

ATLANTE

Il Mare del Terrore



ATLANTE

Indice

Il Mare del Terrore	pag 2
Arcipelago di Ierendi	pag 5
Le Isole di Ierendi	pag 12
L'Isola Bianca	pag 23
Arcipelago delle Gilde di Minrothad	pag 28
Il Mare Assolato	pag 39
Regno di Sottomarinia	pag 41
Colhador	pag 44
Suthus	pag 46
La Città galleggiante di Kron	pag 48
Lralen Abissali	pag 49
Isole ed Atolli settentrionali	pag 50
Arcipelago dei Kara-Kara	pag 60
Arcipelago di Thanegioth	pag 65
Le Isole fluttuanti dei Lucertoloidi	pag 85
Confederazione Katoniana	pag 85
Sotto la superficie - Mare del Terrore del Sud	pag 86
Twaelar	pag 87
Consiglio della Fratellanza dei Pirati	pag 90
Commercio nel Mare del Terrore	pag 100
Cronologia	pag 102
Referenze	pag 106

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica del Mare del Terrore.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 08/10/2022

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.

Il Mare del Terrore

Superficie emersa: 47.350 kmq (somma delle varie isole), più Ierendi (45.288 kmq) ed il Minrothad (21.022 kmq); non sono incluse le isole che rientrano nei confini di altre nazioni del Mondo Conosciuto, le Cinque Contee, Thyatis e le Terre degli Atruaghin.

Popolazione: 77.800 ab. (54% umani, 12,2% phanaton, 7,2% trogloditi, 5,8% lucertoloidi, 3,9% bugbear, 3,2% aranea, 3,2% mezzorchi, 2,6% ogre, 1,9% rakasta, 1,3% neanderthal, 1,3% troll, 1% gargoyle, 2,4% altri) sparsi per le varie isole, più 169.670 ab. (86,3% umani, 8,9% halfling, 2,4% goblin, 2,3% altri) di Ierendi, più 281.940 ab. (40,9% elfi, 39,1% umani, 12,1% halfling, 7% nani, 0,9% altri) di Minrothad, più 1.000.000 ab. Inclusi 200.000 abitanti della capitale Twaeloporis. (50% marinidi, 15% orchi acquatici, 10% tritoni, 10% locathah, 10% sahuagin, 5% elfi marini) di Twaelar, più 530.000 ab. tra le creature del mare assoluto (giganti marini, elfi acquatici, marinidi, tritoni, Kna, Squaloidi, ecc.).

Il Mare del Terrore è l'ampia distesa d'acqua che si trova a sud del Mondo Conosciuto. È circondato dal mondo conosciuto e dalla costa meridionale della Grande Desolazione a nord e dalla penisola del serpente a ovest, ma geografi e navigatori non sono d'accordo su quali siano i suoi altri limiti. Nella sua definizione più ampia, il Mare del Terrore si estende fino alla costa settentrionale di Davania e l'isola di Ochalea a sud, e fino alla costa occidentale dell'Isola dell'Alba a est, terminando sulla linea ideale che collega Capo Gabrionius (Provincia di Septentriona, sull'Isola dell'Alba) alla città di Dawnpoint (Penisola di Tel Akbir, Thyatis), lasciando il posto al Mare dell'Alba occidentale a nord. Nella sua definizione più piccola, il Mare del Terrore è limitato a sud dagli arcipelaghi Thanegioth occidentale e orientale - che lasciano il posto a sud di essi alle secche Davaniane, ad est da una linea che collega le Isole Verdeggianti, la Montagna Infuocata e l'isola più orientale

dell'arcipelago di Thanegioth orientale, a est della quale inizia il Mare dell'Alba occidentale.

Secondo la leggenda, il nome infausto di questo mare gli fu dato dai popoli Thyatiani, Kerendiani e Hattiani che emigrarono nel Mondo Conosciuto nel 600 P.I. La loro migrazione si trasformò in un terribile passaggio attraverso acque tempestose come non ricordavano mai aver visto; molti di loro morirono, ma quando l'ira di Prozio fu placata, raggiunsero la terra del nord, ringraziando gli immortali e assegnando al mare nemico il nome che meritava. Sebbene questa sia l'origine più comunemente accettata del nome del Mare del Terrore, il fatto è che gli elfi di Alfeisle, a Minrothad, raccontano che i loro antenati iniziarono a chiamarlo "Mare del Terrore" nella loro lingua molto prima che i Thyatiani arrivassero nel Mondo Conosciuto, durante l'epoca degli sconvolgimenti sismici prima del 1700 P.I. che devastarono e modificarono l'intera costa meridionale della terraferma (anche se alcune teorie danno al nome un'origine più sinistra.

Qualunque sia l'origine del suo nome, il Mare del Terrore è pieno di un vasto numero di isole grandi, piccole e minuscole. L'uomo comune istruito conosce solo le isole e gli arcipelaghi più grandi o più importanti: le catene di Ierendi e Minrothad, la grande isola di Hattias e le isole Thyatiane a est, il lontano e selvaggio arcipelago di Thanegioth a sud. Solo poche persone, a parte i marinai più esperti, potranno nominare anche una delle isole minori, ma nessuno potrebbe tenere il conto di tutti gli atolli solitari, le isole e gli isolotti sparsi per il mare.

Cenni storici

Col termine Mare del Terrore, gli abitanti del Mondo Conosciuto indicano il vasto mare aperto che si estende dalle acque in cui affiorano gli arcipelaghi delle Ierendi e del Minrothad, fino alla Davania. Questo mare è punteggiato da moltissime isolette e da alcuni arcipelaghi di dimensioni più rilevanti, come quello di

Thanegioth. Sebbene la dimensione della maggior parte di queste isole sia pressoché irrisoria, esse sono abitate sin dai tempi più antichi. Un tratto comune di questi arcipelaghi è sempre stato quello di rappresentare un forte punto di contatto fra le razze terrestri e quelle subacquee. La prima civiltà a sorgere in questa regione fu quella dei kopru, che aveva il suo fulcro nell'arcipelago di Thanegioth (2700 PI), dove le calde correnti di lava sotterranea riscaldavano le loro dimore. Nel giro di due secoli, essi estesero il loro "impero" a buona parte del Mare del Terrore sfruttando le loro capacità di dominio mentale. Quando le tribù neathar antenate dei Makai cominciarono la loro lenta migrazione dalla Davania verso il Mondo Conosciuto, colonizzando atollo dopo atollo (2500 PI), le tribù stanziate nelle isole di Thanegioth ed in quelle limitrofe caddero ben presto sotto il dominio dei kopru. Per secoli la civiltà dei kopru prosperò indisturbata, servita dai suoi schiavi umani, finché la migrazione di tribù tanagoro dalla Penisola del Serpente non turbò tale situazione (2100 PI); più agguerriti dei loro cugini Makai, questi umani cominciarono a combattere contro i kopru, dando inizio ad una serie di guerre. Gli sconvolgimenti tellurici iniziati con l'esplosione della Caldera di Kikianu (2000 PI) e conclusisi con la formazione degli arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad (1700 PI) distrussero gran parte degli insediamenti kopru, segnando il declino della loro civiltà, che sopravvisse forte solo nell'Isola del Terrore, dove era riuscita ancora a tenere tribù makai sotto il proprio giogo. L'immigrazione dei marinidi nel Mare del Terrore e la formazione del loro Regno di Twaelar (1720 PI) fu un altro elemento che accelerò il declino dei kopru, segnando il passaggio del dominio dei mari attorno a Thanegioth nelle mani dei marinidi. Quel poco che restava dei kopru sull'Isola del Terrore fu messo in crisi dall'arrivo improvviso di clan di elfi bruni nell'isola di Alvar (questi clan erano fuggiti dalle Terre Alte nel 1700 PI grazie al Ponte Arcobaleno); questi elfi si allearono coi Tanagoro contro i kopru, che nel giro di un secolo vennero definitivamente sconfitti (1600 PI) e si ritirarono

nelle zone centrali dell'Isola del Terrore, continuando a dominare i loro schiavi makai. I Tanagoro che abitavano l'Isola del Terrore sud-orientale eressero un grande muro per difendersi dagli attacchi di questi Makai. Nel 1500 PI l'arrivo di un essere tremendo, un ancestrale e gigantesco mostro marino chiamato il Behemoth, sconvolse nuovamente il Mare del Terrore. Le ultime vestigia della civiltà kopru vennero distrutte, i pochi superstiti si ritirarono negli abissi marini o nell'altopiano centrale dell'Isola del Terrore, accompagnati da alcuni schiavi makai. Per evitare che il Behemoth imponesse ai Twaelar ed alle altre civiltà del Mare del Terrore la fine che aveva fatto fare ai kopru, i marinidi del Twaelar approntarono un incantesimo di terribile potenza, che pose il mostro in letargo, salvando temporaneamente il loro regno. Passarono cinque secoli ed il Behemoth si svegliò di nuovo (1000 PI) in concomitanza dell'attraversamento del Mare del Terrore da parte di esuli traldar in fuga dalla loro patria devastata dagli gnoll (sarebbero divenuti gli antenati dei Mileniani della Davania) e dei Nithiani (intenti a fondare una colonia sulla costa davaniana); dopo aver arrecato morte fra questi due popoli, esso scomparve misteriosamente come era apparso. Senza più il giogo dei kopru e con l'aiuto degli elfi bruni di Alvar, i Tanagoro ed i Makai si unirono in una federazione tribale comprendente la maggior parte delle tribù dell'arcipelago di Thanegioth, che sviluppò una civiltà avanzata sia culturalmente che tecnicamente (800 PI); essa purtroppo cadde in declino e scomparve in seguito alle nuove devastazioni causate dal ritorno del Behemoth (400-250 PI), il quale dopo anni di terrore scomparve ancora una volta per non tornare mai più. Tanagoro e Makai ritornarono alla vita primitiva di cacciatori e raccoglitori. Una nuova migrazione proveniente dal sud colpì Alvar verso il 600 PI; essa era costituita da tribù kerendiane intente a migrare dalla Davania verso il Mondo Conosciuto per evitare di essere sottomesse dall'Impero Mileniano. Gli elfi ospitarono alcune di queste tribù, che acquisirono ben presto molti tratti caratteristici della cultura elfica, divenendo gli

Ispani; grazie alla loro maggiore perizia, queste due culture che convivevano in Alvar si salvarono dalla furia del Behemoth ritirandosi dalle coste, e ripresero a vivere normalmente una volta che il mostro se ne fu andato. Le altre isolette del Mare del Terrore, comprese fra l'arcipelago di Thanegioth e le Ierendi ed il Minrothad, restarono scarsamente abitate da tribù makai e tanagoro. Uno di questi arcipelaghi orientali venne colonizzato da un gruppo di maghi nithiani, desiderosi di costruire un paradiso di svago e piacere (750 PI); questi maghi importarono schiavi tanagoro ed orchi in queste isole, favorendone l'unione per avere a disposizione una razza di servitori forti ma più docili degli umanoidi. La ribellione di questi mezzorchi – i Kara-kara – segnò la fine di questi Nithiani in concomitanza con la caduta del loro impero (500 PI); la più grande di queste isole divenne nota come Teki-nura-ria (la "Montagna della Morte"), ed i suoi abitanti mezzorchi acquisirono fama di predoni e pirati. Nelle acque del Mare Assolato (come chiamano le razze subacquee la zona settentrionale del Mare del Terrore) erano giunti clan di elfi subacquei, gli Aquarendi, fin dal 2050 PI; essi avevano stabilito buoni rapporti con i clan di elfi silvani e del mare che abitavano l'Alfeisle ed in seguito coi marinidi giunti dal sud (1720 PI). Verso il 200 PI essi accolsero come loro vicini anche i tritoni, in fuga dalle guerre coi pesci-diavolo in mari lontani, i quali fondarono il Regno di Sottomarinia. Dopo secoli di tranquillità, la tragedia della diffusione del vampirismo e della licanthropia colpì anche il Mare del Terrore (410 DI); particolarmente virulenta fu l'epidemia che colpì il Mare Assolato, causando il panico nella Sottomarinia. La situazione fu aggravata dalla Grande Invasione Abissale (430-438 DI), scatenata dai kraken e respinta miracolosamente grazie all'alleanza di tutte le razze del Mare Assolato. Il problema della licanthropia venne in seguito risolto col massacro di tutti gli infetti, un evento sanguinoso che i licanthropi ricordano come la Notte dei Lunghi Coltelli (443-445 DI), che ebbe luogo in concomitanza con la famosa Purga d'Argento avvenuta nel Minrothad. Ritenendo il dominio thyatiano una garanzia

contro i disordini ed altre eventuali diffusioni della licanthropia, i tritoni di Sottomarinia si allearono con Thyatis e parteciparono in seguito alle campagne espansionistiche dell'impero dirette verso l'arcipelago delle Ierendi. Pur combattendo a fianco dei Thyatiani, i tritoni non riuscirono ad avere la meglio contro i marinidi che abitavano le acque attorno alle Ierendi, e furono infine sconfitti dopo diverse guerre (l'ultima delle quali, avvenuta nel 713 DI, ha segnato il tramonto definitivo dell'alleanza fra Thyatis ed i tritoni). Per tutelarsi, le tribù dei marinidi nomadi firmarono un trattato di alleanza permanente col Regno di Ierendi nel 748 DI, trattato che perdura tutt'oggi.

In Alvar, già dal 200 DI si erano cominciati a manifestare alcuni attriti fra le frange estremiste degli Ispani – dedite quasi fanaticamente alla loro particolare religione – e gli elfi bruni. Col passare dei secoli molti Ispani cominciarono a guardare con favore ai loro vicini thyatiani ed al loro impero, che alla fine del VII sec. DI si mosse per impadronirsi di Alvar. Gli elfi bruni, che avevano già scoperto che la loro antica patria nelle Terre Alte era di nuovo abitabile, vi emigrarono grazie al Ponte Arcobaleno nel 695 DI, portando con sé solo alcuni clan ispani a loro fedeli. I Thyatiani sfruttarono in modo brutale le risorse di Alvar, immiserendola e causando l'emigrazione nel loro impero di quasi tutti i residenti ispani. Alla fine abbandonarono del tutto il possesso dell'isola nell'899 DI. Negli ultimi secoli il Mare Assolato è stato turbato dall'arrivo degli antichi nemici dei tritoni, i pesci-diavolo (circa 750 DI), che hanno iniziato una serie di guerre contro la Sottomarinia e le altre razze subacquee (800-920 DI), poi terminata per la stanchezza dei contendenti. Non sono mancati nemmeno i problemi con le razze della superficie: i Minrothaddani si sono scontrati sanguinosamente con gli Kna (880 DI) per imporre il loro monopolio sul commercio all'interno delle loro acque. Nell'899 DI il Regno di Ierendi e le Gilde di Minrothad, approfittando dell'abbandono thyatiano di Alvar, hanno dato inizio all'espansione verso gli atolli del Mare del Terrore; ciò ha scatenato la Guerra dell'Acquapopolo (906-914 DI) quando le due potenze sono giunte a scontrarsi con gli interessi

del Regno di Twaelar, tanto che alla fine sono state costrette a rinunciare ai loro piani. Per decenni dopo questa guerra le isolette del Mare del Terrore e l'arcipelago di Thanegioth sono stati dimenticati. Solo le esplorazioni di Rory Barbarosa (970 DI) hanno contribuito a suscitare nuovamente interesse per questi luoghi; l'Impero Thyatiano, grazie a tali esplorazioni, si è imbarcato nella conquista della Davania settentrionale (990 DI). Così, mentre sulla superficie del Mare del Terrore si sta inaugurando un periodo di nuovi viaggi e scoperte, sotto le onde i popoli vivono in un perpetuo stato di guerra contro i pesci-diavolo (riniziata nel 979 DI) e nel terrore di una nuova diffusione della licantropia.

Distribuzione della popolazione

Il Mare del Terrore ospita alcuni arcipelaghi più grandi e molte isolette ed atolli più piccoli. Alcune di queste isole sono di grandi dimensioni, ed ospitano un numero considerevole di abitanti; altre sono poco più che minuscoli atolli vulcanici. La maggior parte delle isole più grandi ha ricevuto un nome dai suoi esploratori o dai suoi abitanti, ma alcune hanno un'importanza così trascurabile da essere a malapena considerate sulle mappe. Di seguito sono elencati i gruppi di isole che si trovano nel Mare del Terrore, fuori dai confini rivendicati dalle nazioni del Mondo Conosciuto; data la loro relativa diversità, si è provveduto a fornire una descrizione sommaria di ciascuna di esse. Per lo stesso motivo i paragrafi che illustrano il dettaglio degli abitanti e la fauna e le razze minori sono stati divisi in parti, ognuna relativa ad un gruppo di isole. La voce 'Centri urbani' risulta mancante in molti di essi in quanto in tali zone non esistono insediamenti noti di dimensioni considerevoli.

Una storia poco conosciuta: espansione thyatiana verso ovest

È abbastanza noto il fatto che gli Ispani, un sottogruppo culturale dei Thyatiani della terraferma, siano stati inviati a colonizzare la Costa Selvaggia orientale con una sorta di migrazione "forzata". Ciò che non è noto è che l'espansione thyatiana nei mari occidentali potrebbe aver avuto dei precedenti. In effetti, un paio di fonti canoniche suggeriscono questa espansione. Il secondo volume dell'Almanacco dei Poveri Maghi, sotto la voce "Davania", dice che la regione della Davania che si estende dallo Stretto di Adakkian all'entroterra ospita «colonie dimenticate di altre nazioni»; mentre l'Explorer's Manual in Champions of Mystara è ancora più esplicito, affermando che «il tratto di costa di Davania più vicino a Yavdlom è abitato da città-stato sparse, i resti delle colonie thyatiane e di altre nazioni che da allora hanno perso i legami con le loro madri». Questo, insieme ai riferimenti alla "Guerra dell'Aquapopulus" in XSOLO Lathan's Gold, potrebbe creare la base per una storia interessante sul tentativo di Thyatis di espandere e controllare le rotte commerciali nel Mare del Terrore occidentale.

