

ATLANTE

Izonda & Arica



ATLANTE

Indice

Regione dell'Izonda	1	Nazione illuminata di Ka	40
Alleanza commerciale di Muda e Jakan	4	Rakasi del fuoco	41
Isola di Turt'Lak	5	Dreka	42
Isole di Boyko, Butha e Sutha	6	Trono del Sole di Talkai	44
Tribù Jkl'ok	7	Shir	46
Terre Incantate di Virdin	8	Shain	47
Città libere di Jan'a, Amara e Tambar	9	Shami	48
Reame delle Tempeste	11	Sultanato di Izonda	51
Gilde di Saak	12	Gloriosi clan di Ghur	58
Isola di Riak e Goblin di Kresh	14	L'ultimo Paradiso di Mis	60
Fortezza di Duargor	15	Arica, Zebrata, Regno di Arica	61
Regno di Markresh	17	Carrock, Coroaci, Kisanga	63
Il muro di Duur	19	Bwongo, Regno di Asai	64
L'impero splendente degli Elfi Kwythellar	20	Città-stato	65
Regno di Kilmur	22	Mapp	66
Praterie libere di Eseri	25		
Territori Heldannici di Schweidnitz	28		
Tlik'kill (Haven of Crabmen)	31		
Terre Sacre di Mogluur	35		
Torres Novas	37		
Porto Santuàrio e Porto Elstelbury	38		
Nobile Regno di Alol	39		

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica dell'Izonda & Arica.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 20/12/2023

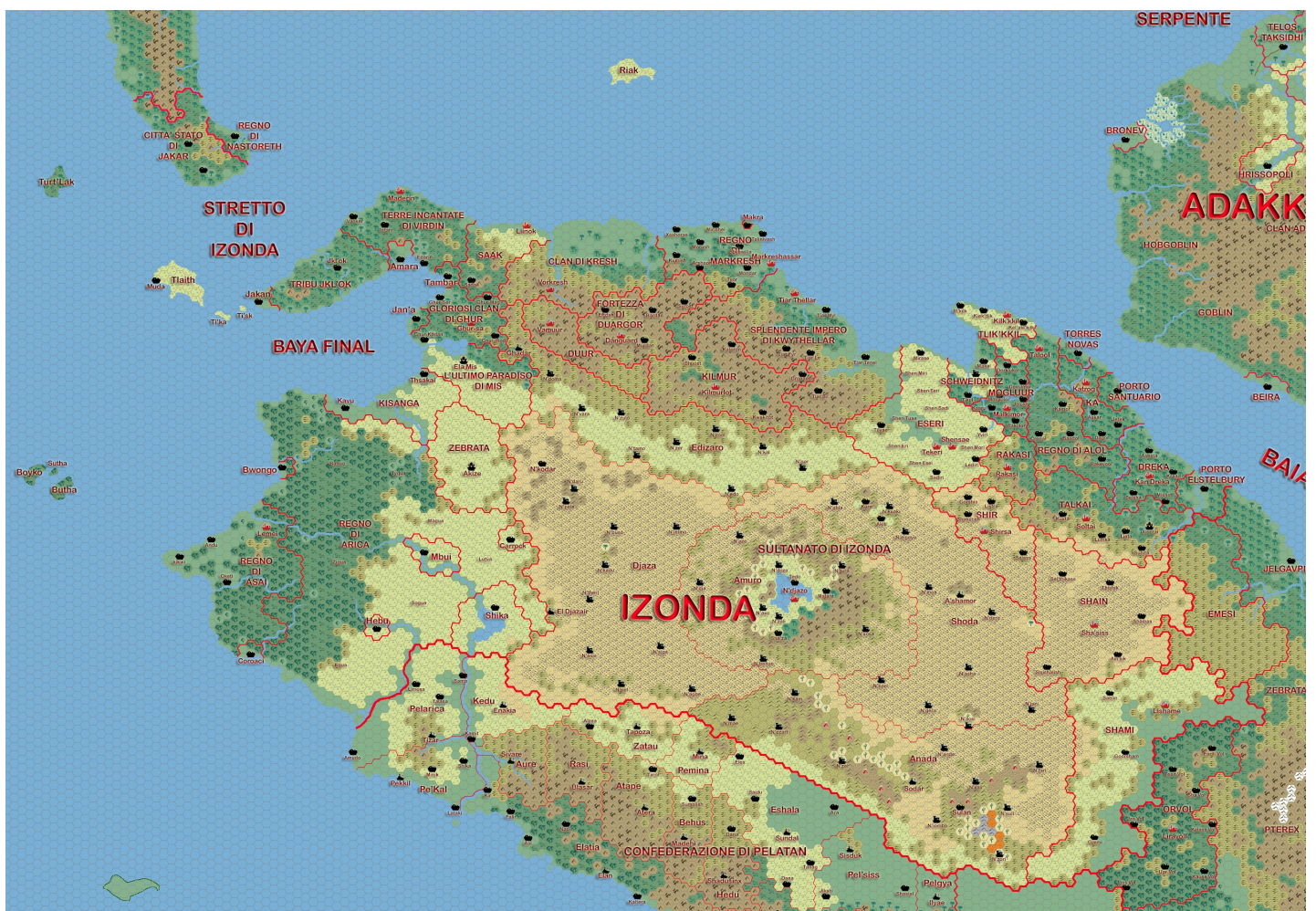
Dungeons & Dragons, D&D sono marchi registrati di proprietà della TSR Inc., una divisione della Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale nè, tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte della TSR Inc.

© 1988 TSR, Inc.

Regione dell'Izonda

La regione di Izonda è molto vasta e riunisce molte culture, razze e società diverse che col tempo si sono stabilite in questa regione. Molte sono in conflitto fra loro ma particolarmente con il Sultanato di Izonda che è un vicino arrogante e pronto ad annettere altre nazioni e popolazioni. Qui dominano i mezzorchi risultato della coesistenza di umani tanagoro, orchi ed ogre. Anche gli elfi sono ben diversi da quelli che

conosciamo, mantengono la loro altezzosità e superiorità ma non si fanno problemi a schiavizzare umani, nani ed umanoidi. Resistono comunque anche antiche popolazioni autoctone come zebratauri, turtle e uomini-granchio oltre alle corti fatate.



Cronologia della Costa d'Argento

7.020 P.I.: Y'hegg-T'uhath è parzialmente sommerso, il primo Impero Carnifex scompare, altre razze della Davania nordoccidentale possono respirare facilmente e nessuna razza può dominare sulle altre. L'Impero Serpentino si espande a est, ma non raggiunge la Costa d'Argento.

5.000 P.I.: Il regno d'oro di Pelatan, creato da draghi, enduk e altre razze, si espande fino alla Costa d'Argento per aiutare fate, centauri, turtle e uomini-granchio contro i regni corrotti dei trogloditi. La colonia olteca di Tikal è stabilita nella parte orientale della costa (moderna Kwythellar orientale e costa di Eseri).

3.200 P.I.: La Davania nordoccidentale è ora un'area tranquilla, viene fondata una piccola

colonia di Blackmoor tra lo stretto di Adakkia e la Costa d'Argento (l'odierna Alol).

3.000 P.I.: La Grande Pioggia di Fuoco semina il caos nella Davania nordoccidentale e distrugge intere città e regioni.

2.920 P.I.: I goblin di Kresh in fuga su una cittadella volante si schiantano contro le montagne e iniziano a scolpire la loro nazione.

2.900 P.I.: L'Alleanza Viridin viene formata nel nord-ovest per resistere all'espansione dei goblin Kresh e delle tribù troglodite.

2.700 P.I.: arrivano i nani Duargor, alleandosi con Viridin contro i goblin di Kresh e i clan trogloditi.

2.500 P.I.: Gli elfi di Ilsundal iniziano ad arrivare a Pelatan e Izonda, aiutando enduk, umani e fate contro gli uomini lucertola, sis'thik, trogloditi e uomini scorpioni.

2.300 P.I.: La ribellione del Clan elfico dei Kwythellar costringe Ilsundal a lasciare la Davania, viene fondato l'Impero di Kwythellar e inizia a conquistare aggressivamente le terre circostanti. Una parte dell'ex colonia olteca viene conquistata dagli elfi.

2.050 P.I.: Minoide uccide Gildesh, gli enduk fuggono a Brun ed i minotauri formano un impero che presto si scontra con Kwythellar.

2.000 P.I.: Gli umani Tanagoro arrivano da ovest oltre il mare (continente di Skotar) e si alleano con le fate contro l'Impero dei Minotauri e i Kwythellar, e formano le nazioni di Arica.

1.800 P.I.: I Kwythellar creano i Markresh per combattere i minotauri, ma il piano fallisce quando la loro creazione si ribella e li attacca.

1.750 P.I.: Aricani e Pelatiani si uniscono contro l'Impero dei Minotauri, che subisce una schiacciante sconfitta ed è occupato dall'impero degli uomini lucertola di Shir.

1.300 P.I.: I Minotauri si ribellano e tornano al potere, e iniziano nuove guerre contro i Kwythellar.

1.250 P.I.: I pacifici tanagore, seguaci di Sumag, arrivano in Davania dal Braccio degli Immortali, stabilendosi ad Arica e Pelatan.

900 P.I.: La grande invasione umanoide dal Braccio degli Immortali si diffonde in tutta Davania. Caduta del secondo impero dei Minotauri a Izonda. Arrivano anche piccoli gruppi

di lupini.

870 P.I.: Tanagore e orchi vengono cacciati da Arica, viene fondata la dittatura di Izonda. Anche gli orchi purosangue, scacciati da Izonda, iniziano una lunga migrazione verso La Baya Verde. Gli Izondiani conquistano i minotauri di Tsin e Gord, iniziano a razziare Pelatan.

807 P.I.: Alcuni profughi Varelyiani guidati da lemara arrivano a Pelatan e aiutano a sconfiggere l'aggressione Izondiana. Altri profughi Varelyiani si recano nel sud di Pelatan e fondano il regno di Nivall.

700 P.I.: Izonda conquista il popolo scorpione di Bal e gli uomini lucertola di Lis'da, razzia i territori gyeriani e Nivall. I Kwythellar creano Kilmur per attaccare Izonda.

650 P.I.: Izonda conquista i regni Tanagoro di Ogba e Awari.

600 P.I.: Creazione del Matriarcato d'Oro di Pelatan.

520 P.I.: I clan di Ocelasta rifugiati dal Braccio degli Immortali arrivano in Davania dopo una guerra con jakar rakasta seguaci di Atzanteotl.

500 P.I.: Izonda occupa le città Kwythellar di Lasin e Selain ma alla fine viene respinta.

400 P.I.: L'Impero dei Minotauri di Ras viene creato e minaccia Izonda, ma Izonda resiste, sconfigge gli zebratauri di Adan e si espande verso Pelatan.

300 P.I.: Izonda attacca Pelatan ma viene respinta.

200 P.I.: Izonda conquista diversi territori di Shir, Lalis da Pelatan, il regno degli scorpioni e sis-thik di Soda, il regno gyeriano di Gyda, e fa incursioni fino a Nivall.

150 P.I.: Izonda attacca a ovest e, dopo 50 anni di guerra, distrugge e conquista i minotauri di Ras, il regno Tanagoro di Drazah e la provincia Pelatan di Sishu.

100 D.I.: Gombar e Suma'a stabiliscono diverse colonie sulla Costa d'Argento.

250 D.I.: I Minotauri riconquistano grandi porzioni di Izonda occidentale, fondando Rasam.

420 D.I.: I licantropi iniziano a diffondersi anche a Davania.

435 D.I.: Un'orda di umanoidi invade Izonda meridionale e Pelatan orientale, ma alla fine

viene respinta.

500 D.I.: Izonda distrugge e conquista Rasam. Ashamr, capitale di Shir, cade nelle mani degli Izondiani. A est vengono conquistati anche vasti territori di Shain e Shami.

700 D.I.: Minotauri di Tamar, rettili di Zhar e trogloditi di Javag cadono sotto Izonda, che raggiunge Duur e conquista anche diversi territori di Kilmur.

750 D.I.: Attacco fallito di Izonda contro Pelatan.

900 D.I.: I Kwythellar avanzano verso Izonda ma alla fine vengono fermati.

977 D.I.: I cavalieri Heldannici stabiliscono l'avamposto di Schweidnitz e sconfiggono Mogluur.

980 D.I.: Izonda conquista la provincia meridionale dell'impero Kwythellar.

992 D.I.: I cavalieri Heldannici abbandonano Schweidnitz e Mogluur si espande.

999 D.I.: Izonda conquista il regno orchesco di Mokghar, raggiungendo i confini di Ghuur e Kresh.

1.007 D.I.: Una sacerdotessa di Valerias diventa dittatore di Izonda, iniziando un periodo di pace con le nazioni circostanti.

1.019 D.I.: I cavalieri Heldannici tornano a Schweidnitz.

Questo trattato storico della Regione di Izonda è stato compilato da Ehamakeribh l'Antico, Consigliere della Matriarca d' Oro di Pelatan.



Alleanza commerciale di Muda e Jakan

(pop. 40.500): 40% tanagoge, 15% uomini-granchio, 10% turtle, 5% wallara, 5% ocelasta, 15% orchi, ogre e trogloditi, 10% altre razze.

La punta nord-occidentale di Davania e le isole di fronte ad essa erano un tempo abitate solo da turtle e uomini-granchio, ma in seguito la grande isola di Y'hegg-T'uhath divenne il centro di potere dei Carnifex di Y'hog. Dopo la loro scomparsa, la maggior parte dell'isola fu sommersa, ma in seguito fu nuovamente abitata da turtle, uomini-granchio e trogloditi, e ribattezzata Tlaith. Più recentemente l'isola e la punta della vicina penisola di Jakan divennero colonie di Gombar e Suma'a, poi le due colonie si unirono per diventare un importante centro commerciale, che ora riceve merci da tutta la Costa d'Argento, la Costa Selvaggia, l'Impero Yezchamenide, Nastoreth, Gyerian, Faenare, Enduk, Elfi alati, Pegataur e Rakasta del Braccio degli Immortali, da Tangor e Zyxl in Skothar, da Pelatan e Nivall in Davania. Ha cibo, seta, spezie, gemme, metalli, acciaio rosso, silversteel e persino ossidiana del sangue, che è illegale quasi ovunque. È il paradiso dei commercianti, se solo non ci fosse qualcosa di così oscuro in questo posto...



Sotto le onde esiste ancora la città di Y'hog, ed i suoi abitanti cercano sempre un modo per sfuggire al confinamento decretato dagli Immortali. Anche gli "Esseri Esterni", (potenti maghi stregoni Carnifex del primo Impero), non hanno abbandonato la loro contaminazione su questa terra e quindi c'è qualcosa che non va negli uomini-granchio, nei turtle, nei wallara e negli orchi che abitano la grande isola di Tlaith e le isole minori intorno ad essa. È anche comune che gli umani, i tanagoge, i rakasta e altri che commerciano qui abbiano sogni molto vividi e inquietanti. Molti sono così spaventati da non tornare mai più in questa isola, molti altri invece provano una sorta di oscura attrazione per Tlaith.

Qui, appena sotto l'equatore, la stagione migliore è quella del Sole, dal mese del Gigante al mese della Chimera (da Kaldmont a Yarthmont), con clima caldo e vento debole da nord, nonostante sporadiche forti piogge. La stagione della Nebbia, dal mese della Gorgone al mese del Guerriero (da Klarmont a Eirmont) ha un clima più freddo, piogge frequenti e fitte nebbie, ma il traffico da sud ha venti migliori. Ogni cinque anni circa, un evento noto come "L'ira del drago marino" provoca temporali e inondazioni in tutta la Davania occidentale dal mese del Basilisco al mese del Pegaso (da Flaurmont a Sviftmont).

Governanti

Ujahì di Muda, è il Governatore tanagoge della città e della grande isola di Tlaith, discendente dei primi coloni di Gombar. Detiene poca autorità reale oltre le mura della città, ma è estremamente ricco e influente. Le voci su di lui come membro di un culto oscuro ed empio sono certamente maliziosi pettegolezzi di rivali commerciali o per lo meno lui sostiene così.

Laeai, Alta Presidentessa dell'Unione delle Gilde di Jakan e diretta discendente delle prime famiglie di Suma'a, è una bella e imponente donna tanagoge sulla quarantina, orgogliosa di poter intrattenere rapporti pacifici e vantaggiosi accordi commerciali con tutti i suoi vicini. Sta

anche cercando di sviluppare più scambi commerciali con i lontani Renardy, Bellayne, Texeira e Vilaverde, oltre ad aprire relazioni più stabili con Nastoreth ed i potenti imperi di Izonda, Pelatan, Yezchamenid e Zuyevo. Sta anche cercando di organizzare un matrimonio con Ziande di Amara per riunire le colonie di Suma'aian, un'idea che Ujahi di Muda disapproverebbe molto, forse al punto di inviare degli assassini.

Dimensione e popolazioni

L'isola di Tlaith da sola copre più di 45.000 chilometri quadrati e con le isole minori circostanti ha una popolazione di 30.000 tanagogre, uomini-granchio, tortle, wallara, ocelasta, orchii, ogre e trogloditi. Ti'ka è l'isola a sud est di Tlaith ha una popolazione di circa 3.000 creature delle stesse razze dell'isola più grande. Principalmente pescatori e traghettiatori.

L'area di Jakan ha 12.500 chilometri quadrati e circa 16.500 abitanti tra tanagogre, Uomini-granchio, orchii, tortle, jakar, jakarundi, ocelasta e altre razze. La piccola isola di fronte la città è Ti'sk, non è molto abitata, circa un migliaio di creature di varie razze regionali, principalmente pescatori.

Città

Muda e Jakan, entrambi porti trafficati che possono ospitare centinaia di navi da mezzo mondo, hanno circa 15.000 residenti permanenti ciascuna, ma possono ospitarne almeno il doppio al culmine della stagione marittima.

Sull'isola di Tlaith sono presenti altre due cittadine, Tliith e Ka'tlk.

Opportunità di avventura

Avventurieri intraprendenti hanno trovato strani artefatti magici nei bassi fondali marini della parte settentrionale dell'isola Tlaith. Per recuperarli tutti avranno bisogno di un po' di aiuto contro gli ostili Locathah locali. Il Governatore Ujahi sembra molto interessato alle scoperte ed è disposto a finanziare tale spedizione.

Silversteel e Ossidiana del sangue

Silversteel è una particolare lega di metalli, miscelata con la magia, che solo le fate di Viridin, e gli elfi di Kwythellar, sanno fare. Ha una durata eccezionale e può ferire le creature magiche, e ha anche piccoli poteri curativi (guarisce 1 pf ogni ora a contatto con la pelle), quindi è ambito da tutti i guerrieri della Costa d'Argento.

Ossidiana del sangue è un tipo magico di vetro vulcanico nero che ha una tonalità rossa all'interno, l'ossidiana del sangue ha poteri incredibili che aumentano quanto più grande è il pezzo. Ogni centimetro cubo raddoppia il numero di incantesimi che un mago può lanciare ogni giorno. Il materiale però è pericoloso, in quanto cambia lentamente chi lo utilizza, riempiendo le loro menti di strani incubi. In particolare ogni notte dopo un giorno di utilizzo il mago deve effettuare un check sulla tempra con CD10+1 per ogni incantesimo in più lanciato durante il giorno, se fallisce quella notte non riuscirà a recuperare energie per lanciare incantesimi il giorno dopo. Inoltre, ogni volta che viene usata, l'ossidiana evoca casualmente 1d2 strani mostri nelle vicinanze (meno di 1d100 metri): i mostri non attaccheranno l'incantatore per quel giorno, ma non avranno riguardo per nessun altro, compresi i suoi alleati e amici. Se il mago incontra di nuovo i mostri il giorno successivo, potrebbero attaccarlo secondo la normale tabella delle reazioni.

Isola di Turt'Lak

(pop. 9.500): Turtle 60%, Wallara 25%, Uomini-granchi 10%, 5% altre razze.

Situata a nord di Tliath, all'altezza della punta del Braccio degli Immortali. La sua posizione porterebbe a collegare questa isola al continente di Brun, ma la sua storia, e popolazione oltre ad altre particolari caratteristiche la collegano indubbiamente a Tlaith e quindi a Davania. Infatti anche questa isola come Tlaith ha delle antiche ed ormai irricognoscibili rovine che la collegano ad un antico passato in comune, ed anche qui la popolazione soffre dei disturbi durante i sogni che l'accomunano con le isole del Sud. Le razze sono



del governatore e la caserma della milizia. Si dice che il governatore sia anche immischiato con la gilda dei ladri e che non si faccia scrupoli ad assoldare assassini per eliminare concorrenti politici. Butha e la piccola Sutha si basano più sulla pesca ma fungono anche da mercati secondari per scambiare merci con le razze marine. Le leggi sono molto ferree sul rispetto dei contratti ma non sulla tipologia della merce per cui si può trovare un po' di tutto. Ultimamente la concorrenza delle ex colonie di Suma e Gombar sulla punta nord occidentale di Davania, stanno sottraendo un cospicuo flusso di affari all'arcipelago che di conseguenza sta cercando di incrementare gli affari col Peletan e le popolazioni Tangoriane dello Skotar. Inoltre grazie ai Turtle ed agli uomini granchio sta sviluppando anche gli scambi con le razze sotto la superficie.

più aggressive e diffidenti e restie a condividere informazioni in particolar modo con gli stranieri. Si pensa possa essere anche meta e punto di approdo per vascelli pirata. La sua superficie è pari a 20.000 chilometri quadrati, poco meno della metà di Tlaith.

Isole di Boyko, Butha e Sutha

(pop. 8.500): umani Tanagoro 50%, turtle 15%, Uomini-granchi 10%, 25% altre razze.

La superficie di tutte e tre le isole è pari a 23.000 chilometri quadrati. Queste isole sono state colonizzate nel 2.000 P.I. dagli umani Tanagoro provenienti dal continente di Skotar. Sono state usate come punto di transito per la migrazione verso l'Arica. Oggi sono un porto franco, qui passano merci dalla e per la Davania orientale, l'Arica, il Braccio degli Immortali e Skotar. L'arcipelago è governato dal Governatore Al-Sathor, un mercante che ha saputo intuire l'importanza della politica per sviluppare gli affari e degli affari per sviluppare la politica. Ha trasformato la vita dell'arcipelago e gode di appoggi nei maggiori porti commerciali. Boyko ha vari approdi e le attività sono sparse per tutta l'isola, presso il porto principale si trova il palazzo



Tribù Jkl'ok

(pop. 150.000): Orchi 50%, uomini-granchio 20%, turtle, aranea, fate, ocelasta e coboldi 30%.

Una società primitiva che ha recentemente scoperto il commercio ed è desiderosa di trovare nuovi partner commerciali. È una federazione di tribù, con tre gruppi principali: uominigranchio nel nord est, orchi delle colline ad est e gli orchi della giungla a ovest. Vivono in villaggi, il terreno è quasi tutto giungla e colline boschive, con alcune grandi spiagge nel nord-ovest. I villaggi degli uomini-granchio si trovano sulla costa a nord est e sono Klok'noI, Xok'kil, Hlik'od, i villaggi degli orchi delle colline si trovano nella parte occidentale e sono Jok'vol, Kol'mor, Tok'nar, Kon'tor mentre i villaggi degli orchi della giungla sono Kanok sulla costa a sud, Dakor e Kewok nella parte orientale presso il confine con Virdin. È posizionata sulla penisola all'estremo nord ovest di Davania e confina con il territorio della colonia si Suma'a Jakan ad ovest e Virdin e Amara ad est.

Descrizione

Jkl'ok è una nazione sorprendentemente pacifica formata da una federazione di diverse tribù con una religione unificante che include sette immortali: Ka, Sumag, Korotiku, Valerias, Ixion, Koryis e Shaper. Gli Uomini Granchio, gli abitanti originari, furono in grado di includere altre popolazioni che vennero dopo, in particolare gli orchi delle colline che arrivarono nel 900 P.I. e gli orchi della giungla che vennero anch'essi da Brun ma diversi secoli dopo. Hanno incluso anche aranea, turtle, fate, trogloditi, ocelasta e coboldi nella loro società. Ogni popolo ha il proprio ruolo: uomini-granchio e turtle sono pescatori e commercianti in particolare con le razze sottomarine, orchi e trogloditi come cacciatori, raccoglitori, taglialegna e agricoltori, fate e aranea sono maghi, allevatori e artigiani, coboldi sono minatori e fabbri e ocelasta sono commercianti interni.

La nazione è organizzata in dieci tribù, tre composte da uomini-granchio che hanno anche

adottato turtle, aranea e drake, quattro composte da orchi delle colline che hanno adottato trogloditi, ocelasta, coboldi e alux (brownie locali), e tre sono composte da orchi della giungla che hanno adottato centauri, driadi e fauni. Hanno anche un tempio centrale comune. Negli ultimi decenni, i jikolok hanno sviluppato un grande desiderio di commerciare, soprattutto a Jakan e Amara, perché la seta e i tessuti stranieri sono diventati uno status symbol tra la popolazione. Apparentemente semplici e persino ingenui, i jikolok sono stati ridotti in schiavitù dai carnifex in tempi antichi ma da allora non sono stati più conquistati, facendo affidamento sugli uomini-granchio e truppe sottomarine di turtle per combattere le incursioni marittime e su una feroce razza di grifoni addestrati contro le incursioni aeree. Hanno buoni rapporti con Virdin e le città commerciali intorno a loro.

Governo

Ogni tribù è governata da un Consiglio dei Saggi che include gli anziani, i sacerdoti e i maghi della popolazione primaria e secondaria che formano la tribù. Il Consiglio dei Sette Sommi Sacerdoti nel Tempio di Jkl'ok è l'autorità finale informale, principalmente per risolvere controversie tribali o per decidere azioni esterne comuni.

Dimensione e popolazione

Con poco meno di 197.500 chilometri quadrati, Jkl'ok ha probabilmente un numero di abitanti superiore a 150.000, ma non esiste un censimento disponibile. Gli orchi sono la maggioranza, seguiti dagli uomini-granchio, con consistenti minoranze di turtles, aranea, fate, ocelasta e coboldi.

Capitale e altre città

Jkl'ok non ha una capitale, ma il grande complesso del Tempio di Jkl'ok potrebbe essere considerato tale. Abitato da migliaia tra sacerdoti, accoliti, studenti e fedeli, occupa un'intera vallata ed è dedicata ai Sette Immortali. Le altre città della nazione sono le roccaforti delle tribù, diverse per architettura e materiali a seconda della popolazione, ma tutte ben nascoste e

sparse nella giungla.

Opportunità di avventura

Nella stagione delle piogge (da Klarmont a Eirmont), il territorio di Jkl'ok è soggetto a violente inondazioni, ma le persone hanno imparato a controllarle e ad usarle per i giochi d'acqua. Purtroppo quest'anno la stagione è diventata una continua battaglia campale a causa delle idre. Si dice che dietro alla comparsa delle idre ci sia uno sciamano troglodita che vaga per la terra parlando di strane profezie.

Terre Incantate di Virdin

(pop. 160.000): 55% fatati, 15% turtle, 15% umanoidi, 10% rakasta, 5% altre razze.

A nord dell'ultima baia, una strana cultura è nata mescolando orchi e gente fatata. La capitale è la città di Maderin, situata sulla costa settentrionale, la maggior parte delle giungle e alcune spiagge e praterie sono a nord-ovest mentre ad est la giuglsa è intervallata da colline boschive. Le altre città e villaggi sono: Intari e Vanker, situate tutte sul lato occidentale, Edarin, a sud sulla costa fra Amara e Tambar. Vari villaggi sono disseminati nel territorio tra cui (Nive, Tead, Mover). Ci sono due fortezze lungo il confine con Saak, anche se le due nazioni al giorno d'oggi sono in pace.

