della luce e del fuoco, lui ha lanciato la maledizione sugli uomini scorpione ed anche se visto in maggioranza come l'immortale che ha tradito gli uomini scorpione, è ancora onorato da una parte della popolazione. I suoi chierici possono usare due volte al giorno mani infuocate come incantesimi bonus.

Altopiano delle Terre Proibite

Superficie: 79.000 Km²

Posizione: parte centrale della Penisola Testa dell'Orco.

Abitanti : Pop. sconosciuta.

Flora e fauna : fauna e mostri del deserto roccioso.

L'altopiano delle Terre proibite si estende al centro della penisola confinato a sud con la jungla nera, ad ovest con Nimmur ad est con l'Herath ed a nord con Jibarù e Wallara. E' una terra misteriosa evitata da tutte le popolazioni, tutte le razze hanno nella loro cultura leggende di spiriti maligni che vivono in queste terre ed incauti avventurieri che non hanno fatto più ritorno. L'altopiano è un deserto roccioso con varie colline, freddo di notte e caldo secco di giorno. Poche creature sopravvivono e la vegetazione è composta solo di sterpaglie. Si dice che nel deserto si possano trovare rovine e resti di templi o città perse nel tempo e consumate dalle intemperie.

Porto Escorpiao

Superficie: 7.000 Km²

Posizione: sulla costa occidentale della penisola Testa dell'Orco, confina solo con Nimmur.

Abitanti : Pop. 12.000 – 80% Villaverdiani, 15% Uomini scorpione, 5% altre razze.

Linguaggio Villaverdiano, comune.

Capitale: Porto escorpiao

Tipo di governo: Governatore indipendente.

Industrie : commercio, pesca.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone costiere.

Quasi un quarto del commercio del Nimmur passa per Porto Escorpiao, la colonia villaverdiana è il miglior porto di Nimmur. I villaverdiani acquistarono questa terra, unico sbocco al mare decente del Nimmur per circa

15.000 M.O. in acciaio rosso. Questo promontorio vicino la città di Asur offre un approdo protetto e sicuro. Qui è nata e si è sviluppata una fiorente colonia commerciale villaverdiana per più di un secolo. Circa due anni fa la colonia ha comprato la sua autonomia e le truppe villaverdiane che tenevano l'ordine sono state richiamate. Attraverso Porto Escorpiao passa la totalità del commercio marittimo del Nimmur, di cui il 33% con i villaverdiani e per il resto con Slagovich e Bellayne, i Nimmuriani non posseggono navi per cui i villaverdiani hanno il completo monopolio dei commerci del Nimmur. Il Nimmur progetta segretamente di prendere il controllo della colonia ma teme un blocco commerciale per cui si muove molto prudentemente.

Territori non reclamati

Superficie: 48.000 Km²

Posizione: costa occidentale e nord della penisola della Testa d'Orco, a sud della Colonia del Corno, ad ovest di Wallara e delle Terre proibite, a nord di Nimmur.

Abitanti : Pop. Sconosciuta, non civilizzata.

Linguaggio nessuno.

Capitale: nessuna

Tipo di governo: nessuno

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone costiere e paludose.

Lungo la costa occidentale, tra la Colonia del Corno ed il Nimmur c'è una striscia di terra conosciuta come i Territori non reclamati. Questa area ventosa è una lunga distesa d'erba che Nimmur spera di reclamare al più presto. I Nimmuriani sperano di far pascolare i propri greggi in questa terra, ma al momento i loro progetti sono impediti dalla presenza del killer oscuro che infesta questa zona. Il killer oscuro è un tipo di mosca molto pericolosa originaria degli acquitrini della palude grigia nel nord di questi territori. La palude grigia è alimentata da un grande corso d'acqua e circondata da basse colline erbose.

Verso la costa la distesa erbosa lascia il posto a basse dune di sabbia che si estendono per chilometri, tra queste dune piccole oasi d'erba fanno la loro comparsa ma sono composte da erba velenosa. Ogni giorno che si passa in questo territorio si ha il 10% di probabilità d'essere punti dal killer oscuro e la notte le probabilità salgono al 20%, se si viene punti si deve effettuare una prova con CD13 o soffrire di febbri alte intervallate da brividi (considerare stordito) se non curato dopo un giorno tiro salvezza CD15 ogni giorno o morte.

Colonia del Corno

Superficie: 4.500 Km²

Posizione: altopiano protuberanza all'estremo nord della penisola della Testa d'Orco, si estende verso il centro della Baya del Tridente.

Abitanti : Pop. 6.000 – 85% Texeirani 5% rakasta 5% lupin 5% altre razze.

Linguaggio Texairano, comune.

Capitale: Città del Corno

Tipo di governo: Governatore Texeirano

Industrie : pesca, agricoltura.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone costiere e marine.

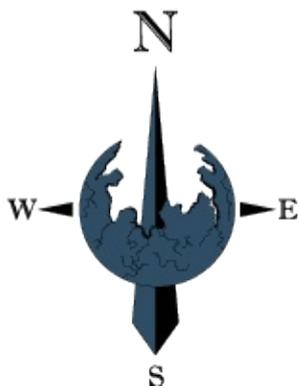
La colonia del corno è composta da un piccolo villaggio, Bom Jardim, ed una fortezza prigione, Fortaleza da Boa Vista. Situata all'estremo nord della penisola della Testa d'Orco, è stata costruita su di un braccio di terra, o più precisamente di sabbia, che si protende all'interno della baia del tridente. La colonia penale è la discarica dei texeirani, criminali, dissidenti politici sono qui deportati e dimenticati. Molti sono deformati fisicamente e comunque tutti sono privi delle loro forze a causa del fatto d'esser affetti dalla maledizione rossa, lontani dalla terra in cui l'effetto del cinnabryl si fa sentire e senza le loro scorte personali. Lavorano la terra, costruiscono strutture per la lavorazione

del pesce, un vero e proprio campo di lavori forzati. Le guardie sono solo un poco meglio dei prigionieri che sorvegliano, sono corrotte, senza scrupoli e spietate, in un certo senso sono anche loro dei prigionieri, hanno la propria scorta personale di cinnabryl ma sanno che al loro ritorno dovranno subire comunque un forte stress per essere stati lontani dall'effetto della maledizione. Il villaggio sorge intorno alla clinica missionaria che provvede a curare magicamente le affezioni degli immigrati dalle terre in cui la maledizione rossa è presente. I preti aiutano a curare le orrende trasformazioni provocate dalla mancanza degli effetti della maledizione rossa ma non possono ridare ai prigionieri la loro libertà. Texeira non vuole che i prigionieri ritornino a far parte della loro società e sono ben felici di pagare per mantenere questa distante ed isolata colonia.

The Orc's Head Peninsula, 1000 AC

FROM "The Voyages of the Princess Ark," DRAGON ISSUE 196
Cartography by THORFINN TAIT, April 2005

Last modified February 2006 www.thorff.co.uk



Notes

This map is an almost exact copy of the original map, using hex art created by Thorfinn Tait. Label font, positions and sizes have been changed slightly, but are very similar to the original. The original map included a numbered key, and these labels have been placed on the map. Accents were added with the latest update. The colour scheme has been normalised. Otherwise, it is in all respects faithful to the original.

Jungla Nera

Superficie: 192.000 Km²

Posizione: parte sud della Penisola Testa dell'Orco.

Abitanti : Pop. 31.000 – 85% Orchi, 5% goblin, 10% altre razze.

Linguaggio Orchesco, goblinoide, comune.

Tipo di governo: tribale

Industrie : caccia, raccolta, pesca, pirateria.

Flora e fauna : fauna e mostri della jungla.

