

ATLANTE

La Costa della Giungla



ATLANTE

Indice

La Costa della Giungla	pag 1	Isole Boon	pag 22
Hinterlands	pag 2	Isole Merseniche	pag 23
Emerondi	pag 7	Isole Wyveriane	pag 24
Le Colline della Desolazione	pag 13	Elfi	pag 24
Il Popolo del Serpente	pag 13	Nani	pag 25
Predoni Lucertoloidi	pag 14	Bogdashkan	pag 26
Città Stato di Nandua	pag 15	Yasuko	pag 27
Approdo di Balfour	pag 15	Gnomi	pag 28
Impero Serpentino	pag 15	Baybluff	pag 29
Regno di Rhyl	pag 18	Froghn di Gripli	pag 30
Nuovo Arypt	pag 19	Sauriali	pag 31
Città di Shebal	pag 20	Pardasta	pag 32
Orchid Bay	pag 20	Caracasta	pag 32
Varanis Reef	pag 20	Katapek	pag 32
Arcipelago di Serendib	pag 21	Aranea	pag 35

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica della Costa della Giungla.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 2.0 dd. 13/04/2023

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.

La Costa della Giungla

La Jungle Coast è un tratto di diverse centinaia di km sulle coste settentrionali della Davania.

La sua dimensione esatta è ancora sconosciuta, poiché è in gran parte inesplorata. Una stima approssimativa dei suoi confini considera la costa che si affaccia sul Mare di Bellissarian a est, le pianure di Meghala Kimata a sud e le praterie del Garganin a ovest.

La maggior parte della costa della giungla è inesplorata e nessuno sa esattamente cosa si possa trovare in questo vasto territorio. Le voci abbondano di strane culture primitive con monumenti meravigliosi, come piramidi di cristallo o profonde fosse sacrificali.

Le terre della Costa della Giungla sono attualmente in fase di colonizzazione di massa da parte dell'Impero di Thyatis, specialmente nel settore dell'entroterra che l'impero ha annesso. I nativi, tuttavia, non ne sono molto contenti e ne derivano molte battaglie e schermaglie. Tuttavia, la civiltà thyatiana continua a progredire e afferma che l'assimilazione degli indigeni è in netto progresso.



Hinterlands

Popolazione: 200.000 (30.000 a Raven Scarp, 35.000 che vivono in villaggi e città thyatiani sparsi, circa 35.000 rifugiati mileniani stabilitisi in Davania Superiore e Inferiore, 100.000 abitanti dell'entroterra thyatianizzati sparsi nelle giungle, un numero imprecisato che vive nelle profondità delle terre selvagge).

Governo: Esarcato, protettorato dell'Impero thyatiano.

Lingue: thyatiano (ufficiale), traziano. Si parla anche qualche dialetto milenese.

Monetazione: stendardo thyatiano: imperatore (5 mo), lucin (mo), justiciar (me), asterius (ma), denarius (mr).

Imposte: imposta sul reddito del 20/25% riscossa trimestralmente. I thyatiani all'estero devono ancora pagare le tasse. Anche gli oggetti costosi e magici sono tassati del 25% del loro valore. Imposta commerciale imperiale del 10% su tutti i beni tranne cibo, vestiti e immobilizzazioni.

Industrie: agricoltura (principalmente frutta e cereali), bovini, miniere, pecore, guerra.

Personaggi importanti: Generale Leilah ben Nadir (Exarcha).

Flora e Fauna

L'entroterra thyatiano è pieno di flora della giungla di ogni tipo. Si possono trovare qui quasi tutti gli esemplari immaginabili, dalle mangrovie lungo le coste, ai cipressi, ulivi, baniani e sequoie nell'entroterra. Nelle giungle stesse, la vegetazione sovrastante forma un baldacchino completo, cosicché a livello del suolo cresce ben poco, a parte piante rampicanti, arbusti, funghi e così via. Nelle aree dove non c'è copertura di fogliame, predominano le erbe alte. Sparse tra queste piante ci sono le forme più fantastiche di vita vegetale, dall'erba da afferrare nelle terre aperte, ai fiori di loto color ambra, ai cespugli arcieri, alle viti strangolatrici e alle erbacce della foresta.

In termini di vita animale, l'entroterra è molto vario. Le giungle ospitano ogni sorta di animali, comprese scimmie, tigri, serpenti, cinghiali, roditori e uccelli di ogni tipo. Allo stesso modo,

nelle aree aperte hanno gazzelle, leoni, uri, zebre e altri animali. Le creature più fantastiche includono bestie dislocanti, cani lampeggianti, chimere, centauri, arpie e persino draghi neri e verdi nelle profondità dell'interno.

Il Territorio

L'entroterra thyatiano si trova lungo un tratto della costa settentrionale di Davanian noto come Jungle Coast, per ovvie ragioni. Sebbene le terre su cui i Thyatiani costruirono le loro città e paesi fossero ricoperte di foreste pluviali vergini, gran parte di esse sono state tagliate lungo le coste per liberare spazio per le aree urbane in crescita, così come per le numerose fattorie necessarie per nutrire la gente. Ciò è particolarmente vero per l'area intorno a Raven Scarp, che è circondata da fattorie.

Una volta fuori dalle regioni densamente popolate, però, dominano le giungle. Grandi alberi e arbusti formano una fitta coltre sulla terra, bloccando gran parte dei raggi del sole e intrappolando il calore come una spessa coltre. A mezzogiorno nelle giungle, il caldo può essere così soffocante che i nuovi arrivati nella zona avranno difficoltà a respirare. Per la maggior parte, solo i margini di questa terra sono stati penetrati dai thyatiani, e al di là della rete in espansione di strade e insediamenti, prevale solo la natura selvaggia.

In termini di terreno, gran parte dell'entroterra digrada gradualmente verso il Mare del Terrore. Nelle zone occidentali delle terre rivendicate dai thyatiani predominano le colline ricoperte di giungla, e qui la costa è un misto di spiagge sabbiose e basse scogliere. A est del fiume Torion, che scorre attraverso Raven Scarp verso il mare, le terre sono molto più pianeggianti. A parte questa panoramica generale, però, al momento si sa ben poco in termini di dettagli precisi, a causa delle difficoltà di rilevamento di questo vasto territorio.

La gente

L'entroterra thyatiano è un ottimo esempio di colonizzazione thyatiana in azione. Nelle città e nei paesi, la popolazione è divisa tra i vari popoli

dell'Impero thyatiano e i nativi dell'entroterra che hanno adottato le usanze thyatiane. Quando queste terre furono conquistate per la prima volta, gli Hinterlandesi costituivano la stragrande maggioranza delle persone che vivevano nelle aree urbane. Ora, con la colonizzazione dalla terraferma thyatiana in aumento negli ultimi anni, i Thyatiani stanno rapidamente guadagnando terreno, e presto costituiranno la maggioranza nella maggior parte degli insediamenti.

I Thyatiani che vivono nell'entroterra, specialmente quelli che furono tra i primi coloni, e i loro figli, sono leggermente diversi da quelli che vivono sulla costa. Essendo una netta minoranza lontana da casa, molti thyatiani nell'entroterra hanno adottato alcune delle usanze locali, tra cui una visione più individualistica della vita e un maggiore rispetto per la natura. Alcuni hanno persino imparato la tradizione druidica e lasciato la civiltà per le grandi giungle per iniziare una nuova vita. Per altri versi, sono ancora tipicamente thyatiani: sostengono con entusiasmo il loro imperatore e l'impero stesso, e hanno un grande rispetto per i legionari che servono tutt'intorno a loro. Tendono anche ad essere piuttosto cosmopoliti, affermando di rappresentare la più grande nazione su Mystara, ma anche una delle più sofisticate.

Gli indigeni dell'entroterra, che qui costituiscono la maggioranza della popolazione, sono davvero unici. Si dice che queste persone alte e bionde siano grandi guerrieri, che rispettano la forza e il coraggio in tutte le sue forme. Ho sentito storie secondo cui i fisicamente deboli nella loro cultura, tra coloro che aderiscono ancora ai modi tradizionali, hanno vite miserabili. Presumibilmente, solo coloro che hanno il talento per la magia, che è riconosciuto come una forza o una specie, ricevono lo stesso rispetto di quello accordato a un guerriero. Si dice anche che gli abitanti dell'entroterra siano altamente individualisti. Ho sentito storie di legionari in pensione che descrivono gli Hinterlandesi in guerra come "grandi uomini dalla pelle pallida che corrono dilaganti attraverso la campagna, senza prestare attenzione alle formazioni o alla disciplina, e cercando di disperdere tutti coloro

che li precedono", ciò che manca loro nella disciplina, compensano con la ferocia.

In generale, i due gruppi sembrano andare abbastanza d'accordo nei paesi e nelle città dell'entroterra. Un gran numero di thyatiani che vivono qui, specialmente quelli che sono nati qui, o quelli che hanno vissuto qui per molto tempo, rispettano gli abitanti dell'entroterra e li trattano alla pari. I thyatiani intolleranti, il più delle volte, tendono ad essere quelli che sono appena arrivati, e spesso sono quelli che non hanno trascorso molto tempo con persone di altri gruppi etnici. In campagna, le relazioni tendono ad essere più tese, a quanto pare, poiché più terra viene arata e più gli abitanti dell'entroterra più tradizionali sono costretti a ritirarsi ulteriormente nelle giungle.

Il terzo grande gruppo di persone che vivono in questi territori sono rifugiati provenienti dalle varie città-stato delle pianure del Meghala Kimata. Attualmente, molti di loro vivono a Raven Scarp e dintorni, anche se un numero considerevole vive nelle città e nei villaggi più grandi dell'entroterra settentrionale. Alla fine dell'anno scorso sono scoppiati conflitti tra i Mileniani e gli abitanti originali, dovuti in parte a scontri culturali, ma anche a risorse limitate a causa dell'improvviso afflusso di profughi.

Storia

In passato questa regione fu occupata dalle tre grandi tribù Thyatiane prima della loro migrazione verso la terra ora conosciuta con il nome di Thyatis. Qui vissero altre razze che migrarono verso il continente settentrionale, via via che la calotta di ghiaccio si ritirò verso nord, dando vita alle nuove terre del nord. In quei tempi antichi, non tutti quelli che erano di discendenza Thyatiana migrarono verso nord. Alcune tribù rimasero e furono assorbite dalla successiva ondata di migranti che, nella loro lingua, si riferivano genericamente a se stessi come gli Uomini dei Quattro Regni. In realtà, i Quattro Regni sono quattro tribù popolate, ma sparpagliate, ognuna chiamata con il nome del suo totem tribale:

Tribù del Lupo (nell'estremo ovest), Tribù del

Cavallo (nel medio occidente). Tribù del Corvo (nel medio oriente) e Tribù del Leone (nell'estremo est).

Ciascun regno/tribù è suddiviso in centinaia di piccoli villaggi indipendenti. A partire da una dozzina di anni fa, Thincol iniziò ad inviare le truppe Thyatiane nel territorio dei Quattro Regni.

Occasionalmente. Thyatis aveva intrattenuto scambi commerciali con questi popoli, ma ora l'impero si sta muovendo alla conquista. Nell'ultimo decennio o giù di lì, i Thyatiani si sono spinti progressivamente sempre più in profondità all'interno dei territori della Tribù del Cavallo e della Tribù del Corvo, conquistando villaggio dopo villaggio, superando i disorganizzati contrattacchi effettuati dai guerrieri dei Quattro Regni.

Nel periodo attuale. la regione viene chiamata dai conquistatori Thyatiani gli Hinterland. I nativi si riferiscono ad essa in base alle varie aree, come la Terra del Cavallo, la Terra del Corvo, ecc...

Sebbene l'interesse thyatiano per l'entroterra risalga al 988 DI, quando le prime navi militari stabilirono teste di ponte non lontano da dove si trova oggi Raven Scarp, questa regione di Davania ha un grande significato storico per i thyatiani attraverso le loro leggende. I thyatiani furono costretti a fuggire da le loro ancestrali terre quando un grande impero, forse quello dei Mileniani, stava crescendo a un ritmo fulmineo sulle pianure del Meghala Kimata a sud, e i suoi guerrieri premevano da tutte le direzioni, soggiogando tutto ciò che si trovava davanti a loro. Anche se combatterono coraggiosamente, la gente che sarebbe diventata Thyatiani, Kerendani e Hattiani alla fine fu costretta ad andarsene, anche se alcuni rimasero indietro. Durante gli anni successivi, la gente dalla pelle chiara che rimase e che sopravvisse all'agonia dell'Impero Mileniano, potrebbe essere diventata la gente conosciuta come gli abitanti dell'Hinterland. Si svilupparono in un popolo di guerrieri, le cui dure e spesso brevi vite nella giungla dettavano grande forza, adattabilità e prontezza di riflessi.

Degli anni successivi si sa poco. Le tribù dell'Hinterland non tenevano traccia scritta di ciò

che accadeva nelle loro terre, conservando solo registrazioni orali di grandi invasioni di umanoidi, così come della presenza di un popolo che avrebbero potuto essere elfi, a giudicare dalla loro descrizione. Tutto ciò che si sa degli eventi accaduti qui tra il crollo dell'Impero Mileniano e l'arrivo dei Thyatiani è contenuto in quei racconti.

La situazione cambiò nel 988 DI, quando i Thyatiani tornarono a Davania su grandi navi da guerra. Dopo aver inizialmente riportato alcune vittorie facili lungo le coste e intorno a Raven Scarp, i progressi nell'entroterra si sono dimostrati molto più lenti, anche se costanti. Dei quattro clan Hinterlandesi, solo i clan del Corvo e del Rinoceronte sono stati in gran parte conquistati dai Thyatiani. I conquistatori si sono anche affrettati a domare la terra nelle aree che erano cadute sotto il loro controllo, liberando il terreno per le fortezze, villaggi fortificati, strade e persino fattorie per quei coraggiosi pionieri che desideravano insediarsi nella terra lontano dagli insediamenti in crescita. Al di fuori di queste sacche di civiltà thyatiana, la terra è ancora piena di pericoli.

Cultura

Gli Hinterlander hanno una cultura belligerante, onorando solo i combattenti meritevoli. Combattono sia i loro uomini che le loro donne; la loro cultura discrimina quelli dal fisico debole. Anche in questo caso, come avviene per molti maghi, un fisico debole con grandi poteri è degno di onore. La cultura Hinterlander si concentra sull'individualismo e sulla libertà; la maggior parte degli Hinterlander tendono verso l'allineamento Caotico. Gli Hinterlander non combattono in formazione e, anche se singolarmente sono dei grandi guerrieri, tendono a rimanere frastornati dalle possenti armate in formazione dei Thyatiani. Gli Hinterlander venerano gli Immortali devoti alla guerra ed all'individualismo, come ad esempio la loro patrona Diulanna.