Quando l'Impero stabilì colonie nella Costa Verde? Cosa vi trovarono di così prezioso i thyatiani? Le sirene del Regno Twaelar erano responsabili dell'abbandono da parte dell'Impero delle sue colonie in Davania? Quindi questa lotta tra Thyatis e il regno di Twaelar è quella che è conosciuta come la "Guerra dell'Aquapopulus"?

Arcipelago di Ierendi

Superficie: 45.288 kmq.

Popolazione: 169.670 ab. (86,3% umani, 8,9% halfling, 2,4% goblin, 2,3% altri).

Il regno di Ierendi è costituito da 10 isole che si trovano da 80 a 500 chilometri a sud del continente principale. Sei di queste isole (Ierendi, Safari, Bianca, Alcove, Aloysius e Utter) sono tipiche della morfologia vulcanica.

Altopiani montagnosi che includono molti vulcani ancora attivi sono circondati da pianure fertili che si estendono fino alle terre costiere.

Queste isole sono abitate principalmente dai Makai, con dei minori insediamenti di popoli giunti da altre terre. Le altre quattro isole (Onore, Elegy, Roistere e Fletcher) sono i resti di un enorme vulcano chiamato Kikia/lu Caldera. L'eruzione ha distrutto le popolazioni native, ma le isole hanno conosciuto un nuovo insediamento nei secoli recenti da parte dei Makai e di altri coloni. Le altre piccole isole nella regione delle dieci isole principali del regno di Ierendi sono costituite da vette di montagne parzialmente sommerse o da materiale vulcanico emerso recentemente dal mare. Alcune non sono neppure riportate sulle carte. La maggior parte di queste isole minori non è abitata, anche se i pirati le hanno spesso utilizzate come rifugi.

Il regno di Ierendi è governato da un re e una regina e da un corpo amministrativo chiamato Tribunale. Il re e la regina sono dei monarchi e i loro editti sono teoricamente le leggi. Tuttavia, dato che l'amministrazione e l'esecuzione della legge è nelle mani del Tribunale e dei suoi ministri, non si può realizzare nulla senza il consenso e la cooperazione del Tribunale.

Il re e la regina vengono eletti ogni anno tra i partecipanti che hanno ottenuto più successi nel torneo reale degli avventurieri. La politica ufficiale prevede che il concorrente maschile e femminile che ha ottenuto il punteggio più alto nel torneo venga eletto dal Tribunale. Tuttavia, dato che il Tribunale tiene i punteggi e dato che il punteggio è segreto, il Tribunale ha in effetti la possibilità di



manovrare le elezioni. Gli avventurieri non sono limitati nel numero di mandati effettuati e possono quindi gareggiare ogni anno, se lo desiderano. Il re e la regina risiedono nel castello reale che dispone di appartamenti anche per tutti i membri della famiglia. Il pagamento che ricevono per questa carica è simbolico, ma tutti i costi collaterali (banchetti, viaggi, vestiti) sono a carico del castello.

Cenni storici

Millenni fa, la regione del Mare del Terrore dove oggi sorgono le isole Ierendi faceva parte del continente. Gli archeologi e le creature del Mare Assolato raccontano che una fiorente civiltà umana, quella dei Taymora, abitava queste regioni. Anche altre razze abitavano questa regione: innanzitutto un'antica civiltà di lucertoloidi, e poi un'altra etnia umana dalla pelle color rame, probabilmente discendente di esuli azcani fuggiti dalle guerre e dalle miserie che

avevano investito la loro patria nelle attuali Terre degli Atruaghin. Dal 2200 PI una nuova popolazione di ceppo neathar, in lenta migrazione dalla Davania attraverso gli atolli del Mare del Terrore, trovò sufficientemente ospitali le isole Ierendi e vi si stabilì: erano gli antenati dei Makai, i quali assimilarono i superstiti azcani e si fusero con essi in un unico popolo (1600 PI), edificando villaggi e vivendo di agricoltura primitiva, caccia e raccolta. Attorno al 2000 PI il Mondo Conosciuto meridionale venne sconvolto da una serie di esplosioni vulcaniche e terremoti, il più terribile dei quali fu l'esplosione della Caldera di Kikianu; una vasta parte di queste regioni si inabissò sotto il mare, trasformando l'entroterra in alcune grandi isole che continuarono a sperimentare sotto forma di frequenti terremoti i postumi della catastrofe. Le esplosioni sollevarono un'enorme quantità di pulviscolo e cenere, che fecero sopraggiungere un lungo inverno nel Mondo Conosciuto e ne decimarono la popolazione. La civiltà taymora fu completamente annientata da questa catastrofe e sia gli Azcani che i lucertoloidi indigeni subirono un durissimo colpo. Tutta la zona delle attuali Ierendi si sarebbe poi trasformata nell'arcipelago che oggi conosciamo in seguito ad una nuova serie di terremoti (1750-1720 PI), che frantumarono le grandi isole rimaste. Nei secoli seguenti (dal 1300 PI circa) anche i Traldar fondarono alcuni insediamenti e covi pirata nelle baie e sulle coste dell'arcipelago, scontrandosi coi Makai ed i lucertoloidi indigeni. Attorno al 1000 PI l'Impero Nithiano inviò una spedizione alla conquista delle Ierendi, riuscendo in breve tempo a conquistare gli insediamenti traldar ed a sottomettere le tribù makai; i Nithiani iniziarono una dura guerra contro i lucertoloidi, per sostenere la quale importarono nelle isole schiavi goblin catturati nel continente (a partire dal 650 PI circa), che presto giunsero a costituire una proporzione rilevante della popolazione isolana. Sul finire del VI sec. PI, i Nithiani importarono inconsapevolmente nelle Ierendi anche un parassita innocuo per gli umani, ma causa di una terribile malattia per i lucertoloidi, la cui razza venne a poco a poco decimata. Invocando antichi

sortilegi e l'ira dei loro patroni Immortali, i lucertoloidi si vendicarono spazzando via i Nithiani dalle isole con questi potenti incantesimi proprio in concomitanza della caduta dell'Impero Nithiano (500 PI). Prostrati dal morbo, anche i lucertoloidi scomparvero quasi del tutto dalle isole (alcuni superstiti furono trapiantati nel Mondo Cavo dagli Immortali), ed i loro pochi discendenti regredirono alla primitività. I Makai restarono perlopiù indifferenti a questi eventi; essi dimenticarono di essere stati dominati dai Nithiani, e ripresero la loro vita di tutti i giorni. I Nithiani avevano tuttavia lasciato nelle isole un'eredità che non era scomparsa con essi: gli schiavi goblin. Privi dei loro padroni, i goblin, sparsi per le isole, iniziarono una lunga serie di guerre tribali contro i Makai, che furono la causa della stagnazione demografica delle Ierendi nel periodo 500-0 PI. Al termine di questo periodo i goblin furono quasi del tutto sterminati – pochi ne sopravvissero nelle isole disabitate (come Onore) e nei recessi montani di altre isole. Nei sei secoli successivi i Makai prosperarono e crebbero in pace, indisturbati dal mondo che cresceva attorno a loro. Essi popolarono isole rimaste spopolate a causa dei disastri sismici da quasi duemila anni (come le isole di Elogy, Roister e Fletcher), ed accolsero in armonia i rari gruppi di immigrati stranieri (come alcuni gruppi di esuli Traladarani, che si insediarono nell'isola di Fletcher). La storia moderna delle Ierendi ebbe inizio quando le Cinque Contee e l'Impero Thyatiano, a partire dal 570 DI, cominciarono ad usare le isole come colonie penali, e poi come basi navali. In questi anni un certo numero di Hin emigrò dalla patria nell'arcipelago, ed un numero ancor più grosso di Thyatiani vi si stabilì nel giro di pochi anni. Nel 586 DI i Thyatiani si impadronirono di tutto l'arcipelago, cominciando a sfruttare duramente i coloni e gli indigeni per impadronirsi delle risorse necessarie a continuare la guerra contro l'Alphatia. Il duro regime coloniale thyatiano spinse i coloni alla rivolta sotto la guida del pirata Creeg 'il Pazzo' (600-602 DI), il quale condusse le Ierendi all'indipendenza e ne fu proclamato primo sovrano. Grazie all'alleanza coi marinidi del Mare

Assolato (resa perpetua con un trattato nel 748 DI) ed al sostegno delle Cinque Contee e del Minrothad, il Regno di Ierendi riuscì vittoriosamente a respingere in due guerre i tentativi thyatiani (643-644 e 713-714 DI) di recuperare l'arcipelago. Questi successi furono anche dovuti all'immigrazione di una cricca di maghi alphetiani nell'arcipelago; questi ottennero il permesso di stabilirsi nell'isola di Onore in cambio del contributo al potenziamento della flotta da guerra del regno (629 DI) – è a loro che si deve la costruzione dei famosi battelli a vapore delle Ierendi. Assurto fra i ranghi delle maggiori potenze navali del Mondo Conosciuto, il giovane regno sarebbe rimasto relativamente sicuro sul piano internazionale. Non di meno, i secoli successivi videro una profonda trasformazione interna delle Ierendi. Nel 642 DI venne istituito il Consiglio dei Signori, formato dai più influenti capi pirata ed amici del sovrano; col passare degli anni esso sarebbe divenuto la roccaforte dei grandi latifondisti. Nel 775 DI l'ultima regina della dinastia Matringle venne deposta e il trono dichiarato elettivo da parte di un'assemblea dei sudditi più ricchi delle isole. Solo pochi anni dopo, il Consiglio dei Signori acconsentì alla formazione del Consiglio dei Cittadini, costituito perlopiù da mercanti; il reale potere politico divenne sempre più competenza di questi due corpi che non del sovrano, il cui titolo veniva sempre più svuotato di competenze e potere. Fu così che, sotto proposta della famosa eroina Kythria, si giunse all'elezione annuale del re e della regina, per mezzo del Torneo Reale degli Avventurieri (867 DI), in seguito aperto anche agli stranieri (935 DI). Ebbe quindi inizio nell'ultimo secolo una stabile immigrazione dal Mondo Conosciuto e persino da paesi più lontani verso le Ierendi, che divennero note come un paese accogliente verso gli stranieri e multietnico. In risposta a questa costante immigrazione, le autorità potenziarono le attrattive turistiche delle isole, generando quel giro di affari attorno al turismo che oggi è certamente una delle principali risorse dell'arcipelago. Nell'ultimo secolo il regno non si è imbarcato in progetti espansionistici, sebbene i suoi mercanti e corsari

percorrono tutto il Mare del Terrore. Nell'899 DI, in concorrenza coi Minrothaddani, gli Ierendiani diedero inizio alla conquista delle isolette del Mare del Terrore, ma questo espansionismo ebbe termine quando il regno si trovò di fronte l'agguerrita potenza dei marinidi del Twaelar; dopo alcuni scontri, le Ierendi si ritirarono dal conflitto, rinunciando all'espansione (906-908 DI). Oggigiorno, il regno delle Ierendi è strettamente in mano ad un certo numero di famiglie oligarchiche; la sua flotta è ancora considerata imbattibile se posta a difesa delle isole. Patria del turismo e degli avventurieri, il regno ospita ogni anno il grande e famoso torneo grazie al quale ogni avventuriero può candidarsi alla corona Ierendiana; una grande quantità di turisti (le cifre ufficiali parlano persino di 20.000 persone all'anno) affolla le spiagge ed i luoghi ameni delle Ierendi durante l'alta stagione, accumulando denaro nelle tasche degli operatori turistici. Nonostante non ci siano state nuove gravi eruzioni vulcaniche, le isole Ierendi restano turbolente dal punto di vista sismico, geologico e vulcanico: ne è un esempio l'annichilimento della popolazione di Port Siers (786 DI), dovuta ai gas velenosi fuoriusciti da un picco vicino. C'è chi dice che l'arcipelago stia per entrare in una nuova fase di catastrofici sommovimenti tellurici...

Distribuzione della popolazione

Novembre delle dieci isole maggiori che costituiscono l'arcipelago delle Ierendi sono in una qualche misura abitate.

Come la maggior parte delle nazioni del Mondo Conosciuto, anche le Ierendi sono abitate prevalentemente da umani. La densità della popolazione varia da isola ad isola, a seconda delle condizioni di abitabilità di ciascuna di esse. L'isola di Ierendi è la più popolosa dell'arcipelago, non fosse altro che per la fertilità delle sue terre e poiché ospita la capitale e sede del governo reale; non sono da meno le isole Estrema e di Fletcher; viceversa, isole come Alcova, che ha fama di essere un covo di pirati, Roister, piena di paludi infestate di zanzare e lucertoloidi, Aloysius, un'isola utilizzata prevalentemente

come colonia penale, ed Elegy, nota per la scarsa fertilità delle sue terre, tendono ad essere meno insediate o a presentare una distribuzione differente della popolazione. L'isola di Safari, poi, rappresenta un caso a parte, poiché il 90% del suo territorio viene mantenuto selvaggio ad arte, in modo da costituire il luogo più adatto ad ospitare i famosi parchi di avventura delle Ierendi. Dei singoli tipi di terreno, le pianure costiere e le spiagge tendono ad essere le zone più abitate da pescatori e lavoratori delle piantagioni (16 ab./kmq); le pianure dell'interno delle isole sono meno fertili delle coste, poiché ricevono meno acque, ma ospitano comunque una parte rilevante della popolazione (10 ab./kmq). Gli altri tipi di terreno, come i boschi e le foreste – abitati per lo più da tribù di Makai – o le colline, parimenti abitate dai nativi, tendono ad avere densità assai più basse (3-4 ab./kmq). Terre impervie quali le montagne e le paludi sono quasi disabitate (0,5-1 ab./kmq).

Centri urbani

Comunità note: Calatupos (349 ab.), Filtot (740 ab.), Gaamo (1.100 ab.), Ierendi (12.000 ab.), Jortan (800 ab.), Kobos (800 ab.), Kurutiba (600 ab.), Makalauì* (523 ab.), Maona Kea* (749 ab.), Matarakai* (415 ab.), Nula (600 ab.), Punaauia (440 ab.), Pepami (178 ab.), Ronowac (700 ab.), Taroa* (650 ab.), Tooraka* (953 ab.), Vlaad (1.100 ab.).

L'arcipelago, fatta eccezione per la capitale, non ospita vere e proprie città, piuttosto grossi villaggi assurti al rango di cittadine; nel complesso, la popolazione urbana del regno è bassissima rispetto agli altri paesi del Mondo Conosciuto (8,4%). Tutto ciò, sommato alla fertilità delle terre coltivate, delle piantagioni e dei frutteti, fa sì che nelle isole il cibo sia sempre abbondante.

Abitanti:

Umani: Gli umani costituiscono la razza più numerosa delle Ierendi (146.420 ab.). Al suo interno, la popolazione umana tende a differenziarsi in due raggruppamenti principali, ovvero i nativi (i Makai) e i 'coloni' o 'stranieri' (discendenti dei colonizzatori stranieri

delle isole ed immigrati nelle Ierendi in epoche recenti o passate). Gli stili di vita della popolazione dipendono dal gruppo al quale un individuo appartiene. I Makai sono un popolo molto antico, che ha da sempre abitato le isole e che costituisce la fetta più grossa della popolazione umana (72%); sono affabili e pacifici, ma tendono a preferire la vita tradizionale nei villaggi piuttosto che la frenetica vita urbana importata dai coloni. La maggior parte di essi, perciò, vive in villaggi di pescatori o agricoltori, oppure coltivando le piantagioni. Una certa quantità di Makai abitano i boschi e le foreste pluviali delle isole; queste tribù sono ancor più ancorate al loro stile di vita tradizionale, sono un po' più aggressive e talvolta possono avvenire scontri fra tribù diverse che mettono a rischio chi si trova nelle vicinanze. I cosiddetti 'coloni' (25%) non sono un gruppo omogeneo: includono i più numerosi discendenti dei primi esuli e coloni Thyatiani giunti nelle isole, nonché una gran quantità di immigrati dell'ultimo secolo, provenienti da ogni parte del Mondo Conosciuto ed oltre. I coloni vivono soprattutto nella capitale, nelle cittadine e nei villaggi, gestiscono buona parte delle attività turistiche e detengono la maggior parte del potere politico ed economico delle Ierendi (le famiglie aristocratiche sono tutte di origine 'coloniale'). Per la stragrande maggioranza i 'coloni' sono di origini thyatiane (66%); il resto di essi si suddivide più o meno equamente fra i gruppi provenienti dai seguenti paesi: Karamaikos (8%) – questi abitano soprattutto l'isola di Fletcher –, Darokin (6%), Alpathia (6%) – comprendenti tutta la popolazione umana dell'isola di Onore, costituita da potenti e misteriosi maghi –, Glantri (4%), Minrothad (3%) e altri paesi ancora (7%, soprattutto dal Mondo Conosciuto, dal Sind, dall'Isola dell'Alba e dalle Isole delle Perle). Infine, esiste una piccola comunità di umani albinici che abita l'Isola Estrema (3%), nella cittadina di Gaamo ed in villaggi sparsi per le colline. Una strana componente genetica fa sì che i loro figli diventino anch'essi albinici; per questo, col passare degli anni, hanno costituito una comunità relativamente coesa con certe abitudini ed

usanze peculiari. Alcuni storici sostengono che questi albi siano i lontanissimi discendenti dei Taymora che popolavano questa regione oltre tremila anni fa.