Descrizione

Antica quanto la terra stessa, Virdin è la dimora tradizionale della Corte della Primavera, una delle quattro originarie corti fatate di Mystara. Nel corso dei millenni, le fate hanno accolto nelle loro terre un'incredibile diversità di popolazioni, tanto che si dice che non esista razza di persone al mondo che non viva anche a Virdin. La nazione ha buoni rapporti commerciali con Jkl'ok e con la colonia di Suma'a Amara e la colonia gombariana di Tambar. Ha combattuto battaglie a bassa intensità in passato con Saak, ma più spesso li ha aiutati contro le incursioni Kwythellar. I virdiniani odiano visceralmente i crudeli elfi dell'est e hanno una "faida dell'anima" (un'inimicizia che non guarisce) con loro, poiché considerano i Kwythellar traditori del

popolo delle fate. Il potente impero di Izonda a sud, anche se non direttamente confinante né minaccioso, per ora, è sempre stata una delle principali preoccupazioni della Corte. Di conseguenza, la Corte molto tempo fa ha promosso e creato l'Alleanza d'Argento, che include Virdin, Saak, Kresh, Markresh, Duargor e Duur, per contenere le incursioni e le aggressioni di Izonda e Kwythellar. Virdin ha un'efficiente flotta marittima che include sidhe, turtle e uomini granchio, e una forza aerea che comprende draghi, sidhe che montano libellule giganti, viverne e draghi. Virdin inoltre estrae e vende il tanto agognato silversteel, efficace contro qualsiasi creatura.

Governo

La regina Mabel, la fata sovrana di Virdin è una sidhe incredibilmente vecchia e bella che sembra una ragazza di quindici anni. Il suo passatempo preferito è viaggiare da sola nel mondo per punire l'aggressore occasionale che la scambia per una giovane vulnerabile. Incantesimi di trasmutazione sono quanto di meglio possa capitare a queste persone. Mabel è sempre mite e spensierata, ma si dice che potrebbe combattere gli immortali con la mano sinistra, e lo ha fatto anche in passato. Si dice anche che abbia un amante misterioso e sconosciuto che la visita di tanto in tanto. Ciò accade nel "tempo delle fate", quindi a volte anche a distanza di secoli, ma quando accade, tutto sboccia a Virdin, le stelle brillano più luminose e tutte le acque del regno hanno poteri magici e curativi. L'ultima di queste stagioni luminose è avvenuta 53 anni fa.

Dimensione e popolazione

Più di 237.500 chilometri quadrati, e più di 160.000 abitanti tra cui fate, ent, driadi, hsiao, uomini-granchio, orchi e ogre, coboldi, ocelasta e altri rakasta, turtle, lupini, phanaton, aranea, wallara, gyerian e molte altre persone uniche, come razze insettoidi e gruppi di nani, elfi e halfling. Quasi tutte queste popolazioni hanno sviluppato nel corso dei secoli e dei millenni le uniche abilità fatate dell'annebbiamento o del mutaforma.

Capitale e altre città

Maderin, con 50.000 abitanti è probabilmente la più grande città fatata di Mystara, una reliquia di epoche passate e ha anche il porto delle navi incantate che i Viridiani mantengono per difendersi dalle incursioni Kwythellar.

Nella parte centro-orientale del Reame c'è il **Mondo Salvato**, dove il Drago di Giada Dimelian ha riunito un numero incredibile di razze sull'orlo dell'estinzione, plasmando la terra intorno al suo palazzo di Nive in un modo incredibile e ultraterreno.

Intari, è la dimora della Corte Esiliata, il popolo fatato che 3000 anni fa dovette lasciare la propria terra ancestrale per la crudeltà degli elfi Kwythellar. Tuttavia, sono lontani millenni dall'oblio o dal perdono, e Intari è quindi la città più militarista della nazione. La città si trova nell'interno del territorio.

Edarin, si trova sulla costa a sud fra Amare e Tambar.

Vanker, si trova sulla costa a nord ed è la città più ad occidente di Virdin.

Opportunità di avventura

La Corte della discordia, ribelle alla regina, ha stretto un patto empio con gli agenti Kwythellar per inscenare attacchi di feroci creature mannare contro i cittadini non fatati di Virdin. Questo ha lo scopo di minare il partito delle fate che sostiene la piena accettazione delle creature mannare nella nazione e di diffondere l'odio contro gli impuri (quelli con sangue umano e umanoide, come le colonie tanagore di Amara e Tambar).

Città libere di Jan'a, Amara e Tambar

Queste tre città, insieme a Edarin a Virdin, sono i più grandi porti della Baia Finale, trasportano merci a Muda e Jakan, Pelatan, Brun e Skothar. Le merci arrivano qui via terra da tutta la Davania occidentale, ma non solo via terra. I bassi fondali della baia sono infatti anche la dimora di gruppi organizzati di Uomini Granchio, marinidi, tritoni, kna e ommwa che commerciano allegramente merci sottomarine con le città: per lo più perle, carichi dispersi dalle navi, pesci e crostacei,

alghie commestibili, coloranti e merci più esotiche. Le città hanno un'altra rotta commerciale insolita con il Reame delle Tempeste, un cielo di nuvole abitato da faenari, giganti delle tempeste e altri che si muove sopra Virdin, Saak e Ghur. Muda e Jakan sono piuttosto gelose di questi commerci poiché le loro acque sono infestate da Locathah ostili e non hanno un regno celeste sopra, quindi sono sospettati di finanziare un po' di pirateria contro le tre città. Altre forme di pirateria provengono occasionalmente dalle pericolose navi Kwythellar Acqua-Aria. Le città sono tutti porti appartati molto facili da difendere, in particolare Jan'a che si trova su una scogliera. Amara è nota anche per le sue torri di vetro fatate e per i suoi difensori volanti, la squadra di smeraldo, composta da draghi e strani gargoyle, guidata da un drago di giada. Tambar si affida alle sue robuste torri di pietra e ai mercenari dei giganti delle tempeste per difendersi dalle incursioni aeree dei Kwythellar o dei Kilmuriani (gli Izondiani hanno interrotto le loro incursioni negli ultimi anni dopo la rivoluzione che ha portato al potere la chiesa di Valerias).

Amara,

(pop. 16.000): 40% mezzorchi, 15% orchi, 30% fatati, 15% altre razze.

trovandosi a Virdin, è una città di tanagore ma piena di fatati di razze diverse, con edifici imponenti ed eleganti. Originariamente fondata dai Gombariani, ora ha solo legami amichevoli con la patria poiché è più fedele alla fata Regina di Virdin, rispetto a qualsiasi altra potenza.

She'ada, Principessa di Amara, è una giovane tanagore con sangue sidhe e grandi capacità magiche, nota per essere disposta ad affrontare lei stessa nemici e pirati in ogni occasione.

Tambar,

(pop. 14.000): mezzorchi 55%, 25% fatati, 15% trogloditi e 5% altre razze.

è abitato principalmente da tanagore, orchi e trogloditi. Fu un'altra colonia di Gombar in seguito presa da Suma'aiani, Saakiani e Izondiani, finché non divenne praticamente indipendente. Anche

se prende in attenta considerazione sia la volontà della Regina di Virdin che quella del Consiglio di Saak.

Muon, Signore di Tambar, è un chierico di Sumag che crede fermamente nella pace, nei negoziati e nel rispetto. Ha bisogno di tutta la sua grande pazienza per affrontare i combattivi signori di Saak.

Jan'a,

(pop. 15.000): 45% mezzorchi, 30% umani, 15% ogre, 10% altre razze.

era una colonia di Suma'a che fu successivamente occupata dagli Aricani e poi dagli Izondiani. La sua popolazione è un misto di tanagore e Tanagoro umani con alcuni orcogre di Ghur. Quest'ultima nazione ha tentato per secoli di riconquistare Jan'a, sempre fallendo a causa della particolare conformazione della città, un'alta rupe con un appartato porto naturale. Negli ultimi duecento anni però i capi della città si sono sempre più legati ai clan di Ghur, al punto che ora si considerano uno di loro, anche se un tipo insolito.

Ishin, Primo Portavoce di Jan'a, è un Tanagoro umano con del sangue orcogre che era un

grande ammiraglio della marina. Adesso si diverte spesso a volare sui Palloni Armati che difendono la città.

Dimensioni e popolazioni

le città controllano vasti territori circostanti che ospitano una popolazione di diverse razze ciascuna.

Opportunità di avventura

Un raid aereo Kwythellar ha appena rapito la figlia del Primo Oratore Ishin e molti dei suoi amici, tutti figli delle famiglie più nobili. L'intera flotta di mongolfiere di Jan'a si sta muovendo all'inseguimento e tutti i mercenari disponibili sono invitati a unirsi. Alla squadra migliore sarà assegnata la missione di cercare immediatamente l'aiuto dei difensori aviotrasportati di Amara e Tambar.



Reame delle Tempeste

Un piccolo regno in cielo, un'isola fluttuante fra le nuvole abitata da faenari, giganti delle tempeste e altre razze fatate, che si muove sopra i cieli di Virdin, Saak e Ghur.

Le leggende raccontano di questo regno nascosto fra le nuvole come un posto favoloso ricco di tesori. In verità il Reame delle tempeste è praticamente irraggiungibile protetto da venti impetuosi e scariche di fulmini. Il Reame è collegato con alcuni portali all'isola di Riak ed alla Corte delle Fate di Virdin e fornisce un importante supporto aereo a questi Regni. Il Reame ha circa

3.500 abitanti di cui circa 65 % Faenari, 20% giganti delle tempeste e 15% di fatati.

Popolazione

Un faenare è un umanoide alto e slanciato dal fisico asciutto, con braccia alate e una cresta di piume e penne di colori vari (ambra, bianco e blu sono i più comuni) al posto dei capelli, sulla schiena e sulle cosce, con le gambe che terminano con robusti artigli prensili, mentre le mani sono piccole e non possono maneggiare che oggetti minuti mentre sono in volo. Il viso possiede tratti elfici (orecchie appuntite e allungate, zigomi alti e lineamenti delicati), mentre gli occhi sono larghi e con pupille da uccello. Origine: l'origine dei faenare è incerta e persa nelle nebbie del mito, anche se è indubbio che essi abbiano avuto legami con gli elfi in passato. Secondo il loro culto, vennero creati da un'immortale del Pensiero e creati col suo alito dalla materia dei sogni e delle nuvole, poi lasciati alle cure delle faedorne nelle Isole Scintillanti insieme ai primi elfi. Quando questi scesero nel mondo, i faenare li seguirono e subirono la stessa sorte dei loro alleati, finendo traditi dagli uomini e costretti alla diaspora per salvarsi. Ora vivono reclusi sulle vette più inaccessibili o tra le nuvole. I giganti delle tempeste tendono ad avere una carnagione tendente al blu anche se rari esemplari hanno la pelle viola, i capelli sono viola o blu scuri e occhi grigio argento o porpora. Il colore viola è considerato di buon auspicio tra i giganti delle tempeste, e coloro che lo posseggono tendono a diventare capi tra la loro gente. Gli adulti sono normalmente alti 6,3 metri e pesano 6.000 kg. I giganti delle tempeste possono vivere fino a 600 anni. Quando sono a riposo, preferiscono indossare tuniche corte e ampie cinte ai fianchi, sandali o piedi nudi e una fascia per capelli. Indossano pochi gioielli di semplice ma ottima fattura, i più comuni sono cavigliere (preferite dai giganti a piedi scalzi), anelli o diademi. Ma quando si equipaggiano per la battaglia, indossano corazze di piastre scintillanti e impugnano enormi spadoni e archi. I giganti delle tempeste sono tendenzialmente





isolazionisti e condividono l'isola fluttuante solo con i faenare e qualche fatato. Come suggerisce il loro nome, sono inclini a violenti sbalzi di umore. I giganti delle tempeste sono facili all'ira di fronte al male e possono essere nemici brutali e pericolosi quando vengono insultati. In battaglia, preferiscono scagliare una pioggia di frecce sui loro nemici, estraendo gli spadoni solo dopo che gli avversari si sono avvicinati. I giganti delle tempeste vivono nei tre castelli cinti da mura situati sull'isola e amano coltivare la terra. Possiedono enormi giardini ben curati e gestiscono grandi coltivazioni. Si fanno aiutare dai fatati e dai faenare, come supporto per condurre le loro fattorie. I giganti delle tempeste si assumono la responsabilità della sicurezza dell'intera isola.

Gilde di Saak

(pop. 120.000): 40% orchi, 30% ogre, 20% trogloditi, 10% altre razze.

Orchi e ogre che vivono fianco a fianco con i trogloditi. Una nazione che cerca disperatamente di raggiungere la civiltà con molte difficoltà. Una

grande nazione con spiagge e praterie a nord, giungle a sud e alcune colline boschive a sud-est. Ci sono vari villaggi (Viseek, Kaasik, Mookar) e due città, una è la capitale Liinok, mentre l'altra è Sadak un centro abitato lontano dal mare ma vicino alla città di Tambar.

Descrizione

Una volta qui vivevano solo wurmling, uomini-granchio, tortle e fate. Poi vennero anche i trogloditi, e tutte queste persone furono in seguito rese schiave dai Carnifex. Dopo la caduta dei Carnifex, il popolo diviso visse in pace per un po', ma in seguito i goblin di Kresh li pressarono duramente fino all'arrivo degli orchi e degli ogre nel 900 P.I. Da allora si stabilì un'alleanza militare funzionante tra le diverse razze che vivevano in questa terra, includendo anche gli ocelasta. Con il tempo l'influenza delle nazioni vicine, rese Saak gradualmente meno bellicosa e più concentrata sul commercio, trasformando quindi anche la loro società da tribale a una parziale alleanza democratica con un governo centrale. Hanno una forte dipendenza da Tambar, il loro principale partner commerciale, e recentemente da una più forte Alleanza d'Argento, principalmente per contrastare l'espansione della potente Izonda. Di recente hanno costruito robuste navi per commerciare con Viridin, Kresh, Markresh e soprattutto Makra, e per contrattaccare contro la pirateria Kwythellar. A tal fine sono stati assunti costruttori navali dalle nazioni e dalle città circostanti, e persino da Texeira. Non hanno mai avuto una forza aerea, eppure riescono a respingere (con difficoltà) la maggior parte delle incursioni Kwythellar e Izondiane con una fornitura di bacchette di palle di fuoco acquistate da Viridin e bacchette fulminee acquistate da Kresh. Saak ha piccoli depositi di ossidiana del sangue, un tipo di pietra viola nera simile al vetro con proprietà magiche che molti desiderano ma è illegale la vendita, poiché è nota per creare mostri e incubi.

Governo

un consiglio eletto di rappresentanti di ogni

comunità governa Saak da Liinok, l'unica vera città della nazione. Anche i viaggiatori, come vengono chiamati i commercianti a Saak, godono di notevole prestigio e fama. Queste persone audaci sono un mix di mercanti, avventurieri, esploratori e occasionalmente pirati.

Dimensioni e popolazione

Con quasi 147.500 chilometri quadrati, Saak ha probabilmente una popolazione totale di oltre 120.000 persone.

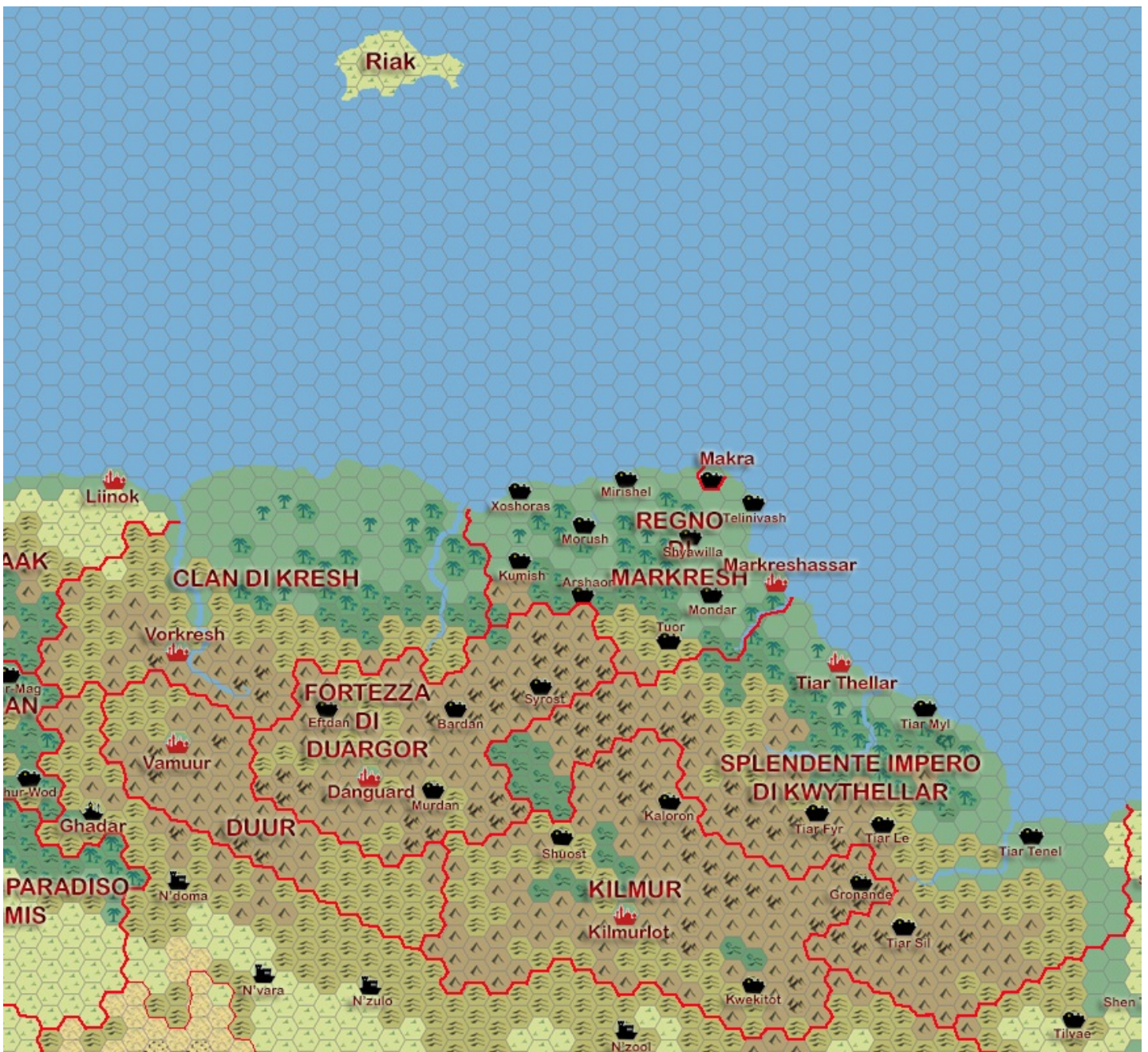
Capitale e altre città

Liinok, in quanto sede del Consiglio, è la capitale informale e l'unica grande città di Saak; con oltre

15.000 abitanti. La sua caratteristica più interessante è il Grande Mercato, con persone provenienti da tutta la nazione che vengono a commerciare e barattare. **Sadak**, l'altra città di una certa rilevanza funge da mercato di scambio con la vicina Tambar.

Opportunità di avventura

le storie locali dicono che una vasta città sotterranea di insetti e altre creature antiche si trova sotto Saak. Il Consiglio sarebbe molto interessato a sapere se tale popolazione esiste e, in tal caso, se potrebbero essere convinte ad essere degli alleati contro una possibile futura invasione izondiana.



Isola di Riak

(pop. 15.000): Turtle 30%, Wallara 5%, Uomini-granchi 10%, 35% Fatati.

La superficie dell'isola è pari a 27.000 chilometri quadrati.

Riak, è una grande isola a 800 chilometri a nord di Davania, al centro del Mare di Davania, a metà strada fra i due continenti. Sull'isola si trova un regno magico abitato da fate, uomini-granchio, turtle, wallara o altre razze, a seconda delle voci. È un regno misterioso che tuttavia riesce a far sentire la sua influenza sulla politica della costa settentrionale di Davania. Alleato della città stato di Makra. Per quanto conosciuto, il regno è avvolto in un'aura di mistero.

Goblin di Kresh

(pop. 250.000): 70% goblin, 30% uomini-granchio, turtle, lupini, trogloditi, ocelasta, draghi



e centauri.

Tribù Goblin, con un profondo odio per tutti e per gli elfi Kwithellar in particolare, un'enorme nazione abitata da un'orda di goblin con tante tribù diverse (villaggi più importanti: Uresh, Sarish, Keneurosh, Shovur, Vushar), e una sorta di capitale sotterranea nelle montagne vicino alla fine del fiume, più un punto di incontro/tempio che una vera e propria città, chiamata Vorkresh.

Descrizione

Dopo la Grande Pioggia di Fuoco, un gruppo cencioso di uomini bestia simili a goblin stava morendo di fame nelle gelide steppe di Hyborea. La cittadella volante Blackmooriana abbandonata che trovarono è stata la loro occasione fortunata: in qualche modo riuscirono a farla sollevare nei cieli, dirigendosi a sud come meglio potevano per poi schiantarsi a Davania. A quel tempo gli umani oltechi, gli uomini granchio, i turtle ed i trogloditi che vivevano a Kresh erano pochi e sparpagliati, e così i goblin furono in grado di ritagliarsi un grande regno. Sfortunatamente con il tempo sono arrivate molte più popolazioni: nani, elfi, minotauri, umanoidi. Tutti hanno cercato di conquistare Kresh, ma i clan inflessibili li hanno sconfitti tutti.

I Kresh non sembrano normali goblin. Sono più alti, hanno la pelle color bronzo e sono ben organizzati e disciplinati. Ogni clan e comunità si governa da sola, ma hanno un governo centrale, guidato dall'Alto capo dei Kresh e da uno sciamano eletto dagli anziani, a Vorkresh.

I Kresh hanno sviluppato una piccola forza marittima per commerciare, dedicarsi alla pirateria e difendersi dalle incursioni Kwythellar. Le loro navi sono simili ai "gusci" degli uomini-granchi e spesso hanno marinai uomini-granchi. Hanno anche una piccola forza aerea montata su creature volanti simili a viverne.

Storicamente sono stati in guerra con tutti i loro vicini, di solito non tutti contemporaneamente, ma soprattutto con i Kwythellar. Da quando è nata l'Alleanza d'Argento, tuttavia, si sono concentrati sull'invio di truppe a Markresh e sulla resistenza diretta a Izonda, poiché la pericolosa dittatura ora ha un confine che tocca direttamente Kresh. Una

consistente minoranza di lupini si è insediata a Kresh, tutti Carrasquitos e Hairless giunti dal Brun dopo il 900 P.I., mentre i Guarà, che si dichiarano i lupini originari della Davania, vivono per lo più a Pelatan.

Governo

Sheg'vak, un guerriero alto e magro che combatte con un tridente, è stato eletto alto capo di Kresh per diversi anni consecutivi, popolare per il suo coraggio in battaglia e la sua abilità nel trovare mediazioni e terreno comune anche tra aspri rivali.

A'dei, una minuscola ma potente sciamana di Wogar, già eletta tre volte, sa molto di tutto e di tutti ed è sia fidata che temuta. Assume spesso estranei per affrontare missioni pericolose per le quali non le piace rischiare la vita dei Kreshiani.

Dimensioni e popolazione

Con circa 397.500 chilometri quadrati, Kresh è una grande nazione e la sua popolazione totale probabilmente supera i 250.000, per lo più goblin ma con consistenti minoranze di uomini-granchio, turtle, lupini, trogloditi, ocelasta, draghi e centauri. C'è anche una popolazione rilevante di mostri e creature pericolose che i Kresh preservano, perché la loro minaccia è utile a far emergere la forte volontà del popolo.

Capitale e città

I villaggi dei vari clan sono per lo più in legno, ma con un'architettura più elaborata di quanto molti si aspetterebbero dai goblin.

Vorkresh è un grande tempio e un vasto complesso che ospita più di 50.000 persone, poiché gli anziani di Kresh si riuniscono lì alla fine della loro vita per servire gli immortali, cioè Wogar, Hel, Ka, il Plasmatore e altri.

Opportunità di avventura

l'originale cittadella volante Blackmooriana si trova ancora sotto il tempio di Vorkresh. Gli anziani hanno bisogno di avventurieri disposti a studiarla ed eventualmente riattivarla, in modo che possa essere utilizzata come arma efficace contro la minaccia di Izonda e dei Kwythellar.

Fortezza di Duargor

(pop. 165.000): 45% nani, 10% umani oltechi, 5% giganti, 10% trogloditi, 5% lupini, 5% rakasta e 20% altre razze.

Gli ultimi nani Kogolor di Mystara, nemici degli elfi di Kwithellar, di Kresh e Kilmur ma alleati con Duur e Markresh.

La nazione è tutta montagne, con fiumi e alcuni piccoli laghi e vari vulcani. Le città sono Murdan, Eftdan, Bardan, Syrost e una capitale Danduarg, oltre a fortezze e torri lungo il confine orientale con Kwithellar, le fortezze di Khuzgar (presso Duur), Eluzkor (morte degli elfi, a est), Grozkor (morte dei goblin, a ovest), Farblyzkor (morte del sangue malvagio, vicino a Kilmur), Meyadan (roccia degli amici, vicino a Markresh).

Descrizione

Questi antichi nani arrivarono nel Brasol intorno al 2.700 P.I. dopo che una guerra civile aveva diviso in due la loro nazione. Inseguito il clan Duargor si spostò a nord mentre il clan Dugra rimase nel Brasol. Inizialmente aiutarono gli umani oltechi locali contro i goblin di Kresh e combatterono i trogloditi che vivevano nell'area. Divennero sempre più isolazionisti dopo l'arrivo



dei Kwythellar nel 2.300 P.I., esiliando anche tutti i nani che non si adattavano perfettamente alla loro società. Dopo la creazione di Duur intorno all'800 P.I. da parte dei nani e degli orchi esiliati, il loro atteggiamento iniziò a cambiare lentamente, principalmente perché si trovarono sul punto di essere distrutti dai Kwythellar in almeno due occasioni. Lentamente i Duargor divennero sempre più integrati nella società e nel commercio della Costa d'Argento. Questo nuovo atteggiamento ha dato i suoi frutti poiché alla fine sono stati in grado di conquistare una grossa fetta di montagne, a nord-est degli attuali confini, un tempo appartenenti ai Kwythellar, collegando quindi i loro confini a Markresh. Ora i Duargor inviano truppe a Markresh, quando necessario per combattere i Kwythellar, ed a Duur, quando necessario per combattere gli Izondiani. Forgiavano anche armi di acciaio argentato della massima qualità, e le vendono a Duur e Markresh a prezzo di costo, ed a Saak, Kresh e Virdin a un prezzo molto conveniente. Non commerciano con Kilmur e Izonda (e nemmeno con i Kwythellar, che non commercia affatto), ma vendono le loro armi ad acquirenti privati che non rappresentano una minaccia diretta per loro. Il mercato delle armi di Danguard ha severi controlli, ma alcune armi Duargor sono finite in mano nemica nel corso dei secoli. In questi casi, gli avventurieri nani hanno fatto del loro meglio per recuperarle.

Duargor possiede anche altre armi che finora nessun estraneo è riuscito a rubare, e che non vengono mai vendute, nemmeno agli alleati stretti. I cannoni Blacksmoke sono armi incredibili che difendono efficacemente le città di Duargor dalle minacce aeree, rendendo le incursioni dei Kwythellar molto difficili qui (eppure occasionalmente si verificano ancora). Le alte montagne sono abitate anche da creature aeree e giganti che hanno combattuto più volte contro gli stessi Kwythellar. (per i cannoni si consideri l'incantesimo palla di fuoco lanciato da un mago di 8° livello, ma non è un effetto magico ma alchemico e per colpire ha bisogno di un tiro per colpire secondo le statistiche dell'artigliere.)