Geografia

Gli Hinterland sono ondegianti aree costiere collinari caratterizzate da una vegetazione verdeggianti e molto fitta. tetre foreste. Gli

Hinterlander non tagliano le loro foreste - solo appezzamenti abbastanza grandi per potervi costruire dei villaggi al loro interno. Gli Hinterland sono attraversati da centinaia o migliaia di piccoli villaggi, che prendono il nome dal clan che ci vive. Un villaggio nella Terra del Corvo occupato dal clan Falchion (Falcione) Verrebbe chiamato Corvo-Falchion. Negli Hinterland vi sono cinque grandi comunità - le quattro "capitali" del regno e l'avamposto militare dei conquistatori Thyatiani. Le città capitali non sono realmente abitate dai re che governano questi grandi "regni" - si tratta di enormi accampamenti ove si riuniscono una volta all'anno i rappresentanti di tutti i clan per una settimana di giochi e consigli in cui prendere le decisioni. Negli ultimi anni, le tematiche di questi consigli sono sempre state incentrate su come eliminare la Minaccia Thyatiana.

Il Ritrovo del Lupo (Wolf-Meet) è il luogo di raduno per il **Clan del Lupo**. Normalmente ha una popolazione di 5.000 abitanti; questa sale fino a 25.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Il Ritrovo del Cavallo (Horse-Meet) è il luogo di raduno per il **Clan del Cavallo**. Normalmente ha una popolazione di 3.000 abitanti; questa sale fino a 15.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Il Ritrovo del Corvo (Raven-Meet) è il luogo di raduno per il **Clan del Corvo**. Normalmente ha una popolazione di 10.000 abitanti. La popolazione non è stata sempre così elevata... ma d'altronde, questo non è l'originario Ritrovo del Corvo. Dal momento che i Clan del Corvo furono spinti più all'interno del loro territorio, questi furono costretti a spostare il Ritrovo del Corvo in un luogo più distante... e molti profughi rifugiati del Clan del Corvo vivono qui stabilmente. La popolazione della comunità sale fino a 20.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Il Ritrovo del Leone (Lion-Meet) è il luogo di raduno per il **Clan del Leone**. Normalmente ha una popolazione di 4.000 abitanti; questa sale fino a 12.000 abitanti durante il raduno dei clan.

Raven Scarp (Scarpata del Corvo) è la comunità allestita dagli invasori Thyatiani. Sede dell'originario Ritrovo del Corvo (Raven-Meet) ora racchiude la fortezza militare Thyatiana chiamata

Fire-Height (Altezza di fuoco), il porto navale Thyatiano ed una vasta comunità di civili - per la maggior parte, Hinterlander Thyatianizzati; la restante parte è composta da ufficiali di basso rango, avventurieri e mercenari. Popolazione 20.000 abitanti [tra cui 4.000 Militari, 14.000 Hinterlander Thyatianizzati ed altre 2.000 persone).

Le Terre Interne sono state divise in diverse regioni, tra cui un esarcato e due baronie in terre che ora sono ben colonizzate e quindi riconosciute come legittimi domini dell'impero, e due territori meno stanziati ai margini che costituiscono la frontiera in continua espansione dell'espansione thyatiana in Davania. Questi cambiamenti sono stati accompagnati da un afflusso di diverse migliaia di rifugiati dalle città-stato delle pianure di Meghala Kimata, alcuni dei quali si sono stabiliti nell'entroterra, mentre altri sono stati trasportati a Hattias per il reinsediamento. Rapporti recenti dalla Thratia indicano che l'afflusso di profughi non è terminato; per quanto tempo continuerà non è noto in questo momento.

Davania Superiore

Popolazione: 35.000 (di cui 20.000 nella capitale) L'Esarcato di Davania Superiore è la più importante dal punto di vista politico, comprende la capitale Raven Scarp ed è governata dal generale Leilah ben Nadir che ne è l'Esarcha. Il territorio costiero ad ovest del fiume Torion prende il nome di Davania Superiore, è il punto d'approdo dei thyatiani quando sono tornati su Davania.

Raven Scarp

(pop. 20.000): Unica città del territorio, Raven Scarp è un forte thyatiano, qui vengono arruolati i mercenari per servire nelle fila dell'esercito imperiale. È un grandioso porto frequentato da tutte le potenze commerciali della regione e non. È da qui che inizia la via dei pionieri, coloro che cercano un posto dove costruire una vita nuova in un mondo inesplorato. Purtroppo è una colonia Thyatiana per cui tutti coloro che giungono fin qui con propositi d'avventura e d'esplorazione

devono prima di tutto affrontare la burocrazia thyatiana. Per coloro che cercano la grandezza imperiale al suo meglio, la Piazza Imperiale di Raven Scarp è il posto dove andare! Molto più grande persino della più grande piazza del mercato di Kastelios, la Piazza Imperiale è il luogo in cui ogni giorno si esercitano file imponenti di legionari thyatiani e si esibiscono in parate nei giorni festivi. La loro armatura cerimoniale di bronzo era così lucida il giorno in cui sono andati, che sono rimasti quasi accecati! Oltre alle dimostrazioni di abilità militare, si possono anche vedere i maestosi edifici che ospitano il governo coloniale dell'entroterra. Sul lato settentrionale si trova la Legislatura Imperiale, dove risiede e tiene corte il famoso Generale Leilah Ben Nadir, Governatore dell'entroterra. Sugli altri tre lati si ergono imponenti esempi di architettura thyatiana, con grandi colonne e pareti di marmo bianco levigato.

Davania Inferiore

Popolazione: 17.000

Si trova ad est del fiume Torion, la zona è ricoperta da foreste che degradano lentamente verso la costa, la zona è famosa per le sue bellezze naturali. La popolazione è variegata ma pacifica, vari villaggi sia sulla costa che nell'interno. Le fattorie Thyatiane si stanno moltiplicando anche se il disboscamento è un elemento di conflitto con la popolazione Hinterlandese.

Baronia di Fiorenza

Popolazione: 6.000 umani 90%, altre razze 10 %. Sulla costa di Davania ad ovest di Raven Scarp, sorge la Baronia di Fiorenza alla foce del Fiume del Drago Nero. Nata da un campo colono, si è sviluppata intorno al complesso del Tempio, collegata da canali naturali ed artificiali che in questo territorio paludoso sono preferiti alle strade. È protetta su quattro lati da tre fortificazioni e dal Porto. Inoltre sono stati scavati due canali ad est (Canale Baelis) e ad ovest (Canale Wespero) a protezione dei confini, il primo unisce il Forte Argenta, sulla costa, con il Forte Wespero nell'entroterra, il secondo unisce il

Porto di Fiorenza con il Forte Baelis. Per aumentare la popolazione sono stati importati un considerevole numero di criminali dalle prigioni Thyatiane ma ora si teme che la Gilda dei Ladri possa interferire con la politica della Baronia e dell'Impero.

Baronia di Cittanova

Popolazione: 5.000 umani 85%, altre razze 15 %. Situata sulla punta più a nord delle Hinterland, si erge una cittadina fortificata da dove si sorveglia il braccio di mare di Ochalea per prevenire eventuali attacchi a Raven Scarp. La cittadina di Città del Capo con un editto è stata ribattezzata con il nome di Cittanova, denominazione di origine Kerendana usata dalla popolazione locale. Cittadina in via di sviluppo al momento più conosciuta come porto militare che commerciale.

Territorio di Torionensis

Popolazione: 57.000

Si tratta della parte nord-ovest dell'Hinterland, una zona pacificata dove Hinterlandesi e Thyatiani vivono pacificamente. Molte fattorie nate in particolare negli ultimi anni hanno portato questo territorio a diventare il granaio dell'Hinterlands. Qui i clan si sono adattati o rassegnati alla cultura thyatiana o per lo meno così sembra, in realtà le popolazioni sono ancora divise e vengono in contatto solo per il commercio.

Territorio di Thratia

Popolazione: 80.000

È la parte sud delle Hinterland, la zona più selvaggia ed ancora contesa dove si scontrano le tribù dei clan ed i Thyatiani. È il territorio più popoloso dove ancora l'Impero fatica a mantenere il controllo sui vari villaggi dei Clan Hinterlandesi. È in questo territorio che si trovano la maggior parte dei ritrovi dei Clan.

Le terre oltre confine

Il territorio dei Clan non rispecchia i confini ufficiali dell'Hinterlands, che rappresentano esclusivamente il territorio dove è arrivata l'espansione Thyatiana. I clan non riconoscono

quei confini ed i loro territori vanno ben oltre, sia a sud che ad est. In questi territori è possibile trovare anche clan che non hanno ancora avuto a che fare con i Thyatiani.

Personaggi

I personaggi che i Personaggi Giocanti avranno maggiori probabilità di incontrare sono:

Penn Figlio di Brun (G6. L). Penn, figlio dell'ex capoclan del vecchio Ritrovo del Corvo, fu catturato dodici anni fa nella stessa battaglia del Ritrovo del Corvo ove il padre, il capoclan, cadde per mano dei Thyatiani. Per salvare il suo popolo dal massacro completo, egli rinunciò al titolo di capoclan. Da allora, la gente del Clan del Corvo al di fuori del territorio controllato dai Thyatiani - e molti all'interno di esso - lo considerano un traditore della Terra del Corvo. Negli anni successivi, Penn ha solennemente mantenuto la propria parola e collaborato con i Thyatiani, aiutando a mantenere la pace ed a reprimere le ribellioni nella Scarpata del Corvo, anche senza avere alcuno status ufficiale in città.

Brian, il fratello più giovane, attualmente governa i resti del suo clan e lo odia ferocemente; Dylan, il figlio di Penn, ha perso tutto il rispetto per il padre ed ha lasciato gli Hinterland. Negli anni successivi alla caduta del Ritrovo del Corvo, Penn ha perso molto del suo acume in combattimento ed il rispetto per sé stesso... tuttavia, continua ancora ad avere le preoccupazioni di un capo per la sorte del suo popolo, ma cerca di sfruttare al meglio il peso politico che ancora mantiene per tenere al sicuro i cittadini della Scarpata del Corvo (Raven Scarp). Aspetto: altezza circa 1,88 metri, peso circa 127 chilogrammi, capelli e barba rossi, occhi azzurri, lento e dalle maniere pesanti; indossa una tunica marrone priva di tratti distintivi, calzoni, cintura e stivali; età 40 anni.

Generale Leilah (C30, L, dell'Immortale Tarastia). Leilah, governatore militare della Scarpata del Corvo, è la figlia di una ricca famiglia di Tel Akbir. Dopo il divieto di intraprendere la professione di avventuriera, Leilah scappò di casa e si unì all'Ordine di Tarastia e, successivamente all'Esercito di Thyatis. Durante l'Assalto

Alphatiano della Lancia di quarant'anni fa, Leilah era un modesto sergente di squadrone, ma si distinse agli occhi di Thincol l'Impavido e, dopo quegli eventi, scalò rapidamente le posizioni all'interno dei ranghi militari. È stata sposata due volte ed è sopravvissuta ad entrambi i mariti avventurieri. Leilah è un comandante di guarnigione capace, anche se non particolarmente ingegnoso e fa in modo che nessuna atrocità di guerra perpetrata da coloro che sono sotto il suo comando resti impunita; ed ha un buon occhio per scovare nuovi ufficiali e tattici brillanti, che le permettono di ottenere un successo militare maggiore rispetto a quello che altrimenti potrebbe raggiungere solo con il suo comando. Aspetto: altezza circa 1.63 metri, peso circa 54 chilogrammi; carnagione Alasiyana (carnagione scura, capelli ed occhi neri); lineamenti appariscenti ed occhi affascinanti (Carisma 16); indossa l'uniforme militare Thyatiana grigia di serie della guarnigione della Scarpata di Raven con il simbolo di Tarastia sulla spalla sinistra; età apparente 30 anni (età reale 60 anni).

Emerond

Popolazione: 125.000 (100% Emerondiani)
Governo: Monarchia dinastica (città-stato vagamente organizzate sotto un monarca).
Lingue: Emerondiano (una lingua non imparentata con nessun'altra parlata a Mystara).
Monetazione: nessuna.
Tasse: nessuna. Gli emerondiani hanno una vaga nozione di proprietà privata e condividono liberamente l'uno con l'altro.
Settori: agricoltura, raccolta.

Figure importanti

Jerem Rhody (Re, Emerondiano, maschio, Dr 16), Pikkolu (Protettore della foresta, Emerondiano, maschio, Dr 20), Dendeh (Protettore del sole, Emerondiano, maschio, C 20), Kamesama (Protettore della Terra, Emerondiano, femmina, Dr 18).

Situato ad ovest dell'Hinterland, è organizzato in

una monarchia che riunisce varie città stato. Incastonato nella jungla tropicale del nord della davania, è formato da un gruppo di città stato, abitate da agricoltori, artisti, artigiani. In tempo di crisi le città accettano il comando dell'ancestrale governatore di discendenza reale. Gli emerondiani vivono in armonia con la jungla che li circonda. Le loro città sono interamente costruite in legno che sembra assumere magicamente le forme desiderate, mura, pilastri, fortificazioni contro gli attacchi. Non hanno praticato la disboscazione della jungla su larga scala, hanno imparato a sfruttare il grande aiuto che possono dare le piante e la vegetazione in genere. Gli Emerondiani sono alti con la pelle verde e capelli argentei. Sono maestri dei segreti della jungla e riescono a camuffare e rendere invisibili le loro città. La capitale è Izmira, con una popolazione di 12.000 abitanti, qui risiede la famiglia reale dell'Emerond. La città sembra svilupparsi direttamente dalle colline della foresta tropicale. Gli emerondiani non sono nativi di mystara, molti secoli fa una banda di guerrieri provenienti dall'arcipelago di Pyrithian, un gruppo di asteroidi nello spazio, tutto ciò che rimane del loro antico mondo, giunsero su mystara, portavano vestiti, armature ed armi di fibra vegetale, si stabilirono in davania e fondarono Emerond. Ora sono una razza pacifica, hanno perso la loro aggressività guerriera. Divennero alti prelati e grandi druidi. Loro hanno una segreta conoscenza, una scienza magica con cui possono creare delle cavalcature da guerra volanti Pyrithiane, insetti giganti di vario tipo. Quando giunsero su mystara fondarono un regno pacifico ma capace di auto difendersi dai nemici come thyatis.

Flora e fauna

Emerond è una terra boscosa a ovest dell'entroterra thyatiano. Il regno è stato letteralmente "cresciuto" nella jungla perché ci sono rare radure e non è mai stato tentato un serio tentativo di disboscamento su larga scala. Molti tipi di piante crescono nella regione, dalle specie subtropicali originarie a versioni più aliene di alberi e cespugli comuni, importati direttamente

dal pianeta natale ancestrale degli Emerondiani. Alcune di queste piante sono in grado di modificare la loro struttura esterna e possiedono una forma grossolana di intelligenza e istinto. La fauna comune incontrata nella regione comprende creature della giungla come pantere, giaguari e altri grandi felini, tutte le varietà di serpenti tropicali, bestie dislocanti e alcune lucertole e creature anfibie, e vicino agli insediamenti emerondiani, creature simili a insetti che discendono da animali domestici portati a Mystara dagli Emerondiani (usa le statistiche per gli insetti giganti ma altera l'aspetto delle creature). Qui si possono trovare anche treant e gakarak che sono in rapporti amichevoli con gli Emerondiani. Qui si possono trovare anche altri esseri simili a piante, sia pericolosi che benevoli.