Halfling: Numerosi sono gli halfling che abitano le Ierendi (15.130 ab.); la maggior parte di essi proviene dalle Cinque Contee e si è stabilita nelle isole nel corso dei cinquecento anni passati. Gli Hin sono solidali coi Makai e gli altri isolani, e tendono a vivere nelle comunità urbane o nelle campagne più insediate; alcuni di essi conservano posizioni politiche ed economiche di una certa importanza.

Goblin: Può sorprendere che un così cospicuo numero di goblin comuni (4.000 ab.) abiti le Ierendi nonostante le lotte senza quartiere condotte più di mille anni fa dai Makai per sterminare queste creature. In effetti, questo grosso gruppo di goblin abita la desolata isola di Onore, dove lavora in schiavitù per i maghi alphetiani che la governano. I goblin non sono diffusi affatto nel resto dell'arcipelago, sebbene sia possibile di quando in quando trovare discendenti degeneri degli antichi membri di questa razza nascosti nei cunicoli vulcanici.

Lupin: Un numero non trascurabile di questi umanoidi (1.410 ab.) vive nelle Ierendi, sparso fra gli insediamenti umani; parecchi lupin provengono direttamente dalla Costa Selvaggia e dall'ovest, giunti fin qui a bordo delle navi mercantili e corsare che collegano saltuariamente le due regioni. Le diverse specie di lupin qui presenti sono i Meticci (22,7%), i Banditi Azzurri (15,6%), i Gran Beagle (15,6%), i Gran Limieri (10,6%), i Neo-Papillon (10,6%), i Testapelosa (10,6%), i Bulldog Eusdriani (7,1%), i Bouchon (3,6%) e gli Stirpelupina (3,6%).

Lucertoloidi: Gli ultimi, degeneri discendenti dei loro potenti antenati (1.050 ab.), abitano perlopiù le paludi dell'isola di Roister ed alcune zone costiere delle isole, dove sono presenti bassifondi fangosi e gallerie subacquee. Memori delle sventure passate, che si tramandano oralmente sotto forma di leggende, tendono ad evitare qualsiasi contatto con gli umani.

Nani: Un piccolo numero di nani (900 ab.), immigrati dalla Casa di Rocca e dall'Isola della

Fortezza (nel Minrothad), abita nell'arcipelago. Molti si sono stabiliti in Aloysius, dove sono stati attratti dall'apertura delle miniere; qui, hanno dato inizio ad una redditizia attività di produzione di gioielli.

Arpie: Svariati gruppi di queste nefaste creature (350 ab.), ognuno dei quali conta 30-40 membri, nidificano sui pendii scoscesi che cadono a picco sul mare e sulle scogliere più inaccessibili; sono un pericolo costante per i viandanti isolati e le piccole imbarcazioni.

Elfi: Alcuni immigrati elfi sono sparsi qua e là nei villaggi e nelle città dell'arcipelago (150 ab.). Gli elfi del mare (66,7%) immigrati qui dal Minrothad sono la maggioranza, e fungono da agenti portuali delle Gilde, corsari o commercianti autonomi. Il resto (33,3%) è composto sia da elfi chiari che da elfi silvani immigrati dal continente o dal Minrothad (appartenenti ai clan di elfi silvani dell'Alfheim, ai Vyalia, ai Callarii o ai Verdier).

Elementali del fuoco: Sotto questa voce sono radunate le svariate creature convocate dal Piano del Fuoco dai maghi dell'isola di Onore (circa 100 ab.): elementali del fuoco, salamandre, efriti ed altri esseri vincolati a servire gli interessi di questi potenti stregoni. Ovviamente, in condizioni normali, è impossibile vederne fuori da Onore.

Fauna e razze minori

Animali: Le isole dell'arcipelago abbondano di animali selvatici di svariato tipo. I mammiferi tendono ad essere in minoranza, rappresentati come sono solo da bestie domestiche importate dal continente, come cani, maiali e cavalli, oppure da specie native, come i gibboni di Elegy ed i numerosi topi giganti. Fra gli uccelli spiccano le molteplici e variopinte varietà dei pappagalli e degli uccelli marini. Viceversa, i rettili sono i veri dominatori della fauna isolana: lucertole e sauri di ogni tipo, comprese specie giganti, pullulano nelle zone selvagge; belve più pericolose, come le molte specie di dinosauri, sebbene cacciate fin quasi all'estinzione nell'arcipelago, sopravvivono nelle regioni più remote. Il sottosuolo, riscaldato dall'attività vulcanica, ospita spesso insolite specie animali; è il caso del serpente di grotta

maggiore (una variante sotterranea del colubro gigante). Anche le acque ierendiane sono l'habitat di numerose specie, quali le balene, i delfini e gli squali; esseri più rari, come i serpenti marini e le tartarughe giganti, figurano spesso nei racconti dei marinai.

Draghi: Diverse varietà draconiche vivono nelle isole Ierendi, appartenenti soprattutto alle specie dei draghi verdi, marini, di giada, rossi e di rubino. Thundar, un drago marino femmina, è la sovrana del reame draconico di Thundiara, situato a nord degli Scogli di Aloysius; dalla sua tana sottomarina, protetta dai serpenti di mare, Thundar brama il dominio sui tritoni del Mare Assolato. Le idre volanti e le Viverne sono abbastanza frequenti, soprattutto in Safari.

Esterni: Fra le creature che godono del clima ardente dei crateri vulcanici e delle zone laviche ci sono i mastini infernali.

Giganti: Le formazioni laviche ed i vulcani ospitano alcuni clan di giganti del fuoco e troll delle rocce – eredi dell'antica razza dei troll ancestrali (la cui presenza nelle isole è quasi un mistero).

Melme: Le zone umide dei sotterranei e delle grotte sono la patria di melme, fanghiglie e amebe di vario tipo.

Mutaforma: Sebbene non frequentissimi nell'arcipelago, i licanthropi sono presenti e relativamente tollerati come professionisti nei parchi di avventura e nel settore dell'intrattenimento (le trasformazioni negli spettacoli pubblici radunando molti curiosi). I licanthropi che si trasformano in pubblico fuori dalle attività turistiche passano tuttavia guai seri sia con la giustizia che con gli indigeni.

Non-morti: I non-morti sono relativamente scarsi nelle isole, sebbene qualche stregone makai poco ortodosso pratichi ancora le arti negromantiche. Si vocifera che lo stregone Jaime Ahua, dell'isola di Elegy, sia in verità un antico lich.

Parassiti: Alcune isole, in particolare l'Isola Estrema e Roister, ospitano zone letteralmente infestate da insetti giganti o comunque pericolosi (come le zanzare mau-mau, portatrici di malattie); nelle acque basse vivono i granchi giganti,

mentre le sanguisughe giganti si trovano nelle più rare zone paludose.



Le Isole di Ierendi

Alcove

Popolazione: 3.540

Capitale: Kurutiba (pop. 600)

Area: 3.201 chilometri quadrati

Molti anni fa l'isola Alcove era un luogo di riposo per i pirati. Le basse acque cristalline della baia naturale hanno reso l'isola un posto ideale per le vacanze, per riposare, curarsi e rilassarsi. L'acqua resta molto bassa per centinaia di metri e il fondo è sempre sabbiosa. Molte navi pirata che passavano in queste acque si incagliavano nei banchi di sabbia a una grande distanza dalle coste dell'isola. Non ci volle molto tempo perché i pirati riuscissero a sfruttare questi banchi di sabbia inusuali; essi appendevano delle lanterne agli alberi lungo le coste dell'isola per far credere che ci fossero delle navi ancorate sicuramente in un porto. Quindi, quando le navi si incagliavano sul fondo sabbioso, i pirati le attaccavano rubando tutto ciò che trasportavano. Quando i pirati volevano distruggere le navi nemiche, preparavano questa trappola sulle coste rocciose a nord dell'isola e aspettavano che le rocce acuminate svolgessero il lavoro. I nativi Makai mantenevano generalmente le distanze quando arrivavano i pirati, temendo di essere uccisi. Il loro villaggio, Kurutiba, è situato nella zona occidentale dell'isola e conta circa 500 abitanti, la maggior parte dei quali pescatori. La ragione principale per cui la densità di popolazione è così bassa va ricercata nella cattiva reputazione che l'isola si è guadagnata per essere stata un covo di pirati, solo recentemente la Marina Reale di Ierendi ha iniziato a pattugliare le coste e diversi individui si sono trasferiti a Kurutiba. I nuovi abitanti hanno ora il controllo sulla baia e hanno costretto i pirati a trovar rifugio nelle lagune delle coste orientali. Alcuni pirati hanno unito le loro forze e hanno costruito un porto segreto in una grossa caverna a est dell'isola.

Ogni giorno si organizzano diverse cacce al tesoro per permettere ai visitatori di assaporare il brivido delle immersioni subacquee e l'eccitazione della ricerca di autentici tesori di

navi pirata affondate. Non si richiede nessuna esperienza.

Aloysius

Popolazione: 10.160

Capitale: Jortan (pop. 800)

Superficie: 3.372 chilometri quadrati

L'isola Aloysius è una bella isola sabbiosa situata all'estremità meridionale del regno di Ierendi. Tutta questa bellezza nasconde però molti aspetti sfavorevoli. In primo luogo questo territorio si trova sotto la giurisdizione del Tribunale poiché è stato utilizzato per molti anni come colonia penale, poi, sono state scoperte miniere d'oro e giacimenti di gemme e ciò ha scatenato una feroce competizione e rivalità fra i nuovi venuti. Infine, l'isola è infestata dai nefasti mau-mau, uno spregevole tipo di zanzara portatrice di malattie. Non è da molto che il Tribunale si è sforzato di accrescere la popolazione locale, malgrado i mau-mau succhiatori di sangue, preoccupato del fatto che il numero dei prigionieri è attualmente addirittura maggiore di quello dei nativi. Ierendi va orgogliosa del suo storico retroterra, ma non vuole avere un'intera isola di prigionieri che proclamino nuovamente la propria indipendenza. La popolazione dell'isola è stata tradizionalmente abbastanza scarsa a causa delle diverse malattie locali dovute all'infestamento dei mau-mau. Per incoraggiare gli insediamenti nell'isola, il Tribunale ha sviluppato un piano per attirare nuovi residenti e ha sparso la notizia che si stanno scoprendo delle miniere. Il governo di Ierendi sta finanziando la costruzione di case e luoghi di soggiorno lungo la baia a nord dell'isola e nell'interno. Case e appezzamenti di terreno vengono offerti a prezzi relativamente bassi a coloro che si trasferiscono ad Aloysius. Squadre di lavoro dei penitenzieri locali vengono utilizzate in programmi di disboscamento per liberarsi dell'infestamento delle zanzare, ciò richiede naturalmente una notevole spesa a carico degli abitanti. Le malattie causate dai mau-mau trasformano le vittime in sciocchi, esseri istupiditi

che fissano il suolo senza espressione e lentamente muoiono di fame (uno spettacolo triste ma comune ad Aloysius).

I prigionieri sono spesso impiegati anche per aiutare i residenti ad edificare le loro dimore e per costruire nuove strade per la Guardia. I condannati, o esche per i mau-mau come sono spesso chiamati dai nani, sono facilmente riconoscibili a causa delle loro polverose divise gialle con strisce nere verticali e delle catene legate ai piedi nudi per impedire la fuga. La maggior parte dei condannati in Aloysius è costituita da criminali di tutte le altre isole, da pirati e da equipaggi di navi di contrabbandieri. Le prigioni sono solitamente piene nei periodi di guerra.

Alla fine del loro periodo di prigionia, i carcerati sono rilasciati a condizione che restino sull'isola almeno per altri dieci anni. Se rifiutano, vengono esiliati in una costa occidentale del continente, eventualmente vengono offerte loro delle terre e dei rifugi a basso prezzo (se possono permettersi di comprarli) generalmente all'interno, o ancor meglio nel territorio dei mau-mau. Le notizie riguardanti le miniere hanno naturalmente raggiunto i condannati e, ovviamente, molti di loro sono davvero impazienti di insediarsi al termine del periodo di prigionia e di scavare i propri terreni in cerca d'oro.

Oltre seicento nani si sono stabiliti nell'isola negli anni passati con la benedizione del governo. Ora essi creano una grossa parte dei prodotti delle isole. I gioielli sono la specialità dei nani poiché essi hanno accesso alle grosse pepite d'oro che si possono trovare nei molti fiumiciattoli dell'isola. I loro singolari modelli che uniscono oro, corallo e conchiglie rendono i gioielli delle apprezzate ricchezze.

Racconti di aspri combattimenti fra colonie di ex condannati e nani non sono rari. Entrambi concorrono per il possesso di lotti di terreno in cui può essere scoperto un filone principale. Nani ed ex carcerati sono entrambi robusti, duri lavoratori, paranoici, resistenti alle malattie e di indole aspra. I Makai sono ora una minoranza in Aloysius, con solo 700 nativi rimasti nelle zone costiere, la costruzione dei penitenziari negli anni

passati e l'arrivo dei nani minatori li spinsero a spostarsi verso altre isole, specialmente la metropolitana Ierendi. Il benessere della capitale è una tentazione per molti dei giovani e avventurosi Makai. Il resto della popolazione comprende comunità di 500 metropolitani di Ierendi e gli immancabili turisti. I residenti provenienti da Ierendi normalmente restano nelle vicinanze di Jortan, un villaggio di quasi 800 abitanti, Essi curano la maggior parte degli affari di amministrazione e le più tradizionali attività nelle stazioni turistiche del luogo. Molti gioielli locali e articoli preziosi sono venduti ai turisti.

Il villaggio di Jortan è la capitale dell'isola. Lì risiede il governatore di Aloysius, egli è incaricato dello sviluppo dell'isola e di tutte le attività del penitenziario. La maggior parte delle case domina dall'alto la baia in una formazione semicircolare. In un'analoga disposizione, dietro la zona abitata, ci sono acri di terreno coltivato per contribuire al sostentamento degli abitanti. Tra i residenti Makai di Jortan c'è un po' di amarezza a causa del progetto del governo di costruire più case. Essi avvertono che il governo sta costruendo troppe abitazioni lungo la baia e che queste stanno occupando la loro terra.

Nel cuore dell'isola c'è un insediamento di bucanieri. Circondata da migliaia di foresta, la loro comunità è inaccessibile salvo che per i più esperti avventurieri. La loro grande abilità nel muoversi segretamente li mette in grado di perlustrare con tranquillità i tortuosi sentieri della foresta da loro stessi creati e quasi introvabili. Il capo dei bucanieri è Mannie guancia nera, un ex prigioniero fuggito da una squadra di disboscamento. Mannie e i suoi seguaci fanno scorrerie in piccoli villaggi Makai, miniere, piantagioni, residenze e organizzano persino delle spedizioni in Jortan. Quando il gruppo viene decimato dai mau-mau o dalle battaglie con la guardia, Mannie è abbastanza audace da assaltare un penitenziario isolato per rifornire le proprie forze. I condannati preferiscono seguire Mannie piuttosto che condurre una misera vita di lavoro forzato. La comunità generalmente oscilla intorno ai 50 carcerati evasi. Tuttavia, quando

sono impegnati in scorrerie, solo 10-15 di loro restano a custodire il campo. Ex colonia penale del regno, questo gioiellino è stato ristrutturato per offrire una piacevole sistemazione ai visitatori. Su richiesta si organizzano delle visite guidate nel penitenziario.

Elegy

Popolazione: 8.450

Capitale: Nula (pop. 600)

Superficie: 2383 chilometri quadrati

Elegy è una verde isola pacifica a nordovest dell'isola di Ierendi. Nula è un piccolo tranquillo porto da pesca di 600 persone; il modesto edificio amministrativo delle Tribù Unite di Elegy, costruito su tre piani in mattoni, è la più grande struttura fatta dall'uomo nell'isola. Povera di risorse naturali, troppo aspra per le piantagioni e priva della scenica bellezza di altre isole contigue, Elegy ha scarsa importanza politica ed economica nel Regno. Tuttavia la sua predominante popolazione Makai è autosufficiente, dato che soddisfa le proprie necessità con la pesca, la coltura e l'allevamento delle pecore e il lento scorrere della vita sembra soddisfare in pieno i nativi. Geograficamente, l'isola Elegy è un roccioso altipiano che degrada dalle zone montuose occidentali alla linea costiera orientale, la costa a sud-ovest è una regione di alte scogliere chiamata Mucchio di Pali di Nyx. Qui delle grandi colonne con molti lati formate da lava basaltica sono precipitate nel mare dalle rupi, creando una linea costiera di pilastri rocciosi. Il mare ha scolpito molte grotte in queste scogliere, La costa orientale è orlata da dolci spiagge e strette baie e la maggior parte della popolazione vive in villaggi lungo queste insenature. La regione centrale è un misto di pendii scoscesi, valli boschive e colline erbose su cui pascolano greggi di pecore.