I duargor sono leggermente più alti dei nani di Brun, vestono in modo sobrio e sembrano

persone piuttosto riservate e distaccate con gli estranei ma, se uno riesce a diventare loro amico, sono più divertenti, gioiosi e leali di quanto possa essere qualsiasi amico. I nani di altri continenti, tuttavia, li troverebbero strani in molti modi. Si possono trovare umani oltechi, giganti, trogloditi, lupini, rakasta e altre razze nella loro nazione, completamente integrati nella società nanica. Seguono alcune usanze di queste persone, come: salutare il sole che sorge e tramonta; piangere quando si ascolta la poesia; (Oltechi), danza sfrenata, nuda e dipinta, alle nuove lune; annusarsi discretamente quando ci si incontra; (trogloditi), organizzano grandi fiere ogni stagione per incontrarsi, commerciare e sposarsi; (giganti). Producono un tipo distintivo di birra, ma non assomiglia a quelle prodotte dai nani di Brun. Maghi e ladri esistono nella loro società, il primo è una lobby piuttosto potente, e il secondo abbastanza comune in quanto il furto, a condizione che non includa troppa violenza, è considerato un reato minore nella società Duargor, quasi un gioco di abilità. La loro storia non spiega perché abbiano lasciato Brasol, la versione ufficiale parla a causa degli umanoidi, e vi è un serio divieto di parlarne, mistero che ha sempre lasciato perplessi gli studiosi di tutta la Davania occidentale.

Governo

Ajirgi The Bright, chierica di Ixion, è la regina di Duargor. Un consiglio di rappresentanti di tutte le altre fedi la consiglia, con suo grande dolore. Quasi tutti gli immortali esistenti sono rappresentati nel consiglio, non importa quanto piccolo sia il loro seguito nella nazione, e poiché ogni fede ha un delegato, il lavoro del consiglio è molto lento e laborioso, e le discussioni violente sono all'ordine del giorno.

Dimensioni e popolazione

267.500 chilometri quadrati di montagne, valli e vulcani ospitano 165.000 abitanti. Oltre ai nani (la maggioranza), ci sono umani oltechi, trogloditi, giganti, fate e altre razze minori, con una scorta quasi infinita di mostri pericolosi.

Capitale e città

Danguard è una città per lo più fuori terra ma fortemente fortificata di 35.000 abitanti. Duargor ha altre 4 grandi città con meno della metà della popolazione della capitale. Nessun villaggio della nazione può avere meno di 1.000 abitanti. Inoltre, tutte le città devono avere un cannone per tenere lontani i Kwythellar e abbastanza persone ed acciaio argentato per combattere i mostri di ossidiana. Le città sono **Murdan, Eftdan, Bardan, Syrost**.

Opportunità di avventura

Duargor è il territorio con un'abbondanza di metalli e pietre preziose, inclusa l'ossidiana del sangue. La presenza di questo materiale in Duargor crea spesso portali verso altri mondi spiacevoli, da cui provengono creature pericolose. Anche contrabbandieri e trafficanti di altre nazioni vagano all'infinito cercando di trovare l'ossidiana, al punto che Duargor ha un'unità militare speciale per occuparsene e una costante richiesta di avventurieri per fermarli.

Regno di Markresh

(pop. 175.000): 40% Markresh, 15% umani, 15% nani, 10% turtle, 10% trogloditi, 5% uomini-granchio, 5% ocelasta e fatati.

Ex schiavi degli elfi, sono goblin con l'intelligenza umana e lealtà nanica. Amici dei nani e nemici degli elfi. È una nazione "civile" e militarizzata, con una capitale sulla sponda settentrionale, Markreshassar, vicino alla foce del fiume, molte città e fortezze e mura lungo il confine con Kresh e Kwithellar, niente fortezze e mura lungo il confine meridionale con Duargor. Le città a nord est, Mirishel, Telinivash, Shyawilla, le città a sud, Arshaor, Tuor, Mondar, ed a nord ovest, Morush, Kumish, Xoshoras.

Descrizione

Vagamente simili agli hobgoblin, ma ancora più simili agli umani, i Markresh sono una razza nobile che i Kwythellar crearono intorno al 1.800 P.I. con lo scopo di avere dei soldati perfetti. Hanno mescolato i goblin di Kresh e i nani di

Duargor, che erano troppo testardi per essere buoni servitori (anche se cresciuti fin dall'infanzia), con simu (ibridi oltechi ed elfici) e Aricani catturati (umani Tanagoro). Il loro piano fallì quando i Markresh guidarono una ribellione che permise loro ed a tutti i restanti nani catturati e Tanagoro di fuggire da Kwythellar, liberando anche l'ultima sacca degli originari abitanti oltechi della nazione. Poiché i nani Duargor si rifiutavano di accettarli tutti, i Markresh furono costretti a respingere i Kwythellar che cercavano di riconquistarli, e da allora li hanno combattuti. Quasi 3.000 anni di resistenza hanno forgiato uno dei popoli più forti e più uniti del mondo intero, persino più forte dei duri Izondiani, dei clan di Ghur o dei minotauri di Mis. Solo negli



ultimi decenni, con la creazione dell'Alleanza d'Argento, le vicine nazioni di Saak, Kresh e Duargor hanno pienamente riconosciuto l'importanza di Markresh come prima linea di difesa contro il Kwythellar, rifornendo regolarmente la nazione di armi e truppe. Tuttavia i Markreshian non si fidano completamente degli estranei, perché nessuno di loro potrebbe mai essere un fratello o una sorella, come il nano o l'umano che combatte al tuo fianco, e i cui padri hanno combattuto al tuo fianco per 150 generazioni.

Definire Markresh come una nazione militarizzata sarebbe un grossolano eufemismo. Bambini, maschi e femmine, ascoltano le storie di come i loro antenati sono stati uccisi nelle loro culle. La parola per morire in Markreshian è kwythis, poiché una spada Kwythellar (o fulmine magico) è la causa di morte più comune per un abitante di questa nazione. I Kwythellar non hanno cercato di catturare i Markreshian per secoli, poiché un Markreshian non si arrenderà ai Kwy, la loro parola per nemico. Mai. I soldati, i maghi e i sacerdoti-maghi Kwythellar vengono promossi in base al numero di Markreshian, di qualsiasi età, che hanno ucciso, e i ranghi Markreshian funzionano in modo opposto.

Nonostante gli sforzi per sviluppare una flotta aerea impiegando viverne, pterodattili, roc, manticore e altre bestie volanti, e il recente aiuto di altre nazioni, i Kwythellar Dartership hanno ancora il dominio dei cieli. Ciò non significa che i Markreshian non reagiscano a ogni possibilità che hanno. La metà orientale della nazione è a tutti gli effetti un campo di battaglia permanente, e non è arida solo perché i Kwythellar si rifiutano di usare magie che distruggono la vegetazione. Tuttavia, è privo di qualsiasi comunità ad eccezione della pesante città militarizzata di Mirishel.

Governo

Re Mar-Djut è un giovane guerriero di 20 primavere, che recentemente è succeduto a suo padre dopo che lui e sua madre sono morti combattendo i Kwythellar. Ha due fratelli, sette cugini, due figli e dieci nipoti pronti a soppiantarlo

quando verrà ucciso in battaglia. I re e le regine markreshian raramente durano più di qualche stagione, poiché è loro dovere essere sempre i primi della fila.

Dimensioni e popolazione

Con quasi 230.000 chilometri quadrati Markresh ha una popolazione di poco meno di 175.000, per lo più hobgoblin ma include considerevoli minoranze di umani (Oltechi e Tanagoro), nani, uomini-granchio, turtle, trogloditi, ocelasta e fate.

Capitale e città

Markreshassar è una bella e pesante città fortificata con torri snelle e circa 35.000 abitanti. **Mirishel**, la più importante città orientale, conta più di 25.000 abitanti ed è sede dell'esercito e di metà della flotta aerea. Raramente un giorno e una notte passano senza che i Kwythellar attacchino.

Makra ha una sua storia particolare ed è l'unica città nell'area che i Kwythellar attaccano raramente, in quanto ha efficaci raggi magici che possono ferire gli attaccanti volanti. Un tempo un'antica rovina, poi una città Kwythellar, fu catturata da Markresh e poi concessa ai mercanti Gombar e Suma'a in cambio di rifornimenti di armi. I tanagore cercarono di raggiungere un accordo con Kwythellar per commerciare in pace, ma poiché ciò non era possibile, stabilirono contatti con la misteriosa isola di Riak, 800 chilometri a nord nel mare, che si dice fosse un regno magico abitato da fate, uomini-granchio, turtle, wallara o altre razze, a seconda delle voci. I tanagore tuttavia ricevettero la loro protezione e ora la città è un importante snodo commerciale dove giungono anche le navi della Costa Selvaggia.

Opportunità di avventura

Un nobile mago Kwythellar e due dei suoi soldati sono stati catturati. Una volta i Markreshian erano soliti uccidere direttamente i prigionieri Kwythellar, ma questo è cambiato alcuni anni fa e ora vengono spediti vivi a Viridin, dove la Corte delle fate ha deciso di provare a riabilitarli. I Kwythellar lo sanno, tuttavia, e faranno del loro

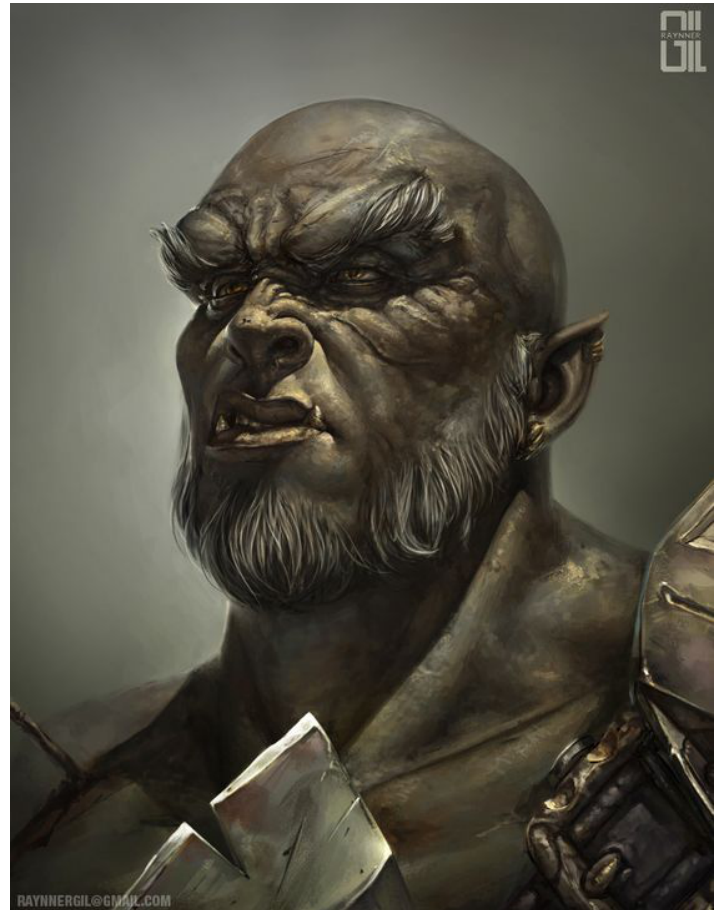
meglio per liberare il nobile, cugino dell'Imperatrice. Inoltre, i mercenari troveranno sempre lavoro a Markresh, se avranno abbastanza coraggio per affrontare le spade e i dardi di Kwythellar.

Il muro di Duur

(pop. 120.000): 75% Duuriani (90.000), 25% altre razze (30.000).

popolazione mista nani-orchi, una tribù guerriera con buoni rapporti con Duargor e cattivi con chiunque altro: il loro territorio è formato da montagne a ovest e colline a est, hanno una capitale Vamuur, nelle montagne e roccaforti lungo i loro confini meridionali, settentrionali e orientali, essendo in guerra con tutti tranne Duargor, e in grado di resistere solo perché abitano ripide montagne e colline, facili da difendere. Le roccaforti più importanti sono: Deenor, Vokaar, Took, Kwaador.

Durante i secoli di duro isolazionismo e xenofobia a Duargor, alcuni nani che non volevano adattarsi furono inviati a sud-ovest, lungo il confine con feroci minotauri e trogloditi. A volte svilupparono una società separata e, dopo il 900 P.I., fecero ciò che Duargor vide come un'indicibile bestemmia, accolsero tra loro un clan di orchi. Attaccati dagli orchi a sud, dai nani a nord e dai Kwythellar a est, i Duuriani ricevettero un po' di sostegno dai goblin di Kresh, ma non fu sufficiente per sopravvivere. Così pregarono qualsiasi immortale che volesse ascoltare, e uno rispose alle loro preghiere. In appena una o due generazioni, le due razze si mescolarono, dando alla luce bambini che avevano i migliori attributi di entrambe le razze e un numero incredibile di stregoni, maghi e sacerdoti dotati. Quasi duemila anni dopo, i Duuriani sono ancora sopravvissuti e ora sono membri dell'Alleanza d'Argento. Questa è un'alleanza di cui avranno bisogno, poiché ora che sia i clan trogloditi di Javag che il regno degli orchi di Mokghar sono caduti nelle mani di Izondia, hanno un confine lungo 500 miglia con la dittatura. Ogni altra nazione della Costa d'Argento pensa che Duur sia condannato, ma la



situazione è così da 2000 anni.

I duuriani sembrano orchi più bassi con la barba o nani più alti con caratteristiche orchesche e pelle scura, a seconda di chi chiedi. Ritengono loro stessi, i Duuriani, le persone migliori del mondo. Onorano l'immortale che li ha salvati, un immortale che non ha nome né immagini, ma ha templi e chierici. Nessuno sa chi possa essere questo immortale, lui o lei non ha particolari requisiti per i Duuriani, solo che lo preghino, siano gentili gli uni con gli altri e perdonino i nemici quando è possibile farlo, e digiunino un giorno a settimana.

Per la maggior parte della loro storia sono stati attaccati quotidianamente da orchi, trogloditi, minotauri, Izondiani, Kilmuriani, Kwythellar e altri. Hanno sempre resistito. Quando possibile catturano prigionieri che vengono successivamente scambiati o hanno la possibilità di unirsi alla società duuriana. Ciò ha creato conseguenze interessanti con le nazioni che non scambiano prigionieri, come i minotauri o i Kwythellar, poiché i Duurian non li hanno uccisi e

i prigionieri alla fine sono diventati Duuriani completi, quindi ora la nazione ha persone provenienti da tutte le nazioni circostanti, persino elfi. Per combattere le navi volanti dei Kwythellar, le Dartership, i Duuriani impiegano grifoni e ippogrifi, e persino diversi draghi che per ragioni sconosciute hanno deciso di aiutarli.

Governo

Aveghan e Kadhj sono il sommo sacerdote e la somma sacerdotessa dell'Immortale, sposati come vuole la tradizione. Sono sulla cinquantina e hanno 6 figli, Foiki la prima, lei stessa sacerdotessa, ha già 29 anni. Sono persone gentili che parlano spesso in modo informale con gli stranieri, godendosi la sorpresa quando rivelano il loro status.

Dimensioni e popolazione

Oltre 167.500 chilometri quadrati di montagne e colline, con più di 120.000 abitanti costituiti da Duuriani e razze minori, come nani, elfi, goblin, minotauri, trogloditi, umani Tanagoro, orcogre, orchi, giganti e altri.

Capitale e città

La capitale **Vamuur** conta circa 35.000 abitanti ed è una città abbastanza militarizzata, che però accoglie visitatori e commerci quando possibile. Varie fortezze a guardia del confine stanno crescendo divenendo cittadine fortificate.

Opportunità di avventura

Duur è costellata di antiche rovine, risalenti ad antiche civiltà, e i sacerdoti sono sempre alla ricerca di avventurieri disposti a esplorarle, poiché la nazione ha bisogno di tutta la magia e i manufatti che può trovare.

L'impero splendente degli Elfi Kwythellar

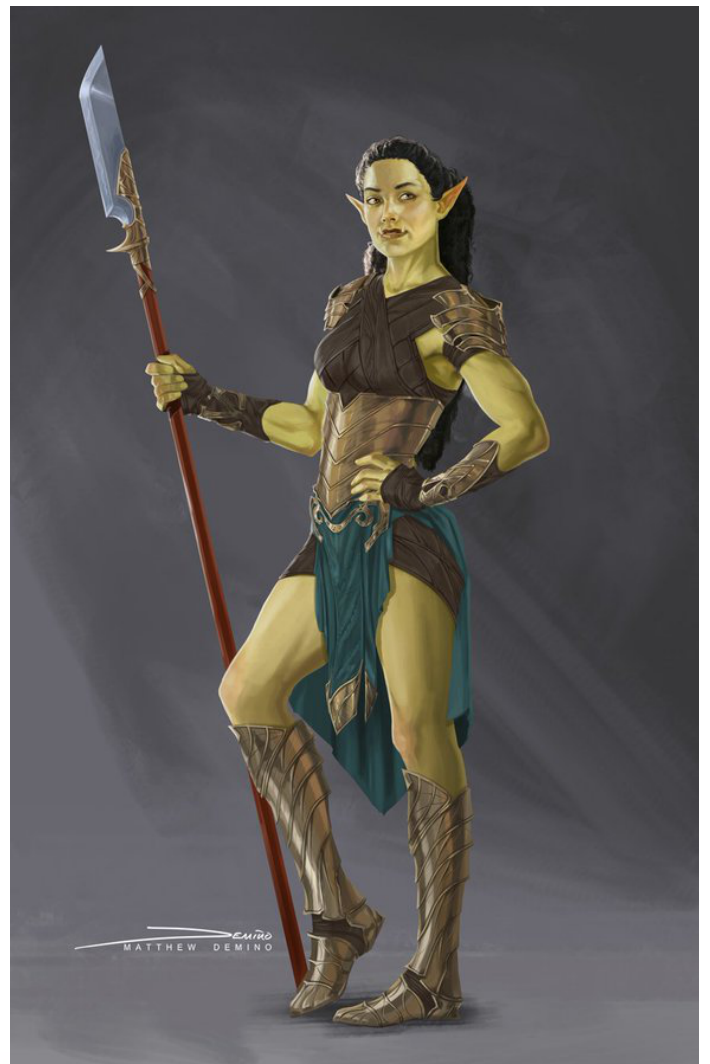
(pop. 365.000): 36% elfi, 41% simu, 7% fate oscure, 6% centauri, 10% turtle, uomini-granchio e altre razze.

Dispotico Impero Elfico che dura da millenni ed influenza tutta la regione con le sue politiche militari e schiaviste.

Descrizione

L'Impero Splendente è stato fondato nel 2.300 P.I. dal Clan Kwythellar, uno dei primi Clan seguaci di Ilsundal ma che fu preso dall'amarrezza e dalla rabbia per l'alto costo in vite elfiche del viaggio in Davania. Convinti che le razze inferiori, e in particolare gli umani, fossero una minaccia per l'esistenza stessa del mondo, riuscì a persuadere una parte considerevole della migrazione elfica che l'unico modo per difendere la natura fosse adottare un approccio più aggressivo. Ilsundal cercò invano di ragionare con loro, ma alla fine fu costretto a lasciare del tutto la Davania nord occidentale per evitare una disastrosa guerra civile elfica. Dopo secoli di aggressioni, incursioni ed esperimenti magici su altre popolazioni, Kwythellar è una nazione molto forte odiata da tutti i suoi vicini.

Nel corso dei secoli alcune fate oscure, centauri,



turtle, uomini-granchio e altre razze si sono volontariamente uniti ai Kwythellar, ma metà della popolazione è composta da simu, il nome che i Kwythellar usano per i mezzelfi - metà umani oltechi ibridi ottenuti molto tempo fa per magia. I Simu sono schiavi a tutti gli effetti, ma dato che i Kwythellar li allevano come tali fin da neonati, amano davvero i loro padroni, darebbero la vita per loro e non nutrono alcun pensiero di ribellione. Per un simu il solo fatto di essere in presenza di un Kwythellar è un tale onore e piacere che non chiedono altro dalla vita. I Simu sono infatti degli schiavi felici, una condizione che fa inorridire le persone che li circondano ma che i Kwythellar considerano giusta, in quanto le razze inferiori devono essere trattate come tali, cioè come animali da compagnia. I Kwythellar infatti non maltrattano i loro simu, se non in rari casi, in quanto ciò sarebbe considerato poco elegante e volgare. Altre razze sono più indipendenti e di solito lavorano come artigiani specializzati nella società Kwythellar, ma anche loro sono cresciute considerando gli elfi come esseri superiori, quindi hanno pochi pensieri ribelli, se non nessuno.

I Kwythellar hanno il massimo rispetto per la natura, compresi i mostri e i piccoli dinosauri che abitano ancora la loro terra. Gli elfi e le razze sottomesse possono difendersi dai predatori in modo non letale, ma i simu no, poiché è un onore essere divorati da animali selvatici o mostri.

Kwythellar ha forti forze navali e aeree che in effetti coincidono, poiché le loro navi magiche possono navigare sia sulle onde che sui venti. Questi Dartership sono uno spettacolo temuto in tutta la Costa d'Argento, poiché i Kwythellar fanno spesso irruzione nelle nazioni circostanti per rubare oggetti magici, uccidere leader, sacerdoti e maghi e rapire bambine. Queste ultime verranno poi date a razze sottoposte o a simu per partorire figli che poi verranno cresciuti come sudditi o simu.

Ora stanno sviluppando anche una forza sottomarina, con lo scopo di conquistare le tribù marinidi e kna locali e attaccare le navi delle nazioni circostanti, una grande minaccia per tutta la Costa d'Argento.

I Kwythellar non onorano gli immortali e non hanno chierici, ma hanno una strana casta di sacerdoti maghi che ha portato gli estranei a pensare che lo stesso Kwythellar sia diventato un immortale. C'è anche un piccolo movimento di resistenza che segue Ordana, Terra e gli elfi immortali e spera di cambiare l'atteggiamento della nazione nei confronti dei suoi vicini. Anche una piccola setta di Atzanteotl sta cercando di prendere piede nella nazione. I Kwythellar non commerciano affatto, ma attraverso alcune delle loro razze soggiogate trafficano in ossidiana del sangue, conoscendo bene gli effetti negativi del materiale. Estraggono e forgiano il proprio acciaio argenteo e sono autosufficienti per qualsiasi altro bene.

Anche se la maggior parte delle nazioni della Costa d'Argento definirebbe i Kwythellar come la vera incarnazione del male, loro non la vedono così, non si considerano gli aggressori, non sono mai crudeli, sono affettuosi e gentili tra loro, e anche verso gli schiavi. Non alzano mai una mano, e nemmeno la loro voce, con un simu. Sono davvero convinti che i loro sudditi e simu siano più felici con loro, come in effetti lo sono. Uccidono in modo pulito sul campo di battaglia, non spiano, non tradiscono o torturano. Hanno semplicemente la stessa preoccupazione e rispetto per i non soggiogati che hanno per i parassiti: non è crudeltà, a volte i pidocchi vanno eliminati. Poiché la reputazione dei Kwythellar è così terribile nella Costa d'Argento, il detto "incontra i Kwythellar" è un'espressione sarcastica per qualcosa di terribile che sta accadendo, ci sono elfi di Pelatan e sidhe di Viridin che hanno formato un gruppo, gli Apseen (in cerca di perdono) che aiutano le nazioni che sono state attaccate dai Kwythellar o entrano segretamente nell'Impero per sabotare navi o recuperare bambini rapiti. Se scoperti, vengono giustiziati come traditori.

Governo

Tariman (eccellente regina, imperatrice) **Ilmayai** (fiore d'acciaio)

è bella ed elegante, potente nella magia e molto intelligente. Sta valutando la cessazione di tutti i



raid per stabilire relazioni diplomatiche con le nazioni circostanti ed è disposta a unirsi a una grande alleanza contro Izonda. Una volta che la dittatura sarà paralizzata, sarà più facile concentrarsi sugli altri. Se le altre nazioni non fossero disponibili all'alleanza, potrebbe essere sempre fatto il contrario.

Dimensioni e popolazione

Con un territorio di 570.000 chilometri quadrati, Kwythellar è la nazione più grande della Costa d'Argento, ed è solo la metà di quello che era una volta, quando comprendeva anche Markresh, Kilmur e parti dell'Izonda settentrionale. La sua popolazione è di oltre 365.000, inclusi 150.000 elfi e 155.000 simu, per lo più di discendenza mezzo elfica, oltre a diverse fate oscure, uomini-granchio, turtle, centauri, nani, goblin, hobgoblin e altre razze, circa 60.000.

Capitale e altre città

Tiar Thellar è una meravigliosa città di 50.000 abitanti, che sfortunatamente pochi estranei hanno visto in quanto l'unico modo per raggiungere il suo porto sarebbe essere un simu, uomo-granchio, turtle o membri di altre razze soggiogate che navigano su una nave Kwythellar. Altra città molto importante con i suoi 40.000 abitanti è **Tiar Tenel**, un importante porto lungo la costa ad occidente, alla foce di un fiume. **Tiar Le**, **Tiar Fyr** sono nella parte centrale nell'interno. **Tiar Sil** sempre all'interno ma a sud delle altre due, mentre **Tiar Myl** è lungo la costa a metà strada fra la capitale e Tiar Tenel.

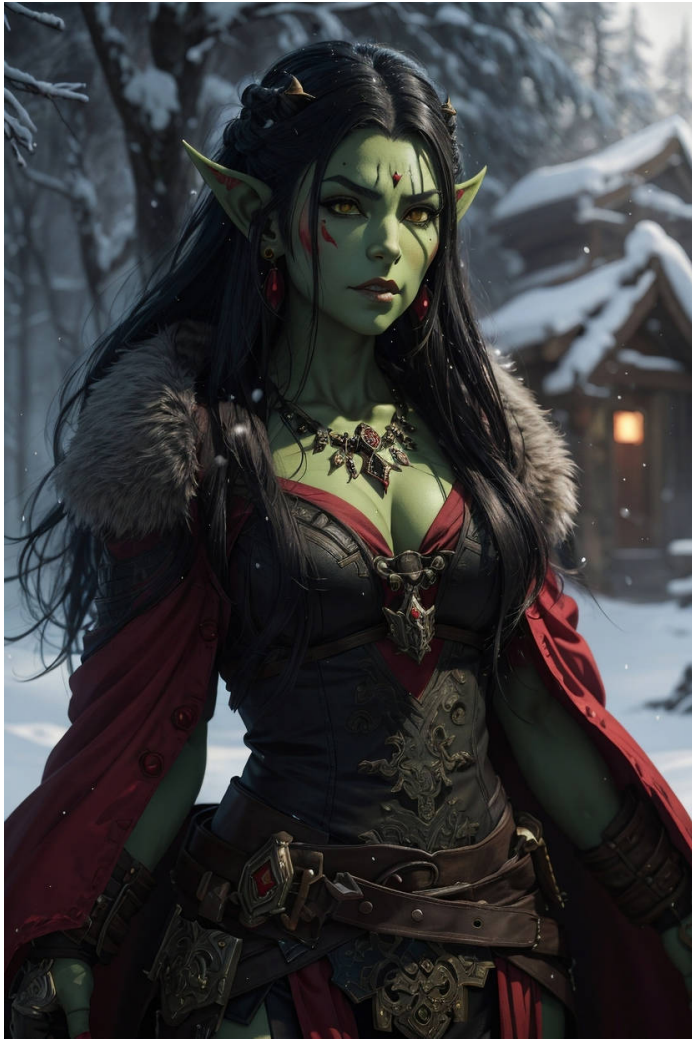
Opportunità di avventura

Gli estranei non entrano nel Kwythellar a meno che non siano spie audaci in una missione vitale, come il recupero di un bambino rapito, e per sopravvivere dovrebbero mascherarsi come razza sottomessa (fate oscure, turtle, uomini-granchio, centauri e altri) o come simo. In quest'ultimo caso la parte difficile sarà pronunciare nel modo giusto tutti gli infiniti titoli onorifici che i simu usano quando parlano con gli eccellenti (gli elfi). Essere braccati da soldati, magie e mostri a Kwythellar non è un'esperienza piacevole e coloro che sono stati scoperti e sono comunque riusciti a salvarsi la vita si possono contare sulle dita di una mano, nell'ultimo millennio.