La terra

Emerond è un regno vivente, questo è ciò che realmente lo differenzia dagli altri paesi. La sua terra è un'entità vivente ed è tutt'uno con i suoi abitanti, non ci potrebbe essere Emerond senza gli Emerondiani e viceversa. Se l'ecosistema è in buone condizioni e la foresta prospera, gli Emerondiani condividono la salute e la felicità della loro terra come se si irradiasse dal suolo e dalle foglie delle piante. Ovunque tu vada a Emerond vedrai solo piante verdi e lussureggianti e ruscelli scintillanti, animali sani e frutti gustosi, strane creature e accoglienti radure nascoste. È un vero paradiso per gli elfi, dal punto di vista umano potrebbe sembrare un po' troppo selvaggio. Qualunque nano si ammalerebbe sicuramente del paesaggio dopo un paio di giorni.

Gli Emerondiani hanno insediamenti che possono essere paragonati a quelli di umani ed elfi, anche se non li costruiscono usando gli strumenti e le conoscenze della gente comune di Mystara. Le loro città sono vive: tutto è fatto di legno che produce foglie e fiori e anche frutti in primavera e in estate. Coltivano alberi e piante speciali che continuano a vivere anche dopo che li hanno abbattuti per creare le loro case; in questo modo possono praticamente cambiare l'aspetto della loro casa ogni anno, durante il

periodo del Cambiamento, quando la casa reagisce ai comandi mentali dei suoi abitanti. Le loro città sono costruite su diversi livelli, sia su terreno solido che su livelli più alti all'interno e all'esterno di questi alberi speciali.

Ogni città emerondiana, comunque, per quanto piccola sia, ha tre caratteristiche fondamentali: il Tempio dei Santi Protettori, il Pozzo Comune e la Cupola di Luce. Il Tempio è semplicemente il luogo in cui gli Emerondiani svolgono le loro cerimonie religiose settimanali per lodare la Terra, la Foresta e il Sole. Sono ciò che li fa vivere ogni giorno, e quindi sentono il bisogno di rendere omaggio a questi elementi (che sono considerati entità intelligenti) il loro culto. Il Pozzo Comune è considerato sacro quanto il tempio poiché fornisce l'acqua così essenziale per la sopravvivenza degli Emerondiani. Il Pozzo è normalmente sorvegliato in ogni momento da un gruppo di soldati e solo gli Emerondiani possono usarlo. Normalmente la comune acqua viene poi mescolata con alcune sostanze aromatiche o altre spezie per ottenere sapori diversi. Finalmente, la Cupola di Luce è una complicata rete di lenti poste nei rami dell'albero che riflettono i raggi del sole dentro e sotto gli alberi, in modo che gli Emerondiani possano accedervi senza particolari problemi. Il sole è vitale per loro, quindi devono essere sicuri di bagnarsi quotidianamente nei raggi del sole se vogliono rigenerare le loro forze.

Gli emerondiani usano insetti giganti come veicoli: insetti giganti come cavalli (ma possono anche arrampicarsi su muri verticali), calabroni e farfalle per muoversi più velocemente, vermi per scavare buche sottoterra. Questi insetti comprendono sia le specie normali che si trovano comunemente su Mystara, che gli Emerondiani addomesticano e addestrano, sia creature uniche simili a insetti originariamente importate dal loro mondo perduto. Queste creature hanno forme e abilità diverse, ma condividono tutte un legame empatico con il loro cavaliere e sono più intelligenti dei comuni insetti; hanno anche un aspetto più minaccioso, con punte e spine che sporgono dal loro carapace. Queste creature vengono create e curate in speciali enclavi

amministrate dai druidi, dove vive anche il bestiame degli Emerondiani.

Dal punto di vista politico, Emerond è formalmente un regno retto da una dinastia (un'unica famiglia che detiene il potere politico centralizzato). Il regno si basa su una libera alleanza di città-stato che normalmente sono indipendenti l'una dall'altra e persino dal re. Il re stesso ha il potere assoluto solo in caso di guerra o di calamità naturali (situazioni in cui l'ecologia del regno è minacciata), altrimenti limita la sua influenza nel coordinare le varie città per commerciare e coltivare la giungla. Ogni città-stato ha le proprie regole e organi politici, ma tutti devono obbedire alla prima e più importante regola: non danneggiare mai la foresta.

Ci sono altre tre figure importanti accanto al re e ad ogni governatore della città-stato: i Santi Protettori. Questi tre individui sono i sommi sacerdoti delle tre divinità comunemente adorate a Emerond: la Foresta (Ordana), il Sole (Ixion) e la Terra (Terra). Tutti gli Emerondiani, indipendentemente dal loro status o occupazione, riconoscono l'autorità dei Santi Protettori, che agiscono come araldi della volontà delle divinità. Ciascuno viene scelto durante un rito che si celebra dopo la morte dell'anziano protettore e sono sempre considerati benedetti dalla divinità che rappresentano. Nessuno mette in discussione il loro giudizio o consiglio, ma spesso non si immischiano in questioni politiche, tranne quando gli viene chiesto da altre figure importanti o quando la divinità lo ordina. Quando qualcuno diventa un Santo Protettore, la sua vera identità viene (simbolicamente) cancellata dalla memoria della comunità durante un rituale e lui o lei viene conosciuto solo dal titolo, diventando tutt'uno con gli altri precedenti protettori. Il Protettore della Foresta si chiama Pikkolu (pron.: pEEK-ko-lou), il Protettore del Sole si chiama Dendeh (pron.: den-deh) e il Protettore della Terra si chiama Kamesama (kah-me-sAH-mah).

La gente

Emerond è un regno governato da creature che sembrano elfi, ma sono leggermente più alte, dalla pelle verde e dai capelli d'argento. Ma gli

emerondiani sono creature simili a piante. Hanno una sostanza simile alla clorofilla che agisce come il sangue e ha molte proprietà di altri fluidi corporei. Hanno alcuni organi interni utilizzati per produrre il loro sangue alterando altri fluidi che ingeriscono (principalmente acqua), per digerire i cibi e per riprodursi. La loro pelle e i loro muscoli hanno una particolarità: sono estremamente elastici. Gli emerondiani possono effettivamente estendere i loro arti per molti centimetri usandoli normalmente senza perdita di sensibilità.

Normalmente bevono acqua (nelle taverne viene servita con un po' di sale o sostanze aromatiche) per reintegrare i loro fluidi interni e ne hanno bisogno in quantità molto maggiore rispetto agli umani (tre volte di più). Gli Emerondiani usano l'energia del sole per produrre la reazione chimica interna che trasforma i fluidi esterni in sangue, proprio come le piante, e solo gli individui maturi e sani di mente sono in grado di operare questo processo anche di notte. Normalmente i neonati e gli anziani deboli sono totalmente inattivi di notte, riposando in uno stato catalettico per evitare di consumare preziose energie. Gli altri custodiscono quelle persone per proteggerle, aiutati da bestie allevate da piante speciali. Gli emerondiani mangiano solo verdure, radici e frutti ma non tollerano carne di alcun tipo: il loro organismo non riesce a digerirla.

Gli Emerondiani si riproducono in modo simile agli umani: il maschio feconda la femmina che poi ospita e nutre il bambino nel suo grembo. La femmina normalmente tiene il piccolo all'interno del proprio corpo per una stagione (4 mesi), poi durante una cerimonia speciale il maschio apre il ventre della compagna tagliandone la pelle ed estrae un piccolo organismo simile a un seme delle dimensioni di un pugno. Quindi attacca il tentacolo che l'organismo-seme ha al suo capezzolo e mette il seme all'interno di una speciale "tasca marsupiale" che ha formato sul suo ventre durante i quattro mesi. Per la prossima stagione (altri quattro mesi) nutrirà la creatura attraverso il suo capezzolo e alla fine del periodo la coppia aprirà il seme rompendone il guscio, rivelando finalmente il bambino.

Gli Emerondiani si sono sempre presi cura della foresta e l'hanno protetta fin dalla prima volta che si sono stabiliti nella Jungle Coast. Sono così profondamente legati al loro ecosistema che non sopportano di perderlo o di vederlo danneggiato. Amano la loro terra più di chiunque altro su questo pianeta, e il loro senso del dovere verso la terra supera persino quello degli elfi. Hanno infatti molto in comune con la razza elfica, così come con le altre razze silvane, vivono nella giungla raccogliendo i frutti che essa produce e coltivando piccoli frutteti dove coltivano particolari ortaggi derivati dal loro pianeta natale.

La loro è una società di agricoltori e raccoglitori: normalmente non cacciano per procurarsi il cibo. Gli emerondiani hanno fondamentalmente solo un piccolo insieme di leggi etiche comuni, poiché ogni città-stato stabilisce le proprie regole, ma ogni emerondiano obbedisce alla prima legge: non danneggiare mai la foresta. Chi viene ritenuto colpevole di questo crimine viene immediatamente espulso dalla società emerondiana (se ne fa parte) e abbandonato da solo nella giungla ad affrontare il Giudizio della Foresta, poiché è la foresta il potere supremo di Emerond. Gli stranieri che commettono peccato contro la foresta vengono condannati ai Territori Proibiti invece di essere consegnati alla foresta, perché sono considerati sporchi e la avvelenerebbero. I Territori Proibiti sono, secondo la leggenda, la terra dove visse la prima generazione di Emerondiani (Pyrithians) quando arrivarono in Davania. Ma dopo qualche misterioso incidente, furono costretti ad abbandonare quelle terre e si stabilirono nuovamente a ovest di esse. Gli stranieri vengono portati sulle Colline della Desolazione o nella Città Proibita dove dovranno affrontare la loro punizione, apparentemente consegnata da qualche antico male. Finora, nessuno degli stranieri che vi sono stati portati è mai tornato a Emerond.

Storia recente

Emerond fu fondata molti secoli fa dai discendenti dei primi Piriti giunti su Mystara dopo aver lasciato il loro mondo, che era sull'orlo della

distruzione. I primi coloni fondarono la città di Pyris ad est dell'attuale Regno di Emerond e vissero in quella parte della foresta per alcuni decenni, fino a quando non si verificò il disastro. La leggenda racconta che l'ultima sovrana di Pyris peccò contro la Natura e la Terra, poiché voleva usare la Terra per i propri scopi invece di servire la Natura, e così fu maledetta dai Santi Protettori. I protettori allora, prevedendo l'imminente rovina della città, guidarono la popolazione verso est, dove incoronarono il nuovo re, uno dei nipoti dell'ex sovrano, e fondarono Emerond, tagliando ogni legame con gli altri Piriti. Quanto a ciò che accadde a coloro che rimasero a Pyris, questo è un mistero.

Emerond è sempre stata una nazione pacifica che non ha mai avuto particolari problemi dalle vicine tribù dell'Hinterlanders, né da altri umanoidi che vivono nella regione. Ciò è dovuto principalmente al fatto che sono maestri del combattimento nella giungla e che i loro vicini hanno già imparato la lezione. Inoltre, gli Emerondiani si affidano alle loro potenti cavalcature e ad altri insetti da guerra che finora si sono dimostrati di gran lunga superiori a qualsiasi altra cavalcatura standard, quindi sono abbastanza al sicuro all'interno del loro territorio. Thyatis finora non ne ha scoperto l'esistenza principalmente perché non si è mai avventurato così a ovest (hanno ancora problemi a tenere in riga i loro Hinterlander).

Izmira

(pop. 12.000 emerondiani): è la prima città del regno di Emerond, è sede della famiglia reale. La città sembra fatta di materia vegetale viva e nasconde nel sottosuolo l'origine di questo misterioso stato. La capitale Izmira, è un modello di architettura e perfezione emerondiana, quindi penso che valga la pena visitarla se qualcuno di voi riesce ad arrivare fin lì. Siti importanti:

L'Albero della Conoscenza. Questo è uno dei luoghi sacri di Emerond ed è sorvegliato direttamente da Pikkolu (ogni Santo Protettore custodisce simili luoghi sacri come dovere). Consiste in un grande albero creato dalla magia di Pikkolu (sospetto il primo Pikkolu) che contiene

tutti i tomi e le pergamene relativi alla storia di Emerond e dei loro antenati piriti, compresi i metodi per creare le loro bestie simili a insetti e i viventi piante, oltre ad altri oscuri incantesimi e tecniche agricole sconosciute. L'albero è normale dall'esterno, ma Pikkolu ha il potere di aprirlo usando una chiave magica, rivelando il suo meraviglioso contenuto che occupa un volume maggiore di quello dell'albero (quindi la magia è ovviamente all'opera qui). Siamo stati davvero fortunati ad avere l'onore di visitarlo e leggere alcuni dei suoi libri, anche se ammetto francamente che ora non sarei in grado di risalire alla sua posizione.

Alcuni degli altri luoghi sacri menzionati da Pikkolu includevano la Caverna della Magia, il Lago del Tempo e il Campo dei Sogni.

Glauqnor

(pop. 10.500 emerondiani): è la seconda città principale del regno di Emerond, si possono trovare tutti i tipi di comodità delle altre città, gli abitanti sono pacifici e la città tranquilla come gli abitanti vogliono. Di rilevante bellezza ed importanza i templi dedicati ai Santi Protettori qui rappresentati dai loro chierici.

Pyris

La Città Proibita è un luogo dove in base alle leggende puoi rischiare la tua anima. La città ha un nome, ma è conosciuto solo dai Santi Protettori e non pronunciato per paura di attirare l'attenzione delle forze del male. Alcuni esploratori hanno scoperto il nome leggendo un'antica pergamena e alcune iscrizioni rinvenute all'interno della città stessa: Pyris. Si tratta sostanzialmente di una città deserta fatta di uno strano materiale resistente simile alla pietra (legno pietrificato), con edifici da uno a cinque piani, molti dei quali crollati e in pessime condizioni. La città copre un raggio di 3,5 chilometri ed è circondata da alte mura crollate nel tempo in più punti. Al suo centro si erge il Tempio dei Santi Protettori, una piramide alta una cinquantina di metri. Il fatto strano è che questa città si trova nel mezzo di un deserto roccioso e la sensazione che si prova girando per le sue

strade è di totale solitudine e aridità. Niente di simile alla sensazione di decomposizione e carne in putrefazione che si prova esplorando un cimitero sperduto o i bassifondi di Thyatis City, anzi. Tutto qui è così ascetico e pulito nel suo abbandono, non ci sono nemmeno i resti dei suoi antichi abitanti, quelli che non furono così fortunati o così saggi da lasciarla prima che fosse troppo tardi. E poi c'è la sensazione che qualcuno ti guardi tutto il tempo, cercando di portarti verso la piramide. All'interno si ha sempre la sensazione che le ombre prendano vita e ti spiino. La mappa e le iscrizioni dicevano che un grande tesoro era nascosto all'interno della piramide, ma trappole e strane forze hanno impedito di andare avanti. Non solo forze malvagie. Ciò che giace nella piramide non deve essere disturbato, questo è quello che gli esploratori hanno imparato dalla loro esperienza, o si rischia di scatenare nel mondo ciò che ha causato la caduta di una città come Pyris.