A prima vista gli orchi della jungla nera potrebbero essere considerati degli umanoidi poco intelligenti, ma in realtà sono furbi e spietati guerrieri. Organizzati in tribù, assaltano le carovane e predano i vascelli di passaggio lungo le coste, delle vie commerciali che uniscono il Nimmur all'Herath. I loro successi rispetto a civiltà e culture più avanzate, sono da attribuirsi all'uso che fanno dell'ambiente, in special modo della jungla. Infatti i loro attacchi sono del tutto inaspettati, colgono le vittime di sorpresa, risultando praticamente invisibili grazie ai loro camuffamenti. Le tribù sono sotto la guida di un antico drago rosso conosciuto con il nome di Pyre. Gli orchi della jungla nera non sono diversi dagli orchi di altre parti del mondo, ma hanno delle particolarità che li rendono del tutto unici. Infatti usano pitturarsi ed usano le piante per camuffarsi, la loro pelle viene colorata da tinte che vanno dal verde al marrone, in alcuni casi gli shamani disegnano striature o foglie e rami per rendere il camuffamento ancora più perfetto. Quando si preparano per un azione militare si dipingono anche la faccia. Quando non sono occupati a far razzie, indossano gioielli e monili di brillanti colorazioni. Le femmine fanno grande uso di tatuaggi. I guerrieri più bravi e con più uccisioni si tatuano completamente la faccia. Rispettano la forza e disdegnano la debolezza, la vita nella jungla richiede forza e resistenza, chi non sa sopravvivere nel proprio territorio è predato, abbandonato o

ucciso. I capi tribù cambiano frequentemente, perché è sempre il più forte a governare, e di solito giovane, è veramente raro che un capo duri più di 12 anni. Pur guerreggiando fra loro, sanno, perché Pyre comanda così, che per sopravvivere è necessaria la massima collaborazione. Lo stile di vita nella jungla è determinato da vari fattori, uno sopra tutti è la grande umidità e la temperatura che rendono il clima caldo e afoso, inadatto ad armature o vestiti troppo pesanti, gli insetti, gli animali, le frequenti piogge e lo stordimento causato dall'immensità verde completano uno scenario estremamente duro. Non è raro trovare statue di ebano in mezzo alla foresta, inoltre gli orchi pensano che gli spiriti dei morti rimangono nella foresta all'interno degli alberi. Gli orchi costruiscono grandi forti in legno, di solito in prossimità delle loro ancestrali caverne, gli shamani sovrintendono alla costruzione ed incorporano nella stessa le statue di ebano che trovano nella foresta, le costruzioni sono molto difficili da identificare. Gli orchi della jungla nera hanno l'abilità di nascondersi nella foresta come un ladro di nascondersi nelle ombre, 30%, se restano perfettamente fermi le probabilità salgono al 60%. Si cibano di tutto ciò di commestibile che possono trovare nella foresta, frutta, radici e animali, cacciano e razziano. Più della metà vivono in caverne, queste hanno tunnel che si estendono nel sottosuolo fino a raggiungere le nazioni circostanti e sono fortificate e protette. Le maggiori tribù sono indipendenti, altre più piccole sono fedeli ad una o più delle più grandi. Le risorse non sono sufficienti per tutte le tribù, questo genera una fiera competizione che non di rado sfocia in scontri cruenti, Pyre comunque non apprezza ciò per cui gli scontri sono veloci e risolutivi in modo di evitare un intervento diretto del drago. Più tribù controllano anche la costa ed il corso del fiume Ganlil, assaltando le navi di passaggio che fanno la spola fra la colonia Villaverdiana, Nimmur, Herath e Slagovich. Le loro gigantesche canoe possono portare

fino a 120 guerrieri, le loro strategie e le condizioni del vento possono rendere la cattura dei vascelli molto facile. La canoa normalmente è armata con una potente ballista a prua ed i guerrieri usano archi e frecce incendiarie, riescono a raggiungere buone velocità anche se per breve tempo. I prigionieri catturati vengono o torturati o dati come schiavi a Pyre, ogni luna piena i capi tribù portano i loro doni al drago, cibo, schiavi e tesori. Il drago stesso organizza i loro raid nelle terre del Nimmur o dell'Herath. Parlano l'orchesco ed il goblinoido e solo raramente il comune.

Le tribù della Jungla Nera: eccetto per i cacciatori verdi, tutti gli orchi della giungla nera conoscono come manovrare le loro giganti canoe in condizione di forte vento usando vela e remi. Gli shamani sanno predire il tempo come i druidi. Le unità di combattimento degli orchi normalmente sono composte da 1.000 guerrieri, mentre le bande di guerra contano un centinaio di guerrieri. Più del 75% della popolazione di una tribù sono adulti e possono essere usati in guerra.

Tribù dell'Orchidea nera (Nordovest): accampamento centrale F'faug, 5.500 orchi e 510 trogloditi, 4 tribù sotto controllo, 7 orde fra cui 30 canoe. Il capo è Re Qreebak il sognatore, il simbolo un orchidea nera su scudo rosso, il patrono della tribù è Ait-tha. Usano frecce avvelenate, tiro salvezza sulla tempra CD 12 o febbre per 1d6+4 giorni durante i quali la vittima è stordita. Appoggiano la tribù della peste marina e sono nemici dei cacciatori verdi.

Tribù della morte silente (Nordest): accampamento centrale Ol-omoi, 8.100 orchi e 870 uomini lucertola, 10 tribù sotto controllo, 20 orde tra cui 45 canoe. Il capo è Re Bratagh l'impenetrabile, il simbolo è un teschio giallo su scudo nero, il patrono è Karaash. La più potente tribù della giungla nera ed anche quella con i più grandi

problemi. Sul confine con l'Herath sono famosi per risalire silenziosamente il fiume Widow per penetrare in profondità nell'herath. Hanno sviluppato una particolare abilità nella navigazione silenziosa, 40% di probabilità.

Tribù dei Cacciatori verdi (CentroNord): accampamento centrale Argak, 5.200 orchi e 430 troll delle paludi, 6 tribù sotto controllo, 10 orde fra cui 9 canoe. Il capo è Re Haitar rettile legnoso, il simbolo una faccia con piccoli occhi su scudo verde, il patrono della tribù è Na'al. Questi orchi hanno imparato ad usare la melma verde che immagazzinano in vasche di pietra ed utilizzano sui giavellotti, possono lanciare questi con la ballista alla metà della normale gittata, quando colpisce anche la melma verde produce il suo effetto. Le balliste e la melma, sono usate anche sulle canoe. Solo i membri di questa tribù fanno la strada per raggiungere il loro accampamento all'interno della palude senza incontrare la melma verde. Questa tribù favorisce la peste marina ed avversa l'orchidea nera ed hanno paura dei loro ancestrali nemici della morte silente che se non fosse per la capacità che i cacciatori verdi hanno di usare la melma, li avrebbe già assoggettati.

Tribù della Peste Marina (SudOvest): accampamento centrale Zrag, 5.800 orchi e 550 coboldi, 5 tribù sotto controllo, 8 orde fra cui 53 canoe. Il capo è Re Ukul mano arpione, il simbolo un arpione rosso su scudo blu, il patrono della tribù è Oruguz. Gli shamani di questa tribù possono usare una volta al mese l'incantesimo nube assassina come un mago di 9° livello, la nube se usata in mare provoca bolle verdi sull'acqua e trascinata dal vento può essere usata come arma contro gli altri vascelli. Appoggiano la tribù dell'orchidea nera e dei cacciatori verdi, sono nemici della tempesta.

Tribù della Tempesta (SudEst): accampamento centrale Ugmar, 7.800 orchi e

790 ogre, 6 tribù sotto controllo, 11 orde fra cui 73 canoe. Il capo è Re Orog il mezzo-ogre, il simbolo un piede nero su scudo di mattoni rossi, il patrono della tribù è Crakkak. Lo shamano di questa tribù può lanciare l'incantesimo per controllare il tempo atmosferico ma esclusivamente per far alzare o placare il vento nel mare, viene usato per colpire una flotta nemica o per disperdere una nube assassina, una volta al mese. Collaborano spesso con altre tribù per attaccare e predare.