Regno di Kilmur

(pop. 250.000): Kilmuriani 60%, elfi Kwithellar 28%, altre razze 12%.

Una nazione di orchi di sangue misto ed elfi, che cerca disperatamente di imitare la decadenza e la civiltà Kwithellar ed è usata dai Kwithellar come cuscinetto con l'izonda: la loro capitale è Kilmurlot, al centro dove le colline orientali incontrano le montagne. Hanno forti e torri lungo i confini con Izonda e città lungo il confine con Kwithellar per commerciare con i loro vicini settentrionali. Le città sono: Kaloron, Shuost, Kwekitot, Gronande, mentre le fortezze maggiori sono: Kinisherass, Suktun.



Descrizione

Un tempo parte di una colonia olteca prima della Grande Pioggia di Fuoco, queste terre erano sul punto di essere occupate da razze rettiliane del sud quando i Kwythellar "salvarono" gli umani. Alla fine divennero tutti simu e, dopo il 900 P.I., i Kwythellar iniziarono ad allevarli anche con gli orchi. La nuova razza si è rivelata un successo, quasi troppo successo poiché i Kwythellar hanno trovato la loro nuova creazione un po' troppo rumorosa e puzzolente per averla intorno. Pertanto hanno gentilmente concesso loro l'indipendenza, cioè li hanno collocati sul loro confine meridionale per sopportare il peso dell'aggressione esterna. Nonostante ciò, col tempo sia Kilmur che l'impero Kwythellar furono spinti più a nord mentre Izonda si espandeva, conquistando territorio dopo territorio fino a raggiungere le montagne Izondiane.

I Kilmuriani hanno la pelle color bronzo e orecchie da elfo, ma la corporatura degli orchi. Imitano i Kwythellar nella moda e nei costumi e hanno anche navi volanti, chiamate Kiteship. Fanno irruzione per la magia come i Kwythellar ma non rapiscono solo le bambine, rapiscono tutti per ottenere schiavi. Non li trattano troppo duramente, ma puniscono crudelmente ribelli e fuggiaschi. Se subiscono una grande sconfitta, sono noti per cercare raccapriccianti vendette non appena ne hanno l'occasione, massacrando interi villaggi o incendiando vasti territori. Le incursioni Kilmuriane contro Izonda e viceversa sono quasi un evento quotidiano per le due nazioni, ma i Kilmuriani razziano anche tutti gli altri fino a Pelatan, il Bacino Adakkiano o il Braccio degli Immortali. Fortunatamente, non hanno un gran numero di navi volanti e non sono abili e potenti come i Kwythellar, quindi le loro incursioni sono solitamente meno comuni e meno dirompenti, ma comunque piuttosto pericolose.

Governo

Taquen (Alto Oratore) **Sutem** è il nuovo imperatore di Kilmur poiché il precedente è stato recentemente ucciso nel suo palazzo, insieme a metà della corte, per rappresaglia izondiana. Da allora Sutem ha ridotto le incursioni contro Izonda e chiede insistentemente a Kwythellar più navi volanti e difese magiche per il suo palazzo.

Dimensioni e popolazione

Con oltre 382.500 chilometri quadrati, Kilmur è grande e abitata da 150.000 Kilmuriani e almeno 70.000 Kwythellar che amano soggiornare nella nazione poiché è molto più selvaggia della loro patria. Gran parte del territorio è infatti abitato da mostri, centauri, giganti, draghi, fate, trogloditi e altre razze minori che i Kilmuriani non riuscirono mai a sottomettere.

Capitale e altre città

Kilmurlot è una pretenziosa città di 50.000 abitanti, sempre in costruzione poiché gli abitanti di Izonda la bombardano regolarmente. Le difese dei Kilmuriani sono abbastanza buone da respingerli, ma non abbastanza buone da tenerli

lontani.

Opportunità di avventura

I Kilmuriani sono noti per assumere mercenari stranieri per vari motivi, principalmente per maneggiare la pericolosa ossidiana del sangue o per azioni contro Izonda. Anche altre nazioni

cercano sempre avventurieri disposti a entrare nel Kilmur per salvare schiavi o cercare manufatti perduti. Kilmur non è pericoloso come Kwythellar, ma non è nemmeno esattamente un parco giochi.



Praterie libere di Eseri

(pop. 280.000): 54% umani, 36% centauri, 11% altre razze.

Lingue: Eseri, Centauro.

Moneta: Sen (moneta d'oro), rin (moneta d'argento).

Tasse: imposta sul reddito del 10% riscossa una volta all'anno dai re tribali.

Tipo di governo: Monarchia di dieci re o regine che eleggono uno di loro come relatore.

Industrie: pesca e caccia, estrazione mineraria, agricoltura, pastorizia.

Personaggi importanti: Tek'eseri (Re Portavoce delle Praterie), Sis'ari (Alta Sacerdotessa delle Praterie), Daliree (Generale dell'Esercito).

Flora e Fauna: Praterie, con molti tipi di antilopi, serpenti, lucertole e uccelli. Cavalli, zebre, leoni delle praterie, pantere. Elefanti e iene più rari. Alcune viverne e draghi blu.

Eseri è una prateria, così vasta che si potrebbe pensare che non finirà mai. Eppure non è affatto monotono, ma pieno di strani fiori, alberi, animali e persone. Gli animali sono gli incontri più sbalorditivi nelle praterie, perché antilopi (di cui ce ne sono moltissime specie), zebre, cavalli e bisonti si muovono nelle praterie in branchi così numerosi che non si potrebbe dire quanti siano.

Anche gli uccelli si muovono in cielo in stormi, con tante specie e colori. C'è anche un'abbondanza di fiori, come nella prateria di Schweidnitz. La prateria non è affatto arida, poiché è attraversata da un'infinità di torrenti, oasi e laghetti, soprattutto al nord. A est la terra è più calda e, a volte, brulla, quindi l'erba è meno alta, e ci sono molti meno animali, anche se in alcune stagioni anche l'est è pieno di vita come il nord. L'ovest di Eseri non è né secco né arido, ma piuttosto collinoso e roccioso. L'ovest infatti è l'unico posto in Eseri dove il terreno non è pianeggiante.

La fauna è molto diversa nelle tre regioni. Le zebre vivono principalmente a nord, elefanti e leoni della prateria a ovest, serpenti, lucertole e iene a est. E viverne e draghi sono molto più comuni a est. Riguardo ai draghi, sembrerebbe



che siano in buoni rapporti con la popolazione, e non si ha memoria di draghi che abbiano mai ucciso un essere umano o un centauro.

La regione centrale di Eseri è la grande valle del fiume Sateri, dove vive la maggior parte della popolazione umana della nazione e dove sorgono le capitali gemelle della nazione. La valle è la parte più fertile e ricca, costellata di ruscelli e fattorie.

Il Popolo

Eseri ha due razze di abitanti, umani e centauri. Entrambi di solito hanno la pelle color bronzo (ma più chiara dei nativi di Schweidnitz') e capelli e occhi scuri o castani.

I centauri sono divisi in sette tribù, che vagano

per la grande prateria di Eseri. Ogni tribù ha i suoi costumi, leggi, codice di abbigliamento e colori.

La tribù Shen Miri vive nel nord, vicino al confine con la nazione elfica di Kwythellar e la città umana di Mirase. Gli Shen Miri sono un popolo pacifico e colto, a volte combattono e commerciano con gli elfi, e spesso vagano vicino a Mirase. Sono noti per avere un severo codice d'onore, ma sono generalmente considerati persone giuste e gentili. Il loro colore tribale è il verde.

Anche **la tribù Shen Teri** vive nel nord, direttamente a sud della Shen Miri. Sono considerati i più spensierati e allegri tra i centauri, anche se in passato hanno sconfitto l'esercito di Kwythellar. Il loro colore tribale è il giallo.

A sud dello Shen Teri vive **la tribù Shen Sadi**, tra la valle di Sateri e l'arido est. Gli Shen Sadi sono considerati un popolo orgoglioso, pronto a offendersi per il minimo abuso. Tuttavia, sono anche giusti e onesti. Hanno combattuto contro Mogluur molte volte in passato. Il loro colore tribale è il marrone.

La tribù Shen Tuae vive nella valle del fiume Sateri ed è la tribù più sedentaria. Gli Shen Tuae sono talvolta considerati deboli dalle altre tribù, ma in realtà sono i veri padri della nazione di Eseri, e sostengono l'unione tra umani e centauri. Il loro colore tribale è l'arancione.

Gli Shen Eri sono la tribù più occidentale. Sono un popolo guerriero e duro, che in passato ha contenuto molte invasioni dell'Impero meridionale di Izonda. A volte sono considerati bruti dagli umani e da altri centauri, ma in realtà sono solo impetuosi e impulsivi. Il loro colore tribale è il rosso.

La tribù Shen Esei vive nel sud. Sono un popolo misterioso interessato alla magia, e molti in Eseri raccontano che siano a conoscenza di molti segreti sull'antica storia di Davania. Il loro colore tribale è il viola.

La tribù Shen Mori vive nelle terre aride del sud-est. Hanno combattuto Mogluur molte volte in passato e sono considerati un popolo oscuro e freddo. Il loro colore tribale è il nero.

Gli umani sono divisi in quattro clan, che vivono

sulla costa settentrionale, nella valle del fiume Sateri, a ovest e nell'arido est. La principale città degli umani del nord è **Mirase**, un centro commerciale e diplomatico. Sono un popolo caloroso e accogliente, e Mirase è una città meravigliosa, un giardino nella prateria, pieno di fiori e alberi. La città non ha mura, ma mantiene un forte esercito. Gli umani della valle vivono principalmente nella capitale **Tekeri**, sede del re (tradizionalmente umano) e del potere politico della nazione. Sono per lo più centauri invece ad abitare la città gemella di Shensae, che è la sede del sommo sacerdote (tradizionalmente un centauro) e del potere religioso e magico della nazione. Il sommo sacerdote di solito è un chierico di Ordana, ma si dice che gli Eseriani adorino anche Ixion, Chirone e Valerias. Gli abitanti di Tekeri dicono che di solito, quando il re è maschio il sommo sacerdote è femmina, e viceversa. Gli umani della valle si considerano comunque gli abitanti più civilizzati della nazione, e i veri custodi dell'unità tra umani e centauri. In realtà in Eseri il potere è abbastanza equamente diviso tra le due razze. Gli umani occidentali vivono principalmente sulle colline intorno alla città di Tilvae. Molti di loro sono minatori e sono considerati persone chiuse ma gentili. Gli umani orientali vivono principalmente in tre cittadine: Sadiri, Lediri e Yviri. Le ultime due città sono state saccheggiate più volte dai predoni Mogluur e sono abitate da gente rozza e coraggiosa.

Storia

Nel corso della sua storia Eseri ha avuto diverse guerre con alcuni dei suoi vicini, in particolare l'Impero di Izonda, la nazione lucertoloide di Shi'ar, gli elfi di Kwythellar ed i mezzorchi di Mogluur, mentre la nazione ha sempre avuto buoni rapporti con gli umani dalla pelle color rame di Schweidnitz ed i rakasta di Raka. L'ultima guerra che Eseri ha combattuto è stata contro gli uomini lucertola di Shir alcuni anni fa. Anche Mogluur fece diverse incursioni, ed Eseri reagì con le proprie incursioni nella terra dei mezzorchi. Negli ultimi anni le relazioni sono state fredde ma pacifiche sia con Izonda che con Kwythellar. Eseri non ha ancora reagito all'arrivo

dei Cavalieri Heldannici a Schweidnitz.

Della meravigliosa fauna selvatica di Eseri abbiamo già parlato, quindi qui vi consiglio di visitare le capitali gemelle della nazione. Sono città meravigliose, senza mura, piene di giardini e palazzi meravigliosi. La gente di questa nazione non costruisce alte strutture, ma ne incide e dipinge ogni centimetro, con storie sulle antiche leggende della nazione o sulla storia del singolo clan o famiglia. Si potrebbe passare un'intera giornata a leggere una sola casa! (A condizione che si conosca lo strano alfabeto pittografico Eseriano).

L'arido est è una terra aspra in cui vivere, in particolare a causa della vicinanza del confine con Mogluur, dove sono frequenti le incursioni dei mezzorchi. Lo stesso vale per il sud-est, tranne per il fatto che i predoni sono uomini lucertola. Inoltre, tutta la parte orientale della nazione è costellata di antiche rovine, per lo più inesplorate. Mentre quelle rovine potrebbero fornire grandi tentazioni agli avventurieri, sono anche un grande pericolo, a causa dei molti tipi di mostri che le abitano.

Descrizione

Eseri è una nazione di centauri e umani dalla pelle di bronzo che sono stati unificati in un'unica entità dalle avversità della Grande Pioggia di Fuoco, e ancora di più dagli attacchi di Minotauri, Kwythellar, Shirian, Izondiani e Mogluuriani. La loro grande unità, infatti, ha permesso loro di sopravvivere per secoli nonostante fossero circondati da nemici (tranne Rakasi e gli umani di Makal e Tikul, con i quali hanno sempre avuto buoni rapporti). Recentemente le cose sono migliorate, dato che i Mogluuriani sono stati contenuti, gli Shiriani ora sono abbastanza deboli, Izonda è, almeno per il momento, in pace, ed Eseri è anche l'unica nazione della Costa d'Argento che Kwythellar non attacca molto spesso. La tribù dei centauri che vive nel nord-est ha anche un po' di commerci con Kwythellar, il che è uno strano avvenimento poiché gli elfi normalmente non commerciano con nessun altro popolo. Molte altre nazioni si chiedono perché questo stia accadendo, e a nessuno piace molto,

poiché temono che gli Eseriani possano allearsi con i pericolosi elfi. Nessuno in Eseri, tuttavia, sta pianificando una mossa del genere, soprattutto perché le sette tribù di centauri ed i quattro clan umani hanno una politica esterna comune solo in tempo di crisi (normalmente ogni comunità si governa da sola).

Pur essendo una grande pianura priva di difese naturali, Eseri ha dimostrato per secoli un'incredibile resistenza contro Kwythellar, Izondiani, uomini lucertola, minotauri e umanoidi grazie al coraggio della sua gente, alla capacità di unirsi nei momenti difficili e all'aiuto di una forza aerea molto efficace composto principalmente da pegatauri, draghi e pegasi (alcuni con cavalieri umani).

Oltre agli umani dalla pelle di bronzo ed ai centauri che sono la popolazione principale di Eseri, ci sono molte altre persone che vivono sulla costa e nelle pianure, come uomini-granchio, turtle, ocelasta, wallara, alcuni Carrasquitos e lupini glabri, fate, trogloditi e uomini lucertola, e anche alcuni umanoidi. Di solito queste persone sono in pace tra loro, ma i centauri hanno ideato secoli fa una battaglia ritualizzata per risolvere le controversie, chiamata Shak, che normalmente si conclude senza spargimento di sangue.

Governo

Tek'eseri, il re portavoce delle praterie, un centauro guerriero, è ora il sovrano eletto di Eseri. **Sis'ari**, l'Alta Sacerdotessa delle Praterie, sacerdotessa centauro di Chirone, è il capo religioso eletto, con l'obbligo di rappresentare anche tutte le altre fedi.

Daliree, il generale dell'esercito, è una donna umana olteca e famosa avventuriera.

Dimensioni e popolazione

Eseri ha più di 217.500 chilometri quadrati e una popolazione di 280.000, di cui circa 150.000 sono umani, 100.000 sono centauri e 30.000 diviso tra più di 10 razze minori.

Capitale e altre città

Eseri ha due capitali, quella umana, **Tekeri**, e

quella centaura, **Shensae**, e molte altre importanti comunità umane e centauri. Le città dei centauri sono piuttosto particolari, poiché i centauri non usano molti mobili o pareti.

Opportunità di avventura

Tutta Eseri è una terra di avventure con molti animali e creature strani, antiche rovine dei tempi di carnifex, Lhomarriani, Oltechi e Blackmooriani e resti di occasionali incursioni da Kwythellar o Mogluur.

Territori Heldannici di Schweidnitz

(pop. 65.500): 15% Heldannici, 35% Macal, 30% Tikul, 20% altre razze.

È stata fondata dai Cavalieri Heldannici come avamposto militare, è un buon porto commerciale a metà fra il mondo conosciuto e le terre selvagge. È facile trovare mercenari a poco costo. Il clima considerando l'altitudine è mite, e la pesca è fiorente, è una colonia ricca che potrebbe essere tranquillamente autosufficiente ma che commercia bene. I capi dei cavalieri progettano di allargare le terre controllate da questa città in modo di espandere il loro dominio in questa parte del mondo.

L'attività principali sono: agricoltura, costruzione di navi e miniere di ferro e argento.

Le lingue parlate sono il thyatiano (dialetto hattiano), l'Heldannico, ed il Makal (due dialetti).

La moneta è la standard Heldannica: gelder (gp) fenneg (cp). I nativi li chiamano mak (oro) e tik (rame).

Tasse: imposta sul reddito del 10% riscossa quattro volte l'anno dagli Heldanner; gli indigeni per ora hanno aiutato solo con oro e manodopera. L'imposta sulla testa di gelder riscossa una volta all'anno da tutti coloro che non sono in servizio militare. C'è anche un'imposta sulle vendite del 5% su tutti gli articoli.

Tipo di governo: teocrazia militare.

Industrie: agricoltura (mais), estrazione mineraria (oro e rame), pesca e caccia.

Personaggi importanti: Wilhelm Folge (Castellano), Harald Brunnen (Generale dei



Cavalieri), Atokul (Capo Tikul), Tijala (Shamano Tikul), Mitukal (Capo Makal), Kiaka (Shamano Makal).

Flora e Fauna: Giungla, con alcune colline e pianure piene di vegetazione e fiori. Molti strani animali, come pantere, giaguari, lucertole giganti, cobra sputatori e molti altri serpenti e ragni giganti. I nativi dicono che la giungla profonda è abitata da libellule e giaguari mannari e da molti tipi di piante pericolose come i fiori di loto color ambra e la vite strangolatrice.

La terra

Schweidnitz è un posto molto caldo, ed è così per la maggior parte dell'anno. Qui piove quasi tutti i giorni, e per uno o due mesi all'anno piove senza sosta! Ma quando il tempo è bello il territorio è davvero un posto meraviglioso da visitare! Mille fiori di vario tipo e le spiagge

bianche, il mare azzurro e le giungle oscure. Le spiagge sono piene di uccelli marini e tartarughe e i delfini nuotano vicino alla riva. Un posto meraviglioso dove riposarsi e magari fare il bagno, come sanno bene e spesso fanno gli indigeni. L'area centrale di Schweidnitz è una pianura ora coltivata da contadini Heldannici. Il terreno è molto ricco, ma è difficile mantenerlo sgombro per l'agricoltura, a causa delle piante che crescono velocemente ovunque.

A sud delle pianure c'è una foresta che attraversa la terra da est a ovest. Vi abitano grandi mandrie di antilopi e zebre, che gli indigeni cacciano. L'erba nella pianura potrebbe essere alta quanto un uomo, e la prateria è così grande che potresti perderti facilmente vagando per essa. Nella prateria occidentale, vicino alla costa, nella regione dei cavalieri chiamati Kustedistrikt e degli indigeni Tiklan, ci sono rovine misteriose che sembrano essere più antiche della terra stessa. A sud ci sono alcune colline, chiamate Maka-Etza nella lingua nativa, ricche di metalli, in particolare oro e rame. I cavalieri dopo il loro arrivo ampliarono le miniere ancora attive, estraendo molte ricchezze in appena un anno.

Le colline della regione sono ricoperte di piante e piccoli alberi, ma gli indigeni dicono che vagare per le colline potrebbe essere pericoloso, a causa delle pantere che vi vivono in abbondanza. Alcune voci dicono anche che un'antica città sia sepolta da qualche parte sotto le colline, piena di tesori, e probabilmente anche di pericoli. Ma per ora nessuno, né indigeno né cavaliere, l'ha trovata.

La regione settentrionale e quella meridionale del Territorio di Schweidnitz sono entrambe giungle profonde, bellissime giungle verdi abitate dagli indigeni e da ogni tipo di strano animale e pianta. Ma potrebbero anche essere un posto pericoloso, perché è molto facile perdersi tra gli alberi, e creature ostili come giaguari e giaguari mannari chiamano la giungla casa.

Popolo

I Cavalieri Heldannici di Schweidnitz non sono un gruppo unito e monolitico come vorrebbero apparire davanti a nativi e stranieri. Innanzitutto

c'è la Chiesa di Vanya propriamente detta, forte di 150 uomini e donne-paladini, chierici e guerrieri. Poi ci sono i contadini Heldannici, uomini e donne che servono la chiesa o possiedono terre e vi lavorano. Ci sono, circa 850 coloni a Schweidnitz, e molti di loro sono le famiglie dei cavalieri. Tuttavia, spesso i civili non sono d'accordo con le decisioni prese dall'autorità militare della chiesa, e ciò provoca molte discussioni tra di loro.

Il secondo grande gruppo di abitanti di questa terra sono i nativi dalla pelle di rame. Si chiamano Makal, ma sono divisi in due diverse tribù, una a nord, chiamata Makal, e una a sud, chiamata Tikul. Secondo la loro storia, la tribù Tikul fu conquistata dalla tribù Makal quasi duecento anni fa. Al giorno d'oggi le due tribù vanno abbastanza d'accordo, ma la tribù Makal mantiene una leadership politica. Ogni tribù ha sia un capo che uno sciamano. I capi sono sempre maschi e gli sciamani sono sempre femmine. Gli uomini della tribù Tikul sono seguaci di Ordana, e così i loro villaggi sono costruiti tra gli alberi e sopra gli alberi. Tengono tra loro cervi e altri animali e hanno strani riti per la caccia e la pesca. Gli uomini della tribù Makal sono seguaci di Xical, il loro nome per il Sole Immortale, e i loro villaggi sono costruiti in zone sgombrate della giungla. Sono una tribù di guerrieri e ogni ragazzo deve dimostrare il suo coraggio per essere considerato un uomo. Le tribù hanno antichi nemici nell'ovest e nel sud, e secondo le loro leggende, secoli fa erano i signori di questa zona della Davania, ma furono sconfitti in una grande battaglia e costretti a nascondersi vicino alla costa.

Al giorno d'oggi molti indigeni lavorano come contadini o minatori per i cavalieri, e non sono trattati molto bene. Per questo motivo, ci sono indigeni che odiano gli Heldannici e rubano dalle loro case. La situazione non è chiara, perché ci sono indigeni che vogliono combattere i cavalieri e indigeni che pensano di aver bisogno dei cavalieri. E la Chiesa di Vanya ha irritato gli sciamani indigeni cercando di convertire i lavoratori indigeni alla sua fede. I Makal, la tribù più militarista, hanno iniziato a riflettere

seriamente sulla propria alleanza con i cavalieri.

Storia

Un uccello da guerra Heldannico comandato dal Capitano Frank Von Schweidnitz scoprì la baia che prese il suo nome nel 977 D.I., e riferì che il luogo era adatto alla colonizzazione e gli indigeni amichevoli con i cavalieri. Lo stesso anno fu costruito un fortino nella zona, e alcuni esploratori Heldannici si recarono a Izonda, dando inizio a una catena di eventi che portarono alla diffusione della fede di Vanya nell'impero del deserto. Ma il forte fu abbandonato nel 979 D.I. perché troppo lontano dalle terre Heldanniche (a differenza dei Resti di Vanya, che fu mantenuto a caro prezzo per ragioni religiose e militari).

Tuttavia, un giovane cavaliere, Eric Folgen, rimase con alcuni compagni, alloggiati dagli indigeni, per sovrintendere alla fondazione di un tempio dedicato a Vanya a Izonda. Nel 982 D.I., un altro uccello da guerra Heldannico arrivò nella baia e apprese da Folgen che la fede si stava diffondendo nella regione. La notizia fu riportata a Friburgo ed i cavalieri iniziarono a discutere l'opportunità di fondare una colonia duratura.

Nel frattempo, i Makal e i Tikul subivano un feroce attacco da parte dei loro vicini orientali e stavano perdendo la guerra. Ma nel 985 D.I., Folgen, con alcuni cavalieri, riuscì a sconfiggere gli umanoidi. Molti indigeni cominciarono a credere in Vanya, e quando l'Immortale fu consultato a Friburgo, sostenne l'idea della nuova colonia. Così nel 990 D.I. gli Heldannici iniziarono la costruzione di un avamposto fortificato, ma un attacco umanoide distrusse il forte e uccise persino Eric Folgen. Alcuni cavalieri, con il giovane figlio di Folgen, Ludwig, riuscirono a fuggire usando l'unica nave rimasta ai cavalieri. Nel 992 D.I., dopo un lungo e pericoloso viaggio in mare, arrivarono a Friburgo. Il progetto della colonia era stato dimenticato per anni.

Ma Wilhelm Folgen, ora Cavaliere Heldannico, è tornato qui con due navi per ricostruire la vecchia colonia e per sfuggire alla guerra civile Heldannica. Quando i cavalieri arrivarono a Schweidnitz, scoprirono che del vecchio forte rimanevano solo rovine, e in quegli anni gli

umanoidi avevano conquistato gran parte del territorio di Makal e Tikul. Usando le loro armi superiori, i cavalieri riuscirono a scacciare gli umanoidi dalla costa, e alla fine Wilhelm respinse gli umanoidi fino ai confini attuali.

Il castello di Schweidnitz è ormai quasi terminato. Al giorno d'oggi i cavalieri vorrebbero conquistare i loro vicini umanoidi per porre fine alla loro minaccia, ma non sarà un compito facile. Nel frattempo stanno cercando di rafforzare il loro controllo sugli indigeni, ma incontrano una forte opposizione alla conversione e al dominio.

Descrizione

Un tempo questa terra faceva parte della colonia olteca da prima della Grande Pioggia di Fuoco, e questo è l'ultimo angolo dove la cultura olteca è rimasta simile a quella originaria, mentre nelle nazioni circostanti è stata molto cambiata dal contatto con altre popolazioni. La colonia olteca originaria di Tikal, prima della Grande Pioggia di Fuoco, era infatti molto più grande dell'odierna area di Makal e Tikul, in quanto comprendeva la maggior parte della Costa d'Argento orientale.

I discendenti degli Oltechi, tuttavia, non sono le uniche persone che vivono qui, poiché ci sono diversi clan ocelasta, uomini-granchio e turtle e si dice che la giungla sia abitata anche da aranea, draghi, trogloditi, alcuni clan umanoidi, jakar e mannari.

Negli ultimi anni gli attacchi dei Mogluur hanno minacciato l'esistenza stessa di questa terra, che fu salvata la prima volta nel 985 D.I. da coloni Heldannici arrivati di recente e la seconda volta quando i coloni tornarono dopo essere stati quasi distrutti dai Mogluuriani nel 992 D.I.. Negli anni tra la partenza e il ritorno dei cavalieri Heldannici gli umani oltechi e altri indigeni combatterono un'infinita guerriglia per sopravvivere all'avanzata mogluuriana. I clan Mogluur avevano effettivamente occupato la parte centrale della nazione, separando i territori di Makal e Tikul. Le due città riuscirono a sopravvivere solo perché la prima fu pesantemente aiutata dagli uomini-granchio di Tlik'kkil e la seconda dagli Eseriani. Gli Oltechi di Makal, seguaci di Ixion, sono i più militaristi e un tempo dominavano su Tikul, dove

molti sono seguaci di Ordana. La recente, rinnovata alleanza con i cavalieri Heldannici li ha salvati da Mogluur, ma gli sciamani nativi stanno iniziando a detestare il proselitismo Heldannico.