Le Colline della Desolazione

E' un posto da evitare. Draghi, umanoidi malvagi e feroci (orchi e troll in particolare) e altri abomini simili a serpenti solcano queste terre, apparentemente a guardia di qualche misterioso covo o segreto che è stato dimenticato da tutti tranne che dal genere dei draghi.

Il Popolo del Serpente

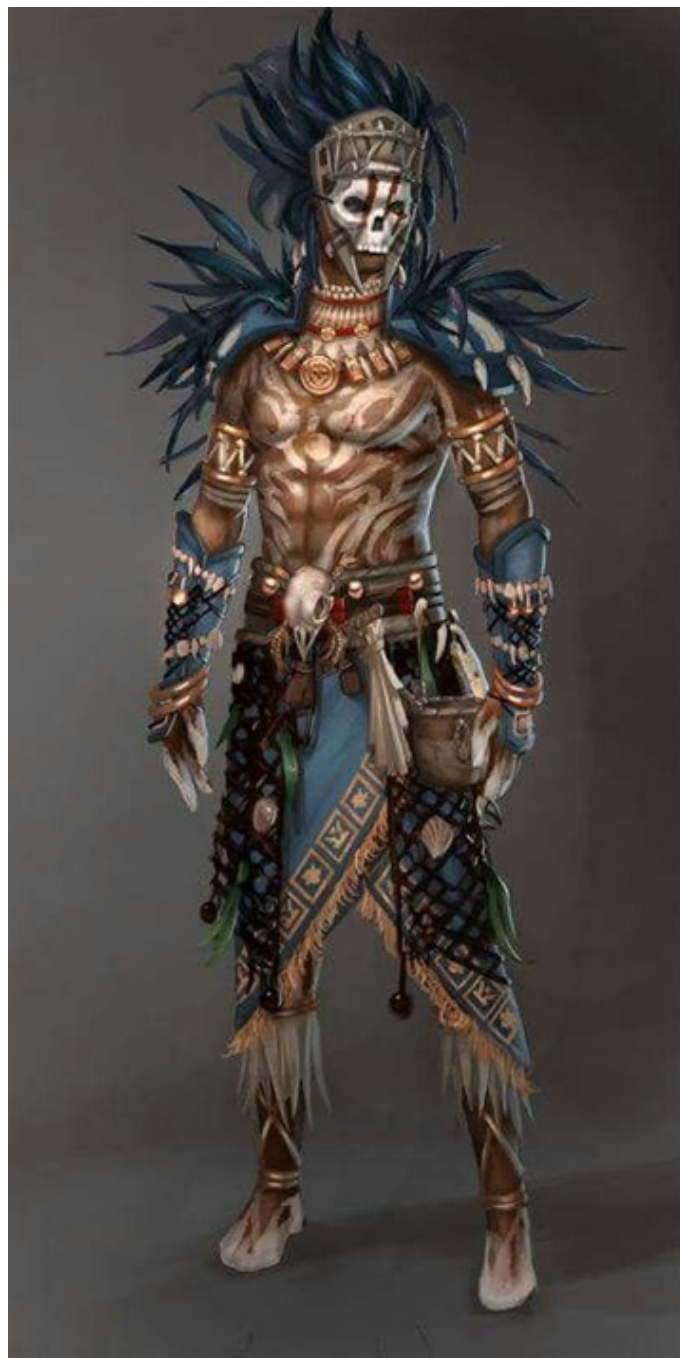
Popolazione: 35.000 (70% umani, 15% Caracasta, 10% Pardasta, 5% altre razze)

Il popolo del serpente è una popolazione di origine Olteca che vive in queste terre da tempo immemore. La maggior parte della popolazione vive in piccoli villaggi sparsi nella foresta, ma il centro politico è la città di Manacapuro che governa il territorio. Non tutta la popolazione appoggia il governo. La popolazione è composta in maggior parte da umani ma sono presenti anche Pardasta e Caracasta. Oltre alla capitale ed hai molti villaggi, vi è anche una città nascosta nel sottosuolo dove si organizza la resistenza interna (guidata dai Coatl) contro il governo controllato dai sacerdoti di Atzalteotl.

Manacapuru

(pop. 15.800): è una vecchia colonia olteca che prima si chiamava Ixachitl; faceva parte della nazione di Orimul che fu sconfitta dalle orde del carnefice di Yhog. Questa città sopravvissuta ai carnifex raggiunse anche una certa prosperità ma in seguito si divise in due fazioni di cui una controllata dall'immortale Atzalteotl che si opponeva all'impero milenario, questa parte prese il sopravvento e portò alla guerra sia civile che con l'impero Milenario che ridusse la città in un cumulo di rovine. Oggi la città si sta riprendendo, abitazioni sono state costruite intorno alla grande piramide dedicata ad Atzalteotl anche se i fasti di un tempo sono molto lontani.

I seguaci di Atzalteotl rimasero a controllare la città in rovina e stabilirono contatti con i figli delle vipere dei clan di atruaghin sull'altra sponda del



Mare del Terrore. Le due culture molto simili hanno molti aspetti in comune a partire dalla religione ai sacrifici umani alla spietatezza in battaglia. In combattimento sono guerrieri inperterriti, attaccano a testa bassa usando anche agguati e trappole. Non si fanno scrupoli ad utilizzare il veleno sulle loro armi né ad uccidere senza pietà nemici che si arrendono se questi sono feriti e rappresenterebbero un peso per loro. I nemici catturati in buone condizioni invece vengono fatti schiavi ed utilizzati per i lavori pesanti e per i sacrifici. I loro sacerdoti utilizzano le cerimonie ed i sacrifici per

comunicare con Atzalteotl e per lanciare incantesimi propiziatori (benedizioni cumulative con simboli di sangue, durata una settimana, ogni sacrificio 2d20 guerrieri). Tra i manacapuru è possibile trovare anche gruppi di Pardasta e Caracasta seguaci di Atzalteotl.

Eeslhath

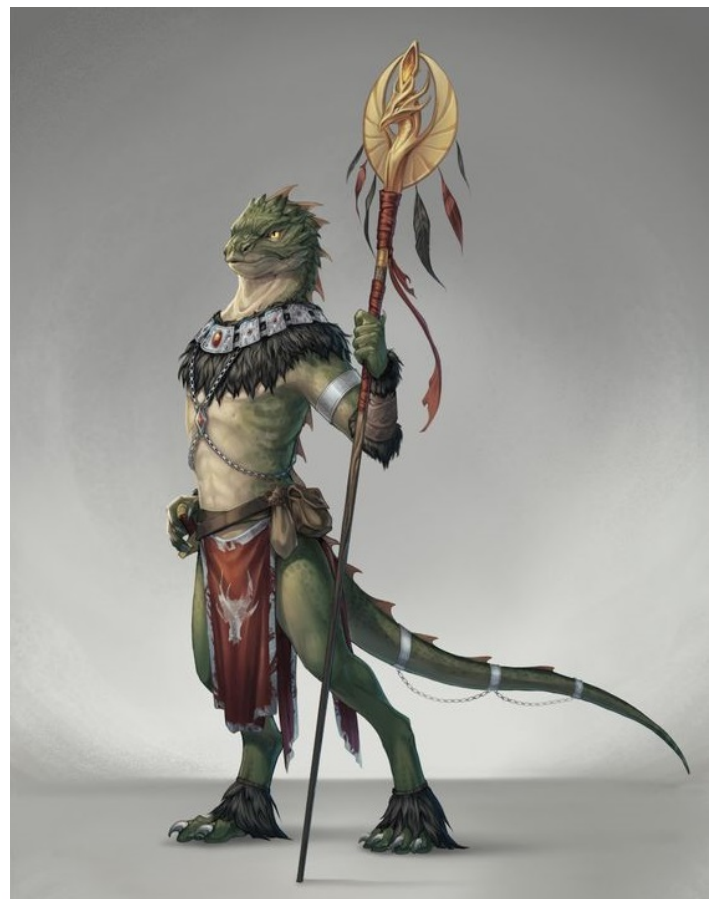
(pop. 8.000): Nella giungla a nord della città di Manacapuru è nascosta l'entrata alla città sotterranea Eeslhath che si oppone all'espansione dei fedeli di Atzalteotl, questa città è governata da Coatl (Serpenti piumati) creature benigne venerate come Dei dagli umani. Acerrimi nemici di Atzalteotl, hanno radunato qui i sopravvissuti della fazione che si opponeva al malvagio Immortale. Hanno costruito il santuario dove vivono i Coatl e la città in espansione sulle pareti della grande caverna intorno al santuario. La città cresce verticalmente seguendo la curvatura della caverna al cui centro si erge il santuario. Da qui partono le incursioni contro i figli di Atzalteotl per la riconquista di Manacapuru. I Coatl vivono fra gli umani assumendone anche la forma.



Predoni Lucertoloidi

Popolazione: 13.000

Le tribù di uomini lucertola una volta prosperavano su tutta la costa nord occidentale della Jungle Coast. L'espansione delle popolazioni Algarite prima e l'arrivo e la fondazione di Approdo di Balfour dopo, hanno ridotto il numero e contestualmente spinto a nord le tribù di uomini lucertola. Queste popolazioni vivono di caccia lungo la costa e pesca in mare, ma sono conosciuti e temuti per le loro scorrerie fra gli atolli ed i banchi sabbiosi (Banchi di caccia) dove spesso assalgono le navi incaute che in queste acque basse e sabbiose rischiano di arenarsi e non hanno molte possibilità di manovrare. Con le loro veloci piroghe da guerra possono passare dove le navi non possono e riescono ad abordarle e predarle.



Città stato di Nandua

Popolazione: 6.000 (70% umani, 30% altre razze).

Governo: Governatore Mastro Dengua (umano, NC, ladro 5, guerriero 3)

La città di Nandua, è un rifugio per gli abitanti delle Isole delle Perle che non desiderano conformarsi all'ideologia dominante dell'arcipelago e anche un rifugio per pirati e contrabbandieri locali (che sono spesso elencati sotto uno dei molti libri paga di Serendib). Il governo della città è in mano a Mastro Dengua, come si fa chiamare, è il capo della gilda dei mercanti ma segretamente è un uomo fidato dei Pirati. Da Nandua è possibile collegarsi con le rotte Algarite e raggiungere Cestia e la Davania meridionale. Agenti Yasuko gestiscono la Gilda degli assassini, utilizzano Nandua per tenere lontano gli "affari" ed i curiosi dal loro territorio. I mercanti di Nandua sono famosi ricettatori, comprano la merce ed i tesori predati dai Pirati e li rivendono su altri mercati. Da Nandua partono navi cariche di ogni bene dirette per tutte le città della costa, per Ierendi, Minrothad e tanti altri porti. I Pirati evitano queste navi ben consci della provenienza della merce che trasportano.

Approdo di Balfour

Popolazione: 9.000

Governo: Monarchia Re Rufus Lhota I (umano, N, mago 13 livello)

Città di maghi Alphatiani. Gli Alphatiani hanno un punto d'appoggio sulla Costa Aryptiana attraverso il loro "regno" fantoccio di Approdo Balfour. Desiderano rendere la colonia il più forte possibile per sostenere i loro commerci a lungo raggio; se nel processo riusciranno anche a impadronirsi di qualche altro insediamento locale lungo la Costa, tanto meglio. Questo è inaccettabile per i Thyatiani, gli Alphatiani sono sgraditi ai Mercanti di Serendib e guardati con sospetto dagli Algariti. Inoltre, la caotica società degli Alphatiani si era già riversata lontano da Approdo di Balfour, creando scompiglio nei territori circostanti. Ambiziosi nobili alphatiani

(ovvero potenti utilizzatori di magia) si trasferirono nelle nuove terre esotiche dal territorio controllato dagli alphatiani e si dispersero, fedeli solo a sé stessi e seguendo i propri obiettivi personali. Queste personalità indifferenti hanno alterato più di un equilibrio di potere e hanno disturbato entità che dovrebbero essere lasciate in pace. Tre esempi sono: Porthratos l'Elementalista dell'Aria che semina a tradimento terrore e distruzione per impossessarsi della città di Galgaboth; i tre maghi Randal Willhandle, Wendall Willendall e Stendhall Willendall, ossessionati dalle uova di drago per i loro esperimenti; i giganti di Las Anchois, che si trasferirono da Limn alla Jungle Coast per fondare una propria comunità di "buongustai", a spese della maggior parte degli esseri viventi dei dintorni.

Il sovrano ("re") di Approdo di Balfour - e i potenti maghi alphatiani che lo sostengono - sono molto interessati ai poteri dell'Ago, poiché il suo campo di forza può proteggere le parti più critiche dell'insediamento dalle minacce esterne, quindi stanno pianificando una grande spedizione sulla costa per impadronirsene. Poiché la rotta marittima più diretta a nord è bloccata dai gruppi di razziatori degli uomini lucertola, gli alphatiani pianificano di entrare in contatto con uno degli insediamenti costieri degli Yasuko (che si ritiene condividano un po' di antico sangue alphatiano nelle loro vene), ottenere la loro amicizia e usare quel luogo come base intermedia per aggirare i pericolosi banchi di caccia quando è il momento di recuperare l'obelisco.

Impero Serpentino

Popolazione: 150.000 (40% Yuan-ti, 20% Naga, 15% Sis'Thik, 10% Ophidian, 10% Medusae, 5% Bullywug)

La capitale è la città di Arypt (25.000 abit.) sulle sponde del lago omonimo, è da questa città che ha preso il nome l'intera regione. Gli Yuan-ti hanno grandi piani per la rinascita del loro Impero Serpentino. Sono consapevoli che la Notte del Veleno (vedi Dungeon Magazine #37 pagine 11 e 16) si sta avvicinando; un'apposita cerimonia



eseguita durante la Notte trasformerà un gran numero di prigionieri umani e semi-umani in un esercito di creature mutanti devote ai Serpentine. Allo stesso tempo, gli Yuan-ti stanno progettando di isolare i nani di Whitemount e il regno di Rhyl, dove vengono forgiate e scambiate la maggior parte delle armi e degli strumenti di metallo della costa alyptian. Ciò avverrà:

- 1) interrompendo la rotta commerciale attraverso la valle di Windcrag Mountain (separando così Whitemount e Rhyl);
- 2) diffondendo il terrore su Aserent erapendo il principe locale con un drago bianco evocato nelle Montagne Lontane;
- 3) risvegliando le tre streghe malvage Ithomariane Karalena, Solorena e Trilena grazie all'intervento del loro fratello, il Rahib, che verrà evocato dal passato attraverso un portale temporale.

Conquistando una alla volta le due comunità isolate gli Yuan-ti riusciranno a rimuovere la minaccia più diretta al cuore dell'Impero Serpentine e a fornire armi e armature all'Armata del Veleno che stanno progettando di creare. La

maggior parte del "materiale vivo grezzo" per la Notte del Veleno proverrà dai nomadi umani divisi che vivono tra il Lago Arypt e le terre dei Sis-thik. Per questo motivo è obbligatoria un'alleanza con i serpenti delle sabbie locali.