Il Signore delle Tribù: il signore supremo degli orchi della giungla nera è il drago Pyre. Questo drago oltre ad essere molto antico è anche molto particolare, infatti è contagiato dalla maledizione rossa che lo rende ancora più potente, quando fu contagiato, per sopravvivere iniziò ad ingerire del cinnabryl. L'effetto del cinnabryl combinato con la natura magica dei draghi ha dato vita all'unico esemplare di drago vermiglio. Da questa combinazione magica, Pyre ha guadagnato molte capacità che sono andate ad incrementare il suo potere. Unica penalizzazione sono i frequenti periodi di sonno profondo in cui Pyre risulta totalmente indifeso e vulnerabile. Alcune capacità acquisite sono: porta dimensionale, immagini illusorie, percepire il magico, intermittenza e scudo magico. Tre volte al giorno può usare pirotecnica e controllo dei fuochi normali, una volta al giorno riscalda metalli, suggestione ed ipnosi, può inoltre individuare gemme tre volte al giorno e percepisce il cinnabryl a 30 metri tre volte alla settimana. Inoltre dispone anche di un artefatto di grande potere, l'occhio di ebano. Un antico re di Rohrenn, paese d'origine del drago, cercò di distruggere Pyre, riuscì a ferirlo cavandogli un occhio, il drago fuggì ma prima di lasciare il paese rubò un oggetto sacro dei druidi. L'occhio di ebano è molto famoso e fa parte della mitologia di Rohrenn. I druidi usavano punire i criminali e gli eretici con questo oggetto, l'occhio ha il potere di trasformare le

vittime in statue di ebano, tiro salvezza contro pietrificazione (vedere incantesimo per raggio ecc.), e si dice che anche l'anima rimanga imprigionata all'interno della statua, solo distruggendo la statua o eliminando l'effetto si può liberare l'anima. Il drago si è inserito l'oggetto al posto dell'occhio mancante ed usa il suo potere per mantenere il controllo sulle tribù di orchi che credono che uno spirito malvagio risieda nella foresta, in realtà è il drago che punisce chi si ribella o chi lo delude trasformandolo in una statua di ebano. Per ritrovare l'occhio, i druidi hanno creato l'ordine militare dell'occhio d'ebano ed hanno inviato numerosi cavalieri, purtroppo nessuno di loro ha mai fatto ritorno. Estrarre l'occhio di ebano dalla testa di Pyre, manualmente o tramite un incantesimo desiderio, provocherebbe al drago 3d6 punti ferita. Pyre, inoltre dispone di altri oggetti magici, un braccialetto cambia forma ed una sfera di cristallo con chiarudienza, con i quali può assumere la forma umana per perlustrare gli stati confinanti o può controllare a distanza ciò che fanno le tribù di orchi. Una cosa che neanche il drago sa è che la sfera di cristallo che in realtà non è una vera e propria sfera in quanto ha più la forma di un cristallo a quattro punte con delle rune sopra, in realtà non è altro che uno dei cristalli con cui i Nimmuriani, insieme alla chiave apposita, fanno funzionare il congegno stellare. La tana di Pyre è sconosciuta a tutti gli orchi e ben nascosta, si racconta che lui abbia centinaia di schiavi che lavorano in miniere di oro e diamanti. Lui incontra gli orchi in un posto particolare, quando gli orchi hanno bisogno di conferire con lui, iniziano un rituale che prevede l'uso di potenti tamburi ricavati da alberi abbattuti e svuotati all'interno. Quando il drago risponde è meglio che chi lo ha invocato abbia una buona ragione. Quando non dorme, viaggia in forma umana alla ricerca di oggetti magici e se necessario uccide i governatori o i generali degli stati che potrebbero rappresentare un problema. È

sicuramente uno dei draghi più potenti di mystara, di grande intelligenza, non dovrebbe mai essere sottovalutato.

La Storia: molto tempo fa gli umanoidi di questa area erano divisi in piccole tribù che cercavano di sopravvivere all'interno della grande foresta pluviale, le abitudini erano assai diverse dai loro simili nel resto del mondo e la loro società molto primitiva anche per degli umanoidi. L'arrivo di umanoidi dall'est e dal nord, portò nuove conoscenze ed innalzò il livello della civiltà dei nativi, i nuovi arrivati furono inglobati nelle tribù e nacquero i primi nuclei di quelle che poi divennero le tribù dominanti della giungla nera. Il drago Pyre guidò le tribù verso nuove attività per sopravvivere, iniziarono le razzie che portarono anche a due grandi raid all'esterno della grande giungla. Il primo verso nord, verso il Nimmur fu stroncato dall'alleanza fra gli Enduk ed una nuova razza giunta da poco nella regione, gli uomini scorpione. Un secondo raid fu tentato nel mare del terrore, migliaia di orchi partirono sulle loro giganti canoe per razzare le baronie ed i regni della costa selvaggia. Solo un migliaio di orchi tornarono indietro.

Fauna e Flora: la giungla nera è una foresta pluviale, ricca di vita e di pericoli, svariate specie animali e vegetali si contendono la possibilità di sopravvivere in questo luogo. Uccelli dai mille colori, felini dalla pelliccia maculata o striata si nascondono fra la vegetazione, roditori delle dimensioni di cinghiali, pesci carnivori, alligatori neri e grandi coccodrilli. Durante la stagione secca i grandi fiumi scorrono nel loro alveo, nella stagione delle piogge, in cui piove per giorni e giorni, i fiumi inondano la zona allagando vaste aree della foresta. Il caldo afoso e l'umidità rendono necessario un adattamento delle forme di vita, la nebbia che nelle zone basse ricopre il terreno alle prime ore del giorno, nelle zone più alte perdura ininterrottamente. Paludi e pozze d'acqua

dolce sono nascoste sotto i rami di giganteschi alberi da cui scendono liane e muschi. Stormi di aironi rosa passeggiano negli acquitrini, ed anaconde gigantesche aspettano al varco le creature imprudenti. La grande foresta arriva sino al mare dove la vegetazione di mangrovie si protende verso il mare creando una miriade di isolette e baie nascoste da cui fuoriescono le canoe giganti quando una malcapitata nave si avvicina troppo alla costa. In questa zona è diffusa anche la melma verde che dà il nome alla tribù dei cacciatori verdi.

Patroni immortali: Ait-tha, chiamato anche Talitha, patrono dei ladri, utilizzano schiavi nimmuriani dopo avergli creato un'amnesia grazie all'orchidea nera. Li addestrano per particolari missioni, come rubare un oggetto magico o uccidere un personaggio influente e li inviano nel nimmur. Pyre provvede a fornirgli le informazioni riguardo gli obiettivi. Crakkak patrono del clan della tempesta, i suoi chierici sono in grado di lanciare protezione dagli squali nel raggio di 15 metri come incantesimo addizionale ai loro normali incantesimi. Ogni canoa che prende il mare ha il 10% di probabilità di essere accompagnata da 1d4 squali, questo è un buon segno per gli adoratori di Crakkak perché da un bonus di +1 al morale che si applica ai tiri per colpire, per i danni ed ai tiri salvezza. Karaash, Ilneval, patrono dei guerrieri, difensore dei valori tradizionali degli orchi, antidraconico e contro pyre, questi sentimenti sono ben nascosti dai suoi seguaci. I suoi seguaci conoscono l'ordine dei cavalieri dell'occhio di ebano e cosa si propongono, e non farebbero nulla per impedire questi propositi. Ha molti seguaci nella giungla nera e specialmente concentrati nella tribù della morte silente. I suoi chierici possono usare l'arco ed hanno un +1 al tiro per colpire come abilità. Na'al, Nyx, patrono delle tenebre, è onorato in special modo dagli orchi delle caverne. I suoi chierici possono sommare l'utilizzo dell'incantesimo tenebre

magiche una volta al giorno in aggiunta ai loro normali incantesimi. Oruguz, Orcus, gli orchi della peste marina hanno iniziato ad allevare maiali molto tempo fa, demoniaci maiali malvagi, questa comunità di licantropi

gestisce il trono della tribù grazie alla loro abilità di charme. Oruguz permette ai suoi seguaci di lanciare l'incantesimo nube assassina.