Per centinaia di anni, fino al sesto secolo DI, l'isola Elegy fu il sacro cimitero delle selvagge tribù Makai dell'isola nord occidentale di Ierendi. Canoe indigene viaggiavano per oltre 70 miglia in pieno oceano per mettere i morti a riposare nelle

caverne marine dei dirupi costieri di sud-ovest. La pratica cessò a causa di una maledizione che piombò sui Makai di Ierendi. Una leggenda tribale fa riferimento alla Resurrezione del Morto Impenitente, il fantasma di un malvagio sciamano che servì il suo padrone evocando le immagini inanimate degli antenati della tribù - e una volta chiamati, i non morti piombarono sulle tribù e le divorarono, Un'altra leggenda narra che un capo tribù ignorò il divieto di violare i beni dei morti consacrati e a causa di ciò portò la rovina su sé stesso e sul suo popolo. Una spiegazione più banale è stata suggerita dagli studiosi: una pestilenza contratta da ladri di sepolcri da una tomba imputridita decimò le tribù della nord occidentale Ierendi. In anni recenti alcuni ricchi e civilizzati nativi di discendenza Makai hanno reintrodotta la pratica delle sepolture nelle caverne di Elegy. Le ricchezze di un Makai sono per tradizione seppellite con lui e ciò è un grosso richiamo per i ladri di sepolcri.

Di conseguenza, moltissime tombe sono progettate con difese materiali e magiche contro gli intrusi, i tradizionali sciamani Makai hanno ammonito di non disturbare i morti e di non risvegliare la maledizione dell'isola, ma nativi moderni danno poco credito alle primitive superstizioni tribali.

I turisti interessati al passato dei nativi apprezzeranno i pittoreschi cimiteri della gente Makai. Tutti i visitatori sono cordialmente invitati a cooperare con i residenti dell'isola e a rispettare i defunti.

Utter

Popolazione: 11.290

Capitale: Gaamo (pop. 1.100)

Area: 4.236 chilometri quadrati

L'isola Utter si distingue per l'alta percentuale di albi che si trova nella popolazione che si è insediata nel villaggio di Gaamo. Questo gruppo ha deciso di rimanere unito e viene raramente permesso il matrimonio con persone non albine. Il loro sangue contiene una strana componente genetica che fa sì che i figli degli albi diventino

albins. Questa comunità consiste di oltre 1.600 albins, metà dei quali vive nel villaggio di Gaamo; gli altri vivono sulle colline di Utter. A completare la popolazione si aggiungono alcuni lerendiani giunti dall'isola principale che risiedono principalmente in Gaamo e circa 1.200 Makai che vivono in piccoli villaggi (che contano al massimo 100 persone ciascuno) costruiti nelle foreste lungo le coste. La parte interna dell'isola è praticamente deserta ed è abitata solamente da creature esotiche e strani vegetali. Gli albins sono particolarmente intelligenti. Hanno sviluppato una civiltà religiosa focalizzata sulla costruzione di incredibili dimore per i loro protettori Immortali, la leggenda narra che il loro capo se ne sia andato secoli fa, ma che un giorno sarebbe tornato e magari rimasto se avesse trovato una dimora adatta. Spinti da questo incentivo, gli albins si dedicarono all'architettura e iniziarono a costruire numerosi palazzi, case, gallerie, mura difensive, mausolei, o statue imponenti rivolte verso il mare, il villaggio o alcune valli nell'interno dell'isola. I loro metodi di costruzione sono segreti e non sono mai stati rivelati a nessuno. Una struttura progettata particolarmente bene farà guadagnare al suo costruttore la vita eterna dopo la morte, nel mondo dei protettori Immortali. È una credenza comune che una casa costruita da un albino credente diventi la sua dimora nell'aldilà. Nessun albino sano di mente danneggerebbe o modificherebbe mai la casa di un altro per paura di disturbare lo spirito morto del costruttore. Gli albins utilizzano la sabbia come componente principale per le costruzioni, come la usano i bambini per creare i castelli di sabbia sulla spiaggia. Molto spesso aggiungono pezzi di corallo, conchiglie e inchiostro per colorare la sabbia, i santoni spirituali preparano quindi una sostanza speciale che rende la superficie della costruzione consistente come la pietra. I Santoni non possono essere obbligati a rivelare il segreto di questa mistura. Se subiscono forti pressioni, hanno il potere di morire volontariamente, sollevando l'ira dell'intera comunità degli albins. La popolazione degli albins non cresce molto rapidamente e molte delle case da loro costruite sono inabitate. È molto comune vedere delle

abitazioni particolarmente graziose riempite di bambù, semi, cespugli e ragnatele. Gli albins hanno dimostrato di essere abili contadini, allevando bestiame sulle colline e coltivando diverse varietà di frutti e vegetali (piantati in autunno prima della stagione piovosa). Naturalmente hanno mantenuto la loro abitudine di costruire incredibili dimore, e lo hanno fatto per i maiali, le mucche e le pecore, sperando che anche per loro ci fosse un aldilà. Una buona parte del lavoro nell'isola viene svolto durante le prime ore del mattino, nel tardo pomeriggio e nelle prime ore della sera. Dato che i forti raggi del sole bruciano facilmente la pelle chiara degli albins, essi devono proteggersi indossando vestiti bianchi e cercando di esporsi al sole il minimo possibile. Per questo motivo, la maggior parte degli albins ha abitudini notturne che disturbano però il resto della popolazione. Non c'è nulla di più irritante di un albino che a mezzanotte decide che è arrivato il momento giusto per costruire un cancello in mezzo alla strada principale. Molti turisti scappano dall'isola furenti dopo aver passato alcune notti di fila senza chiudere occhio. Gli albins hanno sviluppato una misteriosa vista notturna che permette loro di vedere nel buio, con la presenza della luna, come se fosse pieno giorno. In una notte senza luna, gli albins riescono a coprire con la vista una distanza di circa 10 metri. Nell'oscurità completa, invece, non riescono a vedere nulla dato che non sono dotati di infravisione. Ciò spiega perché gli albins sono particolarmente attivi nelle notti di luna piena. Gli albins combattono tradizionalmente con lance, frecce e pugnali. Immergono le loro armi nella mistura preparata dai santoni per costruire le case al fine di ottenere delle armi in grado di paralizzare le vittime per alcune ore, come se venissero improvvisamente tramutate in pietra. Questo è un potenziale veleno; molte persone, molto spesso mercanti delle gilde di Minrothad, hanno cercato senza successo di rubare il segreto degli albins. Una ferita mortale causata da un'arma immersa nella mistura tramuta di fatto la vittima in pietra.

Il villaggio di Gaamo è l'unico insediamento

nell'isola degno di nota. Situato a ridosso delle colline lungo la costa orientale, il villaggio è ben protetto dai venti che arrivano dal mare. Il luogo è circondato da un lungo muro con colonne, archi e alberi disposti in modo tale da sembrare cresciuti nel muro stesso. Le finestre, le porte e gli archi hanno tradizionalmente un sottilissimo velo preso dalla ragnatela di un ragno gigante, la razza che prospera nelle foreste di Utter (i protettori Immortali non devono essere accolti nella loro dimora con una porta chiusa). Ruscelli di acqua fresca scorrono attraverso il villaggio in bellissimi acquedotti e distribuiscono l'acqua a tutti i residenti. Lunghe scale a chiocciola fiancheggiate da monoliti scolpiti scendono dalla collina per un paio di chilometri fino a raggiungere un piccolo porto che può ospitare una sola nave. Le altre navi in visita devono ancorarsi in acque più profonde, alcune centinaia di metri dalla costa. Solo dei marinai molto abili riescono a guidare le barche attraverso la barriera corallina fino al molo. Una guida albina offre spesso aiuto alle navi in arrivo e in partenza. Questo è il posto ideale per gli appassionati di stili architettonici insoliti. I nativi sono particolarmente abili nel realizzare le costruzioni e le tecniche utilizzate sono segrete. Vi basti sapere che in quest'isola si possono trovare i più spettacolari castelli di sabbia mai costruiti.

Fletcher

Popolazione: 17.960

Capitale: Vlaad (pop. 1.100)

Superficie: 2077 chilometri quadrati

L'isola Fletcher si trova proprio a nordest della principale isola di Ierendi. Prese il nome da Sama Fletcher, una volta prigioniero ad Aloysius, che trovò la strada per Fletcher. Egli passò il resto della sua vita realizzando raffinate frecce dagli alberi e creazioni artistiche fatte con le eleganti penne degli innumerevoli uccelli del luogo. I begli alberi dell'isola sono lentamente scomparsi e sono rimasti solo dei pini marittimi con un legno nodoso ed intricato inadatto alla creazione di frecce. Gli uccelli, abbondanti come non mai,

cercano rifugi rocciosi nelle naturali nicchie rupestri e si cibano dei milioni di cicale che prosperano nei pini marittimi. I residenti, o Fletcheriani, godono di un clima mite e piacevole. Molti di loro si sono trasferiti in grosse cavità simili a grotte create dalle antiche attività vulcaniche. La maggior parte delle case dei nativi si trova nelle caveme sotterranee. I metropolitani e gli stranieri insediatisi si fermano a Vlaad, un villaggio della costa sud. I cibi più comuni nell'isola sono uva, agrumi e olive. I migliori vini di Ierendi sono prodotti qui. I Fletcheriani integrano la loro dieta con pesce e nutrienti funghi che crescono nelle grotte dell'isola. Durante i Giorni del Giusto e la Celebrazione del mare, i residenti uccidono centinaia di uccelli dell'isola per banchettare. Un vero spettacolo per i turisti, di norma catturano i volatili solo per le loro stupende penne e poi li liberano. Pertanto la popolazione degli uccelli non è mai calata, neppure al culmine dell'industria delle penne. Le navi si fermano regolarmente a Vlaad per comprare o commerciare gli speciali cristalli che si trovano nelle grotte dell'isola. Gli isolani chiamano i cristalli "generatori di fuoco" per la loro capacità di aiutare ad attizzare fuochi catturando i raggi del sole. I cristalli sono in realtà delle lenti di ingrandimento naturali formatesi quando la lava bollente venne a contatto con la sabbia. Le pietre sono ruvide e di solito devono essere levigate e pulite per divenire adeguati "generatori di fuoco". I ciottoli ripuliti costano da 200 a 300 mo. L'isola produce ogni anno centinaia di queste pietre. La maggior parte viene spedita nella metropoli e venduta nella piazza del mercato o alla marina. I Fletcheriani esportano eleganti cuscini di piuma e materassi famosi in tutte le nazioni costiere della zona. Si narra che l'imperatore di Thyatis donò alla sua imperatrice un intero letto di piume di Fletcher cucite in lenzuola di seta d'oro: da allora l'imperatrice rifiutò di dormire in qualsiasi altro posto.

I Fletcheriani sono maestri nella produzione di pezzi artistici fatti di penne, di incredibili abiti per le signore della Corte di Ierendi, o di pomposi cappelli per i più famosi eroi delle nazioni. L'Emiro di Abbashan comprò dozzine di enormi

ventagli di penne e addirittura centinaia di piume variopinte per la sua cavalleria e le sue carrozze, una vera fortuna per Fletcher che fece lievitare i prezzi a livelli eccessivi per i turisti, salvo forse i più ricchi... noblesse oblige...

Il luogo ideale per acquistare vestiti e oggetti locali di squisita fattura: non potrete trovare niente di meglio in nessun posto del mondo. Visitate le abitazioni nelle caverne, davvero uniche nel regno di Ierendi. Se volete vivere un'esperienza eccitante, prenotate un alloggio da Mister Coarke.

Ierendi

Popolazione: 88.990

Area: 19.264 chilometri quadrati

Capitale: Ierendi (pop. 12.000)

La città di Ierendi è la più estesa del regno, la capitale dell'isola di Ierendi, non che la capitale del regno omonimo. La maggior parte della popolazione dell'isola vive all'interno delle 25 miglia della città, sparsi sulle coste orientali e occidentali dell'isola si possono trovare altri villaggi, piantagioni, locande e fattorie, mentre alcuni abitanti vivono sulle montagne. I bastioni sul mare completati di recente proteggono la città principale, il porto e il castello reale dalle minacce militari e dalla furia degli uragani tropicali. Le montagne e le zone costiere occidentali costituiscono delle barriere naturali per proteggere la città dall'altro lato. L'area settentrionale della città è protetta dall'Accademia Navale. L'unica parte vulnerabile si trova nelle coste a sud dell'isola. Tuttavia, nonostante la mancanza delle barriere di protezione, su queste bellissime spiagge ci sono molte case di lusso e diverse proprietà private. La costruzione dei bastioni ha richiesto sette anni ed il lavoro di 400 uomini. La parte superiore dei bastioni è abbastanza larga da permettere a quattro uomini di camminarci sopra e la base si allarga ulteriormente, due fari fiancheggiano l'entrata della città e servono da torri di guardia. Altre quattro torri lungo i muri ospitano sempre delle guardie. Dei ponti mobili vicini alle scale che

scendono dalle torri forniscono un accesso ai muri dall'acqua. I ponti sono collegati a delle rotaie di guida che permettono di adattare l'altezza a seconda del livello della marea. L'entrata principale attraverso i cancelli può rivelarsi pericolosa per i marinai. Nonostante appaia come un ingresso senza alcuna protezione, ci sono in realtà degli spuntoni di metallo appuntiti ancorati sul fondo della baia e rivolti verso l'esterno che affiorano sulla superficie e servono per squarciare le navi che cercano di entrare. L'estremità dei pali appare sopra la superficie dell'acqua durante la bassa marea. Una grossa leva a lato delle torri permette di abbassare i pali per consentire alle navi di entrare o uscire dal porto.

La più grande delle isole che formano il regno di Ierendi, dove i visitatori possono ammirare il fantastico castello decorato in corallo nel quale dimora la famiglia reale. I musicisti di strada renderanno piacevole il vostro soggiorno; potrete inoltre acquistare a prezzi modici degli splendidi ritratti realizzati dagli artisti di strada. Visitate il più grande mercato del regno e risparmiate affittando le barche disponibili in una delle tre marine. I visitatori che amano l'avventura, possono recarsi al club degli avventurieri nella città di Ierendi.

Onore

Popolazione: sconosciuta

(DM: 2.000 maghi, 4.000 schiavi goblin, 50+ elementali)

Capitale: Filtot (popolazione 747)

Area: 26 chilometri quadrati

Si conosce poco di quest'isola situata al centro del regno e dei suoi abitanti. I maghi dell'isola dell'Onore custodiscono in modo aggressivo i propri segreti. I visitatori non sono ammessi e gli intrusi vengono trattati malamente o spariscono misteriosamente. Il monte Kala è un vulcano attivo sul luogo della catastrofica eruzione del secondo secolo PI. Sprofondamenti successivi hanno fatto affondare nell'oceano un'isola della dimensione delle Cinque Contee, lasciando tre

isole più piccole sopra il livello del mare: Onore, Elegy e Roister, Tutta la vita vegetale e animale è stata distrutta dalla grande eruzione. A causa della distruzione provocata dai fiumi di lava, dei campi pieni di cenere e delle pianure sterili, l'isola dell'Onore non è mai stata popolata dai Makai. Solamente alcune specie di piante riescono a crescere in questa terra desolata tra la terra bruciata dalla lava.

Nel settimo secolo DI si insediò nell'isola un gruppo di umani e goblin probabilmente di origine Alphatiana, Glantriana e Nithiana; tuttavia, nessuna prova conferma questa teoria. Questi umani guadagnarono immediatamente un'ottima reputazione per le loro grandi abilità nell'uso di dispositivi magici e incantesimi; ancora oggi sono conosciuti come i maghi dell'isola dell'Onore.

I maghi dell'isola dell'Onore sono profughi da una nazione Alphatiana in un'isola a sud est dell'isola di Dawn. Molti dei testi magici che si trovano nella capitale di Onore sono scritti in Alphatiano, benché questo linguaggio sia parlato solamente da pochi maghi di alto livello, I maghi dell'isola dell'Onore si sono guadagnati la fama di persone scontrose nei confronti dei visitatori e spietate verso i nemici. Giudicati generalmente malvagi da Ierendi, si sono comunque dimostrati preziosi alleati (anche se costosi) durante la guerra per l'indipendenza dall'impero. Le loro flotte di navi da guerra hanno agito come unità mercenarie al servizio della Marina Reale in diverse battaglie. Anche se viene normalmente considerata una parte del regno di Ierendi, l'isola dell'Onore è praticamente indipendente e tiene relazioni diplomatiche saltuarie e poco affidabili con il governo Ierendiano, entrambe le fazioni riconoscono una reciproca dipendenza; Ierendi ha bisogno dell'isola dell'Onore per la difesa nazionale, mentre l'isola dell'Onore ha bisogno di Ierendi per il cibo e i rifornimenti; tuttavia, non esiste simpatia tra queste due civiltà. I rappresentanti dell'isola dell'Onore affermano da secoli di non avere intenzioni bellicose nei confronti della nazione o di altre popolazioni nel mondo conosciuto. Tuttavia, hanno sempre rivendicato il diritto di assoluta riservatezza e hanno ripetutamente dimostrato la loro costanza

nell'eliminare chiunque non rispetti questo diritto. I maghi voglio solamente essere lasciati in pace. Essi temono che se venisse rivelato il loro accesso alla dimensione del fuoco, potrebbero diventare l'obiettivo delle ambizioni Glantriane e Alphatiane. Nel corso degli anni, il mistero dell'isola dell'Onore ha attirato molti avventurieri curiosi disposti a sfidare i sistemi difensivi dei maghi per scoprire che cosa nasconde l'isola. Finora i segreti sono rimasti tali e nessuno è riuscito a ritornare per raccontare la sua avventura (almeno per quanto ne sa la popolazione). In realtà, un gruppo di avventurieri è riuscito a penetrare con successo i sistemi di difesa dell'isola dell'Onore, ma è stato abbastanza intelligente e saggio da non divulgare la notizia ai quattro Venti.