Il primo obiettivo dell'Armata del Veleno saranno le tribù di Pardasta che separano i Sis-thik dal grosso dell'Impero Serpentine. Una volta che l'invasione dei rakasta attorno all'Impero Serpentine sarà interrotta, gli Yuan-ti giocheranno un altro trucco: invaderanno l'avamposto del regno planare di Chak su Matera, quindi useranno gli obelischi di teletrasporto per sconfiggere i rakasta e le comunità umane, guidando il loro esercito del veleno direttamente sui punti più deboli dei loro nemici. Gli Yuan-ti hanno un potente agente tra i Black Chack di Matera, un drago blu chiamato Henkus che, decenni fa, riuscì ad attivare l'obelisco nel Deserto di Avera e, fingendo fedeltà ai regni planari, apprese abbastanza su come funzionavano i portali magici. L'informazione mancante di cui hanno bisogno è proprio come aprire un portale da Chak a un dato obelisco su Mystara, qualcosa che impareranno quando i pg saranno riportati a casa alla fine della terza parte





dell'avventura "Needle". Henkus modificherà la destinazione del cancello magico per aprire l'obelisco del Deserto di Avera invece di quello nelle terre dei Gripli. Henkus volerà quindi dai suoi maestri Yuan-ti nel deserto per riferire sulle sue scoperte.

In breve, se lasciati incontrollati, gli Yuan-ti saranno in grado di raggruppare le forze Serpentine, costruire un potente esercito di schiavi mutati sottoposti al lavaggio del cervello e impossessarsi di una potente rete di teletrasporto in grado di spostare un tale esercito attraverso la costa aryptiana e altrove, ampliando notevolmente l'estensione e il potere del rinato Impero Serpentino.

Le razze degne di nota dell'Impero Serpentino sono gli Yuan-ti, i Naga, i Sis'Thik e i Medusae. Altre razze serpentine possono esistere nell'area poiché il suo interno è in gran parte sconosciuto alle culture circostanti. Gli Uomini Lucertola (comprese le razze imparentate come gli Uomini Alligatore) sono solitamente alleati dei Serpentini e per questo motivo sono inclusi nel loro Impero anche se, storicamente, le grandi ribellioni degli Uomini Lucertola non sono rare. Frogline e Odak'Tar, sebbene indipendenti e più pacifici, sono altri due potenziali alleati dell'Impero Serpentino, a cui si unirono brevemente in

passato. Un gruppo relativamente piccolo di Lamara, a ovest, si unirebbe volentieri all'Impero, se ne avesse l'opportunità, ma i clan rakasta nelle pianure prevengono accuratamente i contatti importanti. I sauriali della costa della giungla meridionale sarebbero un'aggiunta molto ricercata, ma sono sotto la protezione di potenti immortali e finora tutti i tentativi di convincerli a unirsi all'Impero sono falliti. Nei tempi antichi i Naga si ribellarono alla leadership Yuan-ti dell'Impero Serpentino, cercando di rovesciarli. Furono sconfitti e parte di loro furono esiliati dalla regione. I profughi si stabilirono nella giungla della Cestia centrale, dove stabilirono il loro regno nascosto, complottando contro i Cestiani locali e l'Impero Serpentino. I Naga che attualmente vivono nella Jungle Coast sono più o meno allineati con la leadership Yuan-ti. Nemici giurati dell'Impero Serpentino sono i rakasta, che circondano l'Impero a sud e spezzano la continuità territoriale delle razze Serpentine. Anche le enclavi umane e semi-umane a sud e ad est (lupini e gnomi di Snarta II, Halfling di Baybluff, nani di Whitemount, umani di Rhyl, elfi di Aldareth e umani costieri di Nandua e Approdo di Balfour) sono viste come una seccatura per



l'Impero Serpentino. I Serpentine cercano sempre di isolare queste comunità per poi prenderle con la forza o per metterle l'una contro l'altra. Di solito questi tentativi vengono disinnescati presto dalle comunità locali indurite, ma il recente arrivo degli alphetiani a Approdo di Balfour sta aprendo nuove opportunità per gli intrighi. Fingendo amicizia nei confronti dei nuovi arrivati, gli agenti Serpentine hanno attirato i nuovi arrivati alphetiani - specialmente utenti di magia di livello medio o alto - a sconfinare nelle terre delle comunità vicine, alla ricerca di antiche reliquie e tesori.

I Bullywug sono i più grandi, più forti e aggressivi fra i Froglin. Vivono in una zona paludosa al confine fra le terre dei Gripli e L'Impero Serpentino. I Bullywug possono essere persuasi, a volte, ad unirsi, con i giusti incentivi, come alleati all'Impero Serpentino.

Regno di Rhyll

Popolazione: 8.000 (65% umani, 20% nani, 10% elfi, 5% altre razze)

Governo: Monarchia Re Namreh

Capitale: Asereht

Nata come colonia del Regno di Arypt, raggiunse l'indipendenza prima ancora della caduta del Regno. La popolazione di origine Algherita si era trasferita nell'interno con la prospettiva di colonizzare nuove terre ed incrementare il commercio con i nani di Whitemount. Purtroppo non erano a conoscenza di essersi avvicinati all'Impero Serpentino che non vede di buon occhio il commercio tra Rhyll ed i nani. Rhyll rappresenta la linea commerciale fra le popolazioni della costa ed i nani. Asereht, la capitale è una città sorta intorno ad una fortezza militare che inseguito diventò il Palazzo Reale, intorno alla città a sua volta è stata costruita una imponente cinta muraria a difesa. Le piazze della città sono ampie e si trasformano in mercati ogni volta che arriva una carovana.

Il paese di Rhyll è stato assediato quasi ogni notte per molti anni da una grande e terribile creatura che vola fuori dalle montagne vicino alla città di Asereht. La creatura si libra sui terreni agricoli, raccogliendo bestiame o uno sfortunato

contadino occasionale e riportando la vittima sulle montagne. Dopo la comparsa della creatura, l'aria del primo mattino ad Asereht è insolitamente fredda e nebbiosa. Quasi un anno fa la creatura ha sfondato il muro del castello di re Namreh e ha portato via il figlio del re, il principe Laechim, insieme a una grande quantità del tesoro reale. Da quell'incidente, che non sembrava l'atto di una creatura sconsigliata interessata solo al cibo, il re Namreh ha sospettato che la creatura sia in qualche modo sotto l'influenza del mago pazzo Astylis, che si crede risieda in montagna in un vasto complesso ad almeno due giorni di distanza da Asereht. Dopo l'incursione della creatura nel castello, il re Namreh ordinò al suo esercito di cercare tra le montagne e scoprì il complesso di Astylis. I soldati hanno fatto due incursioni in montagna, ma ogni volta sono stati cacciati indietro dai predoni goblin. Dal fallimento del secondo assalto, il re ha preso a commissionare piccole squadre di mercenari e avventurieri, inviandoli sulla montagna con promesse di una grande ricompensa al completamento della missione di salvataggio, e sperando che un piccolo gruppo di avventurieri sia più fortunato e non attiri l'attenzione dei goblin. Per ragioni che il re non ha mai scoperto, nessuna di queste squadre di soccorso è mai tornato ad Asereht. Trovare la residenza di Astylis è semplice; gli scheletri ed i beni di alcuni di coloro che hanno già tentato sono disseminati attraverso i passi di montagna come un sentiero. Astylis, se effettivamente si tratta di lui, non sembra faccia alcun tentativo per scoraggiare gli intrusi. L'ingresso al complesso, così come la scalinata che conduce fino ad esso, è libero da insidie. Gruppi di avventurieri provano ad andare al complesso di Astylis per salvare il principe Laechim e recuperare lo scettro e la corona reali oltre alla verga di Cancellazione ed al Medaglione di ESP che sono stati rubati, oltre ad uccidere la temibile creatura che sembra essere sotto il controllo del mago. Gli Algariti di Rhyll desiderano principalmente mantenere aperte le rotte terrestri locali, poiché la rete stradale che collega il regno con la costa e con i loro alleati semi-umani (i nani di Whitemount e gli

elfi) è la loro unica possibilità per mantenere la loro economia Lavorando. La gente di Rhyl ancora non sospetta del risveglio dell'Impero Serpentino e crede che tutti gli incidenti che accadono nei loro dintorni siano dovuti alle azioni di singole creature.

Dungeon Magazine #37 adventure "Serpents of the Sands" (Avera Desert, settlements of Balthazar and Scarboro).

Nuovo Arypt

Popolazione: 62.000 (totale della popolazione delle varie città e dei villaggi)

Sasan e Samarcanda hanno organizzato un matrimonio dinastico per ripristinare la maggior parte dell'antico Sultanato di Algarin, l'unione ha attratto anche gli insediamenti vicini che per timore di diventare obiettivi militari del nuovo Sultanato hanno preferito trattare l'unione allo stesso. Grazie al matrimonio fra il Principe ereditario Ismael, figlio dell'Emiro di Samarcanda e la Principessa Rasha figlia dell'Emiro di Sasan le due città hanno rifondato il Regno di Nuovo Arypt. In seguito all'arrivo degli Alphatiani sulla costa poco dopo il 965 DI, le città stato degli Algariti videro un grande aumento del commercio e della ricchezza, ma si trovarono anche troppo deboli e frammentate contro un concorrente così forte. Anche la crescente influenza dei Cavalieri Heldannici nella Savana Aryptiana è vista con sospetto, mentre la minaccia Yuan-ti è negligenemente sottovalutata.

La maggior parte dei sovrani algariti crede che, se Serendib (e i Thyatiani che sostengono le Gilde dei Mercanti di Serendib) perdessero il controllo delle rotte marittime, allora gli Alphatiani potrebbero avere le mani libere lungo la costa aryptiana, ponendo fine all'indipendenza di tutte le città stato degli Algariti, per questo motivo si sono unite in un'alleanza che dovrà portare al nuovo Sultanato di Nuovo Arypt.

Samarcanda

Popolazione: 12.000

Ex colonia nithiana in seguito fu parte del vecchio Regno di Arypt da cui si rese autonoma in

seguito alla caduta dell'Ultimo Re. La città fra le più importanti delle città stato Alcherite è stata la prima a credere nella nuova alleanza conscia che ogni città da sola non era in grado di difendersi da un'espansione Alphatiana nella zona. Sfruttando le simpatie del Principe di Samarcanda per la Principessa di Sasan hanno organizzato un matrimonio politico per dar vita ad un nuovo Sultanato. Samarcanda è una delle città più importanti sia dal punto di vista commerciale che militare della zona.

Sasan

Popolazione: 10.000

Ex colonia nithiana in seguito fu parte del vecchio Regno di Arypt da cui si rese autonoma in seguito alla caduta dell'Ultimo Sultano. La proposta di Samarcanda per un matrimonio politico che portasse alla creazione di un'alleanza fra le due città sorprese l'Emiro di Sasan che però riscontrando un interesse anche della Principessa e valutando i vantaggi economici e politici decise di accettarla. Sasan città commerciale situata sul Corno Aryptiano sente la concorrenza della vicina Jevid per questo motivo sta sviluppando molto l'artigianato e l'agricoltura.

Varzach

Popolazione: 11.000

La città ed il suo Emiro sognavano di prendere il controllo della costa e ricostruire il Sultanato ma sono stati battuti sul tempo dalle città di Sasan e Samarcanda. Trovandosi a metà strada fra le due rivali hanno capito di trovarsi in una posizione precaria che poteva trascinarli in guerra. A quel punto l'Emiro ha preferito trattare l'unione alla nuova alleanza per avere una posizione rilevante nel futuro Sultanato. Città importante della costa Algherita, sicuramente era una delle più papabili per la rinascita del Sultanato ma purtroppo è stata bruciata sul tempo dalla vicina Samarcanda ed ha dovuto fare buon viso a cattiva sorte. In ogni caso non ha messo da parte completamente le sue ambizioni ed ha rinnovato gli sforzi per lo sviluppo di commercio, agricoltura e militare.

Roccia della Fiamma Bianca

Popolazione: 7.000

Città nell'interno, dedita all'agricoltura che dipende dalle altre città sulla costa per il commercio. Non avendo un peso politico rilevante, dopo la decisione di Varzach di unirsi alla nuova alleanza si è vista costretta a trattare a sua volta rinvitando la città di Arzani nella trattativa. Centro agricolo ed artigiano è un punto di riferimento per i villaggi sparsi nella zona.

Arazani

Popolazioni: 6.000

Piccola città al confine sud est della zona del vecchio Sultanato dell'Arypt, dopo essersi consultata con la città di Roccia della Fiamma Bianca hanno deciso insieme di unirsi alle altre città del nord nell'intento di strappare condizioni migliori. Un'economia povera basata su allevamento e caccia supportata da un'agricoltura basilare.

Algarin

Popolazione: 3.000

Era la capitale del vecchio Regno di Arypt, fu distrutta e ridotta in rovine alla caduta del Re. Da qualche anno è diventato il ritrovo di sbandati ed emarginati che stanno ricostruendo alcune abitazioni. Nei pensieri del Principe ereditario Ismael c'è l'idea un giorno di ricostruire l'antica capitale per rivendicare la continuità fra il vecchio Regno ed il nuovo e legittimare la sua futura incoronazione a Sultano.

Jevid

Popolazione: 9.000

Città situata all'estremo nord del corno dell'Arypt, a nord di Sasan che ha visto nella nuova alleanza un'opportunità di penetrare nei mercati e nella politica del nuovo Sultanato. Si suppone che ci sia un grande nascondiglio Osani a Jevid. Grazie ai suoi legami con Serendib ed alla sua posizione ha una intensa attività commerciale.

Shebal

Popolazione: 10.300

Città costiera di origine Algarita, nata come colonia si rese autonoma dopo la caduta del Sultanato di Arypt. Città commerciale, intrattiene ottimi rapporti con gli elfi Aldareth mentre è preoccupata per la vicinanza di Nandua e le sue frequentazioni. Guarda con curiosità al nuovo Sultanato che sta nascendo ad est più per un eventuale appoggio militare che per un'adesione politica.

Orchid Bay

Popolazione: 9.000

L'oligarchia di Orchid Bay sta cercando un'alleanza con i Wyveriani di orientamento militare, offrendo cibo e merci in cambio di armi e mercenari. Il lich conosciuto come Gifter o il Male delle Profondità ha donato alle tre streghe Zityak, Groutle e Prout la ricetta della bellezza eterna; la loro ricerca degli ingredienti sciocchi della ricetta ha portato alla caduta di molti esseri buoni e ha creato scompiglio in tutta la costa aryptian per più di cinque decenni. Ora che la ricetta è prossima al completamento, le streghe sono state costrette ad avvicinarsi alle terre umane. Furono scoperti da uno dei capi di Orchid Bay e, per coprire le loro azioni, gli inflissero una demenza magica, proprio mentre stava per firmare un importante trattato con un paese vicino.