Novelle-Renardie

Superficie: 5.741 Km²
Posizione: piccolo territorio incastonato tra Wallara ad ovest, Herath a sud est e Ator a nord ovest e la Baya del tridente a nord.
Abitanti : Pop. 25.000 – 80% Lupin, 15% elfi, 5% uomini lucertola.
Linguaggio renardois, comune.
Capitale: Le Vieux Carrè
Tipo di governo: Governatore di Renadye
Industrie : pesca, caccia, commercio.
Flora e fauna : fauna e mostri delle zone paludose e costiere.

Questa piccola colonia con un territorio di soli 5.741 Km quadrati, è situata sulla baya di Yalu, a sud di Ator ed a nord dell'Herath, a nord est di Wallara. Con una popolazione di 25.000 abitanti, di cui 80% Lupin ed il restante 20% semi umani vari, in maggior parte elfi di Torreone un piccolo numero di uomini lucertola. La capitale è Le Vieux Carrè (pop. 3.400), altre città importanti sono La Nouvelle Daens (pop. 2.000) e Les Tentes sur Bacs (pop. 1000). Colonia Renardiana è governata da un governatore, Hugues Leget, anche se la chiesa di Pflarr è molto influente. Le risorse sono spezie varie, cana da zucchero, pellicce, animali e pesca. La costa è coperta da un intricata foresta di mangrovie che si estendono nella baya fornendo un ottimo abitat per la riproduzione di pesci e anfibi, molto numerosi nella zona. Piccoli fiumi scorrono fra la fitta vegetazione creando stagni e laghi e sfociando nascosti sulla costa o nelle due paludi salmastre. Insetti, rettili, anfibi, ed i tipici animali di queste zone acquitrinose insieme alla flora non sempre quieta rendono questa terra molto pericolosa. Piccole spiagge si aprono fra le mangrovie fornendo un punto di sbarco per gli insediamenti della colonia.

Herath

Superficie: 235.000 Km²
Posizione: ad ovest di bellayne, a sud di Shazak, di Ator e Wallara, ad est di Nimmur e delle Terre Proibite ed a nord dei Territori degli Orchi orientali.
Abitanti : Pop. 50.000 – 65% aranea, 15% elfi, 10% umani, 5% rakasta 5% altre razze.
Linguaggio Herath, comune.
Capitale: Belphemon
Tipo di governo: Magocrazia
Industrie : allevamento, agricoltura, commercio.
Flora e fauna : fauna e mostri delle zone costiere e delle foreste.

Detta anche Le terre dei grandi maghi, è una mogocrazia, governata da Yahav IV. Il patrono immortale del paese è Yehm. Gli aranea sono una razza segreta nella costa selvaggia, nessuno è a conoscenza della loro esistenza in quanto questi hanno imparato a mantenere costantemente la forma di umanoide in presenza di stranieri. Gli aranea dell'Herath, hanno sviluppato la loro magia e la loro cultura, ed anche se fredda e amorale rimane sempre molto pragmatica. Gli aranea sono spesso usati dalle popolazioni della zona per spaventare i bambini, ritenuti solo un mito del passato.

Gli aranea dell'Herath hanno sviluppato una vera e propria doppia personalità, sin da piccoli imparano a convivere con il loro alterego umanoide acquisendo una sicurezza tale da rendere impossibile una distinzione. Questi aranea dimostrano un intelletto superiore alla norma e riescono a non destare alcun dubbio agli stranieri in visita nell'Herath. Questa pratica ha portato anche dei problemi, infatti c'è la possibilità che un aranea diventi psicotico, un aranea psicotico quando vede un aranea nella sua forma naturale tenta istantaneamente di riprendere la sua vera forma nel 95% dei casi, altrimenti diventa folle e perde totalmente la consapevolezza di essere un aranea

continuando a comportarsi come il suo alterego umanoide, per questi individui gli aranea saranno solo dei miti del passato. Una delle leggi dell'Herath impone che tutti gli aranea riprendano la loro forma umanoide prima di lasciare "la foresta del Magus". Un'altra limitazione è che un aranea dell'herath può prendere solo un'unica forma umanoide, quella che gli viene data alla nascita dalla famiglia e che rispecchia lo stato della famiglia stessa, se un nobile aranea per esempio prenderà la forma di un nobile umano o elfo. Inoltre la doppia personalità è tale da rendere più difficile non solo scoprire la reale forma dell'aranea ma anche dopo la morte l'aranea non riprende la sua vera forma e perfino con la magia, solo un dissolvi magia lanciato da un mago di 15° livello può rivelare le reali fattezze. Sotto la cittadella all'interno della foresta del Magus si estende una fitta rete di gallerie e caverne dove si trovano pitture rupestri che riportano scene di vita di antiche popolazioni di aranea in questi luoghi. Sin dall'antichità gli aranea hanno sviluppato la capacità di sdoppiare la loro identità, questo gli ha permesso di adattarsi alle popolazioni vicine, in seguito riconoscendo la loro superiorità intellettuale hanno pensato prima che gli immortali gli avessero messo vicino queste popolazioni come succulenti bocconcini, in seguito impararono ad usarli come soldati, mano d'opera e per qualche innovazione magica. Gli aranea credono che gli immortali nella loro saggezza hanno reso pericolose queste popolazioni per impedire che gli aranea abusassero del dono che gli immortali gli hanno fornito. Nel corso dei secoli gli aranea hanno sviluppato la loro magia e non fu difficile per i loro maghi più potenti fondare quattro distinti regni sotto la loro autorità, in seguito i regni si unirono sotto l'autorità del Mago della foresta creando un regno che si estende dal Bellayne a nord fino alla giungla nera della penisola della testa d'orco a sud, lungo la costa e per 225 chilometri nell'entroterra. La gente comune dell'herath

non sospetta nulla, vive esattamente come le altre popolazioni nel resto del mondo, sa solo d'essere governata da un mago che risiede nella grande foresta e che ogni tanto visita una delle città del regno per i normali contatti con i vassalli, e non trovano più di tanto preoccupante le sparizioni di alcune persone di tanto in tanto. All'estero gli altri regni non sospettano nulla, ritenendo normale per un mago, anche se a capo di una magocrazia, preferire una vita riservata. La grande foresta è proibita, si dice che sia infestata da mostri, esattamente il luogo che predilige un mago. Il grande mago vive in quella che si potrebbe definire la capitale degli aranea. Qui gli aranea sono nella loro vera forma, gli aranea più importanti aiutano il grande mago a gestire il regno e tutti i suoi sudditi, aranea e non. La cittadella raggiunge i 50 metri di altezza ma è dieci volte più estesa in profondità dove si collega con la rete di gallerie e caverne del sottosuolo dove vivono numerosi aranea. Sei fortezze, sede di un drappello di guardie in forma umanoide, delimitano il bosco del grande mago. Una rete invisibile di magia unisce il grande mago a tutta la sua foresta, riesce a sapere cosa avviene in ogni punto ed anche i sentimenti predominanti dei visitatori e le loro sensazioni fisiche ma non può leggere i loro pensieri. L'Herath mantiene pacifici rapporti con Ballayne, una guerra contro i rakasta sarebbe troppo onerosa, e poi ci sarebbe la possibilità che venga scoperto il segreto degli aranea. Il grande mago preferisce tramare nell'ombra i suoi intrighi politici invece di agire apertamente, il suo obiettivo è di salvaguardare l'equilibrio tra Bellayne ad est e le bellicose orde degli orchi ad ovest. La presenza di Leaoca, una piccola colonia villaverdiana, gli è utile in quanto è una spina nel fianco a Bellayne, in cambio del sostegno alla colonia i mercantili herathiani possono attraversare le acque controllate dai villaverdiani in tranquillità.