Filtot, un pittoresco villaggio ai piedi del monte Kala, è l'unica città nell'isola. L'isola dell'Onore riceve il cibo e tutti i rifornimenti al porto nella baia di Filtot, dove è ancorata la leggendaria flotta di navi. Nessuna nave può entrare in questo porto senza farsi prima identificare, gli ufficiali dell'isola dell'Onore che si trovano nei forti di guardia salgono su tutte le navi che si apprestano ad entrare nella baia, rimangono a bordo fino al completo scaricamento del materiale da consegnare e riaccompagnano la nave fuori dalla baia. Non ci sono altri villaggi, insediamenti, piantagioni o abitazioni nell'isola dell'Onore, ad eccezione della Cittadella nel cratere del monte Kala. La superficie dell'isola non supporta vegetazione, se non qualche pianta particolarmente robusta; l'agricoltura è impossibile. Anche se una simile dipendenza per i generi alimentari potrebbe far sembrare l'isola molto vulnerabile per quanto riguarda un isolamento o l'embargo, i maghi dell'isola dell'Onore hanno già dimostrato che in caso di emergenza possono tranquillamente crearsi cibo a sufficienza per nutrire tutta la popolazione; l'importazione del cibo è solo più conveniente ed efficiente. Si dice che le spiagge dell'isola dell'Onore prendano fuoco quando un estraneo vi mette piede. I nativi sostengono di aver visto diverse volte degli elementali del fuoco girovagare tra i campi di lava durante la notte.

Inoltre, si dice che i forti di guardia lungo le coste dell'isola dispongano di dispositivi magici in grado di riconoscere gli intrusi a grande distanza, e che dei gruppi di maghi e goblin pattugliano giorno e notte i campi di lava e le montagne alla ricerca di ospiti non graditi. Si pensa che il monte Kala sia un vulcano ancora attivo, anche se non ci sono state eruzioni negli ultimi secoli. Il vulcano è alto circa 500 metri; il fondo del cratere, coperto da un lago, si trova 80 metri sotto al bordo del cratere stesso. L'osservatorio è un edificio di pietra nera sul bordo del cratere del monte Kala. E' visibile da Filtot, ma nessun estraneo lo ha mai visitato. Si conosce l'esistenza di un edificio all'interno del cratere, chiamato Cittadella, grazie alle relazioni giunte dall'isola dell'Onore e agli avvistamenti di alcuni maghi.

L'Osservatorio

Dall'Osservatorio si può sorvegliare il mare per qualche chilometro di distanza, gli allarmi per segnalare gli intrusi vengono lanciati dalle torri e possono essere visti dal Centro di Guardia dell'isola, un piccolo edificio situato ai piedi dell'Osservatorio. Quando viene segnalato un intruso, le pattuglie di guardia vengono raddoppiate e un gruppo speciale viene inviato nel luogo in cui si è verificato l'avvistamento. Il gruppo speciale è formato da una squadra di 6 maghi e chierici di livello 10 o superiore, tutti equipaggiati con appositi dispositivi per volare e diversi oggetti magici per l'attacco. Ci sono sempre due squadre speciali disponibili nell'Osservatorio, e altre due possono essere mobilitate in 15 minuti.

Ci sono sempre due pattuglie di guardia sul bordo del cratere e quattro in caso di allarme, L'unica strada che permette di scendere dalle ripide pareti del cratere è una scala stretta che conduce alla stazione di guardia (sempre presidiata da una pattuglia) sotto al Centro di Guardia dell'isola, inoltre, ci sono alcune strade molto strette che portano al lago e alla Cittadella. L'Osservatorio offre un bellissimo panorama ai turisti della dimensione del fuoco. Qui si riuniscono spesso molti elementali per ascoltare la guida dell'isola dell'Onore: "Sì, ciò che state

vedendo è un'enorme distesa di acqua. Sotto alla superficie ci sono grandi cavità tutte piene d'acqua. Immaginate quali distruzioni porterebbe una simile massa d'acqua nella dimensione del fuoco. Una tale potenza, una tale violenza, una tale imponenza è considerata dagli abitanti di questa dimensione nello stesso modo in cui voi considerate un mare di ferro fuso."

La Cittadella

La Cittadella è un'università, un laboratorio di ricerca e una piccola città, tutto in un vasto complesso di tunnel, stanze, corridoi, gallerie e sale. L'edificio principale, apparentemente aderente alla parete sopra al lago cratere, segue lo stile architettonico di Filtot, ma su larga scala. Ci sono 15 appartamenti, ognuno dei quali dispone di balconi molto spaziosi che si affacciano sul lago. In cima all'edificio principale ci sono quattro grandi cupole, ognuna mantenuta a una temperatura differente. Qui si può vedere la vita della comunità, nelle aree da pranzo comuni, nei parchi delle conferenze e dei concerti, nei bazar (dove sono disponibili cibi e vari oggetti) e nelle arene di ricreazione dove giovani e vecchi si affrontano in competizioni magiche. Le biblioteche, i laboratori di ricerca e le sale di conferenza del complesso sono scavate nelle pareti del cratere. Nel corso dei secoli, i maghi dell'isola dell'Onore hanno ammassato numerosi oggetti magici prelevati da tutto il mondo e dalle dimensioni vicine. Ci sono vaste sale in cui delle specie esotiche di creature extradimensionali sono mantenute in ambienti controllati. Centinaia di laboratori sono dedicati ai vari progetti magici, dalla catalogazione e lo studio di antiche magie, allo sviluppo di nuove applicazioni degli ormai conosciuti principi magici. Una sezione del complesso di tunnel contiene gli archivi dell'isola, una combinazione di biblioteca-museo-magazzino in cui vengono riposti numerosi tesori magici. L'accesso al complesso di tunnel è possibile attraverso uno dei quattro corridoi principali dall'edificio principale nella Cittadella. Le risorse di centinaia di maghi e chierici di alto livello per diversi secoli hanno reso perfette le misure di sicurezza che

impediscono agli intrusi di penetrare nel complesso di tunnel. Un visitatore non autorizzato ha buone probabilità di risvegliarsi come nuova forma di vita in una remota dimensione esterna dove i residenti non hanno mai sentito parlare della prima dimensione. Tutti i muri del complesso di tunnel sono fatti di metallo per impedire l'accesso dalla dimensione eterea.

La dimensione eterea

La superficie del lago nel cratere è in realtà un'illusione. L'incantesimo Individuazione del magico rivela la natura illusoria della superficie, ma non i suoi effetti magici. Inoltre, alcuni semplici test fisici (gli oggetti lasciate cadere nel lago non si bagnano) fanno capire che si tratta di un'illusione. Sotto alla superficie del lago c'è l'etere, una sostanza che assomiglia a una nebbia grigia, Nella dimensione eterea le creature possono spostarsi in senso verticale, ma non esiste una forza di gravità. Il movimento è impossibile senza assistenza magica. L'etere che si trova sotto al lago è adiacente alla sostanza di aria. Il cratere continua con il canale della lava fino alla dimensione del fuoco. Sotto alla Cittadella c'è una scala a spirale costruita con sostanza eterea compressa magicamente. Questa non può essere distinta visivamente dallo sfondo del normale etere; sono necessari esperimenti straordinari o deduzioni magiche per localizzare la scala prima di essere a conoscenza della sua esistenza. Il passaggio su questa scala non è molto frequente, ma degli avventurieri astuti o fortunati possono vederlo. Una volta al giorno i turisti della dimensione del fuoco salgono da questa scala per poi scendere nuovamente al termine della visita guidata. Occasionalmente, si possono vedere dei maghi dell'isola dell'Onore che si dirigono al passaggio per l'eterea o delle creature della dimensione del fuoco che vanno alla Cittadella. Trovare il passaggio per l'eterea senza trovare la scala è un'operazione estremamente difficile. Se i PG sono venuti in qualche modo a conoscenza della stazione, possono usare incantesimi come Individuazione della corretta via o Contattare altre dimensioni.

Il passaggio per l'eterea

Il passaggio per l'eterea assomiglia a un grande dirigibile che galleggia nella nebbia grigia dell'etere. Esso consiste di quattro grosse sfere trasparenti tenute insieme da un'intelaiatura di travi fatte di etere compresso e viene tenuto fermo da lunghi cavi di sostanza eterea ancorati nella roccia della prima dimensione. Le quattro sfere trasparenti ospitano le strutture del Laboratorio di Ricerca dell'Etere, dove i saggi studiano le peculiarità della sostanza e le leggi fisiche dell'etere, e sperimentano gli incantesimi in questo strano ambiente. I risultati ottenuti da queste ricerche hanno permesso ai maghi dell'isola dell'Onore di navigare nei mari dell'etere con la stessa facilità con cui navigano negli oceani della prima dimensione. Una piccola flotta di navi eteree può trasportare dei gruppi di ricercatori in lunghi viaggi di esplorazione, fra le travi dell'intelaiatura del passaggio è stato costruito un osservatorio. Qui i turisti della dimensione del fuoco possono rilassarsi e godersi il panorama, o consumare un ottimo pasto nel Ristorante degli Universi. Turisti con più spirito di avventura si divertono a sciare nell'etere e a dedicarsi ad attività ricreative in un ambiente privo di forza gravitazionale in compagnia di guide turistiche molto esperte.

La dimensione del fuoco

Al confine tra la dimensione eterea e la dimensione del fuoco, ma appena all'interno dell'etere, c'è una semplice piattaforma costruita con sostanza eterea compressa, Questa viene chiamata "Passaggio verso la Prima" ed è il luogo in cui i viaggiatori salgono sulle navette che conducono alla dimensione del fuoco. Il punto in cui la dimensione del fuoco tocca quella eterea corrisponde a una sezione atmosferica di un pianeta abitato della dimensione del fuoco. I visitatori che giungono dalla dimensione del fuoco possono servirsi della loro capacità di volare o utilizzare le apposite navette che conducono al Passaggio verso la Prima. Da questo passaggio si può vedere il pianeta di fuoco che dista solamente 12 chilometri. Non sono visibili molti dettagli, ma il luogo è caldo e

fumoso. Le navette che viaggiano tra la piattaforma e il pianeta (e viceversa) partono due volte al giorno, trasportando turisti e creature della dimensione del fuoco che commerciano con i maghi dell'isola dell'Onore.

Una delle due isole che non possono essere visitate; è la dimora dei famosi maghi dell'isola dell'Onore.

Roister

Popolazione: 1.260 Makai

Capitale: Ronowac (pop. 700)

Area: 833 chilometri quadrati

L'isola Roister è un piccolo pezzo di terra all'estremità meridionale del regno, direttamente a sud dell'isola principale. Il clima è decisamente afoso a questa latitudine e l'aria umida rende difficoltosa la respirazione durante i caldi mesi estivi, il paesaggio è verde e lussureggiante con molte aree paludose all'interno di crateri di vulcani ormai spenti. Nell'isola crescono piante e alberi da frutta unici, incapaci di sopravvivere in qualunque altro posto, ci sono grandi storni di insetti che portano malattie, incluse le zanzare mau-mau che arrivano, durante l'estate, dall'isola di Aloysius.

I Makai indossano spesso speciali vestiti protettivi simili a quelli usati per proteggersi dalle api ogni volta che entrano nelle zone paludose infestate dai mau-mau. In questi luoghi coltivano frutti e piante particolari che riportano a Ronowac. Tutti i residenti sono nativi le cui famiglie hanno vissuto qui per secoli. Essi vivono principalmente a Ronowac e si cibano di frutta, vegetali e pesce, i pescatori possono facilmente catturare i grossi pesci che abbondano nelle acque locali. Lungo la costa nord dell'isola ci sono alcuni punti profondissimi che costituiscono l'habitat ideale per i grossi pesci. Per pescare in questi luoghi si utilizzano delle fiocine montate sul retro di catamarani, i pescatori lasciano cadere delle sostanze speciali nel mare per far sì che i pesci saltino fuori dall'acqua. La preda viene quindi colpita mentre si trova in aria e viene trascinata sulla barca. Questo è diventato

immediatamente lo sport preferito dai pochi turisti abbastanza fortunati da conoscere questo luogo ed è uno dei pochi affari gestiti dai Makai nel settore turistico. Le barche da pesca delle altre isole di Ierendi si avvicinano spesso alle coste dell'isola Roister nella speranza di ritomare con una pesca spettacolare, alcune volte, però, è la preda a trovare il pescatore salendo direttamente sulla barca, soprattutto quando si tratta di un mostro marino affamato...

Ronowac

I residenti dell'isola sono concentrati sulle coste settentrionali di Roister, dove il terreno è piatto, più stabile e fertile. Essi chiamano questo insediamento Ronowac, sebbene il nome non sia stato ufficialmente riconosciuto dal governo di Ierendi. Ronowac è un villaggio unico, con le sue reti che avvolgono case per proteggere gli abitanti dalle invasioni dei mau-mau. Ronowac è il nome di un antico guerriero Makai che una volta riuscì a liberare l'isola dai mostri marini. La leggenda narra che una volta l'isola era più grande, ma che l'antico guerriero riunì tutti i mostri marini in un angolo di Roister e staccò questa grande porzione di terra per mandare le creature alla deriva nell'oceano. Gli isolani praticano ancora le arti magiche dei loro antenati.

La pesca del pesce spada e del marlin bianco è uno degli sport acquatici più diffusi in quest'isola. I visitatori possono affittare delle barche e assumere abili guide per cercare di aggiudicarsi un trofeo messo in palio per chi pescherà il "più grande".

Safari

Popolazione: 20.310

Area: 8668 chilometri quadrati

Capitale: Kobos (popolazione 800)

L'isola Safari, situata nell'area nord orientale del regno, è un paradiso per i viaggiatori e gli avventurieri di tutti i livelli. Oltre alle splendide locande e ai luoghi di villeggiatura, l'isola Safari vanta le migliori riserve naturali e i parchi di

avventura più suggestivi del mondo conosciuto. Il piccolo villaggio di Kobos, situato in una piccola insenatura del fiume Wautili, è la capitale e l'insediamento principale dell'isola. I visitatori possono trovare ristoro, divertimento e sistemazioni rustiche, usufruire dei trasporti per raggiungere le altre locande e i parchi dell'isola e organizzare delle gite nelle riserve naturali. Nell'isola ci sono altri due villaggi:

Calatupos (popolazione 349) sulla costa nord occidentale e Pupami (popolazione 178) all'interno lungo il fiume Wautili. La parte rimanente della popolazione è sparsa in piccoli insediamenti lungo le coste e nelle comunità che supportano le strutture relative ai parchi di avventura e alle riserve naturali.

Molti visitatori giungono solamente per trovare un po' di riposo sulle spiagge o per godersi gli spettacoli settimanali delle celebrazioni dei nativi, tuttavia, coloro che amano il rischio e l'avventura hanno due opportunità: le riserve naturali e i parchi di avventura.

Il novanta per cento dell'interno dell'isola Safari è stato dedicato alle riserve naturali che vengono controllate dal dipartimento degli interni e dal dipartimento della dogana e dei contributi. In questi parchi ci sono diverse specie di piante esotiche, animali e mostri, queste creature sono state cacciate fino all'estinzione nelle terre civilizzate perché rappresentavano una seria minaccia per gli abitanti. Nell'isola Safari, invece, gli uomini sono protetti dai mostri e viceversa grazie a una stretta regolamentazione per quanto riguarda l'accesso ai parchi. Il governo autorizza l'organizzazione di viaggi privati per condurre i turisti attraverso le riserve naturali. Gli avventurieri novizi o professionali possono anche ottenere una licenza per cacciare i vari animali esotici e magici che possono essere venduti per il commercio di componenti magiche. E' illegale entrare in una riserva naturale senza una guida autorizzata (che è responsabile delle vostre azioni) o un permesso rilasciato dal dipartimento degli interni, come è pure illegale cacciare una qualsiasi creatura delle specie protette senza il permesso del dipartimento degli interni e una licenza del dipartimento della dogana e dei

contributi, i cacciatori occasionali possono ottenere dagli operatori turistici una licenza di uno o di tre giorni pagando, rispettivamente, 10 e 20 mo. I permessi per le specie più protette possono costare da 5 a 500 mo, a seconda del valore e della rarità. I cacciatori professionisti possono rivolgersi direttamente al dipartimento degli interni per licenze e permessi di lunga durata. I costi variano a seconda della durata e delle specie che si intendono cacciare, ma possono oscillare tra le 100 e le 5000 mo.

Come suggerisce il nome, questo è il luogo ideale per viaggi avventurosi condotti da guide abilissime attraverso alcune delle riserve più primitive e affascinanti del mondo. I membri del club degli avventurieri vengono spesso e volentieri da queste parti per partecipare a gite riservate solo a loro e per allenarsi in vista del torneo reale.

L'Isola Bianca

Capitale: Nessuna (Abbazia della notte bianca)

Popolazione: 108

Area: 507 chilometri quadrati

Questo piccolo isolotto di pietra bianca porosa è situato nelle acque meridionali delle Ierendi. Viene evitato da tutti poiché i temerari che vi si sono avventurati sono impazziti a causa delle orribili visioni che hanno sperimentato. Una misteriosa e riservata comunità di 108 uomini e fanciulli (tutti maschi) di etnia sconosciuta, che parlano una lingua parimenti ignota, abita un piccolo insediamento situato su una rupe a picco sul mare, noto come l'Abbazia della Notte Bianca. Gli unici altri abitanti dell'isola sono dei grossi gorilla bianchi e stormi di colombe altrettanto bianchi. Nonostante siano state congettrate le più stravaganti ipotesi sulla natura di quest'isola e dei suoi abitanti, nessuno studioso è riuscito a venire a capo di questo mistero. In verità si tratta di una comunità di antichi Nithiani devoti ad Orisis, miracolosamente graziati dagli Immortali ma segregati su questa remota isola. Essi non sono stati inclusi nel conteggio di cui sopra, in quanto la loro comunità rappresenta un mondo a sé stante, che non ha contatti con l'esterno.