Varanis Reef

Varanis Reef: Una scogliera a pelo d'acqua dove le navi ed i comandanti che non conoscono bene la zona rischiano di incastrare le loro prue e danneggiare le loro navi. Una barriera corallina ricca di vita con atolli sparsi dove la vegetazione ha sfruttato la sabbia raccolta sulla parte emersa della barriera. Sugli atolli si possono trovare villaggi degli uomini lucertola che vengono utilizzati quando i rettili predoni di queste acque decidono di non far ritorno sulla costa. Popolazione fissa, solo poche centinaia in

continua variazione.

I banchi di caccia: Un vasto e molto pericoloso tratto di secche tra la Jungle Coast centrale e il Varanis Reef. Qui forti venti dominanti spingono verso la costa, mentre le correnti marine irregolari nelle secche le riempiono di banchi di sabbia mobili e non mappati. Piccoli atolli in formazione punteggiano i banchi emersi. I banchi di caccia sono così chiamati perché sono i terreni di caccia degli uomini lucertola che vivono sulla costa, i quali non si accontentano mai dell'abbondante pesce disponibile nella zona. Qualsiasi nave sorpresa ad arrancare nei banchi di sabbia nel tentativo di riconquistare il mare aperto viene inevitabilmente attaccata dalle piroghe da guerra degli uomini lucertola, che remano costantemente nelle secche, alla ricerca di bottino e carne fresca. I bersagli che sembrano indifesi vengono attaccati apertamente durante il giorno come prova di coraggio per i giovani uomini lucertola, mentre alle navi più minacciose vengono tese un'imboscata durante la notte, di solito una volta assemblato un numero maggiore di piroghe.

I Passaggi: Un importante mare poco profondo tra il Varanis Reef e l'arcipelago di Serendib. Qui le veloci correnti marine aiutano a spostarsi dalla costa aryptiana verso le Isole delle Perle, mentre i venti dominanti spingono le navi verso le isole Varanis. Gli abili marinai sfrutteranno i venti per ridurre i tempi di viaggio verso le Isole delle Perle, i meno esperti finiranno nel Varanis Reef o, peggio, entreranno nei pericolosi Banchi di caccia. Attualmente c'è una lotta per il controllo dei Passaggi tra le navi di Serendib ed i convogli commerciali alphetiani, un'altra parte della lotta per i mari orientali dopo la Catena dell'Orlo Orientale e le Isole Boon.

Le tre isole maggiori hanno una popolazione di circa 5.000 abitanti in totale.

Arcipelago di Serendib

Popolazione: 10.000 (60% umani, 40% altre razze)

Governo: Capo del consiglio delle Gilde

Serendib è una città porto fortificata e dà il nome

anche all'arcipelago di isole di cui fa parte. I responsabili di Serendib sono principalmente interessati a mantenere lo status quo poiché, a quanto pare, riportare tutto al 950 DI, quando gli Alphetiani e i Cavalieri Heldannici non erano altro che nomi lontani, è impossibile. Serendib è molto ricca e civilizzata, ma manca di manodopera, grandi scorte di cibo e ricchezza mineraria; la sua indipendenza è tollerata dai thyatiani solo grazie ai favorevoli accordi commerciali stabiliti secoli addietro. Se le rotte commerciali verso la Costa Aryptiana dovessero vacillare o essere dominate da forti concorrenti come gli Alphetiani o gli Algariti unificati, allora l'età d'oro di Serendib rischierebbe sicuramente di finire.

Le Gilde dei Mercanti lo sanno bene, e cercano di aumentare la loro influenza ad ogni possibile occasione, incoraggiando le azioni dei corsari contro gli alphetiani e cercando allo stesso tempo di mantenere libere le rotte marittime per le loro navi. Sfortunatamente, una serie di eventi negativi affligge la città. Alcuni di essi sono sicuramente causati da ingerenze degli Osani; altri sembrano nient'altro che incidenti casuali ma, forse, fanno parte di schemi più ampi di altri poteri esterni come gli Alphetiani o il Male dal Profondo.

I governanti di Serendib sono molto interessati ai poteri dell'Ago, poiché il suo campo di forza può proteggere il porto e gli edifici governativi da attacchi esterni, quindi stanno pianificando un'importante spedizione sulla costa per impadronirsene. In caso di successo i Mercanti di Serendib si sentirebbero anche più protetti contro i thyatiani: aumenterebbero i prezzi degli articoli di lusso e non temerebbero tanto gli effetti delle loro ritorsioni.

Osani

Come descritto in *Dungeon Magazine #72* (avventura "No Stone Unturned") gli Osani sono un'organizzazione espansionista di individui Legali Malvagi appartenenti a varie razze. Adorano Onadar, Signore dei Morti, che potrebbe benissimo essere un altro nome di Thanatos, Hel o Nyx. Hanno obiettivi a lunghissimo termine, pianificando una lenta infiltrazione in tutte le

principali comunità della costa atryptiana fino a quando non saranno pronti a impadronirsi dell'intera terra in un'unica rivolta orchestrata, stabilendo il loro malvagio impero di Onadar. Al momento gli Osani sono ancora un potere nascosto, con possibili contatti e alleati tra i più malvagi tra i Cavalieri Heldannici e tra i servitori del Male del Profondo.

Gli Osani sono sulla difensiva, poiché i Principi Mercanti stanno pianificando di ripulire il loro arcipelago dalla loro influenza attraverso l'uso di delegati (pirati, corsari ecc.). Come rappresaglia, gli Osani diffusero una piaga mortale a Serendib attraverso i loro agenti dormienti. Si suppone che ci sia un grande nascondiglio Osani a Jevid.

L'ubicazione del quartier generale degli Osani è sconosciuta e il vero potere e l'estensione della loro organizzazione devono ancora essere valutati. Si ritiene che gli Osani possano essere i burattinai nascosti dietro la maggior parte dei problemi della zona, complottando allo stesso tempo con altri per accelerare la fine degli Algariti, dei Mercanti di Serendib e degli Alphatiani.

Mawa

I Mawa sono gli antenati del popolo Makai dell'arcipelago di Ierendi, ed erano gli abitanti originari delle Isole Perla prima di essere assimilati dai Nuari nel 1000 PI. Sono la popolazione delle Isole Boon e dell'Arcipelago di Serendib. Anticamente le Terre Tribali Yasuko erano abitate da Mawa, sulla costa si trovano ancora alcuni villaggi primitivi Mawa che i Yasuko usano come schermo per nascondersi. Le catene di isole Serendib e Boon sono lontane dalle principali rotte migratorie e formano il proprio circuito commerciale, quindi non sono molto influenzate dalle persone circostanti, ecco perché ai Mawa sono state risparmiate le molteplici contaminazioni culturali dei Kunes. L'unica grande influenza che hanno subito negli ultimi 500 anni proviene dai mercanti di Minrothad che si sono stabiliti a Serendib, che sono relativamente pochi e principalmente interessati a fare soldi. In generale, i Mawa sono amichevoli,

pacifici e con un atteggiamento molto tradizionalista, anche se la loro neutralità nei confronti delle altre persone può portarli a dare rifugio a pirati e corsari. I Mawa sono buoni marinai e ottimi pescatori; i loro antenati di Skothar erano soliti attraversare interi oceani per raggiungere terre lontane ma, oggi, i Mawa del Mare di Bellissaria sono più interessati agli affari locali.

Isole Boon

Popolazione: 7.000

Questo nome fu dato all'arcipelago dai primi esploratori di Serendib, che seguirono le antiche mappe milenarie per raggiungere queste coste paradisiache. Le isole Boon sono benedette da un clima eccellente, molto fertili e brulicanti di merci esotiche. Gli abitanti sono di etnia Mawa (la stessa delle persone che vivono nell'arcipelago di Serendib), sono generalmente pacifici, amichevoli e disposti a commerciare con gli estranei. Le Isole Boon sono anche facili da navigare grazie ad una buona combinazione di correnti marine e venti dominanti, le stesse correnti e venti che hanno sempre impedito la conquista o la colonizzazione da parte dei popoli della costa atryptiana. Per secoli le Isole Boon rimasero sotto la benevola sfera d'influenza delle case mercantili del Serendib. Gli ufficiali thyatiani delle Isole delle Perle sono sempre stati a conoscenza dell'arcipelago di Boon, ma ritenevano che le isole fossero troppo lontane dall'Impero per mantenere le guarnigioni. Decisero invece di costringere le gilde di Serendib a vendere loro i beni esotici delle Isole Boon a un prezzo ridotto. In tempi recenti, tuttavia (dopo il 965 DI) l'apertura di nuove rotte commerciali da parte degli alphatiani portò alcuni avventurosi esploratori di questo impero a scoprire le Isole Boon, che si trovavano lungo una favorevole rotta commerciale dalla Bellissaria orientale. Con l'aumentare del numero di navi alphatiane da Spearpoint e Fort Ballarat nelle Isole Boon, le gilde di Serendib si arrabbiano sempre di più, assumendo corsari per

scoraggiare i loro rivali. Anche i thyatiani stanno progettando di mettere piede nell'arcipelago prima che gli alphatiani facciano lo stesso.

Isole Merseniche

Popolazione: 8.000

Un arcipelago di piccole isole vicino alla costa aryptiana settentrionale. Si trova in mezzo alla locale Doldrums, quindi rappresenta una sosta estremamente utile per le navi per rifornirsi e attendere che i venti tornino a soffiare nella giusta direzione. Per questo le isole sono state colonizzate da tutte le culture marinare della zona e i suoi abitanti sono un vero crogiolo di razze diverse. Vari villaggi di medie dimensioni che vivono della vendita di rifornimenti alle numerose navi che cercano riparo. La gente del posto si riferisce collettivamente a sé stessa come "Brown Kuna", in quanto sono collegati agli altri Kuna dell'antica rotta mileniana tra Bellissaria e la costa della giungla. Il nome delle Isole Merseniche deriva dall'antica casa nobiliare milanese dei Merse, un'intraprendente e potente famiglia di utilizzatori di magia e gente di mare che dominò il commercio locale all'apice del potere mileniano e successivamente - dopo la caduta di Milenia - migrò in Alphatia.

Kunes (nero, rosso e marrone): Queste popolazioni popolano tre catene di isole sul Mare di Bellissaria orientale e meridionale. Questi arcipelaghi sono posti sulla stessa vantaggiosa rotta commerciale da Bellissaria alla Costa Aryptiana quindi, nel corso dei secoli, diverse culture vi hanno stabilito avamposti, mescolandosi con gli abitanti esistenti. La parola "Kunes" deriva dall'antica parola "Koine" (comune), data alle etnie miste locali dai Mileni quando, all'apice del loro potere, stabilirono diverse basi navali sulle isole. Nel corso di pochi secoli di dominazione mileniana, le popolazioni dei tre arcipelaghi arrivarono ad adottare una lingua comune e tratti culturali simili, sebbene persistessero differenze locali sul colore della pelle (con carnagione nera, rossa o marrone da nord a sud, rispettivamente) e altre caratteristiche somatiche. I Mileni aggiunsero i

propri tratti alla mescolanza di queste genti poi, dopo la caduta di Milenia, questa rotta commerciale fu abbandonata e i tre arcipelaghi si separarono nuovamente per quasi un millennio. Nonostante sia ancora riconoscibile l'antica cultura comune (tollerante, accogliente nei confronti degli estranei e avida di novità), oggi i Kune sono più differenziati rispetto al passato.

I Back Kunes delle Isole Quarterway condividono un'eredità olteca/nuari/mileniana; sono i più marziali e intraprendenti, accettando in un colpo d'occhio le nuove opportunità commerciali fornite dagli alphatiani quando riaprirono l'antica rotta mileniana nel 965 DI. Sono un popolo sospettoso e riservato, sempre vigili contro le incursioni dei draghi notturni. Sono anche un tipo intraprendente, poiché sono costretti a sfruttare l'ambiente a proprio vantaggio per difendere se stessi e le proprie famiglie dalle aggressioni dei draghi malvagi.

I Red Kune sono sfuggenti e difficili da sottomettere; ecco perché gli alphatiani preferirono stringere accordi locali e stabilirvi alcuni avamposti per le loro navi invece di conquistare l'arcipelago.

I Brown Kune delle Isole Merseniche sono un gruppo misto olteco/mileniano/algarita. Sono abili marinai e buoni mercanti, abituati ai venti imprevedibili della stasi e totalmente inclusi nel ciclo commerciale algarite. A un osservatore esterno i Brown Kunes sembrano eccentrici marinai algariti, il popolo Kunes più "civilizzato". In verità questa è solo una facciata che i Brown Kune hanno messo in atto per facilitare il commercio con gli Algariti e i mercanti di Serendib; la loro "vera" cultura condivide molto con quella dei Kune Rossi e Neri e la lingua è ancora mutuamente comprensibile. Poiché l'arcipelago è già disseminato di avamposti e basi di rifornimento, gli alphatiani hanno appena chiesto il permesso di utilizzare le strutture esistenti (a buon prezzo).

Isole Wyveriane

Popolazione: 15.000

Wyrwatch: è l'isola principale e la città capitale dell'arcipelago.

L'arcipelago è governato dal Governatore di Wyrwatch e dal Consiglio dei Capi villaggio.

I Wyveriani sono collocati nell'arcipelago tra Cestia, Oceania e la punta NE della Costa Aryptiana. Gli abitanti sono per lo più Algariti con grandi minoranze di Cestiani e Kunes. I Wyveriani sono ben rappresentati nelle rotte commerciali Algarite e Cestiane, poiché il loro arcipelago è una tappa quasi obbligata per coloro che sono coinvolti nel commercio oceanico locale. Le isole sono ben all'interno della stasi locale, quindi gli abitanti non fanno troppo affidamento sul vento quando si spostano sul mare. A causa delle incursioni dei draghi notturni i Wyveriani furono costretti ad adottare un atteggiamento bellicoso semplicemente per sopravvivere agli attacchi, e svilupparono un'intera gamma di armi difensive magiche e non contro i draghi.

Elfi

Nella Jungle Coast si possono trovare tre clan elfici: (da quello più orientale a quello più occidentale) "Telwa", "Thalasisir", "Aldareth". Tutti e tre i clan sono gruppi scissionisti della seconda migrazione elfica da Grunland. Stabilirono le loro posizioni attuali sulla costa della giungla tra il 2.100 P.I. (Telwa e Thalasisir) e il 2.000 P.I. (Aldareth).

Elfi Telwa

Popolazione: 20.000

I Telwa sono la comunità più urbanizzata tra le tre, per la loro vicinanza con l'antica capitale dell'Impero Mileno. Per secoli hanno fornito esploratori e ranger ai Mileni e sono giunti ad adottare alcuni dei loro miglioramenti nell'architettura, nei macchinari e nell'alchimia. Dopo la caduta di Milenia si ritirarono nelle loro terre, inviando sporadicamente comitive a rovistare tra le rovine della città di Milenia.