Territori herathiani orientali:

Viscontea di Berevrom

Capitale: Amion

Popolazione: 4.300, aranea, umani, elfi, rakasta

Governatore: Lady Beryam sorella di Lord Balmoroth di Berevrom

Ducato di Ensheya

Capitale: Sorodh

Popolazione: 14.900, aranea, umani, elfi, halfling

Governatore: Duca Yaluughu fratello di Lord Ezer di Ensheya

Contea di Enom

Capitale: Nezhev

Popolazione: 5.000, aranea, umani, nani ed alcuni tartarughe

Governatore: Conte Disbaal fratello di Lord Enzuth di Envm

Viscontea di Hethzya

Capitale: Shahav

Popolazione: 18.500, aranea, umani, halfling, alcuni rakasta

Governatore: Lord Mazioth fratello di Lord Gerphenom di Hethzya

Alberi selvaggi

Questi territori nell'entroterra non fanno parte dell'herath ufficialmente, sono coloni che stanno espandendo l'influenza del regno, taglialegna e contadini gestiti da un rappresentante del regno.

Centro amministrativo: La torre di Yedom

Popolazione: 2.000, aranea, umani e elfi

Governatore: Lord Yezarath di Pazphezu

Shazak

Superficie: 36.000 Km²

Posizione: situato a nord dell'Herath, ad est di Ator, ad ovest di Bellayne ed a sud di Cay e delle Steppe dello Yazak.

Abitanti : Pop. 25.000 – 90% Shazak 5% rakasta, 5% altre razze.

Linguaggio dialetto Herath, comune.

Capitale: Ah'Roog

Tipo di governo: Monarchia tribale

Industrie : pesca, caccia, primitiva agricoltura.

Flora e fauna : fauna e mostri delle foreste.

Simili agli uomini lucertola, sono pacifici primitivi che da poco hanno iniziato a sviluppare una loro arte ed un loro linguaggio scritto. Usati dai nobili Herathiani come mercenari hanno servito nelle loro truppe, di solito utilizzati come prima linea. Hanno un contenzioso con il regno di Bellayne che contesta il loro diritto sulla foresta che si estende da Ah'roog, la capitale degli Shazaks e la regione di Wyndham nel Bellayne. Devono anche difendersi dalle incursioni dei Gurrash che considerano gli Shazak come cibo. Alti fra l'1,80 e i 2,10 metri pesano fra i 90 ed 110 kg, la loro pelle varia tra il grigio verde ed il grigio marrone passando per varie tonalità, hanno una coda lunga circa 1 metro ma non prensile, i loro occhi di solito sono gialli con pupille come quelle dei gatti. Ci sono poche differenze fra maschi e femmine. Usano qualunque armatura, preferiscono la lancia o il giavellotto come arma. Si sono spostati dalla costa, la baia del tridente, verso l'interno, principalmente per evitare gli attacchi dei Gurrash, hanno formato un governo stabile e stanno sviluppando una loro scrittura, arte e stanno imparando i principi del commercio. Hanno iniziato ad allevare pipistrelli giganti che usano come cavalcature per i razziatori bestiali un particolare gruppo di guerrieri, per shamani o per il re (Shaz). Sanno adattarsi e sopravvivere nei luoghi più

ardui. Quando hanno a che fare con gli herathiani, dipendono totalmente dal loro capo guerriero che conosce molto bene gli usi e la cultura herathiani. Vivono in gruppi famigliari all'interno delle tribù. Non hanno preclusioni di classe, le femmine sono rispettate come i maschi.

Ator

Superficie: 40.000 Km²

Posizione: A nord dell'Herath e della Nouvelle Renardye, a sud di cay, a est di Shazak e bagnata dalla Baya del Tridente ad ovest.

Abitanti : Pop. 15.000 – 85% Gurrash 5% Cay 5% Shazak 5% altre razze.

Linguaggio dialetto Herath, comune.

Capitale: Gurr'Ash

Tipo di governo: Tribale

Industrie : caccia e pesca.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone costiere paludose.

Il regno di Ator in realtà è un area abitata da una popolazione crudele e primitiva, non c'è una vera e propria struttura sociale e solo ora si sta sviluppando l'idea di gruppo tribale. In realtà questa popolazione è nata dall'incrocio fra herathiani ed alligatori prodotto dai maghi herathiani tramite la magia. I Gurrash sono barbari, tendono più ad uccidere gli stranieri che tentano di commerciare con loro, e solo per sbaglio hanno iniziato un commercio con i Wallara, infatti hanno scoperto che lasciando degli oggetti in alcuni punti vicino Wallara, misteriosamente questi sparivano ed altri oggetti ne prendevano il posto. In realtà i wallara grazie alle loro doti di mimetizzazione scambiano gli oggetti senza farsi notare. I gurrash sfuggiti al controllo degli herathiani si sono stabiliti in queste terre affacciate sulla baia, sono ottimi nuotatori, appena giunti con la loro aggressività portarono gli Shazak a fuggire verso l'interno, infatti per i gurrash gli shazak non erano altro che degli ottimi spuntini. Un

Gurrash di solito è alto tra i 2,55 e i 2,85 metri e pesa circa 300 kg. Di pelle verde scuro hanno una testa simile a quella di un alligatore con file di denti acuminati. Vestono tuniche e abiti leggeri, portano bandoliere per il loro equipaggiamento. Non tutti sono irascibili ed aggressivi, alcuni riescono ad avere un minimo di autocontrollo, di solito sono quelli che sono stati in contatto con gli herathiani. Cacciatori e pescatori le classi più comuni sono barbaro, shamano, stregone.

Cay

Superficie: 20.000 Km²

Posizione: a nord di Ator ed a sud delle Steppe di Yazak, confina a sud est con Shazak ed è bagnata ad ovest dalla Baya del Tridente.

Abitanti : Pop. 20.000 – 80% Cayma 10% Shazak 5% rakasta 5% altre razze.

Linguaggio dialetto dell'Herath, comune.

Capitale: Tu'Eth

Tipo di governo: Monarchia

Industrie : allevamento, commercio.

Flora e fauna : fauna e mostri delle zone costiere e dell'immediato entroterra presso la steppa.

Questa razza rappresenta il terzo esperimento fatto dagli herathiani di produrre magicamente una razza di schiavi adatti alla costruzione di strutture. Avendo miseramente fallito lo scopo di produrre grossi e forti soldati, hanno tentato di creare una razza piccola ed intelligente capace di portare a termine lavori di costruzione. Sfortunatamente queste creature si dimostrarono estremamente orgogliose, incapaci di riconoscere i propri errori, dopo vari disastri nella costruzione di strutture, decisero di farne a meno e li mandarono verso la baia del tridente. I cayma, come è conosciuta questa razza si stabilì nelle terre a nord di Shazak e Ator e formò una monarchia che iniziò ad espandersi nelle terre del nord. I cayma sono alti circa un metro e pesano circa

20 30 kg, hanno una pelle che va dal marrone al verde brillante, pupille nere, vestono di tuniche, preferiscono usare giavellotti ed armi di osso. Sono pacifici ed evitano il combattimento se possibile. Piccoli e agili sono molto più bravi come ladri e ranger che come guerrieri. Difendono la loro casa ed i loro villaggi, sono un popolo prudente e fiero. Si ritengono bravi costruttori e non sono d'accordo sui giudizi degli herathiani in merito alla loro abilità. Sono allevatori e commercianti, hanno iniziato ad allevare una piccola lucertola che usano per tirare i carri e come cavalcatura. Forgiavano metallo benché in modo primitivo e commerciano anche il cinnabryl con gli shazak.