Dimora dei druidi dell'Abbazia della notte bianca, questa è l'altra isola in cui non sono ammessi i visitatori. È un luogo di ritiro monastico e i turisti vengono respinti in qualsiasi circostanza a meno di casi davvero disperati.

Poche persone hanno visitato questo piccolo isolotto di pietra bianca porosa a sud-est di Ierendi, affiorando alcune centinaia di metri dall'acqua, la cima bianca splendente di roccia è stata erosa fino a formare le ripide scogliere dell'isola Bianca, le spiagge appartate e il suolo sabbioso che consente la crescita delle eleganti foreste di betulle dell'isola, i numerosi laghetti di acqua fredda e cristallina profondi centinaia di metri non sono naturali in queste formazioni rocciose e sono presumibilmente di origine magica. Non esiste un accesso sicuro all'isola Bianca per le barche. Altissime onde si

infrangono sulle scogliere rocciose dell'isola, e le spiagge bianche sono protette dalla barriera corallina e da correnti insidiose.

Senza un incantesimo Volare, per raggiungere l'isola si deve tentare di passare la barriera su piccole barche.

Abbazia della notte bianca

L'unico insediamento nell'isola è l'Abbazia della notte bianca, un piccolo villaggio monastico situato su una rupe che scende a picco sul mare. L'Abbazia è una comunità di 108 druidi, iniziati e fanciulli, tutti uomini, di varie età e livelli di esperienza. Per gli standard comuni, sono tutti completamente pazzi e parlano un linguaggio simile al Nithiano antico; tuttavia, coloro che capiscono questa lingua definiscono i loro discorsi sconclusionati. A parte l'ipotesi che questi individui siano dei sopravvissuti del breve periodo di occupazione di Ierendi da parte dei Nithiani, non si sa nulla su questi uomini. La popolazione resta costante, nonostante la normale mortalità e la mancanza di madri. Un figlio sembra "apparire" ogni volta che muore un individuo. Non è stato possibile uno studio sistematico di queste persone a causa delle terribili visioni che accompagnano gli estranei e delle risposte avute dall'interrogazione effettuata attraverso le dimensioni esterne che hanno reso chiaro che gli Immortali vogliono proteggere l'isola Bianca. La notte bianca di Nunawading Reach, un saggio di Glantri ed esperto sull'isola Bianca, ha potuto parlare con un vecchio uomo conosciuto come Erias delle Betulle Bianche che vive ancora sull'isola e pare sia ben voluto dai druidi di l'Abbazia, scaraventato sull'isola Bianca da una tempesta quando era giovane, Erias stava diventando pazzo prima di riuscire a fuggire. Come accade tipicamente alle vittime delle visioni dell'isola Bianca, Erias non si accorge di ciò che lo circonda e continua a farfugliare frasi sconnesse come "notte di luce, una notte così bianca". Reach sostiene che queste sono le visioni che conducono i visitatori dell'isola alla pazzia durante la notte. Coloro che passano una o due notti nell'isola riescono a

recuperare con molto riposo e un'adeguata assistenza clericale. Quelli che si fermano più a lungo, invece, non sono generalmente così fortunati.

Uccelli e gorilla bianchi

Le due forme di vita animale presenti nell'isola, il gorilla bianco e il colombo delle betulle, fanno parte del mistero che avvolge l'isola Bianca.

Il gorilla bianco non è mai stato visto durante il giorno, anche se Reach ha riportato degli avvistamenti solamente all'alba e all'imbrunire. Tuttavia, sono stati trovati occasionalmente dei corpi dei visitatori terribilmente dilaniati; questi attacchi vengono comunemente attribuiti ai gorilla giganti. Ciò nonostante, l'esistenza dei gorilla bianchi è argomento di discussione di molti saggi, e non sono mai state riportate testimonianze e prove concrete di questi gorilla. Storni di colombi delle betulle volano sulle scogliere e sulle coste rocciose dell'isola, durante il giorno i colombi sono molto attivi sulle coste e sull'acqua, mentre di notte riposano tra le betulle dell'isola. Le piume e il cuore dei colombi delle betulle vengono usati come componente magica; tuttavia, i colombi sono decisamente abili nell'eludere gli attacchi fisici e magici e i druidi di Abbazia si rivoltano furiosamente contro coloro che minacciano la vita animale dell'isola.

L'enigma dell'isola Bianca

Quando gli Immortali distrussero l'impero Nithiano per i crimini commessi dai suoi protettori, alcuni furono ritenuti innocenti e ottennero la grazia da parte degli immortali. I seguaci di Orisis, l'Immortale Nithiano dalla testa di falco della morte e della resurrezione, furono spostati in una dimensione esterna remota.

Tuttavia, Orisis persuase il tribunale degli Immortali a lasciare un singolo avamposto nella prima dimensione come protezione dalla minaccia dei risvegliati poteri oscuri di Nithia. Per conservare il segreto delle malvagità Nithiane, Orisis concordò sul fatto che i suoi seguaci scelti non avrebbero dovuto parlare con nessun'altro essere estraneo al culto.

I druidi di Abbazia della notte bianca

I 108 druidi di Abbazia della notte bianca sono i seguaci di Orisis.

Segue un breve prospetto della popolazione di Abbazia:

Venti bambini e adolescenti (uomini normali, 1-8 PF)

Quaranta iniziati (chierici, livello 1-5, seguono la via del druido, usano incantesimi dei druidi)

Venticinque preti (druidi, livello 5-15)

Ventitre druidi (druidi, livello 15-20, possono usare l'incantesimo metamorfosi in aggiunta agli altri incantesimi dei druidi)

Gli iniziati, i preti e i druidi di Abbazia usano gli incantesimi nello stesso modo dei personaggi druidi. Inoltre, i druidi di livello 15 -20 possono usare l'incantesimo dei maghi del nono livello Trasformazione, considerato come incantesimo druido del settimo livello.

Le sorgenti di vita

Le sorgenti di vita sono i misteriosi laghetti che si trovano nell'isola. Nelle profondità vivono gli eterei del destino, esseri spaventosi che i druidi di Abbazia possono invocare per fronteggiare un redivivo male Nithiano, questi esseri sono veri spiriti di distruzione e costituiscono un pericolo per chiunque osi disturbarli. I sogni di questi potenti spiriti sono l'origine delle terribili visioni che portano i visitatori alla pazzia.

Eterei del destino

Taglia/Tipo: Grande, Elementale (Etereo, Extraplanare)
Dadi Vita: 8d8+24 (70 pf)
Iniziativa: +11
Velocità: Volare 60 m (perfetta) (20 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +7 Des, +4 naturale), contatto 16, sorpresa 13
Attacco Base /Lotta: +6/+12
Attacco: Schianto +12 mischia (1d8+TS pazia)
Attacco completo: 2 schianti +12 mischia (1d8+TS pazia)
Spazio/Portata: 3 metri/3 metri
Attacchi Speciali: Maestria in volo, forma eterea
Qualità Speciali: Riduzione al danno 5/-, scurovisione 18 metri
Tiri Salvezza: Tem +5, Rif +13, Vol +2
Caratteristiche: For 14, Des 25, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità: ascoltare +5, osservare +6
Talenti: Riflessi in combattimento, Dodge, Attacco in volo, Iniz. migliorata, Arma accurata
Ambiente: Piano Etereo
Organizzazione: Solitario o gruppo di 3
Grado di sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Usualmente Neutrale
Avanzamento: 9-15 DV (Grande)
Aggiustamento Livello: —

Gli eteri del destino sono creature della dimensione eterea e sono stati richiamati in questo luogo dall'Immortale Orisis. Prima di trasferirsi nella dimensione eterea, abitavano in una dimensione esterna che fu però distrutta dagli Immortali. Ora servono Orisis che ha promesso di ricostruire la loro dimensione. Gli eteri del destino hanno la capacità di risucchiare energia sia dalle creature viventi che dai non morti. Il tocco di un etereo del destino, oltre a generare 1-8 punti danno, riesce a causare nella vittima un desiderio di immortalità così forte da costringerla a effettuare un tiro salvezza sulla



volontà CD 10 per non diventare pazzo. L'incantesimo cura malattie guarisce la mente della vittima se questa effettua con successo un tiro salvezza sulla volontà CD 13. Per ogni notte passata sull'isola, il tiro salvezza per non diventare pazzo riceve una penalità di +1.

I gorilla bianchi ed I colombi delle betulle

I druidi di Abbazia della notte bianca non sono più sani di mente, sono intrappolati tra un mondo reale e un mondo di sogni. I gorilla bianchi sono druidi sonnambuli, ossessionati da sogni assurdi e in grado di cambiare forma. In questo stato hanno la forza fisica dei gorilla giganti e le abilità magiche dei druidi; tutti questi poteri vengono aumentati dalla furia repressa verso il dio che li ha abbandonati in una piccola isola nell'oceano. I colombi delle betulle, invece, sono l'incarnazione delle anime dei druidi dell'isola Bianca che sono morti. Una profezia afferma che queste anime saranno necessarie quando il Signore della Morte tornerà un'altra volta sulla terra.

Gorilla bianchi

Taglia/Tipo: Animale. Grande
Dadi Vita: 8d8+12 (65 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 metri, scalare 9 metri
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, sorpresa 13
Attacco Base /Lotta: +3/+8
Attacco: morso +6 (1d6+4), 2 artigli +6 (1d4+4)
Attacco completo: morso +6 (1d6+4), 2 artigli +6 (1d4+4)
Spazio/Portata: 3 metri/3 metri
Attacchi Speciali: Squartare (2 artigli, 1d4+6)
Qualità Speciali: Fiuto, Visione Crepuscolare, abilità magiche dei druidi
Tiri Salvezza: Tem +5, Rif +13, Vol +2
Caratteristiche: For 19, Des 15, Cos 16, Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità: Acrobazia +6, Furtività +2, Percezione +8, Scalare +16
Talenti: Abilità Focalizzata (Percezione), Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o truppa (3-6)
Grado di sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande)



Aggiustamento Livello: —

Squartare (Str)

Se colpisce con due o più attacchi naturali, in 1 round, una creatura con l'attacco speciale squartare può causare danni ingenti afferrando la carne dell'avversario e strappandola. Questo attacco infligge danni addizionali, ma non più di una volta a round. Il tipo di attacchi che devono colpire e il danno addizionale sono inclusi nella descrizione della creatura. Il danno addizionale è di solito pari al danno causato da uno degli attacchi più una volta e mezzo il bonus di Forza della creatura.

Colombi delle betulle bianche

Taglia/Tipo:	Animale Minuscolo
Dadi Vita:	1d8-1 (3 pf)
Iniziativa:	+2
Velocità:	3 metri, volare 12 metri (media)
Classe Armatura:	14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, sorpresa 12
Attacco Base /Lotta:	+0
Attacco:	nessuno
Attacco completo:	nessuno
Spazio/Portata:	75 centimetri/0 metri
Attacchi Speciali:	nessuno
Qualità Speciali:	Visione Crepuscolare
Tiri Salvezza:	Tem +1, Rif +4, Vol +2
Caratteristiche:	For 2, Des 15, Cos 8, Int 2, Sag 15, Car 7
Abilità:	Percezione +6, Volare +6;
Talenti:	Abilità Focalizzata (Percezione)
Ambiente:	Qualsiasi Temperato
Organizzazione:	Solitario, coppia, stormo (3-12)
Grado di sfida:	1
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale



Le piume dei colombi delle betulle bianche vengono pagate 10 mo ciascuna.

Arcipelago delle Gilde di Minrothad



Superficie: 21.022 kmq.

Popolazione: 281.940 ab. (40,9% elfi, 39,1% umani, 12,1% halfling, 7% nani, 0,9% altri).

Le isole delle Gilde di Minrothad occupano 21.022 chilometri quadrati. Sono abitate da una popolazione di razze miste per un totale di 281.940 persone. Quel che offre l'oceano e la quantità di cibo importato da Minrothad permettono a questa nazione di mantenere una popolazione urbana più densa che in qualunque altra isola del Mondo Conosciuto. I prodotti e gli affari nelle città degne di nota dipendono dalla razza e dalla gilda che vi dominano.

Isole del Terrore, colonia o cosa?

La catena di isole Minrothad, è formata da sette isole (l'isola del commerciante e Alfeisle, la più grande; poi l'isola aperta, e le isole Fortress, Blackrock, North e Fire) – otto se si aggiunge Terentias, sotto il controllo dei Thyatiani – è stata chiamata con un varietà di nomi durante la loro storia. Il primo nome dell'arcipelago gli fu dato

dagli elfi Meditor e Verdier, che lo chiamarono Isole del Terrore a causa dei decenni di instabilità sismica e vulcanica che avevano sprofondato nell'acqua la maggior parte delle terre in cui vivevano, lasciando solo Alfeisle, intorno P.I. 1750. Ovviamente, queste Isole del Terrore non hanno nulla in comune con l'Isola del Terrore che si trova nell'arcipelago Thanegioth orientale.

Successivamente (1100 P.I.) furono i Nithiani a dare all'arcipelago il nome con cui a volte è chiamato ancora oggi, cioè Isole Coloniali. Dopo la formazione delle Gilde di Minrothad (691 D.I.), la catena è solitamente chiamata isole o arcipelago di Minrothad, ma "Isole Coloniali" è geograficamente più corretto quando si intende riferirsi all'intera catena di isole, Terentia inclusa.

Cenni storici

Come le Ierendi, anche le Isole del Terrore, come un tempo si chiamavano le isole che oggi appartengono alle Gilde di Minrothad, non erano tali: esse facevano parte della grande massa terrestre che oltre tremila anni fa costituiva il Mondo Conosciuto meridionale. In questo

periodo, queste regioni vennero popolate dalla cultura dei Taymora (2500 PI), di cui oggi si sa molto poco. Un'enorme foresta, antenata dell'attuale Foresta di Dymrak, si estendeva nella regione occupata oggi giorno dal Karamaikos e dal Minrothad. Qui si insediarono numerosi gruppi di esuli elfici, appartenenti ai clan Meditor (elfi del mare) e Verdier (elfi silvani), che si erano separati dalla grande migrazione elfica proveniente dalla Davania, e guidata da Ilsundal. Attorno al 2100 PI essi presero possesso di queste foreste. Verso il 2000 PI una serie di sconvolgimenti tellurici catastrofici iniziata con l'esplosione della Caldera di Kikianu segnò la scomparsa della civiltà Taymora e, con essa, del Mondo Conosciuto meridionale: grandi masse di terra si staccarono dal Brun e si inabissarono, altre divennero isole. La grande foresta degli elfi rimase in gran parte distrutta e sprofondò sotto le acque del Mare del Terrore, molti di essi morirono. I Meditor sopravvissuti si trovavano ora isolati su un pezzo di terra – che venne battezzato Alfeisle – divenuto parte di un piccolo arcipelago di isole, e perciò si trovarono separati dal mare dai loro cugini Verdier, che invece il cataclisma aveva lasciato nei resti della loro foresta continentale (attuale Foresta di Dymrak). Gli ulteriori sconvolgimenti ed assestamenti sismici che colpirono queste regioni negli anni 1750-1700 PI (e che frantumarono altre vicine masse di terra, andando a creare le isole Ierendi) suscitarono ulteriori timori fra i Verdier; una parte di essi, dando ascolto ai presagi dei propri patroni Immortali e seguendo l'invito degli Aquarendi, decise di fabbricare una flottiglia di barche e di raggiungere i loro cugini Meditor sull'Alfeisle (1720 PI). Quelli che non li seguirono sarebbero divenuti il clan elfico dei Vyalia. In Alfeisle, i due clan elfici tentarono di riprendersi dalle catastrofi passate, e si isolarono dal mondo esterno, occultando la loro isola ai naviganti per mezzo delle loro magie atmosferiche. Per secoli le Isole del Terrore restarono nascoste; solamente alcuni Traldar stabilirono insediamenti e covi pirata in queste isole. Verso il 1100 PI una spedizione colonizzatrice nithiana guidata dall'eroe Minroth occupò l'arcipelago,