Durante questo periodo sono sempre stati in buoni rapporti con i vicini Manacapuru, poiché entrambi desideravano essere lasciati soli. Solo di recente, con la colonizzazione thyatiana dell'entroterra, i Telwa hanno iniziato a inviare avventurieri e mercanti al di fuori dei loro territori ancestrali. Possiedono molte antiche opere d'arte e tradizioni milanesi e sanno che potrebbero ottenere un buon prezzo per loro.

Elfi Thalasisir

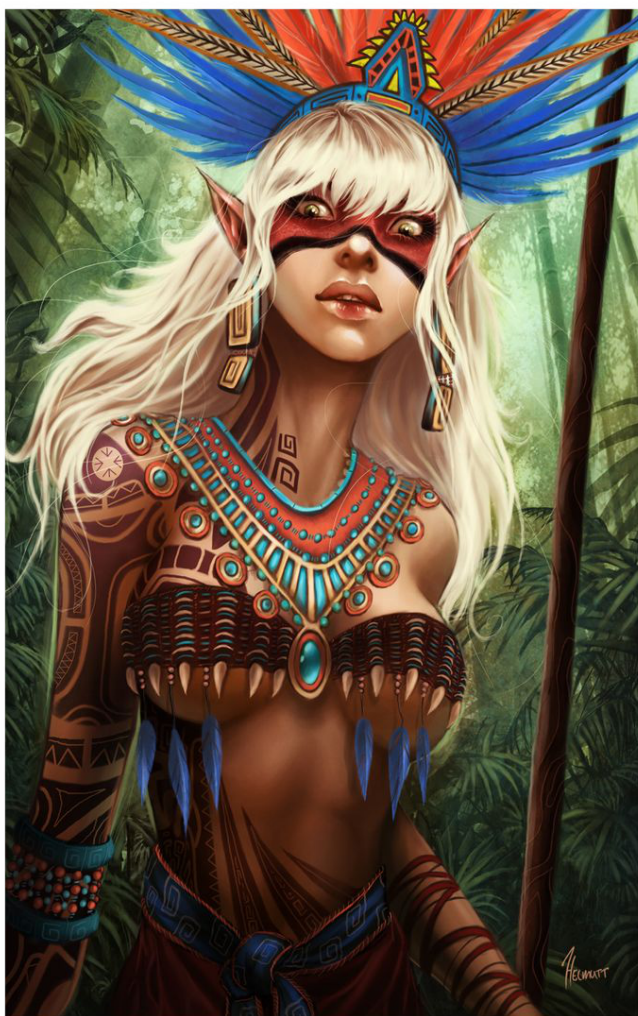
Popolazione: 15.000

I Thalasisir sono abitanti dei fiumi e vivono dispersi in diversi piccoli villaggi lungo il ramo di un grande fiume della giungla. Mancano di un insediamento centrale e le decisioni vengono prese da un consiglio di rappresentanti di tutti i villaggi che si riuniscono nell'insediamento che sarà maggiormente influenzato dalla loro decisione. Erano alleati dell'Impero Mileno e fornivano molto commercio fluviale tra le città di Pelai, Pharos e Iossa (tutte ora in rovina). Erano e sono tuttora in contatto con il clan dei nani Boulder, che hanno aiutato con l'esportazione dei loro beni. Attualmente i Thalasisir vivono sulla difensiva, poiché gli orchi Bogdashkan spesso molestano le loro comunità; l'unico vantaggio per gli elfi è la loro capacità di superare in astuzia i movimenti degli orchi grazie al fiume.

Elfi Aldareth

Popolazione: 21.000

Gli Aldareth sono un clan di elfi selvaggi e allegri che vivono nella giungla tra il Lago Ilarnn e la costa. Non sono malvagi, ma sono un tipo senza fronzoli abituato a scacciare gli intrusi fuori dal loro territorio. I loro più grandi nemici sono i Naga che vivono dall'altra parte del lago, che spesso cercano di infiltrarsi nelle loro terre. Gli elfi mantengono rotte commerciali aperte con la gente di Nandua (di cui non si fidano troppo) e Shebal, scambiando artigianato elfico, erbe e ingredienti della giungla con beni esotici e strumenti di ferro. A volte gruppi di elfi di Aldareth attraversano il lago ed esplorano le rovine di Nu-Ilarnn; sebbene un affare molto rischioso, a volte riescono a riportare dall'antica città tesori



inestimabili. In tempi recenti, gli Aldareth si sono trovati in cattivi rapporti con gli invadenti maghi alphetiani di Approdo di Balfour.

Nani

I nomi nanici per entrambi i clan sono "Gloden" (Boulder) e "Syrrast" (Whitemount). Entrambe le comunità lasciarono Rockhome rispettivamente nel 450 DI e nel 370 DI, in seguito alle conquiste mileniane lungo la costa della giungla e dell'arypt settentrionale in quanto attirati dalla possibilità di ritagliarsi terre e risorse minerarie nel continente di Davania sotto l'ala protettiva dei Mileniani. Dopo il declino dei Mileni, i due clan non rinnovarono la loro fedeltà ai Mileni e si ritirarono nelle loro montagne fortificate. Successivamente i nani commerciarono con le comunità locali e respinsero le nuove minacce lasciate dalla caduta di Milenia (principalmente gli Orchi Bogdashkan per il Clan Boulder e gli Yuan-ti dell'Impero Serpentino per il Clan Whitemount.

Clan Boulder

Popolazione: 13.000

Governo: Regina dei Clan Tishvia II

Il Clan Boulder è composto da persone molto attive e irrequiete ed è governato da nane (società matriarcale). I nani del Clan Boulder sono meno coinvolti nel commercio, ma formano una comunità forte e in espansione e ai suoi membri piace esplorare il mondo circostante e andare all'avventura.

Clan Whitemount

Popolazione: 15.000

Governo: Re dei Clan Gertharm

I nani Whitemount sono principalmente interessati alla buona costruzione di miniere, al bere birra e alla narrazione. Lo stemma di Whitemount è costituito da due picconi incrociati. Con l'ascesa delle comunità algarite il Clan Whitemount divenne la principale fonte di buone armi, armature e strumenti per l'intera costa, portando alla creazione del regno umano di Rhyl per fungere da intermediario.



Bogdashkan

Popolazione: 30.000

Il territorio Bogdashkan è popolato da Orchi della giungla, si sa poco di loro se non che sono ostili a tutti i vicini. La loro origine è ancora discussa dai saggi degli altri popoli. Alcuni sostengono siano i discendenti delle truppe umanoidi

abbandonate a Davania durante la ritirata delle truppe Huleane che erano state inviate per conquistare territori a Davania. Altri però fanno notare che informazioni in merito all'esistenza di una popolazione di orchi nelle profondità della foresta della Costa della Jungla sono ben precedenti all'invasione Huleana. Probabilmente sono vere entrambe le ipotesi, infatti è vero che una parte dell'esercito Huleano durante la sconfitta che segnò la fine dell'invasione Huleana, fu spinta a sud e vistasi abbandonata e divisa dal resto delle forze Huleane, iniziò una serie di marce forzate che la portò a sud fino ad addentrarsi nella foresta dove fecero perdere le loro tracce. Altresì vero che una popolazione di orchi era già presente nella Costa della Jungla, erano i discendenti di una piccola orda di orchi che prese il mare dal continente di Brun e fu travolta con le loro imbarcazioni poco performati, i superstiti furono dispersi in alcune piccole isole mentre altri approdarono sulla costa di Davania. Quelli sulle isole entrarono in contatto con le popolazioni umane e portarono alla nascita dei mezzorchi Kara-Kara mentre gli altri approdarono in quello che oggi è il Bogdashkan. Infatti ci sono resoconti di battaglie tra l'esercito di un Impero Mileniano in disfacimento e orde di orchi provenienti dalla zona ora conosciuta come Bogdashkan, oltre a saccheggi delle città Mileniane. La stessa Capitale Milena, dell'Impero Mileniano, nel 50 PI fu saccheggiata e rasa al



suolo. Il Re Orco Iineval del Bogdashkan conduce le sue truppe a vittorie impressionanti sui Mileniani e sacisce la caduta dell'Impero. Solo in seguito a quest'ultimi si unirono gli orchi provenienti da Hule ed in fuga dalla guerra. La società di questi orchi è molto chiusa ma allo stesso tempo hanno una struttura marziale, ereditata dall'addestramento delle truppe Huleane. Difendono strenuamente il loro territorio e gli avventurieri che capitano in queste terre non fanno ritorno. Sono divisi in villaggi, di norma un solo Clan governa un villaggio, ma ci sono tre villaggi che vedono la presenza di più clan, mai più di tre, e per la loro grandezza si possono definire l'equivalente orchesco di una città. Il più grande Bogdash, vede la presenza di tre Clan ed ospita il Kan (Capo dei Clan) che governa sul Bogdashkan e tutti i suoi Clan. Le popolazioni vicine rispettano gli Orchi, così come per il momento gli orchi fanno altrettanto, ma la continua crescita della popolazione orchesca potrebbe in futuro rappresentare un problema.

Yasuko

Popolazione: 17.000 (65% Yasuko, 25% Mawa, 10% Algariti)

Vivono in piccole cittadine fortificate nascoste

nella giungla ognuna governata da una famiglia ma tutti sottoposti al Governo del Capo Clan. Sulla costa si possono trovare vari villaggi di popolazione Mawa che funge da copertura. I Yasuko sono i discendenti di un clan nobile di Ochaela. Furono banditi dalle loro terre ancestrali cinque secoli fa e fuggirono in disgrazia. Hanno promesso di tornare un giorno e ottenere la vendetta anche se il loro onore non potesse essere ripristinato. Dovendo trovare nuovi modi per sopravvivere, il Clan Yasuko si è specializzato come assassini a pagamento, padroneggiando l'arte a un livello tale da diventare gli assassini di riferimento. Oggi, gli Assassini impiegati in tutto il Mondo conosciuto e nell'Impero Alphatiano appartengono segretamente allo stesso regno segreto. Sebbene esistano voci di un simile reame, le navi che navigano lungo le coste di Davania segnalano solo una fitta giungla e primitivi barbari tribali nelle cosiddette Terre Yasuko. Tuttavia, le "tribù primitive" della costa custodiscono un segreto. Nei loro templi nascosti nella jungla c'è una società sofisticata dedicata alla formazione di nuove generazioni di Assassini.



Gnomi

Due piccole comunità di gnomi ai margini della Jungle Coast, situate attorno alle rovine delle antiche città di Snarta I e Snarta II. Entrambe le comunità sono formate da gnomi Snartan che non hanno seguito i propri simili fino alla successiva fase della loro migrazione verso sud, per questo motivo non si sono trasformati nella società di cloni Snartan attualmente fiorente nelle terre vulcaniane e sono più simili al ceppo gnomico standard.

Snarta I

Popolazione: 7.000

La comunità più settentrionale è costituita dagli "Gnomi Scavatori" ed è la più antica, anche se la più piccola; Gli gnomi locali vivono all'interno dei tunnel che hanno scavato nel corso dei millenni nell'altopiano di Snarta I, che hanno abitato fin dal 1200 PI. Questi gnomi sono furbi, diffidenti e molto tradizionalisti, seguono usanze incredibilmente antiche da prima della loro migrazione attraverso Davania.

Questo è l'altopiano inospitale della Davania settentrionale dove gli Snartan sono rimasti bloccati per quasi mezzo millennio dalla loro migrazione dalle montagne della Davania meridionale. Il loro scuotiterra originale è irripetibile e la maggior parte è stata recuperata per bisogni più basilari, le risorse locali sono troppo scarse o esaurite per costruirne uno nuovo e i vicini ostili impediscono loro qualsiasi fuga verso terre più accoglienti. Gli esploratori mileniani trovarono gli Snartan intorno all'800 PI e rimasero colpiti dai loro aggeggi meccanici (balestre, baliste, semplici pompe idrauliche, armi d'assedio e simili, tutti finora sconosciuti ai mileni). Ben presto fu fatto un patto: gli Snartan avrebbero insegnato le basi delle loro abilità ingegneristiche ai Mileniani in modo che potessero costruire armi e macchinari migliori per il loro impero. In cambio, i Mileniani avrebbero fornito l'aiuto militare e l'addestramento tanto necessari per spostarsi nella Davania settentrionale. Un accordo del genere sarebbe durato fino a quando gli Snartan non avessero

trovato un posto adatto con risorse sufficienti per costruire un nuovo scuotiterra. Poco dopo l'800 PI Snarta I fu annessa all'Impero Mileno e la maggior parte degli Snartani furono integrati nell'Impero Mileno come truppe ausiliarie e ingegneri d'assedio. È da notare che, durante questo lasso di tempo, gli Snartan non costruirono scuotitori di terra o grandi macchinari.

Snarta II

Popolazione: 10.000

La comunità più meridionale ha sede intorno alle rovine di Snarta II sulle rive del lago Arypt, ed è formata dai cosiddetti "Gnomi del Lago". Queste persone sono molto più aperte e orientate al commercio rispetto ai loro cugini Burrowing, anche se più militariste e ancora diffidenti nei confronti degli estranei a causa dei Serpentine che vivono proprio dall'altra parte del lago. La colonia di Snarta II durò solo 60 anni fino a quando fu abbandonata nel 543 PI dal grosso degli Snartan. Qui gli gnomi impararono le tecniche marinesche e raccolsero anche abbastanza risorse al servizio degli eserciti mileniani per costruire un nuovo Scuotiterra con il quale attraversarono il deserto aryptiano fino alla Davania meridionale. Agli Snartan che decisero di restare piaceva la cultura mileniana (anche se non durò molto a lungo) e la navigazione, e queste caratteristiche sono ancora presenti tra gli Gnomi del Lago. Attualmente sono in stretto legame con gli Hin di Baybluff e spesso fanno parte delle carovane locali sul lato ovest della giungla. Questi gnomi sono in buoni rapporti con i Lupin locali a ovest (sottorazza Gnomish Snoutzer), che li hanno aiutati a sopravvivere nella giungla (vedi Dragon #237 "Lupins of Mystara", voce sullo Gnomesh Snoutzer).

Dopo quasi due secoli di proficua collaborazione con i Mileni, gli Snartani, ormai pienamente integrati nella cultura Mileni, trovano un luogo adatto sulla sponda meridionale di un grande lago nell'Arypt centrale appena annesso all'Impero Mileno: qui c'erano risorse sufficienti a costruire un nuovo scuotiterra. Compiuto il loro antico patto con i Mileni, nel 600 PI gli Snartan

lasciarono l'insediamento originario di Snarta I e fondarono una nuova città sul lago. Le nuove capacità militari degli Snartan, apprese dai Mileniani, furono sufficienti a respingere dalla terra genti e mostri ostili, mentre legname, carbone e altri minerali vennero spostati dall'altra parte del lago per essere lavorati nelle numerose officine della zona. Nel 543 PI lo scuotiterra fu pronto: era costituito dai quartieri centrali attorno al porto della città di Snarta II e la sua forma generale ricorda molto da vicino l'attuale Snartapolis - che è di per sé un'evoluzione di questa stessa macchina. Quasi tutto il popolo Snartan venne imbarcato sullo scuotiterra, che si riempì di cibo e acqua in abbondanza e - in appena un anno - il viaggio attraverso il deserto aryptiano fu completato. Un percorso diretto verso sud era impossibile: le ripide pareti del bacino aryptiano non possono essere attraversate da questo scuotitore, quindi gli Snartan furono costretti ad aggirarlo da ovest. Come per Snarta I, anche questa volta una piccola parte di Snartan decise di rimanere e mantenere in vita Snarta II.