Razze Tipiche

Uomini scorpione

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)
Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 9 m
CA: 15 (+2 Des, -1 taglia, +4 naturale)
Attacchi: Pungiglione +6 mischia, 2 artigli +1 mischia; o catena chiodata Enorme +6 mischia, pungiglione +1 mischia
Danni: Pungiglione 1d6+3 e veleno, artiglio 1d6+1; o catena chilodatai Enorme 2d6+3, pungiglione 1d8+1 e veleno
Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m (3 m con pungiglione e catena chiodata)
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Percezione tellurica, antro magico
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Voi +4
Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12
Abilità: Ascoltare +5, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +3, Osservare +4
Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata
Clima/Terreno: Deserti e montagne caldi e temperati, sotterranei
Organizzazione: Solitario, ricognitori (2), pattuglia (4), divinatori (8) o città (50-1.000)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe di personaggio
Gli scorpionidi uniscono il misticismo esoterico religioso con tendenze omicide e il pungiglione di uno scorpione gigante.
Gli scorpionidi sembrano una bizzarra varietà di centauri. Hanno più o meno la stessa taglia dei centauri, ma hanno la parte inferiore del corpo di uno scorpione. La loro metà umana

ha pelle color rosso, glabra e di una bellezza quasi inumana. I loro volti sono naturalmente calmi.

Gli scorpoidi possiedono una cultura estremamente sofisticata, piena di strane filosofie che filtrano le nozioni umane devianti attraverso gli occhi multifaccettati di un insetto. Due delle pratiche strane degli scorpoidi devono essere menzionate. La prima è nota come "corsa dello scorpioide": gruppi che variano da due a venti individui talvolta escono dalle loro tane, fermandosi solo se attaccati o costretti a difendersi, correndo il più a lungo e il più velocemente possibile... finché non muoiono. Essi cadono morti, uno dopo l'altro, e nessuno sa il perché. La seconda stranezza è il loro peculiare metodo di divinazione, che è forse l'unico compreso dagli abitanti della superficie. Gli scorpoidi vivono sotto la superficie della terra. Usando la loro percezione tellurica e il loro senso del terreno, sono in grado di creare delle griglie mistiche. Poi escono e aspettano, talvolta per giorni, finché un numero sufficiente di creature non si è mosso sulla griglia e ha connesso i suoi elementi in un disegno significativo. Nessuno capisce come gli scorpoidi concepiscano le loro griglie o che tipo di informazioni sperano di ottenerne: tutto ciò che si sa è che certe volte gli scorpoidi escono sulla superficie, pronti per combattere e convinti dalle loro divinazioni di fare la cosa giusta. In altre occasioni, gli scorpoidi adottano attitudini assolutamente casuali verso gli stranieri, anche quelli che hanno già incontrato in precedenza, convinti di questo dalle loro divinazioni.

Combattimento

La percezione tellurica, la capacità di nascondersi nella terra, un'eccellente iniziativa, sono tutte capacità che permettono agli scorpoidi di attaccare per primi in qualsiasi incontro, sperando di indebolire gli avversari con i loro pungiglioni velenosi.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza sulla

Tempra (CD 14); danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Forza.

Percezione tellurica (Str): Gli scorpoidi possono percepire automaticamente la posizione di chiunque sia in contatto col terreno in un raggio di 18 metri.

Antro magico (Mag): Uno scorpioide può muoversi di 6 metri verso l'alto o verso il basso, se durante il suo movimento passa attraverso almeno 30 cm di terra. Per ogni 1,5 metri di terra (o frazione di essa) che attraversa, subisce 1d3 danni. Se il movimento dello scorpioide lo porta all'interno di un oggetto solido, egli rimane nel luogo ma subisce i danni come se si fosse mosso attraverso la terra posta fra lui e l'oggetto. Gli scorpoidi usano la loro capacità di antro magico per muoversi attraverso cunicoli o catene di cunicoli abbarbicati gli uni sugli altri, preparati in precedenza per giungere in superficie. L'uso di questa capacità genera un'esplosione di luce rossa e un odore acre di pelle d'insetto bruciata.

Talenti: Gli scorpoidi hanno Iniziativa Migliorata come talento bonus.

PERSONAGGI SCORPIOIDE

Pochi scorpoidi progrediscono come personaggi. Gli individui che fanno eccezione di solito ottengono livelli come chierici (la loro classe preferita), stregoni guerrieri e talvolta ranger. Chierici scelgono gli incantesimi dai domini Fuoco, Male, Terra e Viaggio.

SOCIETÀ DEGLI SCORPIOIDI

Sia i maschi che le femmine sono combattenti. I partecipanti alle "corse dello scorpioide" sono per lo più maschi (90%). I gruppi di caccia che partecipano agli strani rituali di divinazione sono solitamente composti da un numero uguale di maschi e femmine.



Wallarei

Umanoide mostruoso medio (Rettile)

Dadi Vita: 1d8+1 (6 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti), 9 m scalando.

Classe Armatura: 17 (+3 naturale, +4 destrezza), contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Artiglio +2 in mischia (1d6+1) o arco corto+3 in mischia (1d6+3) o boomerang +3 a distanza (1d4+3)

Attacco completo: 2 artigli +2 in mischia

(1d6+4) o arco corto+3 in mischia (1d6+3) o boomerang +3 a distanza (1d4+3)

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

Attacchi speciali: Pelle del camaleonte superiore.

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 12, In 16, Sag 13, Car 12

Abilità: Equilibrio +5, Osservare +4, Saltare +12, Nascondersi + 15, muoversi in silenzio + 6.

Talenti: eludere migliorato.

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-3), banda (3-6 più 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (20-40 più 50% non combattenti più 2 luogotenenti di 3°- 6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

Sono rettili umanoidi, privi di coda, con una pelle di più colori, sono alti poco più di due metri enfatizzati dalla loro figura esile con un collo più lungo rispetto agli umani. Hanno braccia e gambe molto flessibili che rendono i loro movimenti goffi agli occhi delle altre razze. La loro pelle è variata da striature di diversi colori, come una tigre ma con tonalità che vanno dal rosso al blu, giallo, verde, arancio, marrone, nero e macchie bianche. Non hanno peli se non sulla testa dove assumono la caratteristica di veri e propri capelli, Questi possono avere una colorazione uniforme o un insieme di tonalità come la loro pelle. Vestono abiti succinti, portano con loro delle borse per i loro oggetti ed alcune volte usano gioielli. Sono una razza molto saggia che dà valore alla terra dove vive, sono molto attive e possono camminare per giorni quando cacciano o sono in cerca di cibo. Sono meditative e spirituali ed onorano i loro patroni immortali con danze e musica. Possono essere quieti e seri ma sanno anche scherzare, la loro superstizione può portarli a fare rituali che agli occhi delle altre razze non hanno senso. Normalmente sono legali, una piccola parte neutrale e solo rari casi caotici, la maggioranza legale si spiega in quanto la società Walleriana è basata su costumi tribali e taboo. Classi preferite sono druido e ranger.

COMBATTIMENTO

Non amano il combattimento e se possono preferiscono la fuga, se costretti combatteranno da lontano con armi da tiro o incantesimi. Una delle armi preferite è il

bomerang con cui riescono a xolpire senza manifestare la loro presenza.

Pelle del camaleonte superiore (Str): I Wallarei possono modificare il colore delle scaglie per mimetizzarsi con l'ambiente circostante quando non indossano armature, tuniche o altri abiti che ricoprono gran parte del corpo, i Wallarei ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e +4 a quelle di muoversi silenziosamente.