ribattezzandolo Isole della Colonia e fondando Horonak (l'antica Borgoporto); i Traldar indigeni furono assorbiti dai Nithiani, ma la presenza degli elfi restò loro ignota. Col passare dei secoli i Nithiani delle Isole della Colonia divennero un'importante forza economica grazie al commercio, e furono quasi del tutto risparmiati dal declino in cui scivolò l'impero. Ben più importante, essi restarono alieni all'adorazione dell'Entropia che si diffuse nel resto dell'impero, e per questo furono risparmiati dagli Immortali quando la Nithia venne distrutta e dimenticata (500 PI). Nei secoli successivi alla caduta dell'Impero Nithiano, i Minrothiani continuarono ad espandere i loro commerci, trovando nuovi partner nei Thyatiani e negli Alphatiani; quando nacque l'Impero Thyatiano (0 DI), essi dovettero per forza di cose restare sotto l'influenza del potente vicino. Nel 250 DI un gruppo di esuli alphatiani stabilì una colonia nell'Isola del Commerciant, cominciando a guerreggiare coi Minrothiani per il possesso di essa; in seguito i due popoli si allearono, costituendo una federazione commerciale che sfruttasse le conoscenze magiche degli Alphatiani e quelle navali e commerciali dei Minrothiani. La federazione fu presto contattata dagli elfi dell'Alfeisle, che finalmente decisero di aprirsi al mondo esterno (276 DI). Le relazioni fra Minrothiani ed Alphatiani restarono comunque tese, e generarono una nuova guerra (276-284 DI) conclusasi grazie alla mediazione elfica. Molti elfi del mare, dato il clima turbolento delle Isole della Colonia, emigrarono in questi anni nelle comunità costiere dell'Impero Thyatiano. A partire dalla Guerra Civile Thyatiana (313-320 DI), i Minrothiani e gli Alphatiani sfruttarono l'indebolimento dell'Impero Thyatiano per penetrare nei suoi mercati ed arricchirsi. I Minrothiani, oltretutto, diedero inizio ad un massiccio e lucroso commercio di schiavi con l'impero, i cui principali oggetti di scambio erano halfling catturati nelle Cinque Contee ed Alphatiani dell'Isola dell'Alba o dell'oriente; gli Alphatiani protestarono con veemenza contro il commercio dei loro connazionali, ma invano. Proprio da questo commercio con l'oriente

alphetiano doveva venire la rovina dei Minrothiani. Le loro imbarcazioni portarono nelle Isole della Colonia i morbi della licanthropia e del vampirismo (410 DI), e li diffusero in molti porti del continente. Sordi agli ammonimenti degli elfi, gli umani non fecero nulla per fermare il contagio e fu così che gli elfi di Alfeisle scatenarono la Purga d'Argento (443-445 DI), un'epurazione violenta e spietata che massacrò migliaia di licanthropi e presunti tali in tutto l'arcipelago. La resistenza degli umani fu inutile, e molti di essi furono massacrati. Gli schiavi halfling presenti nelle isole colsero l'occasione dell'indebolimento degli umani per liberarsi dalla schiavitù e stabilire, con l'aiuto degli elfi, una propria nuova patria nell'Isola Aperta (450 DI). Consapevoli dei rischi di una nuova diffusione del contagio, gli elfi dell'Alfeisle si accordarono con l'Impero Thyatiano, al quale fu concesso un protettorato sulle Isole della Colonia in cambio dell'impegno a tenere il morbo licanthropico sotto controllo. Il dominio thyatiano inizialmente fu accolto con favore nelle isole, che necessitavano di un periodo di pace per riprendersi dal massacro, ma quando l'impero cominciò ad aumentare le tasse ed a limitare i commerci, una parte degli abitanti prese il mare e sotto la guida di Hadric Corser diede inizio ad una ribellione, effettuando scorrerie contro i navigli imperiali. Presto la rivolta si estese a gran parte delle isole, dalle quali vennero cacciate le guarnigioni thyatiane. In uno storico incontro a Portopoli, Corser ed i suoi alleati posero le basi di un governo comune delle isole, e nel giro di una dozzina d'anni batterono le famiglie rivali favorevoli ai Thyatiani ed i loro alleati imperiali, proclamando l'indipendenza dell'arcipelago. In seguito a questi eventi, la cultura minrothiana e quella alphetiana si fusero, e divennero il popolo minrothaddano; sulle rovine di Nuova Alphetia, la capitale alphetiana distrutta durante la Purga d'Argento, venne costruita la nuova città di Minrothad. Gli anni che seguirono segnarono la rapida ripresa dei Minrothaddani, nonché il perdurare delle cattive relazioni con l'Impero Thyatiano, contro il quale essi dovettero scontrarsi più volte, spesso come alleati del neonato Regno di Ierendi e delle Cinque Contee.

Anche gli elfi dell'Alfeisle videro i vantaggi della nuova federazione minrothaddana, e sotto la guida di Gregus Verdier firmarono con gli umani e gli halfling delle isole una serie di trattati che portarono alla formazione delle Gilde di Minrothad (691 DI). Sfruttando le guerre fra gli imperi alphetiano e thyatiano, le gilde si arricchirono enormemente nei decenni seguenti, divenendo note come un paese dove l'espressione artistica e la qualità dei prodotti veniva favorita ed il lavoro valorizzato ampiamente. Questo atteggiamento diede la spinta necessaria all'avvio di una cospicua immigrazione verso le gilde a partire dal continente, una delle ultime fasi della quale fu caratterizzata dall'insediamento di molti clan nanici fuggiti dalle persecuzioni nelle Terre Alte nell'Isola della Fortezza (828 DI). Negli anni 850-862 DI il governo e la struttura delle gilde vennero riformate, ed esse assunsero l'assetto istituzionale che è in vigore ancor oggi. Venne anche regolata rigidamente l'immigrazione, divenuta negli ultimi anni un fenomeno quasi incontrollabile; nell'891 DI essa venne del tutto vietata dall'Atto di Isolamento. Nonostante la chiusura all'immigrazione, le gilde continuarono ad espandere i loro commerci, ottenendo con la diplomazia o con la forza il monopolio del commercio nelle loro acque (famoso le battaglie dei Minrothaddani contro i kna per questi motivi), spingendosi in lontani mercati (i Minrothaddani furono i primi a giungere a Tanakumba, in Yavdlom) e portando avanti una politica espansionistica anche aggressiva, come quella diretta verso le isole del Mare del Terrore e sfociata nella Guerra dell'Acquapopolo (906-914 DI) contro il regno marinide di Twaelar, e conclusasi con la sconfitta delle gilde. Nei decenni seguenti, lo strepitoso recupero dell'Impero Thyatiano sotto la dinastia dei Torion ha sempre più costretto le gilde ad avvicinarsi politicamente a Thyatis ed a firmare un'alleanza con l'impero per evitare le possibilità di un conflitto insostenibile per il Minrothad; sebbene non si tratti di un'alleanza militare, bensì di un accordo politico economico, molto spesso la flotta delle gilde trasporta anche truppe e

mercenari per l'Impero Thyatiano. D'altro canto, il fatto che agli occhi del mondo esterno le Gilde siano strettamente alleate con Thyatis ha beneficiato non poco alla posizione internazionale del Minrothad, ritenuto spalleggiato dal potente vicino anche in campo economico. Pochi anni or sono (991 DI), il nuovo gildamastro regnante, Oran Meditor, ha sciolto l'Atto di Isolamento, consentendo nuovamente l'immigrazione. Per questa sua politica anti-tradizionalista, Oran ha subito numerosi tentativi di assassinio, ai quali per ora è miracolosamente sopravvissuto. Pur essendo perlopiù libere da creature selvagge e predatori innaturali, le isole del Minrothad vedono all'ordine del giorno lo scontro politico e gli intrighi fra le Gilde e le famiglie dominanti. A tutt'oggi le Gilde rappresentano una delle forze economiche più importanti del Mondo Conosciuto ed oltre, con una flotta mercantile molto vasta, capacità tecniche e magiche per sostenerla e l'intraprendenza per estendere i propri commerci agli estremi angoli di Mystara. Le isole ospitano una sorprendente quantità di vulcani attivi; gli elfi in particolare non hanno mai smesso di temere queste forze della natura, ma si dice che abbiano anche preso delle precauzioni – i bene informati sostengono che l'intera città di Gapton sia stata edificata come rifugio (eventuale) della popolazione...

Un evento raro nel Mondo Conosciuto, le isole di Minrothad rappresentano veramente una comunità multirazziale. Gli elfi rappresentano la parte preponderante della popolazione, seguiti dagli umani, ma nelle isole ogni razza semi-umana ha sviluppato una gamma di propri mestieri specialistici e detiene pertanto una parte del potere politico. A parte le città, la densità della popolazione nelle singole isole varia a seconda del tipo di terreno che vi si trova; alcune isole dell'arcipelago, difatti, non contengono terreni ospitali né favorevoli ad attività agricole. Le isole di Roccianera e di Fuoco, coi loro terreni rocciosi o la presenza di vicini vulcani attivi, ospitano le densità più basse dell'arcipelago (1 ab./kmq); la massa montuosa ed impervia dell'Isola della

Fortezza è parimenti poco abitata (3 ab./kmq), sebbene sia considerata un luogo confortevole dai suoi abitanti nani; l'Alfeisle, nonostante sia popolata da elfi (che tradizionalmente non amano la vita affollata delle comunità umane) ospita una delle densità elfiche più alte del Mondo Conosciuto (5 ab./kmq), in ragione delle sue tre grandi città; l'Isola Settentrionale, colonizzata a fondo da relativamente poco tempo, ha una densità media (7 ab./kmq) nonostante il suo aspetto idilliaco; a densità elevate, si trovano sia l'Isola Aperta, nota per i suoi campi coltivati e terreni fertili (10 ab./kmq) e l'Isola del Commerciante, il cuore pulsante delle Gilde (12 ab./kmq).

Centri urbani dell'Arcipelago:

Comunità note: Ainwick* (662 ab.), Borgo Dunbar* (594 ab.), Borgoporto (12.000 ab.), Campofieno* (655 ab.), Casamarina (20.000 ab.), Duns-sulla-Scogliera* (579 ab.), Golapoli (5.000 ab.), Guardabocca* (969 ab.), La Roccaforte (10.000 ab.), Malfia (5.000 ab.), Minrothad (25.000 ab.), Porto Cala (7.000 ab.), Serendib* (10.686 ab.), Verdon (13.000 ab.).

Come si è detto, le isole sono tutte molto densamente popolate, e molte di esse ospitano grandi città mercantili. Il Minrothad in effetti ospita una delle più alte percentuali di popolazione urbana del Mondo Conosciuto (38%); queste città sono fiorenti centri della finanza e del commercio, e il governo si dà continuamente un gran da fare per sostentarle, importando granaglie e frumento dall'estero ed investendo molto nella pesca.

Abitanti:

Elfi: Gli elfi sono la razza più numerosa del Minrothad (115.310 ab.) e costituiscono una delle comunità elfiche più grandi del Mondo Conosciuto (a parte, ovviamente, l'Alfheim); tuttavia non rappresentano un'etnia omogenea, bensì due gruppi culturali differenti, discendenti rispettivamente dagli antichi clan Meditor e Verdier: gli elfi del mare (67,3%) e gli elfi silvani (32,7%). Gli elfi del mare sono una singolare razza di elfi; nonostante il loro aspetto ricordi inquietantemente i tratti degli elfi dell'ombra, essi

sono gioviali e curiosi, intraprendenti ed esploratori. In effetti rappresentano la vera forza propulsiva che spinge innanzi le scoperte, le esplorazioni e le scoperte tecniche dei Minrothaddani. La loro comunità principale è la splendida città di Casamarina, ma si trovano in gran numero anche sull'Isola del Commerciante ed altrove. Molti di loro sono Principi-Mercanti. Gli elfi silvani indigeni (o "dei boschi", come li chiamano nell'arcipelago), sebbene molto simili per stile di vita ai loro cugini del continente, hanno sviluppato un'attitudine quasi nanica verso il lavoro, divenendo professionisti di svariati tipi di artigianato. Molto meno cosmopoliti e pronti a mescolarsi con le altre razze rispetto ai loro cugini Meditor, si trovano quasi esclusivamente in Alfeisle.

Umani: Gli umani del Minrothad (110.260 ab.) sono sparsi in tutte le isole, ma il centro delle culture umane è sempre stata l'Isola del Commerciante; contrariamente a quanto succede in molti altri paesi del Mondo Conosciuto, qui gli umani sono una razza minoritaria (anche se di poco), ma controllano una vasta parte delle Gilde e del sistema economico e politico del paese. Gli umani del Minrothad sono in stragrande maggioranza di etnia minrothaddana (87%), un crogiuolo disceso dai primissimi coloni nithiani che abitarono le Isole della Colonia più di duemila anni fa e dai coloni alphetiani giunti nel III sec. DI; hanno in genere la pelle abbastanza scura o bronzea, ma a volte la loro carnagione risulta più chiara per via del fatto che, da almeno due secoli, si sono mescolati con parecchi immigrati dal continente. Il resto degli umani appartiene ad etnie giunte dal continente ed oltre prima dell'entrata in vigore dell'Atto di Isolamento; all'interno di questo gruppo è da annoverare anche una certa quantità di immigrati recenti, giunti dopo lo scioglimento del suddetto provvedimento (991 DI). Perlopiù si tratta di gente proveniente da Thyatis (8%), dalle Ierendi (2%), dal Karameikos (1%) e da altri posti ancora (2% – soprattutto dall'Ylaruam, dal Darokin, dal Glantri, dalle Terre del Nord, dall'Isola dell'Alba, dalle Isole delle Perle e dall'Ochalea).

Halfling: Gli halfling sono una razza numerosa

nelle isole (34.030 ab.), ma non hanno una storia felicissima come abitanti di questa nazione. Infatti, quasi tutti discendono dalla popolazione servile catturata nelle Cinque Contee ed importata dai commercianti di schiavi minrothiani nei secc. IV-V DI; ribellatisi sotto gli auspici di Malf Manolesta, presero in seguito possesso dell'Isola Aperta, che ancor oggi ospita la maggior parte di loro. Dopo l'emancipazione, sono diventati cittadini a pieno titolo delle Gilde.

Nani: I numerosi nani del Minrothad (19.600 ab.) sono una presenza insolita nel Mare del Terrore – non è facile vedere questo popolo a contatto così stretto con le acque ed il mare nel Mondo Conosciuto. Questi nani discendono per la maggior parte dai pionieri nani in fuga dal Glantri, esuli nell'828 DI; invitati nelle isole, hanno colonizzato l'Isola della Fortezza – fino ad allora praticamente deserta – ed oggi dominano le manifatture legate ai metalli ed alla pietra.

Lupin: Un cospicuo numero di lupin risiede nelle isole minrothaddane (2.400); in genere abitano nelle città dell'Isola del Commerciante, dove si dedicano ai lavori più svariati, ma è difficile trovarli nelle altre isole; questi umanoidi sono particolarmente apprezzati nell'arcipelago per la loro grande ostilità verso i licantropi e la loro capacità di fiutarne la presenza, e molti lupin fanno perciò parte delle forze dell'ordine che tutelano la popolazione dai pericoli del morbo licantropico. Le razze più numerose sono i Meticci (23,3%), i Bouchon (14,6%) dediti alla coltivazione della vite, i Mastini Reali (14,2%) al soldo di molte gilde e dello stato, i Gran Limieri (10,8%) membri delle forze dell'ordine o delle Anguille Blu, ed i girovaghi e intraprendenti Banditi Azzurri (9,6%); meno numerose sono invece le specie dei Testapelosa (6,7%), dei Bulldog Eusdriani (6,3%), dei Neo-Papillon (5,4%), dei Gran Beagle (4,6%) e degli Stirpelupina (4,6%).

Arpie: Nidi isolati di queste aggressive creature (100 ab.) sono sparsi nei recessi più remoti dell'arcipelago e rappresentano un serio pericolo per i naviganti incauti.

Sirene: Queste affascinanti creature (100 ab.) abitano alcuni dei litorali costieri più appartati e

lontani dalle città e dalle vie di traffico; non amano il contatto con gli abitanti delle gilde e preferiscono essere lasciate in pace, trovando maggiore affinità con le razze subacquee.

Fauna e razze minori

Animali: Le isole, molto insediate, sono da anni un posto relativamente tranquillo e civile, libero dalle peggiori creature che affliggono i paesi del continente. Fra gli animali più comuni dell'arcipelago vi sono uccelli di varia specie, asini, capre, scimmie e piccoli maiali selvatici. L'unico pericolo che rimane nelle terre selvagge è quello rappresentato dagli ultimi esemplari di lucertole giganti.

Folletti: Membri del Popolo Benevolo, le fate, talvolta si manifestano presso gli elfi dei boschi che abitano l'Alfeisle, ma non amano il trambusto delle grandi città minrothaddane.

Mutaforma: Si sa per certo che certe cellule di llicantropi (in particolare verri diabolici e topi mannari) continuano ad annidarsi nell'arcipelago e nelle navi dei mercanti, esemplari sfuggiti alla Purga d'Argento di mezzo millennio fa e da allora rimasti nell'ombra.

Le Gilde

Le Gilde di Minrothad furono fondate nel 691 DI da Gregus Verdier, un elfo dei boschi che cementò la labile confederazione commerciale delle Isole di Minrothad, trasformandola in un sistema di gilde e gilde associate. La responsabilità dei mestieri, delle manifatture, del commercio e della navigazione (cioè del trasporto delle merci) furono affidate a specifici clan e gruppi di famiglie, in modo che ciascuna razza avesse eguale potere e controllo tramite una gilda di famiglia. Negli anni seguenti sorse un certo numero di gilde disperate, che garantivano servizi invece di produrre beni manifatturieri. Queste furono infine stabilizzate nel gruppo di organizzazioni noto come le Gilde Politiche. Le gilde sono note per la loro politica di non interferenza con gli artigiani. A differenza della maggior parte delle gilde del continente, esse incoraggiano le innovazioni e la sperimentazione, fatto che produce un buon

numero di articoli che si rivelano utili e insoliti. Il lavoro di queste gilde è riconosciuto come uno dei migliori del mondo conosciuto.