Baybluff

Popolazione: 5.500

Governo: Re Mobli I

Una comunità hin lungo le sponde meridionali del lago Arypt, costruita intorno alla città halfling di Ho aggiunto una comunità hin lungo le sponde meridionali del lago Arypt, costruita intorno alla città halfling di Baybluff. Questi halfling migrarono da sud-ovest intorno al 550 PI; attraversarono il deserto aryptian per raggiungere il lago, attratti dallo splendore dell'impero mileniano al suo apice. Desideravano commerciare e non smisero mai di farlo, anche dopo che i Mileni in declino li abbandonarono, sotto la pressione dei loro numerosi nemici. Nei secoli trascorsi da quando gli halfling di Baybluff si sono induriti fino a diventare un popolo scaltro e risoluto, in grado di mantenere aperta la rotta commerciale originaria attraverso il bacino aryptian, di commerciare ad armi pari con i rakasta delle pianure e di respingere gli attacchi navali degli Yuan-ti dall'altra parte del lago. Sono alleati con gli gnomi

Snarta II locali e in buoni rapporti con i pardasta locali, che spesso vengono assunti come ranger e guide. La città fortificata di Baybluff - su una ripida collina costiera punteggiata di tane dove vivono numerose famiglie hin - è una tappa molto ambita per le carovane che attraversano le sconfinite pianure e i deserti di questa parte della Davania. Questi halfling migrarono da sud-ovest intorno al 550 PI; attraversarono il deserto aryptiano per raggiungere il lago, attratti dallo splendore dell'impero mileniano al suo apice. Desideravano commerciare e non smisero mai di farlo, anche dopo che i Mileni in declino li abbandonarono, sotto la pressione dei loro numerosi nemici. Nei secoli trascorsi da quando gli halfling di Baybluff si sono induriti fino a diventare un popolo scaltro e risoluto, in grado di mantenere aperta la rotta commerciale originaria attraverso il bacino aryptiano, di commerciare ad armi pari con i rakasta delle pianure e di respingere gli attacchi navali degli Yuan-ti dall'altra parte del lago. Sono alleati con gli gnomi Snarta II locali e in buoni rapporti con i pardasta locali, che spesso vengono assunti come ranger



e guide. La città fortificata di Baybluff - su una ripida collina costiera punteggiata di tane dove vivono numerose famiglie hin - è una tappa molto ambita per le carovane che attraversano le sconfinite pianure e i deserti di questa parte della Davania.

Froggn di Grippli

Popolazione: 17.000

Grippli è il nome di una tribù di froglin, i più pacifici e tradizionalisti (un'altra tribù degna di nota sono i Bullywug più forti e aggressivi che vivono poco più a sud all'interno dell'Impero Serpentino). I Grippli sono il partner commerciale per qualsiasi esploratore che raggiunga questa parte della giungla, ho assegnato questo nome all'intera terra.

Frog-people del modulo I11 "Needle". Vengono menzionati almeno due diversi clan/sottorazze: i Grippli più piccoli, pacifici e tradizionalisti e i

Bullywug più grandi, più forti e aggressivi. Entrambi i gruppi venerano le antiche rovine dell'Ago, dove una città fu costruita in un tempo precedente alla storia umana per commerciare con i ragni planari di Chack, che hanno un avamposto su Matera. La città cadde a causa della guerra civile e la rotta commerciale fu chiusa secoli fa. Mentre i Froglin non possono essere inclusi tra le razze Serpentine, i Bullywug possono essere persuasi, a volte, ad unirsi come alleati all'Impero Serpentino, con i giusti incentivi.





Sauriali

Popolazione: 25.000

Governo: Consiglio dei Saggi

Capitale: Città di Waterfall.

Sono una razza misteriosa, hanno caratteristiche tipiche dei dinosauri (Triceratopo, stegosauro, brontosauo, pterosauro e allosauro), ma con una taglia media o grande ed atteggiamenti e

movenze simili agli umani (bipedi). Le leggende parlano di potenti incantatori. Sono religiosi e seguono degli Immortali Legali da cui sono protetti. Non si sa molto di più se non che hanno più volte rifiutato di unirsi all'Impero Serpentino. L'Impero sembra temerli in quanto non ha mai tentato di usare la forza verso di loro. Il loro numero è sconosciuto.



Pardasta

Popolazione: 55.000 (64% della foresta, 36% della Savana)

I Pardasta sono molto presenti nella Jungle Coast, ma non sono tutti uguali, le differenze sono sia fisiche nel colore del mantello, sia culturali dettate dall'ambiente diverso in cui vivono.

Pardasta della foresta (35.200), vivono nel folto della foresta della Jungle Coast. Hanno il mantello di un arancione acceso con macchiate nere. Divisi in clan Vivono in villaggi ma possono essere trovati anche in città come Manacapuru. Sono più pratici dei Pardasta della Savana, nella vita come nella religione e non si fanno problemi ad essere spietati o a seguire gli insegnamenti di Atzalteotl.

Pardasta della Savana (19.800), vivono nella fascia che separa la Jungle Coast dal deserto, conosciuta anche come Cintura di Ninfangle. Hanno un mantello più chiaro, tendente al giallo con macchie meno evidenti. Sono popolazioni nomadi che vivono in villaggi temporanei e sono molto territoriali. Non sono ben visti dall'Impero Serpentino che vorrebbe riunirsi alle popolazioni di Lamara e Sis'tik del deserto di Avera al di là della Cintura di Ninfangle.

Caracasta

Popolazione: 20.000

I Caracasta sono presenti nella parte centrale della Jungle Coast. Una volta c'era una popolazione anche al nord della regione ma emigrò nel Brun seguendo le truppe di Hule nella loro ritirata. Vivono in villaggi nel folto della foresta, vivono di caccia e sono molto aggressivi.

Katapek

Popolazione: 20.500 (65% pardasta, 25% Tabi, 10% altre razze)

Governo: Capo Clan Pardasta, Capi tribù Tabi.

Originariamente i Katapek erano una tribù derivata dagli Oltechi, come lo era Azcani, Erano

nomadi ed amavano viaggiare nelle giungle, da un posto all'altro. Fino a quando non hanno trovato una strana pianta nella giungla. Questa pianta, se fumata, consente di viaggiare nel Piano Astrale, con un sé stesso astrale e con il suo spirito (come il peyotl della Little Peyotl House di Coaxaca a Oenkmar - vedi Gaz10, pagina 28). I Katapek scoprirono i grandi poteri della pianta che le tribù locali dei rakasta pardasta mantenevano segrete in quanto ritenute un tabù sacro. I Katapek decisero di non allontanarsi dai campi naturali di crescita della Pianta Astrale. I pardasta attaccarono gli esseri umani stavano rompendo un importante tabù religioso, e così iniziò una guerra da cui gli umani uscirono vittoriosi ed i rakasta furono ridotti in schiavitù. Per anni i rakasta vissero come schiavi dei loro padroni umani, imparato molti modi e tradizioni umane. Hanno imparato a costruire piramidi di pietra, case, templi, calendari. Hanno appreso i grandi poteri di Otzitiotl (il Dio Sole Ixion, con il nome che i Katapek usavano per lui) ed evolsero da un misticismo "sciamanico" ad una religione organizzata.

I tossicodipendenti dei vegetali astrali scoprirono uno strano effetto collaterale. Nel piano astrale rimaneva una "Immagine" dello spirito del viaggiatore. Qualcuno supponeva, una che fosse una parte dello spirito stesso rimasta intrappolata nell'astrale. Quindi, dopo la morte di un tossicodipendente, il suo spirito non era più in grado di riposare come avrebbe dovuto. Ma, sotto la protezione del Dio Sole, scoprirono la proprietà per cui se un corpo morto non veniva illuminato direttamente, uno spirito irrequieto si levava dal corpo, portando morte e terrore. Era una protezione di Otzitiotl, ma funzionava anche con torce o falò durante la notte. Fu così che i Katapek iniziarono a costruire luoghi di riposo di cristallo trasparente per i loro morti. E le grandi piramidi di cristallo prosperarono. La civiltà di Katapek sopravvisse a lungo, con grandi città di pietra e piramidi di cristallo, con una classe umana dominante e una classe di schiavi rakasta pardasta.

I serrainiani in passato decisero di andare nelle città di Katapek per rifornirsi di cibo. La città



volante di Serraine ha sempre bisogno di cibo fresco. Il popolo Katapec chiedeva in cambio del marmo di vetro in cambio di frutta e verdura. Un Cloud Clipper Smurfiri-Lodestar F3F fu inviato alla città di Katapec, atterrarono e incontrarono il sommo sacerdote di Otzitiotl. Vedendo i Serrainiani provenire dal cielo (il regno dell'amato Dio Sole), i Katapec credettero che fossero messaggeri di Otzitiotl, venuti a portare la parola del Dio Sole e li trattarono come gli dei stessi. Dopo qualche scambio, molto vantaggioso per i Serrainiani, l'equipaggio di Cloud Clipper ripartì per tornare a casa. I Katapec, sperando di ricevere più visitatori dal cielo (portando meravigliose biglie colorate) iniziò a disegnare, tramite dei fossati, immagini simili ad animali nelle pianure vicino alla loro città, in modo che potessero essere viste dall'alto e quindi attirare i messaggeri del Dio Sole. Con grande sforzo, i sacerdoti di Katapec hanno studiato un incantesimo per volare ed hanno supervisionato la grande costruzione dall'alto. I Serrainiani tornano molte volte a rifornirsi. Ora, quelle immagini sono sempre di più, vicino a tutte le città di Katapec, e sono usate come punti di riferimento utili dai piloti del cloud clipper. Molte piante sono state portate a Serraine dalle

terre di Katapec. Anche la pianta astrale è ora in Serraine, e alcuni nagpa del Fronte grigio hanno appena scoperto l'utilità della pianta. Ma non si sa nulla dell'effetto collaterale dell'imago astrale. Nel frattempo, un prete di Katapec ha scoperto che usare le biglie colorate di Serraine come occhi nei teschi di cristallo migliora i suoi poteri clericali. Non sa che il malvagio Arik sta usando il simbolo dell'occhio come mezzo per ottenere potere e influenza nel Primo Piano Materiale. Quindi, il sacerdote Katapec incoraggiava il commercio con i Serrainiani. Voleva sempre più biglie, per dare occhi a qualsiasi teschio di cristallo.

La cultura Katapec finì in rovina quando i culti di Atzanteotl e Bachraeus provocarono un forte conflitto interno e una sanguinosa guerra civile tra i Katapec ed i rakasta. Tenere accese le torce durante la notte era un compito primario, dato che gli spiriti si sarebbero potuti alzare se la luce non li avesse mantenuti nei loro corpi di riposo. Ma era anche un lavoro odioso, un lavoro per uno schiavo, non un lavoro per un uomo di classe nobile. Fu così che il lavoro di mantenere illuminate le piramidi con torcie per tutta la notte fu affidato agli schiavi rakasta. Fino a quando i

rakasta si ribellarono e decisero di spegnere tutte le torce e le luci nelle città. Gli spiriti si liberarono dalle loro spoglie mortali e cercarono vittime umane. Tutti gli spiriti erano umani in quanto per i rakasta la pianta astrale era ancora un tabù. Quindi, gli spiriti uccisero tutti gli umani e lasciarono in vita i rakasta, poiché li sentivano a loro affini e non nutrivano sentimenti vendicativi nei loro confronti. I Rakasta, ora sono gli unici Katapec, hanno iniziato una nuova vita e prosperano nelle antiche città. Le cerimonie sacre sono molto frequenti al fine di cacciare eventuali spiriti che ancora si aggirino su questa terra.



Katapec ora è abitata da varie tribù di tabi e pardasta rakasta, che conservano alcuni dei segreti dei loro antichi alleati nelle misteriose e imponenti piramidi di cristallo nascoste nella giungla e sulle colline più lussureggianti.

Dopo molti anni, i Tabi iniziarono ad esplorare le città di Katapec. Trovato i rakasta che vivono lì. E che non ricordavano molto delle origini delle Piramidi di Cristallo. Hanno comunque spiegato ai tabi che una Piramide di Cristallo è un edificio

sacro a Otzitiotl, perché i suoi splendidi raggi potevano raggiungere l'interno, dove si svolgevano le cerimonie. Un tabi voleva saperne di più e ha esplorato l'interno. Conoscendo alcuni simboli oltechi, ha imparato molto sugli spiriti tenuti all'interno delle Piramidi di Cristallo. E ne ha parlato con il suo maestro, un nappa che studiava la negromanzia alla Onyx Tower. Il nappa, vedendo un modo più semplice per controllare alcuni non morti, cercò un semplice incantesimo di evocazione per chiamare come servitore uno spirito dalle Piramidi di Cristallo. Ma il giovane studente non era così intelligente come credeva! Richiamò Matazumi, uno degli ex umani Katapec. Purtroppo non aveva alcun controllo sullo spirito druji che chiamò. Fu così che Matazumi fu dato in affitto e ora è un bibliotecario della Serraine.



Aranea di Arthea

Popolazione: 12.000

Governo: Regina Maesthelea

Non è riportato sulle mappe né descritto da coraggiosi esploratori, il Regno di Arthea è un regno misterioso nascosto nel fitto della giungla. Di solito gli sfortunati viaggiatori che si addentrano nella foresta situata a nord di Manacapuru o spariscono misteriosamente o raccontano di una misteriosa popolazione che vive in villaggi che si trovano in radure all'interno della foresta. Sono cacciatori ed utilizzano armi avvelenate, non amano gli stranieri e non si fanno problemi a mostrare i loro sentimenti. In realtà nel sottosuolo della foresta collegata ai vari villaggi da un intricato sistema di tunnel si trova la città Arthea (pop. 5000) da cui la Regina Maesthelea governa sul suo popolo. Gli aranea in superficie assumono sempre una forma umanoide mentre nel sottosuolo assumono la loro vera forma o la forma ibrida. La foresta è piena di trappole di ragnatela. Sono potenti maghi.



ATLANTE

La Jungla della Costa

Atlante geografico dell'area conosciuta come la Costa della Jungla. Questo territorio è immenso e quelle descritte sono solo le popolazioni di cui sono trapelate informazioni della loro esistenza. Davania non è un continente sviluppato dal canone se non per pochi riferimenti sparsi su più moduli, i fan però hanno preso e sviluppato quei riferimenti per creare una possibile immagine di ciò che può nascondere il continente meridionale. Ringrazio la Comunità di The Piazza e Pandius per le informazioni e le ispirazioni che mi hanno aiutato nella stesura di questo documento.

Cordiali saluti e Buone Avventure.