Cayma

Lucertoloide del tramonto velenoso, Ranger di 1° livello

Umanoide Piccolo (Rettile)

Dadi vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale, +1 buckler), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/lotta: +1/-2

Attacco: Artiglio +3 in mischia (1d3+1) o spada lunga +3 in mischia (1d6+1/19-20) o arco corto +4

a distanza (1d4/x3) o bolas +4 a distanza (1d3+1 non letali o sbilanciare a distanza)

Attacco Completo: 2 artigli +3 in mischia (1d3+1) e morso +1 in mischia (23) o spada lunga +3 in mischia (1d6+1/19-20) e morso +1 in mischia (1d3) o arco corto +4 a distanza (1d4/x3) o bolas +4 a distanza (1d3+1 non letali o sbilanciare a distanza)

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

Attacchi speciali: Uso del veleno

Qualità speciali: Pelle del camaleonte, nemico prescelto +2 (umanoide/umano), visione crepuscolare, empatia selvatica

Tiri salvezza: Temp +3, Rifi +4, Vol +0

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 11, Car 7

Abilità: Equilibrio +5, Muoversi

Silenziosamente +5, Nascondersi +14,

Osservare +4, Saltare +4, Scalare +4,

Sopravvivenza +4, nuotare +3.

Talenti: Multiattacco, Seguire Tracce.
Ambiente: zone costiere temperate
Organizzazione Solitario, gruppo (2-3), banda (5-8 più 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (20-40 più 50% non combattenti più 2 luogotenenti di 3°-6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)
Grado di sfida: 1
Tesoro: 50% monete; 50% beni
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questo rettile umanoide sembra fondersi con le ombre della foresta. È alto circa novanta centimetri e ha una corporatura snella e muscolosa. I grossi occhi riflettono la luce e la testa è sormontata una piccola cresta che scende fino alla nuca. Quando la creatura sibila, rivela una fila di denti affilati. Anche se più piccoli dei loro simili, i Cayma sanno essere altrettanto pericolosi, se provocati. Un Cayma misura dai 90 ai 120 di altezza e pesa tra i 20 e i 30 kg. La coda è lunga dai 60 ai 90 cm e le scaglie cambiano colore in base all'umore. Gli occhi di un Cayma sono più grandi di quelli le altre specie simili e i maschi hanno una cresta sulla nuca che può alzarsi o appiattirsi, sempre in base all'umore. I Cayma parlano un dialetto herathiano, ed il Comune. Molti Cayma che si incontrano nelle terre selvagge sono ranger; gli esemplari fuori dal comune di solito diventano sacerdoti e stregoni.

COMBATTIMENTO

I Cayma sono molto più astuti delle altre varietà di lucertoloidi. Preferiscono evitare del tutto gli scontri fisici, se possibile; quando devono colpire un villaggio umano, spesso cerano di avvelenare le scorte d'acqua o di cibo, invece di lanciare un assalto diretto. Quando devono combattere, prediligono le imboscate e le trappole più complesse. Le bolas e le reti sono considerate armi da guerra per i Cayma, che spesso usano questi strumenti per mettere in difficoltà gli

avversari più grossi mentre gli arcieri li tempestano di frecce avvelenate.

Uso del veleno: Grazie a una lunga tradizione nell'uso dei veleni, i Cayma non corrono mai il rischio di avvelenarsi quando applicano il veleno alle loro armi. I veleni più comunemente usati comprendono il veleno dell'aspide nera e il whinni blu.

Pelle del camaleonte (Str): I Cayma possono modificare il colore delle scaglie per mimetizzarsi con l'ambiente circostante quando non indossano armature, tuniche o altri abiti che ricoprono gran parte del corpo, i Cayma ricevono un bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi.

Abilità: Grazie alla loro coda ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare. I modificatori di abilità riportati nella scheda delle statistiche sono comprensivi di una penalità di armatura alla provadi -1(-2 alle prove di nuotare) per il buckler che portano con se.

Il ranger Cayma qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 12, Des 13, Cos 10, Int 8, Sag 11, Car 9.

PERSONAGGI CAYMA

I Cayma sono più intelligenti e perseveranti degli altri lucertoloidi, e molti di loro sviluppano abilità da ranger o ladri.

I personaggi Cayma possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma

- Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto paria 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

- La velocità base sul terreno di Cayma è di 9 metri.

- Abilità razziali: riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.

Un Cayma può applicare il veleno alle armi senza correre alcun pericolo. La sua pelle del camaleonte gli conferisce un bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi.

- Bonus di armatura naturale +3.
- Armi naturali: 2 artigli (1d3) e morso (1d3).
- Qualità speciali (vedi sopra) : Pelle del camaleonte, trattenere il fiato, visione crepuscolare.
- Familiarità nelle armi: I Cayma considerano le bolas e le reti come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- Linguaggi automatici: dialetto herathiano, Comune.
- Classe preferita: Ranger o ladri. La classe del ranger o del ladro, ma solo una delle due a personaggio, di un Cayma multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai PE.
- Modificatore di livello +1.

Shazak

Gli Shazak seguono le stesse statistiche dei normali lucertoloidi disponibili sul Manuale dei Mostri 1 alla pag. 165 (lucertoloidi), tranne per quanto segue:

Non hanno penalità all'intelligenza, e la loro testa è leggermente più triangolare e protesa in avanti. Sono normalmente più evoluti dei lucertoloidi, hanno imparato ad allevare un tipo di pipistrello gigante che normalmente funge da cavalcatura per i loro capi, stregoni e sacerdoti.

Gurrash

Umanoide mostruoso Grande (Rettile)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti), 9 m nuotando.

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +4/+12

Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d6+4) o randello pesante +7 in mischia (2d8+6) o giavellotto +3 a distanza (1d8+4)

Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d6+4) e morso +5 in mischia (1d6+2) o randello pesante +7 in mischia (2d8+6) e morso +5 in mischia (1d6+2) o giavellotto +3 a distanza (1d8+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali:

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, trattenere il fiato, resistenza all'acido 5

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Voi +4

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 14, In 8, Sag 11, Car 7

Abilità: Equilibrio +5, Nuotare +10, Osservare +4, Saltare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Multiattacco

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-3), banda (3-6 più 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (20-40 più 50% non combattenti più 2 luogotenenti di 3°- 6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Questo rettile umanoide, dalla corporatura tarchiata e dai grossi muscoli, è alto quasi 2,7 metri. Dalla testa simile a quella di un alligatore, le sue scaglie sono verde scuro. Flette le dita artigliate e ringhia, rivelando una fila di zanne minacciose. Come i loro cugini più piccoli, i Gurrash sono umanoidi rettili primitivi che possono rivelarsi molto pericolosi, se provocati. Un Gurrash di solito è alto tra i 2,55 e i 2,85 metri e pesa circa 300 kg. La coda è lunga dagli 1,2 agli 1,5 metri. I Gurrash parlano un dialetto herathiano, ma quei Gurrash con un punteggio di Intelligenza di 12 o più sanno parlare anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I Gurrash sono guerrieri orgogliosi e feroci, sempre in cerca di azioni eroiche e di gloria personale. Se lasciati a se stessi, combattono individualmente e in modo disorganizzato,

ma i loro capi possono costringerli a collaborare per brevi periodi di tempo. I Gurrash hanno poca pazienza per i trucchi e le trappole che considerano qualcosa da lasciare ai lucertoloidi inferiori.

Trattenere il fiato (Str): Un Gurrash può trattenere il fiato per un numero di round pari a 4 x il punteggio di Costituzione, prima di rischiare l'annegamento (vedi pagina 303 della Guida del DUNGEON MASTER).

Abilità: Grazie alle loro code, i Gurrash ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di E Nuotare e Saltare.

GURRASH CON LIVELLI DI CLASSE

Molti Gurrash avanzano nella classe del barbaro, la classe preferita della loro razza. I Gurrash sacerdoti sono in realtà degli adepti e possono selezionare incantesimi dai domini della Protezione e del Sole.

Aranea

Le statistiche degli Aranea sono disponibili sul Manuale dei Mostri 1 alla pag. 18

Phanaton

Tipo/Taglia: Umanoide piccolo

Dadi vita: 1d6+1 (4 pf)

Iniziativa: 1

Velocità: 9 m. velocità base, 9 m. velocità nello scalare, e nella planata.