Governo

Eric Folgen, leader Heldannico dal 977 al 992 D.I., **Wilhelm Folgen**, il Castellano, suo figlio, dal 1019 D.I. in poi,

Harald Brunnen, Generale dei Cavalieri,

Atokul, il Capo Tikul,

Tijala, lo Sciamano Tikul,

Mitukal, il Capo Makal,

Kiaka, lo Sciamano Makal.

Dimensioni e popolazione

Con 87.000 chilometri quadrati, questa nazione non è molto grande e ha una popolazione totale di circa 65.000 persone. Gli Heldannici per ora sono circa 5.000, ma presto ne arriveranno a Davania altre centinaia. Gli Oltechi sono circa 47.000, il resto degli abitanti composto dalle altre razze che vivono nella terra.

Capitale e altre città

Schweidnitz è un forte castello e conta circa 5.000 Heldannici e abitanti nativi.

Makal ha quasi 10.000 abitanti, mentre **Tikul** ne ha poco più di 5.000. Le altre comunità della nazione sono piccole, anche se le incursioni dei Mogluur le hanno costrette ad avere almeno 500 abitanti ciascuna.

Opportunità di avventura

Wilhelm Folgen ha poche persone a disposizione, quindi è sempre alla ricerca di avventurieri disposti a esplorare il territorio, stringere nuove alleanze, cercare città e tesori perduti o spiare Mogluur e altri possibili nemici. L'elenco delle cose da fare per una nuova colonia è così lungo che potrebbe tenere occupati gli avventurieri per anni!

Tlik'kill (Haven of Crabmen)

(pop. 250.000): 44% Uomini-granchio, 20% altre razze, si ipotizza un altro 36% nei territori sottomarini.

I linguaggi parlati sono la lingua degli uomini-granchio (Tlik'ki), ed il Makal.

La moneta è il Tkil (moneta d'argento del valore di 1 mo), tek (moneta d'argento del valore di 1 ma).

Tasse: imposta sul reddito del 10% riscossa una volta all'anno.

Tipo di governo: governato da un consiglio di quattro uomini-granchio o donne-granchio saggi eletti.

Industrie: pesca, estrazione mineraria (argento), agricoltura (fucò).

Figure importanti: Ekli'tke (Lei della Magia), Lirk'kil (Lui degli Immortali), Kai'klie (Lei delle Ombre), Mik'hkol (Lui della Spada).

Flora e Fauna: Costa sabbiosa, con qualche scogliera, ma la maggior parte del territorio è prateria, con un po' di deserto sabbioso e calanchi. Il prato è pieno di fiori ed ha solo un piccolo tipo di albero.



Tra le creature pericolose ci sono lucertole giganti, ragni giganti e giaguari. Ci sono anche quei grossi animali che i thyatiani chiamano "rinoceronti". Sono animali abbastanza corazzati, ma gli uomini granchio dicono che sono molto pacifici a patto di non infastidirli. Ci sono anche alcuni draghi blu nella regione, secondo gli uomini-granchio, ma sono in buoni rapporti con i Tlik'kkil, e c'è anche una tribù di centauri pacifici.

Nei fiumi e nei laghi vivono molti tipi di uccelli, cocodrilli e ippopotami, e creature più pericolose, in particolare i bizzarri dell'acqua, una creatura simile agli elementali e le idre. Sia nei fiumi che nei laghi e nel mare ci sono moltissimi granchi normali e giganti. Gli uomini granchio considerano i granchi come animali domestici, quindi non è una cosa saggia mangiare un granchio da queste parti.

Deserti e calanchi sono abitati da molti tipi di vermi giganti e insetti giganti, creature elementali come fantasmi del deserto (di solito pacifici), alcuni tipi di draghi, dragonne, salamandre fiammeggianti, alcune tribù pericolose e ostili di lamara, scorpioni ed il pericoloso xytar, una bestia simile a una lucertola lunga otto piedi, con sei zampe e sputa fuoco.

Il mare e le coste di Tlik'kkil sono abitati da anguille giganti, squali, delfini, polpi, balene, draghi marini, dentici, tribù di pesci diavolo e squaloidi (in guerra tra loro), un grande verme chiamato schiacciapate (attenzione alla sua puntura di coda velenosa). Ma la creatura più pericolosa del mare e probabilmente di tutta quella terra è una creatura chiamata Mesmer. Gli uomini granchio affermano che questa creatura è immune alla magia, e sia lui che il magico schema ipnotico della sua tana possono incantare qualcuno e portarlo dalla creatura per essere mangiato vivo! Solo la magia clericale può fare del male all'ipnotizzatore, e probabilmente quella creatura è una specie di non morto...

La terra degli uomini-granchio è davvero un posto interessante e strano, poiché gli uomini-granchio sono un popolo molto diverso dagli umani e da qualsiasi altra creatura di Mystara.

La terra

Come Schweidnitz, anche Tlik'kkil è un luogo caldo, e qui la pioggia è più rara. Comunque, quando al sud piove per un mese intero, anche qui la pioggia continua a cadere per giorni, e vivere vicino al fiume è molto pericoloso a causa delle frequenti inondazioni. La maggior parte del territorio, è prateria, non sempre pianeggiante ma a volte costituito da ampie colline. Le antilopi sono la vista più comune nella prateria, con alcuni rinoceronti e giaguari.

Le città e i villaggi degli uomini-granchio sono solitamente vicino all'acqua, ai fiumi, ai laghi o al mare e sono scavati nelle colline di sabbia. Le colline sono poi decorate con elaborate architetture di sabbia colorata e conchiglie. Gli uomini granchio amano l'acqua e cercano di fare il bagno almeno una volta al giorno, ma per loro non è di vitale importanza. Ad ogni modo i loro villaggi e le loro città non sono mai costruiti su terre aride, che sono invece abitate dai diversi tipi di mostri intelligenti e non intelligenti sopra menzionati.

Le terre sono divise in quattro regioni, ciascuna governata da uno dei membri del consiglio. La prima regione, a ovest, è Itl'Tlak, la terra dell'oceano, circondata dal mare e abitata da pescatori e coltivatori di alghe, la città principale è Itl'kilk il luogo dove si trova la scuola di magia degli uomini-granchio. La regione successiva da ovest è Kilkli'tlak, la terraferma, abitata da minatori di argento e ferro. La capitale della regione è Kiek'tlik la città dei ladri e dei furfanti. La regione successiva è Shik'kkil, lo scudo degli uomini-granchio, la terra dei guerrieri e la regione in cui vivono i pochi uomini-granchio che coltivano la terra (asciutta) (utilizzando una sorta di magia druidica per accelerare la crescita delle piante) e allevano antilopi. La capitale della regione e della nazione è Kilk'kkil. L'ultima regione è Telik'tlak, la terra del nuovo sole, sede della scuola clericale e la regione più ricca di tutta la nazione, perché qui vive la maggior parte dei commercianti. La capitale della regione è Kel'akl'kilk.

Ogni regione ha il suo festival una volta all'anno. C'è una festa del mare a Itl'kilk, chiamata anche

la festa dei tesori magici, perché qui vengono mostrati gli oggetti trovati dagli avventurieri nelle rovine sotto il mare, oggetti che i maghi sono ansiosi di acquistare. A Kilkli'tlak c'è la festa dell'argento dove vengono esposte e vendute le meravigliose opere degli artigiani con l'argento, e i ladri hanno la loro festa dei beni rubati. (Una breve nota: nelle terre degli uomini-granchio il furto non è punibile; se non puoi tenere i tuoi beni è tutta colpa tua. Né puoi uccidere un ladro per recuperare i tuoi oggetti, perché sarebbe un omicidio. Non viene data molta importanza alla proprietà privata, specialmente a Kilkli'tlak.) A Shik'kkil c'è la festa della semina, dove druidi e piantatori si incontrano e competono per vedere quale famiglia riesce a piantare di più (ogni famiglia di piantatori ha almeno un druido, e ogni famiglia di allevatori di antilopi ha almeno un ranger) e dove i guerrieri hanno il loro festival del torneo, in cui ogni anno viene eletto lo Scudo, il miglior guerriero di queste terre. A Telik'tlak c'è la festa dei commercianti, dove si vendono merci e dove è facile trovare mercanti umani di Alol e Schweidnitz (nativi Makal, non Heldannici, almeno per ora). È anche il luogo in cui le chiese si incontrano per discutere questioni di religione. C'è un altro festival il 4th di Thaumont, il primo giorno dell'anno per gli uomini granchio, e secondo le loro leggende il giorno in cui l'immortale Kka creò gli uomini granchio. È una festa religiosa ricca di canti e balli.

Popolo

Gli uomini granchio sono creature anfibe, dall'aspetto umanoide, ma con un duro esoscheletro bruno-rossastro, e al posto delle mani hanno due tenaglie. I maschi di granchio hanno la chela destra più grande di quella sinistra. Gli uomini granchio apprezzano molto l'argento, che estraggono e usano per i gioielli. Non apprezzano affatto l'oro e lo considerano solo una specie di pietra normale. Gli uomini granchio sono persone gentili e ospitali, che osservano gli estranei con curiosità ben disposta. Sembrano non gradire gli Heldannici, che nelle loro storie sono raffigurati come un popolo aggressivo e arrogante, ma i loro peggiori nemici

sono i mezzorchi di Mogluur. Gli uomini granchio di solito vanno nudi o con piccoli vestiti e hanno armi fatte di una lega di argento e ferro. Le loro armi sono di ottima fattura e hanno ottimi fabbri. Inoltre le loro città sono uno spettacolo meraviglioso da vedere.

Il loro governo sembra abbastanza morbido, senza sentinelle e carceri, né autorità sotto il consiglio, solo la singola famiglia. Non ci sono grandi differenze sociali nella loro società, anche se alcune differenze esistono. I quattro membri del consiglio sono spesso divisi in due fazioni: il mago e il ladro contro il chierico e il guerriero. È una divisione politica rispecchiata dalla loro società, dove maghi e ladri ostacolano gli sforzi di chierici e guerrieri per creare un governo unificato e forte. Chierici e guerrieri sono supportati da mercanti e contadini, che vogliono più ordine, mentre maghi e ladri possono contare su minatori e pescatori, che desiderano mantenere la tradizionale struttura familiare.

Gli uomini granchio adorano cinque immortali:

Klion, il sole (probabilmente Ixion), patrono dei maghi;

Klik'kol, il cielo, patrono dei ladri (Korotiku, credo);

Kla'eak (Djaea), la terra, patrona dei guerrieri;

Tuk'lok, il mare (Protius), patrono dei chierici;

Kka, il creatore, patrono degli uomini-granchio (Ka).

La loro lingua è molto difficile da capire e da imparare, fatta di suoni così diversi da quelli delle lingue umane. Comunque molti uomini-granchio parlano Makal e Lol, lingue dei loro vicini umani, ma con uno strano accento schioccante.

Storia

La storia degli uomini-granchio è fatta di molte leggende sulla loro creazione per mano (beh, tenaglie) dell'Immortale Kka. Un importante mito della creazione racconta che gli uomini granchio sopravvissero a una grande lotta contro malvagie creature serpente e uomini lucertola, guidati da quattro grandi eroi: un guerriero, un chierico, un ladro e un mago. Successivamente sono stati

governati da un consiglio formato come quell'antico gruppo di eroi. Comunque si pensa che abbiano sempre vissuto qui, nella costa settentrionale della Davania, in buoni rapporti con le altre razze, tranne i mezzorchi. I mezzorchi distrussero una grande città di uomini-granchio nel sud dove ora c'è il forte di Klok'kkil, uccidendo molti uomini-granchio e i loro alleati e amici Makal. Dieci anni dopo gli uomini granchio riconquistarono il luogo, ma da allora sono in guerra con i mezzorchi. Quegli eventi sembrano essere accaduti secoli fa.

L'ultima volta che Mogluur ha tentato di invadere Tlik'kkil è stato qualche anno fa, ma i mezzorchi sono stati sconfitti e hanno subito pesanti perdite. Gli uomini granchio sono alleati del regno umano di Alol. Sembrano infastiditi dall'arrivo degli Heldannici, chiamati da loro "Metalmen", perché credono di voler conquistare tutta la Costa Izondiana.

Descrizione

Abitato da uomini-granchio da tempi così antichi che nessuno se lo ricorda, Tlik'kkil è l'unico posto ancora completamente loro, anche se questa razza è numerosa in diverse altre nazioni della Costa d'Argento (soprattutto a Jk'l'ok dove sono quasi un terzo della popolazione). Le terre degli uomini-granchio sono piuttosto strane per molti umanoidi e persino per i rettili: l'architettura, i costumi, il comportamento, la politica e la società, eppure la maggior parte delle nazioni della Costa d'Argento concordano sul fatto che gli uomini-granchio sono una delle razze più simpatiche e amichevoli della regione. Hanno sempre cercato di mantenere buoni rapporti con tutti i loro vicini, ma in alcuni casi ciò si è rivelato impossibile, come con Mogluur e Kwythellar. I mezzorchi di Mogluur sono stati sconfitti innumerevoli volte dagli uomini-granchio, eppure non imparano mai e cercano di razzare le terre degli uomini-granchio ogni stagione o quasi. Lo stesso vale per i Kwythellar gli uomini-granchio possono attaccare le navi nemiche da sotto il mare e le loro robuste "navi-conchiglia" sono dure da rompere, ma le incursioni elfiche non sono rare, specialmente in mare. Le incursioni

dei Kwythellar sulla terraferma sono molto più rare poiché gli uomini granchio hanno strane catapulte giganti che sono abbastanza efficaci nel difendere le loro comunità, che sono anche molto ben nascoste dall'alto e si trovano parzialmente sottoterra. Va anche notato che la terra degli uomini-granchio non è solo sulla terraferma, in quanto sono creature anfibie e quindi una parte sconosciuta, ma presumibilmente abbastanza grande, del mare poco profondo di fronte alla nazione è abitata da loro.

Altre razze abitano questa terra accanto agli uomini granchio, tra cui draghi, centauri, turtle, wallara, squaloidi, diverse razze rettiliane che abitano le terre centrali della nazione, scorpioni, fate, ocelasta, jakarundi, jakar e altri. Gli uomini-granchio hanno buoni rapporti con quasi tutti, ma non tutti sono amichevoli con gli intrusi che non sono uomini-granchio.

Governo

Eklit'ke (Lei della Magia), **Lirk'kil** (Lui degli Immortali), **Kai'klie** (Lei delle Ombre) e **Mik'hkol** (Lui della Spada) sono i quattro membri del Consiglio che governa Tlik'kkil.

Dimensioni e popolazione

Nessuno lo sa con certezza, ma molte nazioni circostanti sospettano che la vera estensione di Tlik'kkil sia almeno tre volte i 95.000 chilometri quadrati di terre emerse, e la reale popolazione di uomini-granchio sia quindi qualcosa come 250.000 o più, di questi almeno 50.000 abitanti di altre razze tra le terre asciutte e sotto le onde.

Capitale e altre città

Kilk'kkil, con una popolazione di circa 25.000 uomini-granchio, è la capitale ufficiale della nazione. Ci sono altre tre città degli uomini-granchio con circa 20.000 abitanti ciascuna.

Opportunità di avventura

Oltre al fatto che Tlik'kkil è una delle terre più esotiche che puoi trovare a Mystara, è anche una porta d'accesso alle nazioni al di sotto delle onde che punteggiano il Bacino Adakkiano e le

profondità di Izondia, e un centro commerciale tra i popoli di superficie e quelle acquatiche. Gli uomini granchio conoscono anche l'ubicazione di molte rovine sottomarine e città perdute.

D'altronde Tlik'kkil non è un luogo privo di avventure, più o meno pericolose, dalla ricerca di navi affondate e rovine che, come raccontano gli uomini-granchio, sono numerose lungo la costa, alla lotta contro i mostri delle terre aride o contro i mezzorchi di Mogluur. Gli avventurieri uomini-granchio cercano spesso le rovine e le navi, dove molte leggende dicono che potresti trovare antichi tesori. Ma tieni presente che alcune rovine sono ritenute infestate da fantasmi di malvagi uomini lucertola e pericolosi ipnotizzatori!

Se temi per la tua vita, evita il confine tra le terre degli uomini granchio e Mogluur, dove è facile incontrare mezzorchi. Le terre asciutte sono altri luoghi in cui qualsiasi uomo e donna saggia non dovrebbe andare, perché fa troppo caldo e ci sono abitanti poco amichevoli con i visitatori, come i già citati lamara, xytar e altri. Sappiamo tutti che gli avventurieri non sono uomini e donne saggi, ma tieni presente che agli uomini-granchio non piace disturbare quelle tribù e creature, perché sono desiderosi di vendicarsi contro gli insediamenti di uomini-granchio. Ho sentito dagli uomini-granchio la storia di un gruppo di avventurieri del Regno di Alol (o Ak'l'lok come lo chiamano gli uomini-granchio) che furono scacciati dalle terre degli uomini-granchio proprio per questo motivo.

Terre Sacre di Mogluur

(pop. 150.000): 75% Mezzorchi, 15% trogloditi, 10% altre razze.

La lingua parlata è il Mogluur, la popolazione è divisa in Tribù. Le attività sono prettamente l'orticoltura (mais, cacao e altri), e la caccia.

Personaggi importanti: Mor'Uan (L'antica sacerdotessa), Urd'mog (Grande capo e capo della tribù Mokloor), Dek'len (Capo della tribù Koluur), Dur'mog (Capo della tribù Pakool), Tu'gruk (Capo della tribù Vogluur), Mir'san (capo della tribù Dokuur).



Flora e Fauna: giungla, con molti animali strani, come pantere, giaguari, lucertole giganti, cobra sputatori e molti altri serpenti e ragni giganti. Libellule e giaguari mannari, come a Schweidnitz, abitano probabilmente la giungla profonda, così come molti tipi di piante pericolose come i fiori di loto color ambra e la vite strangolatrice.

La terra

La Terra di Mogluur è una giungla oscura e pericolosa senza fine, piena di molti tipi di mostri, da ragni e serpenti a draghi. Ma la minaccia peggiore nella giungla non sono né gli animali né i mostri, bensì i mezzorchi che abitano questa terra. Attraversando la loro nazione, si subiscono continue imboscate da parte dei mezzorchi. La giungla stessa è un posto terribile, caldo e pericoloso, pieno di pozzi, sabbie mobili, spaccature e molto difficile da attraversare. Nel sud la giungla è molto più umida e collinosa rispetto al nord, ma nessuno di questi è un posto ospitale.

A volte, soprattutto al sud, si possono incontrare antiche rovine semisepolte dagli alberi. Tutti i tipi di mostri e segreti oscuri abitano in quelle rovine, e sono probabilmente più pericolosi della giungla intorno, anche se questo sembra incredibile. Le maggiori raccolte di rovine si trovano nel sud-ovest della nazione, nel territorio della tribù

Koluur. I mezzorchi chiamano quel luogo Koarul, e la loro alta sacerdotessa vive lì. Le rovine sono ricoperte da antiche e oscure incisioni di creature simili a lucertole. Tra le rovine di quell'antica città, si svolgono i festeggiamenti ed i sacrifici dei mezzorchi. Durante le cerimonie l'alta sacerdotessa evoca una mostruosa creatura con la sua magia. Se si ha cara la vita e la salvezza della mente, non si deve andare mai a Koarul. Quei mezzorchi non adorano gli immortali malvagi che tutti conosciamo e temiamo; adorano qualcosa di ancora più antico e più malvagio.

Popolo

I mezzorchi di Mogluur odiano ogni vicino che hanno, siano essi umani, centauri, uomini-granchio o rakasta. Non ci si deve aspettare di avere un incontro amichevole con loro. In effetti, meglio essere pronti ed armati quando li s'incontra.

I mezzorchi sono divisi in cinque tribù, ognuna con le proprie caratteristiche. La tribù più meridionale si chiama Pakool, la tribù della palude. I Pakool, sono vili e codardi come guerrieri, molto pericolosi con agguati. Inoltre, usano sempre armi avvelenate. A nord dei Pakool c'è la tribù Mokloor, la tribù regnante di Mogluur.

La città della tribù Mokloor si chiama Molglulur, situata a 80 chilometri a nord della capitale. I Mokloor sembrano guerrieri fieri e forti; hanno molti chierici tra loro, e il loro capo è un impressionante mezzorco alto più di due metri.

Per quanto riguarda la tribù Koluur, che vive nell'est, sono completamente pazzi; hanno molti chierici e stregoni tra loro, e il loro capo è una donna. Le femmine mezzorche esercitano tanto potere quanto i maschi nella loro società, l'alta sacerdotessa è molto più influente del grande capo.

La tribù Vogluur vive a nord di Mokloor. Sono i più brutali dei mezzorchi di Mogluur. È la tribù che ha recentemente attaccato Schweidnitz; se tutti i Mogluur si unissero per attaccare, probabilmente distruggerebbero Schweidnitz.

L'ultima tribù a nord è la tribù Dokuur, che

sembra essere la più pacifica e tranquilla. Ma non sorprenderebbe se si rivelassero come la tribù più assetata di sangue.

La città di Malkimor è quanto di più vicino a una capitale abbia Mogluur, tra i territori di Pakool e Mokloor. Qui a volte rimane la somma sacerdotessa, e spesso due o più tribù si riuniscono per barattare o per pianificare una guerra contro i loro vicini.

Storia

Negli ultimi anni Mogluur ha avuto diverse guerre di confine con Schweidnitz, come riportato nella storia della colonia, e anche con Raka (Kakasi) e Aloor (Alol). Hanno attaccato anche le terre degli uomini granchio, qualche anno fa. Probabilmente l'unico vicino che non hanno attaccato di recente è la nazione di Eseri, e probabilmente solo a causa della codardia della tribù Pakool, o forse sanno che Eseri è un nemico troppo forte per loro. Comunque i mezzorchi di Mogluur sono una grande minaccia per l'intera costa settentrionale di Izondia, una minaccia molto più grande di quanto qualsiasi nazione vicina possa sospettare, perché nessuno di loro ha visto quello che si nasconde tra le rovine di Koarul...

Non c'è qualcosa in tutto Mogluur che meriti una visita. Le città mezzorche sono una grande visione da vedere, ma spesso i visitatori sono incatenati e quindi non sono dell'umore giusto per apprezzare il paesaggio. Probabilmente la giungla profonda potrebbe essere un posto meraviglioso se solo non fosse occupata da centinaia di mostri, zanzare, mezzorchi e serpenti mortali.

Descrizione

Mogluur è un luogo così sgradevole che tiene lontane le persone, anche se nessuno sa esattamente perché. Anche Kwythellar e Kilmuriani non fanno quasi mai incursioni qui, nonostante il fatto che i mezzorchi locali non abbiano una gran difesa aerea, a parte i poteri dei loro sciamani. Mogluur è una giungla oscura e corrotta abitata da persone corrotte, rivendicata da un potere contaminato che nessuno comprende ma che tutti temono. Le poche

persone che entrano a Mogluur non desiderano farlo una seconda volta e fanno di tutto per evitarlo. I numerosi generali delle nazioni circostanti che, nel corso dei secoli, decisero di porre fine alla minaccia Mogluur una volta per tutte entrando in forze nella giungla, vi scomparvero insieme a tutte le loro truppe.

Mogluur fu fondata intorno all'880 P.I. da un clan sparso di orchi che gli eserciti di uomini lucertola avevano quasi distrutto. Trovarono un tempio nella giungla, dove IT parlò loro e promise potere e trionfo sui loro nemici. Hanno ascoltato e obbedito e da allora sono stati fedeli servitori. Con il tempo si sono mescolati con prigionieri umani presi da Alol, Rakasi, Makal e Tikul, nessuno sa perché, e ora sono una forte razza di mezzorchi.

In precedenza Mogluur era abitata da trogloditi corrotti, distrutti intorno al 920 P.I. da un'alleanza di Makal, Tikul, Alol, Rakasi e Tlik'kkil. Purtroppo la giungla non fu purificata dal suo male, che quindi tornò solo qualche decennio dopo, trovando nuovi servitori. I trogloditi vivono ancora tra i mezzorchi nella giungla e sotto di essa, e forse sono anche più pericolosi e corrotti dei mezzorchi. Questi ultimi sembrano venerare i trogloditi, fornendo loro beni e prigionieri. I mezzorchi razziano abbastanza costantemente le quattro nazioni che li circondano per catturare prigionieri che vengono presto sacrificati ai loro empi immortali, o qualunque cosa adorino.

Da quando Rakasi, Alol e Tlik'kkil hanno creato una sorveglianza abbastanza efficace ai loro confini, Makal e Tikul erano diventati i loro bersagli preferiti e sono stati quasi distrutti, fino al recente arrivo dei Cavalieri Heldannici, che per ora hanno respinto i mezzorchi verso i loro vecchi confini.

Governo

Mor'Uan, l'antica sacerdotessa, è colei che sacrifica i prigionieri a IT a Molkimor.

Urd'mog, Grande Capo e Capo della Tribù Mokloor, è l'attuale capo guerriero eletto per guidare tutti i Mogluuriani in battaglia. Esistono altre quattro tribù, ciascuna con il proprio capo.

Dimensioni e popolazione

Con quasi 97.500 chilometri quadrati, la popolazione di Mogluur supera probabilmente i 150.000, divisi tra mezzorchi e una piccola popolazione di trogloditi. È possibile che nella giungla vivano anche altri esseri intelligenti contorti e corrotti, oltre all'abbondanza di mostri, serpenti velenosi, idre e piante carnivore.

Capitale e altre città

Malkimor è la capitale informale della nazione, dove si trovano il grande tempio e il mercato, dove la maggior parte dei prigionieri viene sacrificata in sontuose cerimonie e dove le tribù si riuniscono quando necessario. Ci sono altre sei grandi città, nascoste nella giungla, una delle quali è composta dalle antiche rovine di una città carnifex chiamata Koarul.

Opportunità di avventura

Rimanere in vita è una vera avventura a Mogluur. Alcuni sono abbastanza sciocchi da entrare volontariamente in questa terra, forse perché sono stupidi, o forse perché stanno cercando di salvare un prigioniero. Nel primo caso moriranno, nel secondo sarà probabilmente troppo tardi per il prigioniero, e moriranno anche loro.

Torres Novas

(pop. 12.200): 70% umani, 30% altre razze.
Città fortificata costruita dai Texeirani come le altre due Porto Santuario e Beira, a guardia dell'entrata al Bacino Adakkiano. Vive di commercio e pedaggio. Ha una flotta potentissima ed un porto commerciale che è riferimento per tutti i commercianti della regione. La Fortezza è recente, l'ultima delle tre costruite sullo stretto ma la sua importanza sta crescendo molto rapidamente. La sua fondazione è stata possibile in base ad un accordo con il Regno di Alol che sancisce la cessione del territorio su chi è stata fondata la colonia in cambio di un pagamento di tasse sul commercio da riconoscere al Regno. La situazione politicamente stabile con i Regni confinanti e la potenza della sua marina militare ne fanno un

porto sicuro ed una città in espansione per il commercio della regione. È una città molto dinamica in cui la popolazione si da molto da fare ed attira sempre più gente in cerca di lavoro. Per questa ragione stanno aumentando anche i rappresentanti di altre razze oltre all'umana e la società sta diventando sempre più multirazziale.

Porto Santuário

(pop. 20.700): 53% trogloditi, 30% umani texairani per lo più, 17% altre razze.

Colonia Texeirana, fondata da commercianti è protetta su tre lati da grandissime mura e sull'altro dal mare, ciò rende i suoi abitanti abbastanza sicuri; attività principali sono le miniere di rame platino e rubini. Gli abitanti spendono i loro averi nei vari Pub e Casinò che rappresentano il pilastro dell'economia locale. Altri costruiscono magnifici palazzi al di fuori dei confini della città. In accordo con altre due città di nome Beira e Torres Novas, controlla lo stretto Texeirano e tutte le navi che vi passano sono soggette al loro controllo. Le tre città hanno una flotta potentissima.

Fondata nel 976 DI come stazione di passaggio per i mercanti texeiriani che esercitavano i loro commerci più a sud, Porto Santuário da allora è diventata una prospera città di guarnigione. Protetto sui tre lati verso terra da alte mura e da una diga marittima lungo lo stretto, i suoi abitanti si sentono al sicuro. Molti abitanti si guadagnano da vivere estraendo dalle colline vicine rame, platino e rubini, che qui abbondano. Molti altri sperperano i loro guadagni nei numerosi pub e nelle case da gioco - altri pilastri dell'economia locale - mentre alcuni risparmiano i loro guadagni e costruiscono sontuose tenute fuori dai confini della città. Molti viaggiatori si trovano qui in viaggio verso il deserto di Izondia, o più a sud verso la parte bassa del Bacino Adakkiano. Insieme a Beira, questa città forma la metà della cosiddetta "Porta Texeirana", che controlla gli scambi commerciali con i possedimenti coloniali più a sud nel Bacino Adakkiano e gli affari nella regione. Inutile dire che l'atmosfera è molto tesa e non ci vorrà molto perché scoppino le ostilità.

Allo stato attuale, nessuno ha ancora scoperto una rotta via terra sicura, e nessuno può ancora eguagliare l'abilità navale texeiriana nella regione. I viaggiatori possono trovare lavoro come esploratori, assistendo i proprietari di case nell'ottenere il controllo della loro terra e come mercenari. Potrebbero anche essere attirati da voci di grandi ricchezze da recuperare, nascoste tra le rovine nel profondo della giungla...

Porto Elstelbury

(pop. 22.000): 60% rakasta, 20% umani (per lo più di Emesi), 20% altre razze della regione.

Colonia di Bellayne, era stata progettata come caposaldo per l'invasione del Brasol ma fallirono i tentativi di prosciugare le paludi. È abitata da derelitti, fuggitivi, e altri balordi, i bei palazzi sono usati ora come taverne e bordelli e la degradazione impera. È una città molto libera in cui fiorisce ogni tipo di commercio illegale compreso quello degli schiavi.

Fondata da Bellayne nel 927 D.I., Port Elsterbury doveva originariamente essere un'area di sosta per un massiccio sforzo di colonizzazione per scongiurare gli sforzi di Renardoi per colonizzare lo stretto. La corsa alla terra non si concretizzò e gli sforzi per drenare le paludi alla foce del fiume Charing, su cui era stata costruita la città, fallirono. Solo pochi coloni sono venuti in questo posto, e questi erano spesso gli emarginati della società di Bellayne, derelitti, fuggitivi dalla giustizia e simili. I viaggiatori che vengono qui vedranno quelli che sono ovviamente palazzi, manieri ed edifici pubblici un tempo opulenti, utilizzati come bordelli, taverne e sale da gioco. Davvero un disastro urbanistico. Infatti, è solo in virtù della guarnigione di 500 uomini che qui la città rimane una colonia di Bellayne - altrimenti sarebbe stata abbandonata al proprio destino (c'è una forte fazione filo-imperialista nel governo di Bellayne che è riuscita a mantenere le truppe qui). Nonostante la presenza militare, Port Elsterbury è una città libera a tutti gli effetti, e qualsiasi cosa può essere scambiata qui per un prezzo, compresi gli schiavi. Gli avventurieri legalmente allineati non desidererebbero

rimanere qui a lungo - l'aura di decadenza sociale e malevolenza è forte qui - e qualsiasi nuovo arrivato in questa città che non sia attento sarà privato dei propri oggetti di valore. Avventurieri intraprendenti potrebbero offrirsi di ripulire il posto per Bellayne per una ricompensa (o forse il governo della città), ma avrebbero il loro bel da fare.

Nobile Regno di Alol

(pop. 330.0000): 70% umani, 30% altre razze.

Alol è ricoperto quasi completamente dalla giungla con alcune colline e fiumi, la capitale Talool è situata a nord. Altra città importante è Cronal, le città minori sono: Kamol, Baadol, Rakevool. Il Paese ha alcuni forti lungo il confine occidentale con Mogluur e con il confine orientale con Ka.

Alol, scritto anche come Aloor, è una delle poche nazioni umane della Costa d'Argento. I suoi abitanti discendono principalmente da due diverse colonie umane risalenti all'epoca della Grande Pioggia di Fuoco, la colonia olteca di Tikal e la colonia blackmooriana di Alor. Dopo il cataclisma le due popolazioni si sono fuse e ora il tipico cittadino Alol ha la pelle abbronzata, leggermente più chiara degli Oltechi di Makal e Tikul. La nobiltà è una caratteristica importante della società Alol, ma il concetto originale Blackmooriano si è fuso con quello Olteco, i nobili piuttosto che ricchi e privilegiati sono più una classe di persone dedite al servizio della comunità; questo include guerrieri, maghi, sacerdoti e altre persone specializzate che possono essere utili al regno in qualsiasi modo, come capitani di navi, audaci mercanti o eccellenti artigiani. La nobiltà è quindi conferita per merito dalla Regina, non è quindi un titolo ereditario e può essere revocato se un nobile si dimostra indegno. Un consiglio di nobili consiglia la regina in tutte le questioni di governo. Il titolo di regina è ereditario ma poiché è comune che i migliori nobili non ereditari si sposino con membri della famiglia reale, anche quest'ultima non è certo una casta monolitica.

Alol ha navi volanti come i Kwythellar, e i duelli aerei tra le due nazioni sono diventati materia di leggende, poiché gli elfi sembrano nutrire un odio particolare nei confronti di Alol e spesso l'hanno preso di mira con le loro incursioni. Alol mantiene buoni rapporti con tutti i suoi vicini tranne Mogluur, le cui incursioni sono sempre state una spina nel fianco. C'è un'amichevole rivalità con Rakasi poiché i maghi Alol sono abbastanza specializzati nella magia dell'aria, ma ciò non è mai sfociato oltre a scontri "sportivi" in manifestazioni pubbliche. Nelle nazioni circostanti ci sono voci secondo cui Alol è spesso visitato da maghi dall'aspetto straniero, strane navi volanti, esseri dall'aspetto strano e ci sono anche alcuni maghi di Alol che esercitano magie sconosciute e misteriose.

Altre popolazioni abitano le giungle di Alol, come rakasta, umanoidi, aranea, fate, trogloditi, uomini lucertola, rane e persino giganti, alcuni di loro sono in rapporti pacifici con gli umani, alcuni vogliono solo essere lasciati soli e alcuni sono occasionalmente bellicosi.

Governo

La Regina Adera, una maga di fama, è la sovrana di Alol. Ha sessant'anni e regna da più di quarant'anni, ha un marito, il principe consorte, e 4 figli, di cui uno maschio e due femmine di cui due si sono distinte nella flotta aerea.

Dimensione e popolazione

Con 312.500 chilometri quadrati e almeno 330.000 abitanti, Alol non è una piccola nazione e, nonostante sia in gran parte ricoperta dalla giungla, ha un efficiente sistema di strade interne.

Capitale e altre città

Talool, con 65.000 abitanti, è la magnifica capitale e la città più grande della nazione. Segue **Cronal**, con quasi 50.000 abitanti. Ci sono altre quattro grandi città con 20-30.000 abitanti ciascuna. Nel 1.007 D.I. è stata permessa la costruzione di una colonia texeiriana di Torres Novas, sulla costa nord-orientale, in cambio di

una buona percentuale di tasse sul commercio.

Opportunità di avventura

Solo qualche tempo dopo la Grande Pioggia di Fuoco gli antenati degli attuali Aloliani si resero conto che i dispositivi Blackmooriani erano velenosi, e così li seppellirono tutti in profondità sotto terra. Ora alcuni nobili hanno scoperto un percorso per questi antichi nascondigli e, poiché nessuno al giorno d'oggi ricorda il pericolo, una spedizione verrà presto inviata lì.

Nazione illuminata di Ka

(pop. 210.0000): 55% trogloditi, 30% mezzorchi, 10% umani, 10% altre razze.

Un'antica e sofisticata nazione di Trogloditi ex schiavi dell'Impero Carnifex che ricostruì le città Carnifex e in seguito si unì a Oltechi e Orchi. Al giorno d'oggi i trogloditi sono la nobiltà del regno ed i mezzorchi sono contadini e braccianti (non schiavi comunque): la loro capitale Katrog è lungo il corso di un fiume nella parte centro settentrionale. Un'altra città (Askar) è nella parte centrale del paese ed altre due (Dagor, Jetek) nella parte sud. C'è una fortezza (Teke), lungo il confine meridionale con Dreka e altre tre (Moak, Kok, Saik), lungo il confine occidentale con Alol. La maggior parte del paese è ricoperto da giungla, ma con fattorie e pianure intorno alle città principali.

Descrizione

Un'antica e sofisticata nazione di trogloditi che un tempo erano schiavi dell'Impero Carnifex. Ka in seguito incluse nella sua popolazione umani oltechi, turtle, uomini granchio, wallara, ocelasta, jakar, jakarundi, frogfolk, lucertoloidi e orchi. Umani e orchi alla fine si sono fusi in un'unica popolazione e ora sono la maggior parte dei contadini e dei lavoratori della nazione. Per secoli solo i trogloditi potevano diventare nobili nel regno, ma negli ultimi due secoli l'atteggiamento dell'élite dominante è cambiato quando si sono resi conto di aver bisogno dell'amicizia delle nazioni circostanti per sopravvivere. Le incursioni di Kwythellar e uomini lucertola erano diventate



così frequenti da mettere in pericolo la sopravvivenza di Ka. Ora la nazione ha umani e altre razze tra la sua nobiltà, anche se solo pochi,

Le guerre con Alol e Dreka sono ormai quasi dimenticate nel passato, anche se ci sono ancora fortezze lungo i confini. Ka ha persino concesso un ampio tratto della loro costa ai texeirani, in modo che potessero fondare la colonia di Porto Santuario, una scelta di cui non si sono pentiti finora poiché i texeirani hanno dato un grande aiuto molto nella lotta contro i pirati ed i lucertoloidi.

Poiché nella sua storia Ka si è sempre sforzata di essere “più civilizzata” delle altre, la Grande Libreria delle Pergamene di Katrog è davvero uno dei centri culturali più interessanti di tutta la Costa d'Argento, attirando studiosi, sacerdoti e maghi da Pelatan e dalla Davania orientale.

Governo

Alto Portatore dello Scettro (Imperatore) **Va'lish'aken'tiaj**, un anziano troglodita e potente mago, è il sovrano di Ka. È orgoglioso della sicurezza che ha dato alla sua nazione ed è pronto a lasciare il trono a sua nipote, **Heiwa'ekris**, una giovane sacerdotessa di Ka, poiché suo figlio è morto combattendo i Kwythellar anni fa.

Dimensione e popolazione

Oltre 130.000 chilometri quadrati e una popolazione di circa 210.000, di cui oltre la metà sono trogloditi e il resto sono di altre razze.

Capitale e altre città

Katrog è la capitale del regno, una raffinata città di 30.000 abitanti. Altre tre città del centro sud hanno dai 10.000 ai 20.000 abitanti ciascuna. Porto Santuario conta oltre 20.000 abitanti tra città e periferia, più della metà dei quali trogloditi e altri indigeni Ka.

Opportunità di avventura

Mercanti texeirani intraprendenti hanno scoperto alcune rovine nella giungla e le stanno esplorando. L'unico problema è che si sono dimenticati di chiedere il permesso al governo di Ka, e ora i Più Saggi (un consiglio di maghi e sacerdoti che consigliano il re) sono preoccupati che i texeirani possano portare alla luce antichi e pericolosi segreti dei Maligni, i crudeli maestri che in un passato remoto aveva reso schiavi i Kaiiani.

Rakasi del fuoco

(pop. 200.0000): 50% creature del fuoco, 25% rakasta, 10% umani, 15% altre razze.

Questa nazione è stata creata in tempi antichi da un'alleanza di creature del fuoco, jakarundi e jakar rakasta. Col tempo, arrivarono anche alcuni ocelasta, pardasta e lynxasta, e altre persone o creature che erano in qualche modo collegate con il fuoco o gli immortali del fuoco, quindi la nazione ora ha una popolazione di diverse razze rakasta con stirpi di genasi del fuoco e altre razze di genasi del fuoco, più giganti del fuoco, draghi, efreeti, elementali del fuoco, salamandre delle fiamme e firedrake. Nel 10 D.I. dei tumulti causati dalle rivendicazioni di



una parte dei Sollux portò quest'ultimi a lasciare il paese dirigendosi verso sud dove trovarono rifugio nel Regno di Talkai. Ovviamente Rathanos, Zugzul, Ixion, Firelord e altri immortali dell'energia sono quelli più adorati qui. Per la sua particolare natura di centro di apprendimento e conservazione delle razze del fuoco. Rakasi ha sempre cercato di mantenere rapporti pacifici con tutti, e quindi ha una tenue alleanza sia con Eseri che con Talkai. Quando Shir era un impero aggressivo in passato, tentò più volte di conquistare Rakasi, ma ora i Rakasiani forniscono a Shir la magia del fuoco quasi gratuitamente in quanto, anche se non hanno rapporti particolarmente cattivi con Izonda, non vogliono comunque avere la potente dittatura proprio alle loro porte. Rakasi ha buoni rapporti con l'Alol. Gli orchi di Mogluur, pur non essendo una minaccia davvero pericolosa, sono comunque un fastidio costante al confine settentrionale.

Descrizione

Il territorio di Rakasi è per lo più collinare con una folta foresta nella parte est e varie montagne nella zona centro sud. Il regno è soggetto all'apertura casuale di portali con il piano elementale del fuoco, queste aperture hanno una percentuale di verificarsi del 5% all'anno. L'apertura è sempre vissuta con preoccupazione per le conseguenze che potrebbe portare come la crisi del 10 D.I. che vide l'arrivo di un apopolazione di Sollux. Altri portali vengono aperti magicamente su autorizzazione del Clero o dell'accademia della Magia e con la supervisione dei militari. La cultura variegata risultato delle tante razze che qui sono venute a trovarsi ha caratterizzato molto l'architettura locale rendendo le città di Rakasi quasi aliene ad un visitatore.

La nazione non ha quasi mai dovuto usarla, ma ha, per ogni evenienza, una meravigliosa forza di difesa aerea fatta di draghi di fuoco e fenici.

Governo

Il Regno di Rakasi è governato da una coppia di sovrani che rivestono anche la somma carica

Religiosa e Magica.

Alvafyrsha (grande custode del fuoco) Yew'maye è una donna olteca sulla quarantina toccata dal fuoco, sacerdote di Rathanos e uno dei due sovrani di Rakasi.

L'altro è il grande mago Ja'kenafyr, un jakar piuttosto anziano di grande potere e saggezza, che ha viaggiato a lungo sui piani elementali.

Dimensioni e popolazione

Con 112.500 chilometri quadrati, Rakasi non è grande ma è rimasta per secoli, forse di più, un centro per le creature del fuoco e la magia del fuoco che gli immortali interessati vogliono proteggere ad ogni costo. Ha una popolazione di circa 200.000 abitanti, per lo più rakasta e creature del fuoco, ma con molte altre razze toccate dal fuoco.

Capitale e altre città

Rakasi è una città di 35.000 abitanti ed è famosa per i suoi particolari prodotti (tutti i tipi di oggetti realizzati nel piano del fuoco) e per l'Accademia della Magia del Fuoco, che attira maghi fin dall'impero Yezhamenid nel Brun, Izonda, Nivall e Pelatan, le città mileniane della Davania orientale e persino Kwythellar. A pagamento o per un interessante oggetto magico, i maghi del fuoco accettano tutto, e questo atteggiamento ha risparmiato Rakasi per secoli dalle incursioni di Kwythellar e Izondiani.

Opportunità di avventura

Rakasi ha ovviamente accesso al piano elementale del fuoco e gli audaci avventurieri possono sempre trovare un impiego per consegnare qualcosa lì o riportare qualcosa qui, se riescono a gestire le numerose fazioni e creature del piano.

Dreka

(pop. 200.0000): 70% rakasta, 20% umani, 10% altre razze.

Una nazione di rakasta e oltechi fuggiti dalle colonie blackmooriane molto tempo prima della grande pioggia di fuoco. Qui nacque un potente

Regno che univa la magia dei Maghi Jakarundi, alla forza dei guerrieri Jakar alla leadership religiosa degli Ocelotl. Il Regno conquistò velocemente molto territorio a discapito delle popolazioni vicine. La religione onorava il male nelle sembianze dell'immortale di nome Atzanteotl, in cambio di potere e protezione. In seguito la casa regnante preso atto del male insito nell'immortale lo ripudiarono. Irritato per il loro atteggiamento, Atzanteotl gettò una maledizione su di loro, condannando gli Ocelotl a non poter mai diventare un popolo potente, annullando così i benefici che avevano avuto con i poteri da lui concessi e cancellando il regno che con quei poteri avevano fondato. I Jakar ed i Jakarundi in seguito con difficoltà riuscirono a ricostruire il regno che comunque non raggiunse mai l'importanza e la potenza del passato. Oggi il Regno di Dreka è in aspra lotta con la colonia di Bellayne che desidera assimilarli. Il territorio per lo più è ricoperto dalla giungla, la capitale Kan Dreka si trova al centro del Regno, altre città sono Ashsta, Kraad, Mishsti e Selsha, inoltre sono presenti anche le rovine di altre due città ed una fortezza bruciata lungo il loro confine sud orientale.

Descrizione

Questa nazione è abitata principalmente da jakar, jakarundi e black pardasta rakasta, che secondo le loro fonti sono qui dall'inizio del mondo. Probabilmente le fate, il piccolo popolo insettoide e i trogloditi che abitano la stessa giungla sono i veri antichi abitanti, ma le diverse razze di Dreka vanno piuttosto d'accordo. Tra loro ci sono anche alcuni halfling ed elfi, venuti dal sud secoli fa. Le più grandi minacce per Dreka sono al di fuori della nazione, le solite incursioni Kwythellar, diversi pirati adakkiani, predoni uomini lucertola dall'altra sponda dello stretto e, più recentemente, i Bellayniani rakasta di Port Elsterbury. Fondata nel 927 D.I. con il permesso di Dreka, la colonia iniziò presto ad attrarre i più loschi Bellayniani, che iniziarono a pensare che i Drekan fossero selvaggi che avrebbero dovuto essere civilizzati da loro. Scontri sporadici scoppiarono e si trasformarono in una guerra



completa, due città Drekan furono bruciate, i Drekan furono ridotti in schiavitù e ora le relazioni non potrebbero essere peggiori. I Bellayniani impiegano orchi e mercenari umani dalle terre orientali di Emesi per raziare i Drekan, che hanno già assediato la città due volte e ora stanno preparando un terzo assalto completo contro Elsterbury per conquistare la città una volta per tutte.

Come in Ka, i Drekan si affidano a rettili volanti simili agli pteranodonti come loro forza aerea, ma questo difficilmente dà loro un vantaggio contro i Bellayniani rakasta, che in qualche modo hanno ottenuto l'aiuto di alcuni rakasta dall'aspetto strano sulle tigri volanti.

Nella società Dreka i jakarundi sono solitamente, ma non sempre, maghi, sacerdoti, governanti, artigiani e commercianti, mentre i jakar sono guerrieri, minatori e braccianti, mentre i pardasta neri e altre razze sono cacciatori, agricoltori, marinai e pescatori.

Fatta eccezione per Port Elsterbury, Dreka ha

buoni rapporti con le altre nazioni confinanti.

Governo

Sintae, un sacerdote jakarundi, è il leader eletto (per cinque anni) di Dreka. Poiché proveniva da una delle città distrutte dai Bellayniani, il suo odio per gli invasori non poteva essere più grande, arrivando sino a perseguire il partito più pacifico che avrebbe voluto cercare un accordo con i Bellayniani.

Dimensioni e popolazione

Con oltre 150.000 chilometri quadrati, Dreka ha una popolazione di circa 200.000 abitanti ed aveva un territorio ancora più vasto prima che i Bellayniani lo rubassero.

Della sottospecie Ocelotl, rimangono solo poche famiglie sparse in giro per queste terre, circa il 7% della popolazione di Rakasta di Dreka. Alcuni li conoscono come il Trigillos Errantes. Gli Ocelotl (o Ocelastas, come sono chiamati a volte) ha uno dei più belli fra i mantelli Rakasta. Questo, naturalmente, li rende il bersaglio di cacciatori orientali senza scrupoli. Una pelliccia color crema separa il manto fulvo all'altezza del polso Spot, un anello circonda le macchie più scure, con interno pallido, che spesso unisce più macchie tra loro, formando lunghe catene orizzontali che diventano quasi strisce. Una macchia bianca sulla parte posteriore delle orecchie dà l'impressione a distanza di due occhi sbarrati indietro. Nei secoli successivi alla maledizione ed alla caduta del loro potente Regno, gli Ocelotl si sparsero per la terra alla ricerca di un modo per rompere la maledizione. Anche se non hanno mai trovato nulla che potesse aiutarli, hanno comunque accumulato una profonda conoscenza del male e di Atzanteotl e in alcuni casi sono riusciti anche a contrastare i piani dell'immortale. La maledizione è una sorta di epidemia mortale che colpisce le comunità Ocelotl di più di 30 individui. Nella loro ricerca gli Ocelotl hanno sviluppato un talento naturale per guarire le loro ferite, una volta al giorno. Atzanteotl al momento non sembra curarsi molto degli Ocelotl che riescono a muoversi liberamente tra i clan rakasta senza incorrere nelle ire dei sacerdoti. In

ogni caso cercano sempre di nascondere la loro vera natura.

Capitale e altre città

Kan Dreka, una città di 45.000 abitanti, è la capitale del Regno, dove vengono mandati tutti i giovani rakasta per istruirsi e spesso per trovare il loro compagno/a. Dreka ha altre quattro grandi città **Ashsta, Kraad, Mishsti e Selsha** di circa 20.000/25.000 abitanti. Ne aveva sei ma due sono state distrutte dai Bellayniani, i Drekani hanno ripreso le rovine, ma non sono state ancora ricostruite a causa della continua minaccia Bellayniana.

Opportunità di avventura

La frontiera meridionale con Port Elsterbury è una terra selvaggia che i Bellayniani hanno riempito di mostri e mercenari emesiani, quindi i Drekani hanno sempre bisogno di avventurieri volenterosi per contenere tali incursioni.

Trono del Sole di Talkai

(pop. 250.0000): 60% umani, 10% Sollux, 30% altre razze.

Anticamente fu fondata dai profughi di New Blackmoor a cui si unirono molto tempo dopo i coloni Varelyani. Un'altra importante migrazione fu quella che portò molti Sollux in questo paese, il loro arrivo coincise con una deriva sempre maggiore verso la religione e l'affermazione della teocrazia.

Descrizione

Il territorio è diviso in due. Al nord è ricoperto da folte foreste intervallate solo dalle strade che il governo mantiene continuamente libere dalla vegetazione che altrimenti le cancellerebbe velocemente. Nella parte centrale le foreste lasciano il passo alle colline che poi degradano verso sud in territorio prettamente desertico. Due sono i fiumi che qui si originano che poi andranno a sfociare nel mare della Baya Adakkiana.

Governo

Il Trono del Sole di Talkai è una teocrazia di Ixion



fondata nel 2800 P.I. dai profughi di New Blackmoor a cui si unirono nel 600 P.I. i coloni Varelliani. Circa nel 10 D.I. una popolazione di Sollux arrivò a Talkai proveniente dal vicino Regno di Rakasi. Il Sommo Sacerdote Lucien IX risiede nella capitale anche se il tempio più importante, quello di Xiontai, si trova nella parte est del paese. L'esercito è in mano ai Santi Generali, tutti rappresentanti dell'ordine dei Paladini.

Dimensioni e popolazione

Con oltre 355.000 chilometri quadrati, Talkai ha una popolazione di circa 250.000 abitanti. A Talkai si possono trovare molti Sollux che si sono stabiliti in questa terra. Sin dai tempi antichi Talkai si deve difendere dall'espansionismo militare dei Sis'thik a sud.

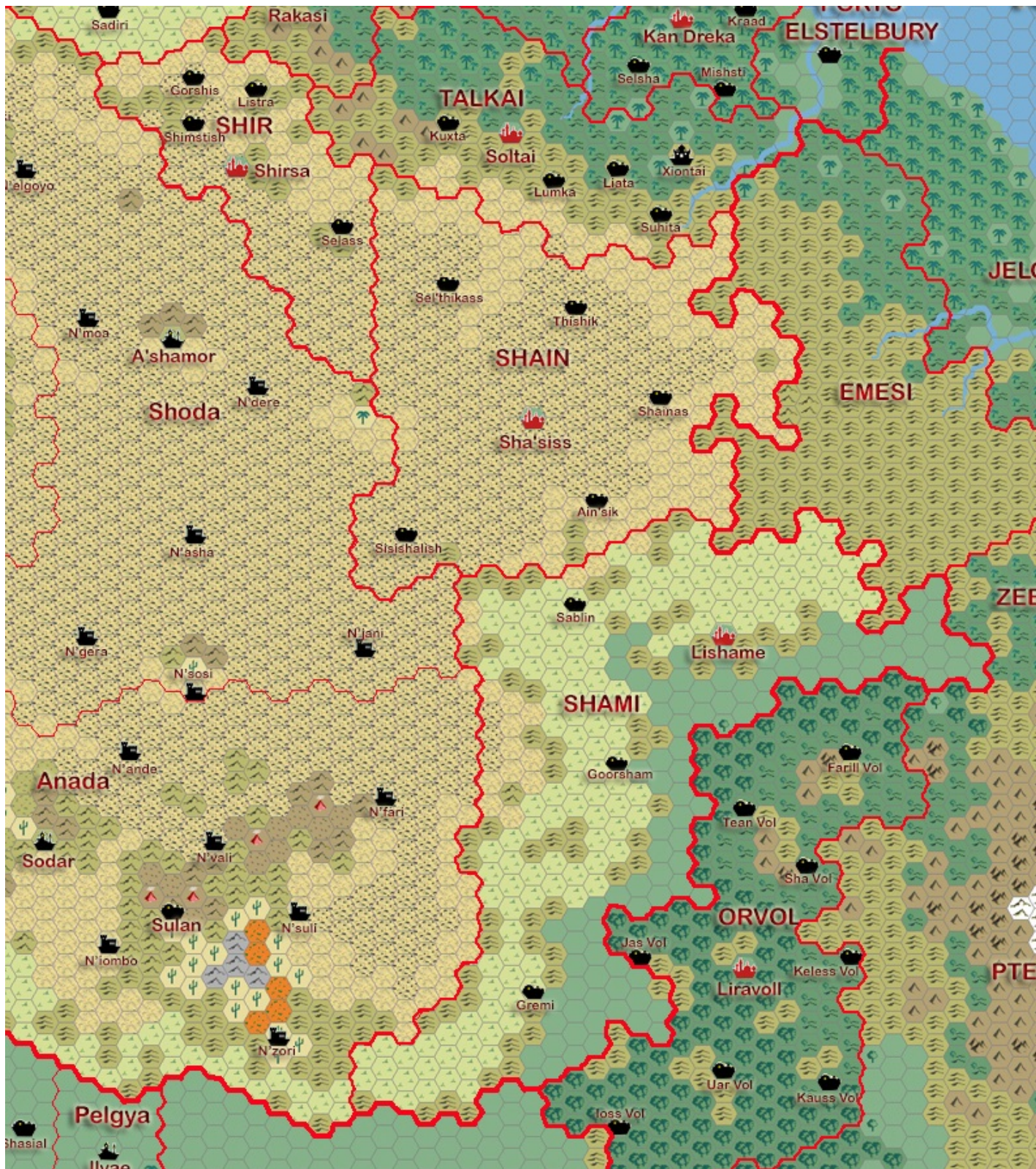
Capitale e altre città

La capitale è Soltai ed ha una popolazione di 30.000 abitanti, mentre altre città di circa 20.000-25.000 abitanti sono: Kuxta, Lumka, Liata, Suhita. Tutte le città si trovano nelle colline

centrali, un importante tempio (Xiontai) si trova ad est, mentre il sud è una zona desertica e soggetta ad attacchi nemici. Talkai ha varie fortezze lungo i confini con Shain e Shir.