Classe Armatura: 12, contatto 12, sorpresa 11
Attacco Base/Lotta: 0/-4

Attacco: Pugnale +0 mischia (1d4/19-20x2)

Attacco Completo: Pugnale +0 mischia (1d4+For/19-20x2) o Pugnale +1 a distanza (1d4/19-20x2) o Morso +0 Mischia (1d4+For/x2)

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

Attacchi Speciali : Attacco furtivo +1d6, Nemico favorito (Aracnoidi)

Qualità Speciali : Planare, Coda prensile, Percepire trappole

Tiri Salvezza: Tem 1, Rif 3, Vol 0

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 12, Int 8,

Sag 11, Car 8 **Abilità:** Equilibrio+1, Scalare+8, Nascondersi+5, Saltare+10, Ascoltare+2, Muoversi in silenzio+3, Osservare+2, Cadere+1

Talenti: Allerta

Ambiente: Foresta afosa

Organizzazione: Gruppo di cacciatori (3d6), villaggio (30-300) più 1 capo guerriero e 2-12 soldati per ogni 30, più 1 vice capo e 2-8 soldati per 100 phanaton, più 1 Re Tribù con 4 soldati per 300 phanaton.

Grado di sfida: 1

Tesoro: standard

Allineamento: normalmente caotico neutrale

Avanzamento: come classe

Aggiustamento di livello: 0

Il phanaton ladro presentato qui ha le seguenti caratteristiche prima degli aggiustamenti razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

I phanaton sono simili ad un incrocio fra scimmie e procioni. Approssimativamente delle dimensioni di un Halfling hanno una lunga coda prensile con cui utilizzare goffamente degli oggetti. Ad esempio, quando lotta tra gli alberi, un phanaton spesso avvolge la coda attorno a un ramo per il supporto. Inoltre, i phanaton hanno delle membrane di pelle che si estendono dal braccio alla gamba. Possono espandere queste membrane per planare da un ramo all'altro. I Phanaton parlano la propria lingua, così come il comune e il Fey.

I Phanaton preferiscono mangiare frutta e verdura, anche se possono mangiare carne. Prediligono particolarmente il gusto dei ragni, e spesso danno loro la caccia per cibarsene. Sono il nemico tradizionale degli Aranea e di altri aracnoidi, e li attaccano a vista.

COMBATTIMENTO

Planata (st): I Phanaton posso planare, di



solito da un ramo all'altro, a causa della membrana di pelle che ha tra le loro braccia e le gambe. La distanza orizzontale che uno phanaton può planare è pari a tre volte il risultato di un controllo sull'abilità saltare. Se parte da un luogo elevato, come da un albero alto, aggiungere l'altezza di partenza per il calcolo della distanza. Mentre vola a vela, un phanaton deve allargare le braccia e le gambe per poter planare, non può combattere, lanciare incantesimi che richiedono componenti somatiche, o fare qualsiasi cosa che richieda le due mani. Hanno una manovrabilità mediocre e sono incapaci di guadagnare quota. I Phanaton non prendono danni da cadute da qualsiasi altezza, a condizione che possano usare la loro capacità di volo a vela e di avere abbastanza spazio per atterrare in sicurezza.

Nemico favorito (Aracnoidi)(st): Tutti i phanaton sono considerati esperti assassini di ragni, con gli aracnoidi come tipo di mostro che sono automaticamente loro nemici

favoriti per la capacità di classe del ranger. Nel combattimento con questi mostri, il phanaton guadagna tutti i bonus applicabili, combattendo come un Ranger di un livello pari ai suoi dadi vita.

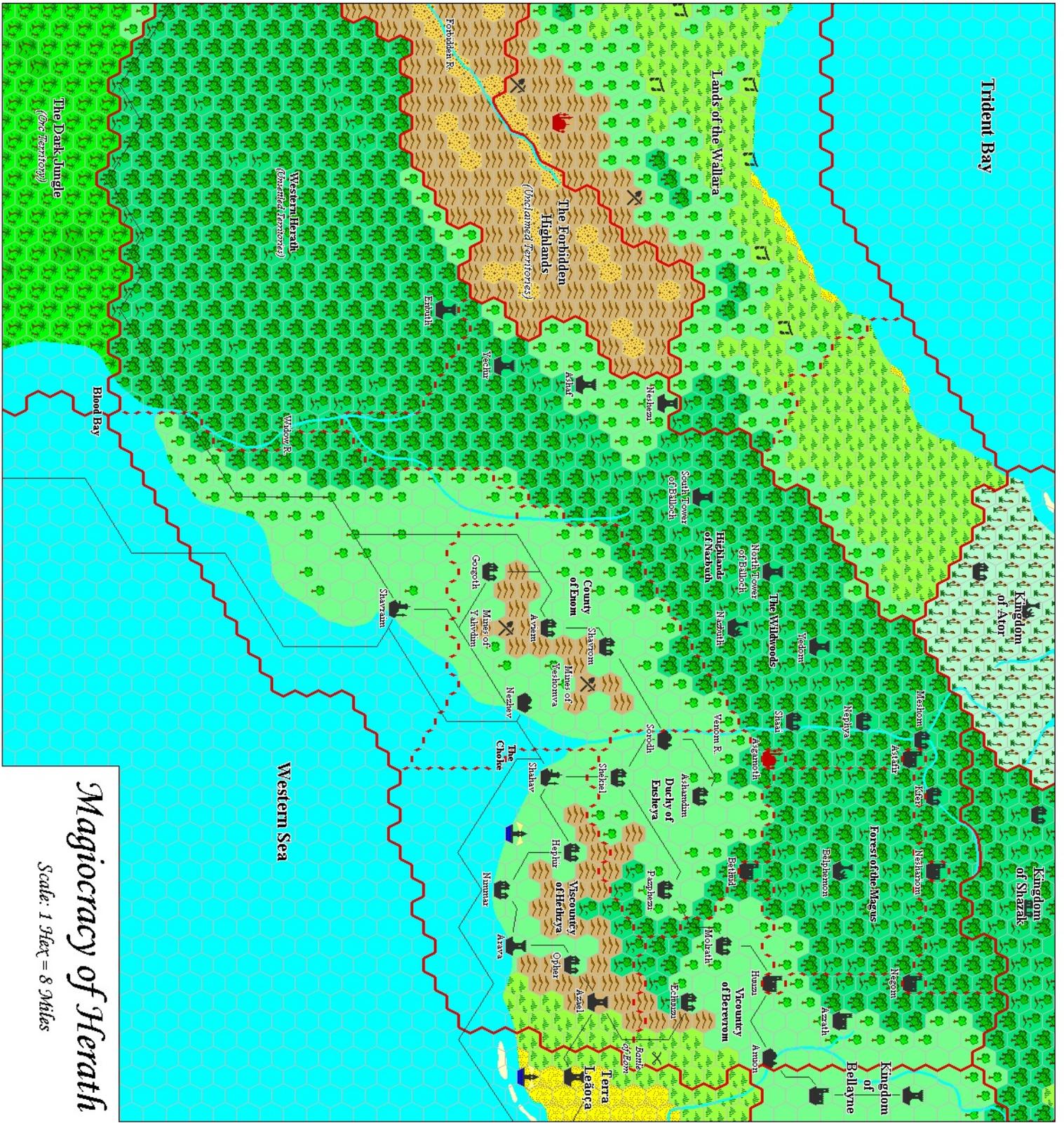
Coda prensile (st): I Phanaton possono afferrare oggetti con le loro code e possono usarle per maneggiare armi leggere come se fossero un'altra mano, con una penalità di -4. Tuttavia, il phanaton può prendere il talento Multiattacco per rimuovere questa penalità.

The Kingdom of Nimmur, 1000 AC

Replica of map from "The Voyages of the Princess Ark", Dragon Issue 192
Cartography by Thorfinn Tait, April 2005; last revised August 2008

www.thorf.co.uk





Magiocracy of Herath

Scale: 1 Hex = 8 Miles