Opportunità di avventura

Il governo sta sempre cercando avventurieri per missioni di spionaggio verso Shir e verso Shain. La paura di invasioni a sorpresa è persistente per cui sono disposti ad investire molto per avere informazioni aggiornate su spostamenti militari sospetti.



Shir

(pop. 180.000): 40% lucertoloidi, 20% Sis'thik, 30% trogloditi, 10% altre razze.

Un'antica nazione in gravi difficoltà perché circondata da nemici. Gli uomini lucertola sono la nobiltà, i Sis'thik i militari ed i trogloditi i braccianti.

Descrizione

Il paese è prettamente Desertico con varie oasi sia a nord che al centro. A nord il deserto è più roccioso con poca vegetazione, a sud invece il deserto è di tipo sabbioso per passare alla savana verso il confine con Eseri. Sul confine sono presenti vari forti. Le città sono tutte presso



Dimensioni e popolazione

Con oltre 240.000 chilometri quadrati, Shir ha una popolazione di circa 180.000 abitanti. La popolazione dominante è quella dei lucertoloidi e la sua importanza si vede anche dal fatto che la nobiltà in maggior parte è proprio di questa razza. D'altronde però i loro parenti stretti, i Sis'thik non sono da meno anche se si sono concentrati più sull'esercito. Questo loro atteggiamento comunque crea del malcontento nella nobiltà che teme sempre un colpo di stato militare e che non vede di buon occhio che generali Sis'thik comandino anche truppe di lucertoloidi e trogloditi. Quest'ultimi sono la classe relegata ai lavori duri o umili ed alla fanteria dell'esercito.

Capitale e altre città

La capitale è **Shirsa** e si trova centralmente ma spostata verso il confine con il Sultanato di Izonda. La capitale ha una popolazione di 35.000 abitanti, mentre altre città di circa 10.000-20.000 abitanti sono: **Gorshis, Listra, Shimstish, Selass.**

Opportunità di avventura

Le opportunità d'avventura per gli stranieri sono poche e di solito commissionate all'estero, anche se avventurieri disposti ad accettare incarichi di assassinio o simili potrebbero trovare l'interessi di qualche nobile.

Shain

(pop. 400.0000): 60% Sis'thik, 15% lucertoloidi, 15% trogloditi, 10% altre razze.

Il sedicente "impero" dei Sis'thik, diverse volte sul punto di essere distrutto da Izonda.

Descrizione

Un deserto caldo e prevalentemente roccioso con solo alcune oasi e colline. Shain è caratterizzata da una grande muraglia che protegge tutto il confine con il Sultanato di Izonda e che va da nord a sud intervallata a distanza regolare da forti di guardia. Alcune fortezze si trovano anche lungo il confine con Shir. È sempre stato un regno bellicoso ed i rapporti con

le oasi più grandi così come i villaggi sono presso le oasi più piccole. L'agricoltura è poco sviluppata e in genere poco amata anche se i trogloditi vengono utilizzati per sostenere la produzione. Si allevano animali tipici della regione ed in particolare piccoli roditori e uccelli molto amati dalla popolazione rettiloide. Nelle miniere vengono usati i detenuti e gli schiavi di altre razze, i prodotti minerari vengono venduti alle carovane per cui il mercato è tutto interno. Questo non toglie che le carovane poi vadano a vendere i minerali in altre nazioni anche nemiche di Shir. L'unico canale commerciale è verso Shain.

Governo

Regno dominato da **Re Tzik'tlak III** coadiuvato dal consiglio delle grandi famiglie nobili e dei generali. Non sono presenti rappresentanti dei trogloditi nel consiglio.

i vicini non sono dei migliori ma probabilmente sono il meglio che una nazione rettiloide possa instaurare con i suoi vicini. Il confine con Izonda è particolarmente difeso perché è qui che l'imperatore identifica il pericolo maggiore. La magia è molto importante in quanto permette di migliorare sia la difesa che l'attacco ed i maghi si Shain sono sempre alla continua ricerca di nuove fonti o forme di magia che possano dargli qualche vantaggio verso i loro nemici. I commerci comunque sono rari, ma il regno è autosufficiente in quanto esploratori di Shain hanno scoperto una vasta rete di caverne nel sottosuolo dove sono presenti anche riserve d'acqua. Lo sbalzo termico fra superficie e sottosuolo crea anche umidità che satura le gallerie ed in particolare alcune grandi caverne dove sono stati scoperte vere e proprie foreste di funghi anche commestibili ed una fauna particolare. L'esplorazione di questo vasto ambiente è ancora in corso.

Governo

Imperatore **Shish'Zichez I** è l'attuale Imperatore di Shain dopo la rivolta guidata dal casato Zichez che ha spodestato il precedente imperatore e quasi distrutto il suo casato degli Txikly che regnava da più di un secolo.

Dimensioni e popolazione

Con oltre 642.500 chilometri quadrati, Shain ha una popolazione di circa 400.000 abitanti. Una rigida struttura piramidale caratterizza la società di Shain. L'imperatore ed il suo casato sono al vertice a seguire il consiglio dei casati nobili, gli alti gradi militari, i commercianti ed infine i braccianti.

Capitale e altre città

La capitale è **Sha'siss**, con una popolazione di 50.000 abitanti è situata in un'oasi nella parte centrale. Altre città con una popolazione variabile tra i 20.000 ed i 30.000 abitanti sono: **Sel'thikass**, **Thishik**, **Shainas**, **Ain'sik**, **Sisishalish**.

Opportunità di avventura

Le opportunità sono relative agli intrighi fra i



grandi casati e possono andare dal recuperare particolari oggetti magici al mettere in cattiva luce altri casati e simili.

Shami

(pop. 500.0000): 40% orchi, 27% ogre, 18% goblin, 10% Sis'thik e 5% altre razze.

Un impero di orchi, ogre, goblin e uomini lucertola.

Descrizione

Prevalentemente territorio di pianure e praterie intervallate da tratti collinosi, più arido nella parte nord ovest in prossimità dei confini con il temuto Sultanato di Izonda ed i lucertoloidi di Shain. Ad est le colline lasciano il passo a fertili pianure che

si spingono fino al confine con le foreste del Brasol. Intrattiene scambi commerciali con gli orchi di Orvol del Brasol mentre ha pessimi rapporti con tutti gli altri vicini. Molto sviluppata l'agricoltura ed un po' l'allevamento. Anche l'addestramento di creature, tipo viverne è rinomato ed ha un reparto élite di guerrieri su viverne coadiuvato dal supporto dei maghi Sis'thik sempre su viverne.

Governo

Gran Sacerdote di Hel **Urus Cratyu**, chierico orco di 13° livello, è l'attuale capo religioso e politico di Shami. Nel tempo non è stato sempre Hel l'immortale di riferimento e nei secoli le varie religioni si sono disputate il potere politico e religioso del paese.

Dimensioni e popolazione

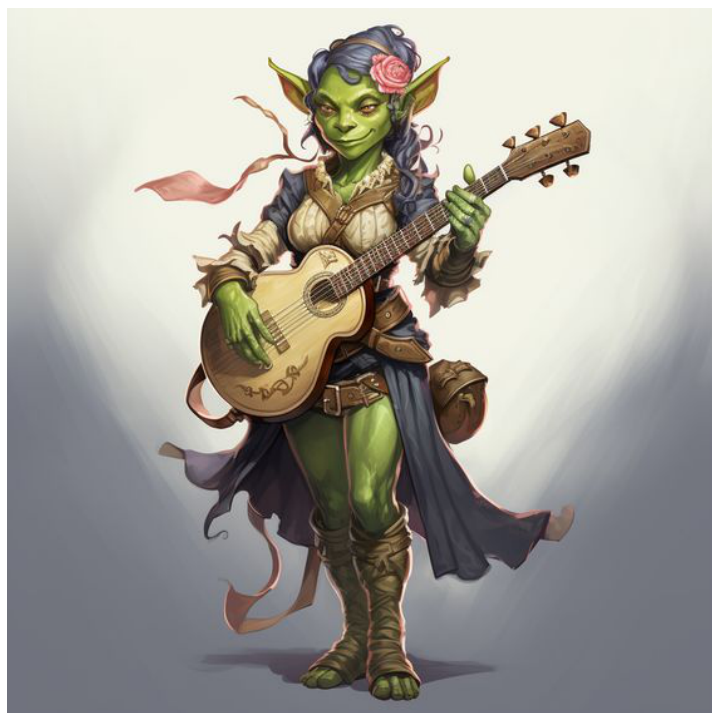
Con oltre 807.500 chilometri quadrati, Shain ha una popolazione di circa 500.000 abitanti. La società di Shami è molto particolare rispetto agli altri stati della regione. Qui si è evoluta una divisione per classe in base alla razza. I Sis'thik di Shami sono i discendenti di un antico casato di Shain, il casato degli Shtzikle, che in seguito ad un colpo di stato perse la sua posizione dominante ma allo stesso tempo fu abbastanza pronto da far fuggire la maggior parte dei suoi membri a sud oltre il confine. La loro nuova posizione di esuli portò questo gruppo di Sis'thik ad offrire la loro forza magica e la loro esperienza di comando agli umanoidi di Shami. Gli umanoidi accettarono seppur con molte riserve, all'inizio non permisero agli Sis'thik di entrare nelle linee di comando ma accettarono il loro aiuto magico e come consiglieri. Per questo motivo gli Sis'thik sono più che altro maghi. D'altro canto la società di Shami è basata principalmente sulla religione, ed in particolare gli orchi che sono la razza numericamente più importante rivestono anche le posizioni di spicco del clero. Non si può dire che gli orchi siano per lo più chierici, in quanto sono presenti in tutte le attività della loro società, ma sicuramente il clero e la sua struttura sono saldamente in mano agli orchi. Gli ogre più grossi e forzuti sono la spina dorsale dell'esercito, una



parte considerata di élite sono addestrati come guerrieri mentre quelli meno portati per la disciplina sono barbari. Rivestono molta importanza nella società di Shami i goblin, scaltri commercianti e gestori di locande, taverne e bordelli, sono particolarmente considerati come bardi che rallegrano le varie attività di intrattenimento. Le loro canzoni hanno un ruolo importante nella loro cultura, trasmettono le tradizioni, le leggende e le grandi imprese degli eroi. Sono molto importanti anche in guerra dove vengono utilizzate per tirare su il morale delle truppe e caricarle prima del combattimento.

Capitale e altre città

La loro capitale **Lishame** è situata nel centro nord ed ha circa 55.000 abitanti. Ci sono altre due grandi città, al centro **Goorsham** e nel sud **Gremi** di circa 30.000 abitanti ognuna. Le roccaforti dei guerrieri si trovano per lo più lungo il confine occidentale con Izonda (il forte centrale si chiama Zoora), le torri dei maghi si trovano per lo più a



nord, mentre i templi a sud. Sempre a nord si trova la città dei bardi, **Sablin**.

Opportunità di avventura

Questo paese non è il posto migliore per umani od elfi e difficilmente degli avventurieri verranno qui a cercare lavoro ma se veramente esistesse qualcuno così stupido..... hem coraggioso ed intraprendente, potrebbe essere assoldato per qualche ricerca o esplorazione, in particolare di alcuni antiche rovine con tracce di ossidiana nera tra le colline.



Sultanato di Izonda

(pop. 1.844.000): 57% mezzorchi, 14% umani, 10% lucertoloidi, 6% zebratauri, 3% sollux, 3% Gyeriani, 7% altre razze.

Il linguaggio è l'Izondiano (misto orco-Tanagoro) ma la scrittura è in Tanagoro.

Il Governo è una dittatura del guerriero invincibile.

Le attività principali sono: agricoltura, pesca (nel lago centrale), caccia, estrazione mineraria (tutti i tipi di minerali, pietre e gemme), cuoio, alcuni prodotti tessili (cotone), artigianato delle armi.

Storia

Dopo la caduta dell'impero enduk per mano del minotauro Minoide, i minotauri stessi abitarono la Davania nord occidentale, combattendo con gli elfi di Pelatan e Kwythellar e i clan lucertoloidi e gyerian delle terre circostanti. La guerra continua indebolì i minotauri e alla fine l'arrivo dei coloni Tanagoro dall'ovest li spinse nel deserto di Izonda, dove continuarono a combattere le specie lucertoloidi. Nel 1250 P.I. gli orchi seguaci di Sumag arrivarono nelle terre di Tanagoro e furono inizialmente accolti. Alcuni orchi tuttavia, influenzati da Hel, schiavizzarono gli umani. I secoli di buona o cattiva convivenza mescolarono le due popolazioni, e nacquero molti mezzorchi.

Nel 900 P.I. Zumando, un sacerdote aricano, dichiarò la guerra di purificazione contro la tirannia degli orchi e dei mezzorchi. Persino gli innocenti e i pacifici mezzorchi furono scacciati. I seguaci di Sumag andarono a nord nel braccio dell'immortale (dove alla fine fondarono Gombar e Suma), mentre altri orchi e mezzorchi furono spinti a est nel deserto di Izonda. Qui i mezzorchi e gli orchi combatterono insieme contro i minotauri ed i lucertoloidi, che furono sconfitti e dispersi. Ma nell'870 P.I. inizia una guerra civile tra i mezzorchi guidati da Amuro e gli orchi puri guidati da Aktrom. Gli orchi furono sconfitti e fuggirono a sud est (fino ad arrivare nella Baia Verde) e Amuro fondò l'invincibile dittatura di Izonda. La capitale N'diazo (conquista) fu costruita sulla sponda meridionale del grande lago al centro del deserto, e Amuro fu il primo dittatore. Poco dopo arrivarono altri umanoidi dal Brun e gli Izondiani furono costretti a combattere di nuovo. La chiesa di Hel divenne predominante, ma altre chiese (Korotiku e Sumag) non furono mai messe fuori legge. Edizaro, figlio di Amuro, guidò gli Izondiani in gloriose battaglie contro Pelatan, ma fu sconfitto e ucciso dalla sacerdotessa Iemara nell'801 P.I. Nei secoli successivi gli Izondiani combatterono contro tutti i loro vicini, conducendo grandi guerre contro Pelatan nel 400 e 300 P.I., Kwythellar nel 500 P.I., Nivall nel 700 e 200 P.I., Arica nel 650 e 250 P.I., e combatterono molte altre volte con i minotauri, clan umani, gyeriani e umanoidi delle terre circostanti. Dal 150 al 100 P.I. gli Izondiani combatterono la loro lunga guerra contro Pelatan e Arica, e successivamente fondano due piccole colonie nel nord. Altre due guerre importanti furono contro gli umanoidi nel 435 D.I. e contro Pelatan e Nivall nel 750 D.I.. Quest'ultima guerra fu una grande sconfitta per Izonda. Altre innumerevoli guerre e razzie furono compiute dallo 0 A.I. all'800 D.I.. Nell'800 D.I. la società Izondiana subì un grande cambiamento, quando la chiesa di Hel divenne meno bellicosa (la dea non vuole che gli Izondiani si distruggano). La chiesa guerriera predominante divenne da quella data le chiese di Jammudaru e Thanatos (due Dei che diffusero la loro fede a Izonda dall'800

D.I.). Nel 900 D.I., dopo che il dittatore Takoza, sacerdote di Thanatos, guidò gli Izondiani in una disastrosa guerra contro gli elfi Kwythellar, le altre chiese insorsero contro di lui e la chiesa di Thanatos venne messa fuori legge. Nel frattempo le chiese unite di Valerias e Ixion divennero sempre più forti. Lentamente gli Izondiani divennero meno bellicosi, nel frattempo fu fondata la chiesa di Vanya nel 980 dai missionari Heldannici. Nel 1007 D.I. le chiese di Valerias, Ixion, Korotiku insorsero contro il dittatore Ewaro, sacerdote di Jammudaru, che progettava di attaccare nuovamente il Pelatan. Le chiese di Jammudaru e Vanya furono sconfitte, grazie anche alla neutralità della chiesa di Hel. La rivoluzione, chiamata la lotta dei fiori, portò una donna a diventare dittatrice, per la prima volta nella storia di Izonda.

Il Popolo

Gli Izondiani sono mezzorchi, solitamente alti 2,1-2,4 metri, con pelle, capelli e occhi scuri. Vivono



normalmente fino a un massimo di 70 anni (solo poco meno degli esseri umani). Oltre ai mezzorchi varie altre razze compongono il caleidoscopico popolo di Izonda, risultato delle conquiste ed assimilazioni avvenute nei secoli. Gli Izondiani hanno 5 chiese legali e una chiesa segreta. Le legali sono Valerias-Ixion, Korotiku, Hel, Vanya, Jammudaru. La chiesa segreta è la chiesa di Thanatos, fuorilegge e operante sotto mentite spoglie. Altre religioni provenienti dai paesi vicini sono conosciute ma scarsamente venerate (pantheon naturale di Pelatan, Diulanna, Tarastia). Gli Izondiani sono sempre stati civili e pacifisti tra loro. Gli atti di violenza e le risse sono puniti con le frustate e l'arruolamento immediato nell'esercito. I duelli per cause religiose sono ammessi sotto controllo dell'autorità e nei luoghi ufficiali. L'omicidio è punito con la decapitazione, ma i duelli tra funzionari sono consentiti fino alla morte. Se lo sfidato è evidentemente meno forte del suo nemico, può scegliere un campione tra quelli della sua stessa religione. In una grande città come N'diazo (200.000 abitanti) si svolge almeno un duello a settimana, ma attenzione: meno di uno su cinquanta è mortale. Il furto è un reato minore come nel Pelatan, e punito solo con la restituzione e/o la prestazione di qualche servizio alla vittima. I guerrieri sono molto importanti a Izonda e molto spesso sono votati a un dio (anche se non sono paladini). L'esercito è molto disciplinato e nella storia di Izonda non ha mai combattuto una guerra civile. Ci sono maghi a Izonda ma molto meno che a Pelatan. I maghi sono rispettati e spesso prestano servizio nell'esercito, ma hanno una gilda forte e non si sono mai alleati con una chiesa.

Società e governo

Izonda è teoricamente egualitaria, anche se le donne sono più piccole dei maschi, comunque entrano nell'esercito o diventano maghe. Le chiese di Vanya, Hel e Valerias hanno il 50% di donne al loro interno, le altre chiese non più del 10%. Un 10% delle donne sono anche nell'esercito e tra i maghi. Ora che il dittatore è una sacerdotessa di Valerias, le donne che

prestano servizio nel governo sono quasi il 30%, ma prima di solito non superava il 5%. Il dittatore governa con molti funzionari provinciali e inferiori, ed è aiutato da un consiglio di dodici persone, una dell'esercito, cinque per ogni chiesa e una per ogni corporazione di maghi, agricoltori, mercanti, fabbri, minatori e cacciatori. I consiglieri hanno sempre il diritto di parola ma è sempre il dittatore che decide. I consiglieri provengono spesso da una delle cinquanta famiglie più ricche di Izonda, eredi degli antichi clan di stirpe Ogre. Ogni cittadino di Izonda è legato ad una delle 50 famiglie, con sede nelle cinque province. La maggior parte dei cittadini sono anche fedeli di una chiesa. Ogni famiglia è solitamente legata ad una chiesa particolare, ma non tutti i membri di una famiglia appartengono alla stessa chiesa. È una grande vergogna per una nobile famiglia che i suoi fratelli non abbiano case né cibo, ed è una vergogna avere e mostrare lussi superflui. Il dittatore può governare per tutta la vita, ma il consiglio può deporlo se ha commesso un grave errore o ha perso una guerra. Il dittatore deposto rimane membro del consiglio solo se era il sacerdote supremo di una chiesa o un portavoce di una gilda. Il precedente dittatore Ewaro fu deposto dalla rivolta e ucciso in duello dall'attuale dittatore. Una cosa del genere accadde nella storia izondiana solo un'altra volta, sotto il dittatore Takoza, nel 900 D.I..

Collegamenti alle avventure

Ci sono molti intrighi e lotte tra le chiese di Izonda e rivalità tra le famiglie nobili. Nonostante ciò, bisogna ricordare che è un crimine portare disordine e violenza tra i cittadini izondiani. Quindi la maggior parte degli intrighi vengono attentamente pianificati nell'oscurità e di solito includono furti e duelli. Prima della contesa dei fiori gli stranieri non erano benvenuti a Izonda. Le cose ora sono cambiate, ma i non-orchi saranno sempre guardati con sospetto. I minotauri e gli umanoidi rappresentano una minaccia costante per Izonda, così come i barbari umani a sud e a est.



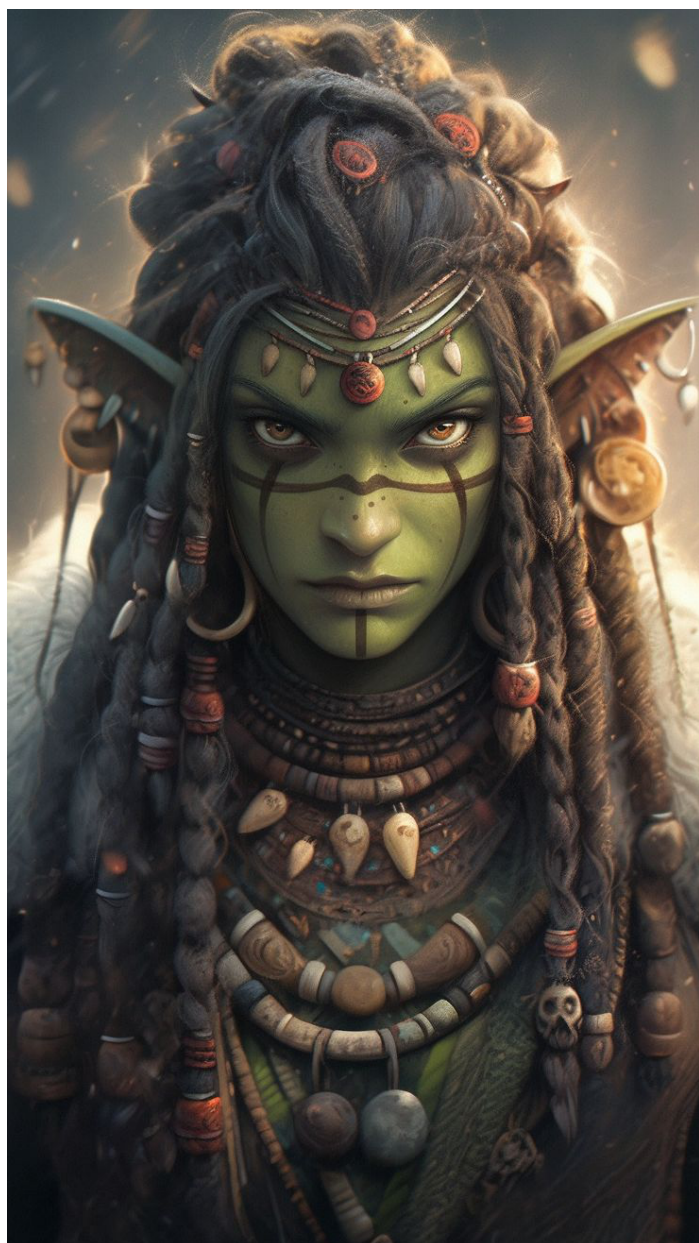
Gasu N'elgoyo, sommo sacerdote di Jammudaru (C18) Gasu complotta per diventare il prossimo dittatore e rovesciare Ekara, nonostante il vero dittatore, non sia una fanatica. È un moderato, e alcuni giovani chierici della sua chiesa lo accusano di essere poco bellicoso e sempre indeciso. Rispetto ad Ekara, Gasu è più avanti con gli anni ed ha imparato che la pazienza può essere un'arma formidabile. Sa benissimo che Ekara ha un folto e forte seguito che interverrebbe a sua difesa se gliene si lasciasse il tempo per cui Gasu sta studiando nei minimi particolari le sue mosse in attesa dell'occasione giusta consapevole che questa potrebbe anche non presentarsi.

Figure importanti

Ekara N'iombo il dittatore invincibile. (C20)

Ekara è una mezzorca di straordinaria personalità. Lei governa saggiamente e cerca di non turbare nessuna chiesa, famiglia e gilda. Ha 30 anni passati fra complotti ed intrighi di palazzo, nobile di famiglia sin da piccola è stata avvezzata alla scaltrezza della nobiltà di Izonda. Ha instaurato una fitta rete di spie con cui tiene sotto controllo tutte le famiglie nobili, sia amiche che non. Sacerdotessa di Valerias intrattiene segretamente dei contatti con il Pelatan che ha visto di buon occhio la sua salita al trono.





Itsea N'jeimu. Questa giovane maga (M15) sta salendo a capo della gilda dei maghi. Non è una seguace di Valerias ma vuole legami più stretti con Pelatan per migliorare la magia a Izonda. È una fanatica della magia e la ricerca ovunque ritenga possano nascondersi segreti dal grande potenziale. È solita assoldare avventurieri per portare avanti ricerche in tutta la Davania occidentale. Impressionata dalla magia elfica dei Kwythellar è decisa a fare di tutto pur di superarla. Supporta segretamente numerose scuole di magia ad Izonda e sta selezionando i giovani più promettenti. Gode delle simpatie del Dittatore che ne appoggia le motivazioni ed i progetti in cambio della sua lealtà.

Hadapi Katap. Il sommo sacerdote (C10) della chiesa nascosta di Thanatos è un mezzorco amareggiato e crudele, sfigurato da orribili cicatrici. È senza scrupoli e ha commesso innumerevoli crimini. Molti lo vogliono morto. Nutre il sogno di diventare Dittatore e riprendere da dove Takozo, il precedente sacerdote di Thanatos eletto a Dittatore, era stato interrotto, guidando gli Izondiani in guerra contro gli elfi Kwythellar.



(Una piccola nota: la lettera "n" prima del cognome è segno di discendenza nobile)

Terre vicine

Izonda è ora in pace con Pelatan, Nivall, i clan gyerian e Arica, e probabilmente lo sarà finché Ekara sarà il Dittatore. Ci sono pessimi rapporti con gli elfi Kwythellar, ma al momento non ci sono combattimenti. A volte ci sono piccoli scontri con minotauri, lucertoloidi, umanoidi e barbari umani. I principali partner commerciali di Izonda sono Gombar e Sumag, ma a volte gli Izondiani vengono visitati da mercanti della costa selvaggia e anche da Zycl. Ci sono buoni rapporti con i cavalieri Heldannici di Schweidnitz.

Le province:

Edizaro

(pop. 410.000): 60% orchi e mezzorchi, 25% zebratauri, 10% umani, 5% altre razze.

La provincia settentrionale comprende tutte le colline e le praterie a sud del muro di Izondia. 100.000 umanoidi, per lo più orchi e mezzorchi, abitano le colline, e 50.000 zebratauri abitano le praterie. Ghadar, la città fortezza è il riferimento commerciale nella punta nord-occidentale di Izonda è la capitale ufficiale della provincia, con 50.000 abitanti. Le roccaforti delle famiglie sono 9: N'doma, N'vara, N'zulo, N'tamo, N'zer, N'zool, N'edo, N'kal e N'nor. Inoltre ci sono anche tredici cittadine minori: Mokr, Tamar, Nogr, Zhar, Jajr, Varg, Htok, Tabras, Selaz, Lasa, Krol, Elmuo e Telnuo ed un forte di guardia nella parte est.

Djaza

(pop. 292.000): 10% umani, 50% mezzorchi, 30% lucertoloidi, 10% altre razze.

Come ogni provincia di Izonda, Djaza ha dieci roccaforti delle cinquanta famiglie nobili, con una popolazione di 10.000 persone ciascuna, circondate da fattorie, pascoli e miniere. Le roccaforti delle famiglie sono 10: N'daru, N'pele, N'buso, N'jeimu, N'kadu, N'theri, N'asis, N'siga, N'pel e N'agbe. Inoltre ci sono anche quattro cittadine minori: Rasaa, Awari, Sis'do e Shug, e quattro forti a guarda dei confini occidentali. La fede dominante a Djaza era la chiesa di

Thanatos, ma da quando è stata messa fuori legge è stata superata dalla chiesa di Vanya. Djaza, la provincia occidentale di Izonda, comprende tutto il deserto occidentale dalle praterie a nord ai calanchi a sud. El Djazair, il capoluogo della provincia, è una roccaforte di 50.000 abitanti vicino al confine con Arica. Le roccaforti delle dieci famiglie di queste province sono sparse tra le oasi del deserto, e le persone qui hanno più sangue umano che sangue di orchi. Nel nord-ovest, vicino al confine con le terre degli zebratauri, esiste un territorio dei draghi abitato da centinaia di draghi alleati della dittatura, con almeno 50.000 uomini lucertola e servitori sis'thik. La capitale del territorio dei draghi si chiama N'kodar. Altre Tribù di Sis'thik coscritti vivono nella metà sud-occidentale della provincia. La provincia è tradizionalmente dedicata a Hel. N'Kodar è considerata come un'undicesima famiglia, l'unica guidata da un Drago.

Amuro

(pop. 414.000): 75% orchi e mezzorchi, 10% umani, 15% altre razze.

N'djazo è la capitale, 200.000 abitanti, sulla sponda meridionale del lago Amuro. Altre tre città di circa 20.000 abitanti ognuna, sono: Tedo, Malare e Sha'za. Le roccaforti delle famiglie sono 9 a cui si somma N'djazo: N'aze, N'doza, N'tura, N'dja, N'axo, N'zali, N'xosa e N'benue. Altre tre cittadine sono: Ogba, Tsina e Baji più due forti sulle sponde del lago. Amuro comprende le praterie, le colline, il deserto roccioso e le montagne intorno al lago, è dominato dalla chiesa di Korotiku e ha anche dieci roccaforti familiari. È la provincia centrale e cuore del Sultanato dove risiede Ekara N'iombo il dittatore invincibile. La corte è un continuo via vai di rappresentanti delle famiglie nobili ed intermediari. Qui si svolgono materialmente tutti gli intrighi politici ideati nelle varie province ed è sempre qui che avviene il confronto fra le religioni, non per nulla qui il numero di chierici è insolitamente alto. Nella capitale sono presenti i templi di tutte le religioni anche se quello di Thanatos è stato chiuso, anche se molti

sospettano che nel sottosuolo il tempio continui la sua attività.

Shoda

(pop. 330.000): 55% orchi e mezzorchi, 40% umani, 5% altre razze.

La provincia orientale, comprende il deserto orientale dal confine con Eseri. La capitale si chiama A'shamor e conta 50.000 abitanti. Altre città importanti di circa 20.000 abitanti ognuna, sono: Kure e Akiti, entrambi nella parte nord della provincia. Altre cittadine sono: Kabi, Anamdio, Kemula, Ekut, a nord, Taba al centro e Imeru a sud. Inoltre ci sono undici forti a guardia del confine orientale. Il nord-est di Izonda, l'area vicino al confine eseri, è la zona della provincia di Shoda più abitata, la popolazione è per lo più di discendenza olteca e nethar, dominata severamente da tre potenti roccaforti familiari. Le roccaforti delle famiglie sono 10: N'abia, N'kuaki, N'elgoyo, N'moa, N'asha, N'dere, N'bani, N'gera, N'sosi e N'jani. La provincia è tradizionalmente dedicata alla chiesa di Jammudaru.

Anada

(pop. 398.000): 44% orchi e mezzorchi, 25% lucertoloidi, 13% Sollux, 13% Gyeriani e grifoni, 5% umani.

La provincia meridionale di Izonda si chiama Anada e la sua capitale, Sodar, conta 50.000 abitanti e si trova al centro della provincia. Altre cittadine minori sono: Gord, Lalisa, Lis'da, Doma, Trod, Gryba, Gy'da e Sis'ka più nove forti di guardia al confine sud, sud-est.. Le roccaforti delle famiglie sono 10: N'kam, N'mae, N'ezari, N'zel, N'ande, N'fari, N'vali, N'suli, N'iombo e N'zori. 100.000 uomini lucertola, trogloditi e sis'thik vagano per la provincia, 50.000 gyeriani e grifoni neri vivono nelle colline meridionali e una città di Sollux alleata con Izonda, Sulan, con 50.000 abitanti, si trova nell'area vulcanica del sud. La provincia è tradizionalmente dominata dalla chiesa di Valerias e Ixion.



Gloriosi clan di Ghur

(pop. 150.000): 50% orchi, 40% ogre, 10% altre razze.

Orchi e ogre con una tradizione militare basata sull'onore in battaglia. Ancora pessimi umanoidi, ma con molta nobiltà. Una nazione unificata, tutta

giungla, con il fiume come confine settentrionale e il lago come confine meridionale, ci sono quattro città oltre alla capitale e svariati villaggi. Fortificazioni sul confine occidentale con Izonda e sul confine nord-occidentale con Kresh.

Descrizione

Secondo fonti antiche, questa terra aspra di scogliere e gole nella giungla era un tempo abitata da trogloditi corrotti e fate oscure, ma dopo il 900 P.I. una tribù di orchi e ogre iniziò a nascondersi qui. Da allora, si sono ostinatamente aggrappati alla loro terra, nonostante gli innumerevoli tentativi da parte di vicini aggressivi di distruggerli. La terra di Ghur è davvero così aspra che gli eserciti invasori sono sempre stati divisi e distrutti dai clan: minotauri, aricani, orchi, goblin e, negli ultimi anni, gli Izondiani. Ghur è ormai uno dei possibili ostacoli tra il potente impero e il tanto agognato accesso diretto al mare occidentale, ma il terreno e gli abitanti sono così duri che Izonda potrebbe benissimo scegliere una preda più facile, come Mis o Kresh, anche se queste due le nazioni non sono nemmeno molto facili.

I clan di Ghur da quando si sono stanziati qui, hanno formato una nuova razza mista che altri chiamano orcogre, anche se normalmente le due razze non sono compatibili. Questo è stato possibile grazie al lavoro segreto della "Catena Nera", un gruppo di aranea e fate oscure che vivono nel centro di Ghur. Conosciuta dai clan ma sconosciuta agli estranei, la Catena Nera ha sempre aiutato i clan, poiché sono molto efficaci nel proteggere la terra dalle ingerenze esterne. A livello di caratteristiche la specie ibrida è molto varia, si possono usare sia quelle degli orchi che degli ogre o un mix delle due.

Governo

Ciascuno dei quattro clan di Ghur ha il proprio capo, la sua madre e il suo sciamano. I capi spesso si incontrano per discutere di operazioni militari congiunte, gli sciamani per discutere questioni sacerdotali o magiche e le madri discutono di tutte le altre questioni. Il luogo d'incontro comune è Ghur-sa, una grande fortezza al centro della nazione, appena sopra la città sotterranea della Catena Nera, i cui governanti sono spesso consultati come consiglieri.



Dimensioni e popolazione

Con 145.000 chilometri quadrati, Ghur ha una popolazione che oscilla tra i 130.000 ed i 150.000 abitanti, a seconda di quanto sia dura la guerra con i nemici esterni. Qualsiasi eccesso di popolazione viene quasi immediatamente impiegato per attaccare Mis o Izonda e si esaurisce rapidamente.

Capitale e città

la capitale informale della nazione è la fortezza di **Ghur-Sa**, dove le manticores vengono anche allevate dalla Catena Nera come cavalcature aeree per combattere Izonda. Le quattro roccaforti del clan, **Ghur-Ser**, **Ghur-Wod**, **Ghur-Kadan** e **Ghur-Mag**, sono città pesantemente fortificate, costruite sotto gli alberi della giungla e accuratamente nascoste da qualsiasi nemico che si avvicini via terra o via aerea. Anche i perimetri esterni delle città sono pieni di varie trappole e pieni di sentinelle e arcieri pronti ad uccidere a

vista gli intrusi.

Opportunità di avventura

nessun estraneo entra volontariamente a Ghur, poiché farlo significherebbe diventare preda dei guerrieri locali nella giungla spietata. Ma alcuni lo fanno comunque, perché nelle profondità delle terre di Ghur ci sono depositi della rara ossidiana bianca, che ha preziose proprietà curative e creative.

Ossidiana bianca

Una pietra bianca simile al vetro, l'ossidiana bianca è nota per esistere solo a Ghur e ha anche poteri meravigliosi, ogni centimetro cubo raddoppia il numero di incantesimi curativi e creativi (come creare cibo) che un prete o un mago possono lanciare ciascuno giorno. Non ha effetti collaterali noti. Purtroppo è piuttosto raro e i Ghuuriani lo considerano di loro proprietà esclusiva, lasciando le teste di coloro che hanno tentato di rubarlo appese agli alberi lungo i loro confini.

L'ultimo Paradiso di Mis

(pop. 100.000): 70% minotauri, 10% zebratauri,

20% altre razze.

Minotauri nomadi che di tanto in tanto attaccano i loro vicini. Non hanno villaggi permanenti ma solo un tempio o "luogo sacro" sulla sponda meridionale del lago a nord (il nome del tempio è Ela Mis). Il loro territorio è formato da giungle nel nord-est e praterie in tutto il resto del paese (magari con zone desertiche). Sono barbari e riescono a mantenere la loro autonomia grazie alla loro aggressività che non li rende mansueti neanche se fatti prigionieri. Inoltre la loro cultura è improntata sul combattimento e sull'agognata eroica morte in battaglia che fa sì che anche per sconfiggerli sia necessario un grande sforzo bellico e soprattutto un gran numero di vittime da entrambe le parti. Per questi motivi pur essendoci stati vari tentativi, i Minotauri di Mis sono ancora padroni delle loro terre. La loro religione è basata su due vie, una shamanica che si sta diffondendo fra le tribù ed una antica basata sui chierici di Minoide. Al momento non ci sono scontri fra i credenti anche se a volte i chierici alzano la tensione. I maghi sono potenti e molto legati agli elementi, di solito si nascondono agli attacchi aerei alzando grandi nubi di terra ed allo stesso modo nascondono trappole o la carica della loro fanteria al nemico.



Arica

La regione dell'Arica è molto vasta, va dal Pelatan a sud all'Izonda ad est e l'oceano ad ovest, al nord è chiusa dalla baya Final. Il Clima è di tipo tropicale e sud tropicale. Il terreno è composto da jungle, praterie, deserti e montagne. La regione comprende vari Stati: Zebrata, il Regno di Arica, la Coalizione di Kisanga, Bwongo, il Regno di Asai, le Città stato di Mbui, Shika e Hebu.

Zebrata

(pop. 150.000): Zebratauri 80%, Okatauri 15%, altre razze 5%.

Nomadi con un forte senso druidico: Vivono appena a sud di Mis e sono anche loro nomadi, quindi niente villaggi permanenti ma hanno una sorta di "capitale", un tempio al centro della loro nazione (chiamata Akize). Il territorio è prevalentemente ricoperto da praterie, con qualche fiumiciattolo. Questa grande savana a tratti si innalza con erba alta oltre il metro e mezzo, in altri tratti gli arbusti ed una bassa boscaglia spiccano fra le praterie. Oltre agli zebratauri si trovano mandrie di gnu e bufali, elefanti, rinoceronti ed anche se rari si trovano ancora dinosauri erbivori che brucano. Izonda più volte si è espansa verso Zebrata pur incontrando una forte resistenza. La religione degli Zebratauri è basata sullo shamanesimo, venerano gli spiriti elementali e sono in grado di scatenare forze elementali sui loro aggressori. Gli Zebratauri sono divisi in tribù, anche se queste divisioni sono abbastanza dinamiche in quanto non è raro che due tribù si uniscano, magari per un matrimonio fra i capi, o che si dividano, per esempio a causa di due eredi del capo o a causa di uno stallone intraprendente che rivendica un certo numero di femmine e guerrieri. A parte qualche scontro fra stalloni "Capo Tribù", di solito le dispute non sono cruenti. Il Capo dei Capi delle tribù, eletto dal consiglio delle Tribù, al momento è Ashur-Moosh (Barbaro di 12°), supportato dallo Shamano Tosak-Shas



(Shamano di 10°). Tra le tribù si possono trovare anche un certo numero di Okatauri, simili agli zebratauri ma con il manto marrone e le striature esclusivamente sulle zampe. Si ritiene che gli okatauri siano un ibrido tra Zebratauri e Giraffatauri ormai molto rari. Gli Okatauri hanno il busto umanoide leggermente più proteso verso l'alto rispetto agli Zebratauri, per il resto le caratteristiche e statistiche di gioco, sono simili.

Regno di Arica

(pop. 462.000): 65% umani, 15% mezzorchi, 20% altre razze.

Il Regno di Arica copre la quasi totalità della regione. In realtà dell'antico Regno di Arica fondato dai tanagoro resta ben poco, ora sarebbe più corretto definirlo Territorio delle Tribù di Arica, all'interno non si pongono il problema, all'esterno in particolare a Izonda, piace ancora definirlo Regno di Arica. L'invasione di umanoidi che spazzò via il regno ha lasciato segni indelebili sia sul territorio che nella sua popolazione. Il territorio è diviso in due, grandi praterie ad est e foreste impenetrabili ad ovest. La popolazione

umanoide è basata principalmente su cacciatori raccoglitori, pastorizia e orticoltura minore. Mentre gli umani sono allevatori, bovini ed antilopi in particolare, e minatori, estraggono metalli preziosi e non. Non hanno una loro moneta anche se riconoscono il valore delle monete, loro preferiscono il baratto e lo scambio di gioielli. Sono divisi in sette tribù e vari clan nelle terre selvagge. Il loro linguaggio è aricano e orchesco. Sono molto importanti e numerosi i gruppi famigliari, le donne non possono essere guerriere, le dispute vengono portate davanti un consiglio d'anziani, solo per la politica estera si riunisce il consiglio delle tribù. Non ci sono ladri. La popolazione umana ha origini tanagoro, è scura di pelle, la maggior parte ha occhi chiari dal verde al celeste. Non sono rari segni di sangue orchesco che nei millenni si è mescolato con la popolazione umana. Ci sono anche un certo numero di Clan di mezzorchi, il conteggio non è possibile sia perché più schivi rispetto agli umani sia perché i Clan possono crearsi o fondersi più facilmente.

Le tribù umane si dividono in tribù della foresta e tribù delle praterie. Quattro sono le tribù delle praterie e tre quelle della foresta.

Tribù delle praterie

Gli insediamenti umani sono solo temporanei e rappresentano per un breve periodo l'unico contatto fra le tribù, in questi punti di ritrovo si effettuano gli scambi e si prendono le decisioni che interessano l'insieme delle tribù delle praterie. Solo in caso di estremo pericolo si invita agli incontri anche i rappresentanti delle tribù della foresta e di alcuni dei Clan di orchi/mezzorchi. Le tribù sono nomadi e si spostano seguendo le grandi mandrie di antilopi e bufali da sud a nord e viceversa. Le tribù a loro volta sono divise in grandi gruppi famigliari che si muovono parallelamente nella migrazione. Vivono in campi di tende che riescono a montare e smontare molto facilmente, le tende sono disposte intorno ad uno spazio centrale su cui affaccia anche la tenda del capo e dello shamano.

Equa – si spostano nel territorio che va da

Pelarica al Regno di Asai alla città di Hebu. (55.000)

Sogua – si spostano nel territorio che va da Hebu a Mbui fino a Shika. (45.000)

Lutva – si spostano nel territorio fra Shika ed Izonda fino a Zebrata nel nord. (35.000)

Magua – si spostano fra Zebrata e Mbui fino alla foresta ad ovest. (27.000)

Tribù della foresta

Le tribù della foresta sono stabili, hanno villaggi nascosti nel folto della vegetazione e solo chi sa dove si trovano può riuscire ad arrivarci. Vivono di caccia e raccolta di frutta, funghi, tuberi e piante della foresta. Usano piume o foglie per adornare i loro abiti aumentando di conseguenza anche le loro abilità mimetiche già sopra la media in questo ambiente. Effettuano pochi scambi tra di loro e quasi nessuno, se non in particolari eventi, con le tribù della prateria. Sono abili arcieri e la loro classe preferita è il ranger anche se solo pochi hanno un compagno animale. La popolazione delle varie tribù è sparsa all'interno della foresta in più villaggi.

Zigua – lungo il fiume che da Mbui va verso il regno di Asai. (25.000)

Buhuo – lungo il fiume che va verso Bwongo. (35.000)

Tyqua – alla sorgente del fiume che sfocia nella Baya Final in Kasanga. (30.000)

Clan umanoidi

I clan umanoidi (popolazione di circa 210.000), essendo nomadi sono sparsi un po' per tutto il territorio, sono indipendenti e non riconoscono autorità esterne al loro clan. Alcuni sono amichevoli con le tribù umane mentre altri rivendicano un territorio condiviso dalle tribù e sono più aggressivi. Sono per la maggior parte mezzorchi che hanno scelto di vivere come ritengono debba fare un orco e quindi non amano essere paragonati alle tribù umane. Detto ciò a parte le beghe interne, la maggior parte dei Clan in passato si è sempre alleata alle tribù umane per la difesa del territorio.

Storia

2.000 P.I. Arrivano alcuni coloni da tanagoro e si stabiliscono nelle jungle, dopo di che si muovono lentamente verso le pianure e perdono i contatti con la loro terra d'origine, si dividono in sette tribù basate sulla professione, ogni tribù una professione diversa.

1.800 P.I. Dieci generazioni dopo hanno imparato ad addomesticare zebre e bovini, tutta la conoscenza delle loro terre d'origine è andata persa ed ora si considerano aricani.

1.300 P.I. Una grande orda di umanoidi invade e schiavizza gli aricani, gli orchi si accoppiano con gli aricani dando origine ad una razza più intelligente dei normali orchi.

900 P.I. Dopo 4 secoli gli umanoidi si danno alla conquista attraverso il deserto izondiano, i mezzorchi invece rimangono ad estrarre i preziosi minerali.

800 P.I. Parecchi mezzorchi emigrano a nord in cerca delle terre dei loro antenati. Gli aricani sperimentano l'agricoltura ma sono ancora cacciatori e pastori, sono troppo nomadi per una agricoltura seria.

100 D.I. Esploratori dell'Impero di Izonda e il Regno di Pelatan cercano di soggiogare gli aricani ma entrano in conflitto tra di loro mentre gli aricani li attaccano e li scacciano.

550 D.I. Si diffonde la licantropia e sale al potere Bokor e la strega di Zande.

1000 D.I. I mezzorchi stanno schiavizzando gli aricani per fargli estrarre i minerali preziosi.

Fortezza di Carrock

È una fortezza izondiana abbandonata dopo un tentativo d'invasione respinto. Situata ad est verso il confine con Izonda. Ha una popolazione di 15.000 abitanti di cui 70% mezzorchi, l'altro 30% sono di varie razze per lo più schiavi. È controllata da Slafer pronipote di Bokor, qui vengono usati schiavi umani per estrarre minerali che dovranno finanziare la conquista dell'Arca.

Coroaci

È una missione religiosa di Sant'Arca gestita da un gruppo di missionari pelatani e si trova a sud presso il confine con il Pelatan (pop. 8.000).

I missionari cercano di instaurare buoni rapporti con le popolazioni vicine per conquistarne la fiducia e convertirli alla loro fede per Valerias. Al momento la missione è tollerata dal Regno di Asai mentre iniziano a sorgere disaccordi con la tribù degli Equa. I missionari offrono cure e cibo ed ospitano anche un mercato dove arrivano le merci del Pelatan.

Coalizione di Kisanga

(pop. 95.000): 65% umani, 15% mezzorchi, 20% altre razze.

Kavu e Thsakai (circa 30.000 abitanti l'una), le due città della costa nord formano la coalizione di Kisanga, potenza commerciale e navale alleata degli zebratauri e nemica di Izonda. Popolazione umana di origine tanagoro. Su questa lingua di



costa sopravvisse in parte l'antica cultura tanagoro. Anche qui arrivarono gli invasori ma non si fermarono a lungo e la popolazione originale riuscì a sopravvivere ed a ricostruire in parte ciò che era stato distrutto. La popolazione è concentrata presso le due città che grazie al commercio con le vicine ex colonie di Suma e Gombar hanno avuto un rinnovato slancio iniziando ad attirare anche gente di altre razze. Le due città hanno da sempre avuto una forte condivisione e non si ricordano contrasti tra le due se non quando i consigli cittadini si riuniscono in camera unica per eleggere un Tiranno che le guidi in tempo di crisi. Queste città non basano la loro economia strettamente sul commercio in quanto i loro interlocutori commerciali sono molto vicini, ma sull'artigianato e la magia. Qui ci sono collegi di magia, ognuno istruisce su una particolare branca, che attirano studenti da tutta la Davania nord occidentale. Altresì c'è una grande libertà religiosa e varie religioni hanno aperto qui i loro templi portando anche flussi di pellegrini. La coalizione è pacifica, non ha mire espansionistiche ed usa la magia verso l'esterno solo a scopo difensivo.

Bwongo

(pop. 21.000): 55% umani, 25% mezzorchi, 20% altre razze.

È l'unica città stata sulla costa occidentale ed ha stretto legami di amicizia e commerciali con le isole dell'arcipelago di Boyko che si trovano al largo. La sua economia è legata alla pesca ed alla commercializzazione dei prodotti della foresta. È una città cosmopolita fondata dai superstiti di una tribù delle praterie che fu quasi sterminata da Bokor e che giunsero sulla costa per fuggire al pericolo. Abbandonato lo stile di vita nomade costruirono un insediamento a cui pian piano si unirono altri umani e mezzorchi oltre a turtle e uomini-granchio. Ora rappresenta un rifugio per chi cerca una nuova casa. Più volte attaccata dai pirati, ha sviluppato una difesa militare anche grazie all'aiuto magico di Kisanga con cui intrattiene ottimi rapporti.

Regno di Asai

(pop. 130.000): 85% umani, 10% mezzorchi, 5% altre razze.

Il Regno di Asai è stato fondato da quattro città: **Lemei, Andu, Kikwi e Oketi**. L'origine è molto lontana nel tempo, alcuni raccontano che risalga all'arrivo dei tanagoro nella regione ed in effetti le città hanno antichi monumenti che sembrano riportare all'antico Regno di Arica. Purtroppo a parte i molti indizi non si hanno informazioni certe in merito e gli stessi Asai ammettono che se in passato il loro territorio è stato parte del Regno di Arica, doveva essere poco popolato, forse pochi villaggi che in seguito alla caduta del Regno si svilupparono portando alla fondazione del Regno attuale di Asai. La capitale è Lemei, qui risiede il re, è il centro politico del regno ed è anche la città più recente fondata nel 700 D.I. per dare al regno una degna capitale, si trova alla foce di un fiume in posizione centrale. In realtà le altre città sono ugualmente importanti per la vita del regno, Infatti Andu, la città più antica, è la sede del gran sacerdote ed è situata sulla protuberanza costiera, anche Kikwi si trova alla foce di un fiume ma più a sud rispetto alla capitale, è un importante centro commerciale proteso verso sud ed in particolare verso gli stati del Pelatan. Qui è



sviluppata sia agricoltura che allevamento. Infine Oketi, sempre lungo la parte finale di un fiume, verso la costa settentrionale del regno. È un centro agricolo, artigianale e per l'industria del legname. La popolazione è principalmente umana, in maggioranza di origine tanagoro ma non solo. I mezzorchi sono presenti ma sono un po' discriminati anche se stanno venendo pian piano assimilati nella cultura tanagoro. In ogni caso la migrazione di mezzorchi dalla foresta non è ben vista e se dovesse aumentare potrebbe portare a movimenti di rifiuto e d'isolazionismo anche da parte di quella parte di mezzorchi già assimilata. Per quanto un regno pacifico, in passato ha dovuto difendersi sia da Izonda che dal Pelatan per cui ha una seconda anima molto militaristica. L'esercito è ben organizzato e torri d'allerta sono state costruite lungo tutto il confine. Un contingente aereo dispone di grifoni e viverne mentre per la difesa della costa, non avendo una flotta all'altezza, si è stipulato un trattato con una popolazione di uomini granchio che vive nelle acque di fronte la costa. La magia non è sviluppata come nel Kisanga ma ritenuta importante per garantire la difesa, è stato istituito un collegio di maghi combattenti strutturato come un corpo militare.

Città-stato

Le città stato delle pianure dell'Arca sono il risultato dell'espansione di Izonda del 750 D.I. che ha creato ondate migratorie verso l'Arca. Qui le popolazioni in fuga hanno creato degli insediamenti che con il tempo accogliendo altra gente si sono sviluppati fino a reclamare il territorio circostante le città. Le città stato delle pianure non sono ben viste dalle tribù che da prima hanno tollerato la presenza di insediamenti di profughi ma che con il tempo hanno visto crescere e sottrarre territorio che loro considerano proprio. Le città da parte loro hanno cercato di ripagare le tribù con il commercio di

prodotti agricoli in cambio di pellicce e carne, al momento la situazione è stazionaria ma un maggior allargamento delle città o un'improvvisa carestia, potrebbero far aumentare la tensione.

Mbui

(pop. 20.000): 55% umani, 25% mezzorchi, 20% altre razze.

Città fortificata che sorge su una collina protetta da tre cinte murarie che ne indicano la crescita. Alla base della collina scorre un grande fiume che collega la città con Shika e il Pelatan. La città è contornata da campi coltivati.

Shika

(pop. 22.000): 65% umani, 15% mezzorchi, 20% altre razze.

Sorge sulla sponda di un lago, l'unico di grandi dimensioni della regione. Il lago è alimentato da un fiume che mette in contatto Shika con Mbui mentre dal lago stesso defluisce un altro fiume che scorre nel Pelatan fino alla costa. Il fiume è navigabile in entrambi i sensi e rappresenta un'importante via di comunicazioni e commercio, per questo motivo Shika è la città stato più importante ed influente della regione.

Hebu

(pop. 17.000): 20% umani, 20% Pelatani (mezzelfi), 20% mezzorchi, 20% altre razze.

Anche Hebu sorge lungo il corso di un fiume che nel suo corso segna anche il confine tra l'Arca ed il Pelatan. Hebu ha una particolarità rispetto a Mbui e Shika, i profughi che l'hanno fondata provenivano in parte dal Pelatan per cui è possibile trovare anche richiami alla cultura di quella regione. Per questo motivo sfruttando il fiume intrattiene un florido commercio con il Pelatan oltre che con il Regno di Asai.

ATLANTE

Izonda & Arica

Atlante geografico dell'area conosciuta come Regione di Izonda & Arica.

Ho raccolto in questo Atlante tutto il materiale che ho trovato on line, in particolare sul fornitissimo sito di Vaults of Pandius (<http://pandius.com/>) oltre ad altre infoazioni prese da The Piazza (<https://www.thepiazza.org.uk/>). Un grande ringraziamento a tutti coloro che hanno contribuito con i loro lavori ed idee alla realizzazione di questo Atlante. Questo documento non vuole sostituirsi a lavori simili già pubblicati ma solo implementare le informazioni disponibili riunite in un formato coerente con il lavoro che fin qui ho portato avanti con tutti i precedenti moduli. Per ulteriori informazioni vi rimando comunque alla lettura degli Atlanti e moduli già pubblicati.

Cordiali saluti e Buone Avventure.