Consiglio dei Capi delle Gilde Familiari

Gilda Martelli
Gilda Manolesta
Gilda Verdier
Gilda Corser
Gilda Elsan

Gilde Politiche

Gilda dei Mercenari
Città di Minrothad
Gilda dei Tutori
Gilda dei Ladri
Gilda dei Mercanti di Mare

Le Caste

Il sistema dei ranghi apprendista-operaio-maestro delle gilde, basato sul successo e sull'esperienza, ha influenzato anche la società stessa di Minrothad. Per un eccesso di settarizzazione, la posizione di una persona all'interno della sua gilda determina anche la sua posizione nella società. Questo ha generato un sistema formalizzato di caste, riconosciuto dalle leggi tributarie e accettato dai cittadini nella loro vita quotidiana. La gilda e il rango di una persona determinano quale categoria essa occupa nel sistema di caste di Minrothad. Alcune posizioni di casta limitano il proprio avanzamento nelle gilde ma, per la maggior parte, i ranghi delle caste non sono completamente rigidi; il duro lavoro o l'abilità politica possono elevare un individuo ad una casta più alta di quella da cui è partito. Ci sono sei caste a Minrothad. Ognuna rispecchia un livello di ricchezza e, ancor più, una stima di ciò che quella persona può fare per la sua gilda. I nomi delle caste derivano da antiche parole nithiane indicanti il rango e la posizione; la gente in genere si riferisce a sé e agli altri indicando la relativa casta: "Un chierico sarà sempre un evem, indipendentemente da quello che predica agli altri."

Prima casta – Okeen “Braccianti”
Seconda casta – Macau “Artigiani”
Terza casta – Evem “Artigiano”
Quarta casta – Dosan “Capi”
Quinta casta – Yulen “Comandanti”
Sesta casta – Saneer “Sovrani”

L'esser membri di una gilda porta con sè privilegi e obblighi, e i Minrothaddani si aspettano di riuscire ad identificare facilmente il rango e la posizione del membro di una gilda. Dopo aver superato il livello di apprendista in una gilda, la maggior parte dei membri viene marchiata con un tatuaggio in un luogo visibile: sul dorso di una mano, su una guancia, o anche sulla fronte. È previsto che i membri delle gilde portino a vita questo tatuaggio e che lo abbelliscano con aggiunte che indicano il loro rango e le loro specifiche capacità. I tatuaggi vengono rimossi solo se una persona cambia gilda o ne viene cacciata per qualche ragione. Il processo di rimozione utilizza una passata d'acido; è un processo doloroso e deturpante che non viene intrapreso alla leggera. Le organizzazioni che non si curano della rapida identificazione dei loro membri, come la Gilde dei Ladri, danno loro un anello, un orecchino, una banda da braccio od un altro oggetto removibile come segno dell'appartenenza alla gilda. Il simbolo viene consegnato ad un membro dopo che egli ha servito la gilda in modo fidato per due anni. Questi membri della gilda di solito portano anche un semplice ed ingannevole tatuaggio di una gilda familiare, poiché la mancanza di un marchio attirerebbe l'attenzione su di loro.

Distribuzione della popolazione

L'arcipelago rivendicato dalle Gilde di Minrothad si trova nella zona un tempo conosciuta come Isole della Colonia. Ci sono sei isole principali e numerose isole più piccole in questo territorio. La maggior parte sono di origine vulcanica, mentre alcuni degli atolli più piccoli sono formazioni coralline cresciute sopra la roccia vulcanica sommersa.

Le isole che costituiscono l'arcipelago delle Isole

della Colonia – oggi noto come le Gilde del Minrothad – ospitano una certa varietà di terreni e presentano ciascuna caratteristiche molto diverse. Qui sotto sono elencate la superficie, la popolazione (con la divisione in razze; sono considerati solo gli umani, gli elfi, i nani e gli halfling – i lupin no, dal momento che sono sparsi un po' ovunque) e la densità di ciascuna isola:

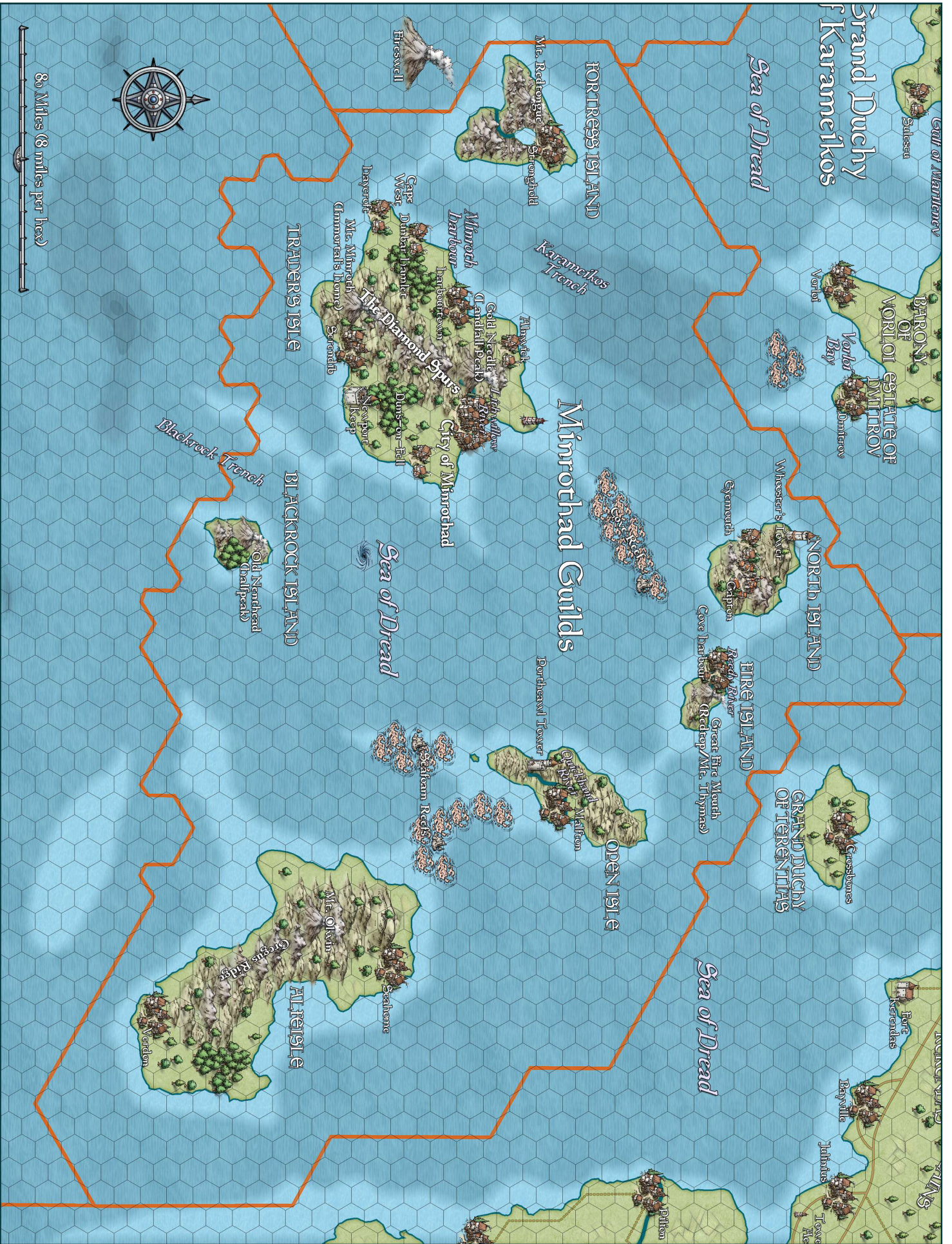
Alfeisle

superficie 7.144 kmq;

75.860 ab. (57,6% elfi del mare, 39% elfi dei boschi, 3,1% umani, 0,3% halfling).

Quasi grande come la Commercianta è Alfeisle, patria degli elfi dei boschi e del mare, dove sono situate la città commerciale di Verdon e il porto elfico fortificato di Casamarina. Verdon, vicina alle terre coltivate nella punta meridionale dell'isola, è il meno antico di questi porti. Esso possiede un sistema di moli e boe d'ormeggio progettate per trasportare il naviglio di poco pescaggio lungo le strette spiagge di fronte alla città. Casamarina, il più antico degli insediamenti elfici, è situato nella punta settentrionale di Alfeisle. La città possiede un esteso complesso lagunare di attracco sotterraneo, difese collegate fra loro ed un incredibile numero di palazzi e case fortificate.

Alfeisle è la più lunga fra le isole, solcata da alte montagne e coperta da pendii boscosi. È assai più scoscesa di quanto non sembri da una nave al largo, con valli montane ben nascoste al viandante e scogli sommersi per i marinai ignari. Alfeisle è la dimora degli elfi di Minrothad. Noi elfi Verdier abbiamo cresciuto i suoi alberi da quando vi giungemmo. Siamo gli unici elfi di cui abbiamo notizia che praticano il rimboschimento delle foreste. Se ci fate caso, riuscirete a vedere il taglio più recente sulla Cresta di Gregus. La Cresta di Gregus è la catena montuosa centrale che solca tutta la lunghezza di Alfeisle. Il picco vulcanico inattivo del Monte Olwin, a nord, rappresenta il suo punto più alto. Questa cresta dai pendii scoscesi lascia il posto a fertili valli



alpine e colline coperte di boschi. La foresta cresce così fitta in queste alture che persino gli elfi indigeni non hanno esplorato a fondo tutta l'isola. Quando controllate gli incontri marittimi entro due esagoni da Alfeisle, c'è il 10 per cento di possibilità per giorno di viaggio che venga incontrato uno scoglio sommerso quando ci si dirige verso i lati meridionale ed occidentale dell'isola.

Isola Aperta

superficie 1.707 kmq;
22.070 ab. (80% halfling, 14% umani, 3% elfi del mare, 2% nani, 1% elfi dei boschi).

A nord di Alfeisle è situata l'Isola Aperta, così chiamata poiché l'isola è pianeggiante e priva di alberi. Il suo principale insediamento è la cittadina halfling di Malfia. Il suolo povero e il terreno roccioso limitano enormemente la vegetazione che vi potrebbe crescere, specialmente a confronto con le altre isole delle Gilde di Minrothad. Nondimeno, gli industriosi halfling hanno trasformato la zona attorno a Malfia in una regione di giardini curati con attenzione, frutteti recintati e pascoli. Malfia è il centro del commercio degli halfling e delle loro attività manifatturiere.

L'Isola Aperta non è un gran che da vedere, a meno che non gradiate piatti campi verdi e piccole casette pulite. Monotona da visitare, come l'oceano in un giorno sereno: acro su acro di canne, che ondeggiavano al vento, o di piccole piante dalle larghe foglie che crescono in filari. Qualche albero qua e là, e poi frutteti, parecchi dei quali contengono tutti i tipi di alberi nani importati dalle Contee. La terra dell'Isola Aperta è povera, e bisogna zappare un sacco per farle tirar fuori quello che deve. Un posto ingrato in cui lavorare, penso. Ma nulla può battere le spezie e gli alberi di sughero che vengono da qui! Queste sono fra le merci di scambio più ricercate di Minrothad, e gli halfling vivono bene grazie ai loro proventi. L'Isola Aperta mantiene una cittadina e parecchi villaggi agricoli sparsi abitati da halfling.

Nelle Isole di Minrothad, si tratta della più grande produttrice di spezie e zucchero, merci che sono fra i più proficui oggetti di scambio delle gilde. Viene prodotta un'eccedenza, che va incontro alle necessità dei Minrothaddani, e che permette anche una grande quantità di esportazioni.

Le tempeste colpiscono l'Isola Aperta con particolare forza. I venti non sono bloccati dalle colline o dai boschi e spazzano senza pietà le aperte distese di campi. Le dimore degli umani subiscono periodicamente disastri a causa della furia del tempo atmosferico, che lascia intatte le tradizionali case a cunicolo degli halfling. Di necessità, parecchi umani dell'Isola Aperta hanno adottato lo stile edilizio degli halfling, il che li rende gli unici uomini e donne del mondo a vivere nei cunicoli alla maniera degli halfling.

Isola del Commerciante

superficie 8.363 kmq;
145.720 ab. (60% umani, 20% elfi del mare, 10% halfling, 5% nani, 5% elfi dei boschi).

Il primo luogo a venir colonizzato in queste isole fu l'Isola del Commerciante. La Commercianta, come fu chiamata, è l'isola più grande di questo gruppo, con due picchi vulcanici inattivi, rilievi montuosi pieni di foreste e pianure costiere coperte di palme che conducono su spiagge di sabbia nera. La prima città fondata sulla Commercianta fu Borgoporto, racchiusa in una insenatura riparata della costa settentrionale. Inizialmente abitata da esploratori nithiani guidati da un uomo chiamato Minroth, Borgoporto è il più antico insediamento umano nelle isole. La città di Minrothad deve il suo nome alla cultura che qui si è sviluppata. Minrothad, la capitale e la più grande città commerciale delle gilde, è situata sulla spiaggia nord-orientale dell'Isola del Commercianta, sul sito di un'ex colonia alphetiana. La città vera e propria è situata mezzo chilometro più nell'entroterra rispetto al suo frenetico porto marittimo, e si annida nel cono di un antico e basso vulcano. La città è circondata da un fossato largo più di 90 metri, che viene colmato dal Fiume Litalice prima che

questo fluisca via fino al mare attraverso il canale dragato.

L'Isola del Commerciante è un luogo pervaso di bruma e nebbie, specialmente lungo la spiaggia settentrionale dove si trovano gli insediamenti più grandi. Ci vuole un navigatore scaltro per passare fra le secche fuori dai porti. Quando i venti commerciali Soffio del Drago soffiano a pieni polmoni, si possono vedere i picchi dei due vulcani estinti della Commerciante: il Picco dell'Attracco nel nord e la Casa dell'Immortale a sud. Il primo capo della colonia, Minroth, scomparve nell'Isola del Commerciante quando scalò la cima del vulcano meridionale. I Minrothiani credono che si trovi ancora lì, e che attenda un buon momento per fare ritorno. Lo Scoglio Nithiano protegge l'ingresso a Portopoli. Le Secche di

Gornly di fronte alla città di Minrothad proteggono la capitale e offrono buone acque di pesca per i pescatori locali. Nella maggior parte delle condizioni, i Minrothaddani possono superare questi pericoli senza difficoltà, ma i marinai stranieri possono farlo solo con un tiro riuscito di Pilotare Navi con una penalità di -6. Se si paga una tariffa, il capitano del porto manda un pilota a guidare le navi straniere in questi porti. I piloti vanno incontro alle navi che si avvicinano in barche a remi o navi pattuglia della marina, ma durante le tempeste invernali e la notte la maggior parte dei vascelli – compresi quelli delle gilde – attendono una visibilità migliore prima di tentare di attraccare. Gli umani dell'Isola del Commerciante sono stati nel passato afflitti dalla licanthropia; singoli focolai ne continuano a comparire tutt'oggi. I licanthropi possono venire incontrati ovunque su quest'isola. Questo problema non viene menzionato in lungo e in largo, e dovrebbe risultare una sorpresa per i PG che incontrano le creature mannare. La nosta capitale è Minrothad, sul lato nordorientale dell'Isola del Commerciante. A volte la chiamiamo la città di Minrothad, o semplicemente "la città", per non confonderla col nome "Gilde di Minrothad". È più grande di molte città commerciali del continente. Il porto marittimo ha

abbondanza di ormeggi per le navi, ma quelle che vengono a commerciare e non solo a rifornirsi navigano a monte del Fiume Litalice o vengono rimorchiate per mezzo chilometro fino alla città vera e propria. Minrothad è situata prevalentemente su un'isola fortificata all'interno della Caldera Alphatiana. Questa è quel poco che resta di un vecchio camino vulcanico che è esploso, ed ora è coperto da un lago formato dal Fiume Litalice. Il Litalice nasce dal Picco dell'Attracco e scende nella Caldera, poi a valle fino al mare. Ah, la città è una vista grandiosa all'alba sembra una città incantata, che fluttua sull'acqua nebbiosa, circondata da alte torri di pietra bianca. I capitani di nave dicono che ci sono pochi posti che appaiono così maestosi quando vengono visti per la prima volta.

Isola della Fortezza

superficie 1.334 kmq;
14.000 ab. (90% nani, 7% umani, 3% halfling).

A nord-ovest dell'Isola del Commerciante c'è l'Isola Fortezza, patria delle gilde naniche di Minrothad e della loro formidabile città di La Roccaforte. La Roccaforte è situata al termine di un fiordo lungo e stretto le cui scogliere incombono minacciosamente. Quest'isola rocciosa e brulla è molto adatta ai nani, poiché essi evitano i pericoli del suo vulcano attivo risiedendo fra le scogliere della Fortezza.

L'Isola Fortezza è un luogo strano da visitare. Fumo e nebbia si spargono attorno portati dalla brezza, assieme allo zolfo e alle esalazioni del vulcano. È difficile che cresca una chiazza di verde su questa roccia – il che non sorprende, dal momento che il Monte Linguarossa butta fuori lava costantemente. I nani hanno un covo riparato in cui vivere, separato dal vulcano dalle acque. Pochi villaggi di pescatori sono sparsi per le estremità più lontane dal Linguarossa, ma finché i nani non giunsero qui nessuno voleva visitare quest'isola. E adesso è sempre una navigazione un po' pericolosa veleggiare così vicino al vulcano per giungere dove vivono i nani.

Il Linguarossa non tende ad eruttare e scagliare rocce, fango o cenere a distanza. Piuttosto, un costante gocciolio o flusso di lava scende giù da uno o più dei lati della montagna e si getta nell'oceano. I marinai non Minrothaddani che attraversano l'esagono immediatamente a sud del Monte Linguarossa nell'Isola Fortezza devono effettuare un tiro dell'abilità Pilotare Navi. C'è solo il 10% di possibilità che i marinai di Minrothad debbano effettuare questo tiro di abilità. Se falliscono, significa che hanno incontrato un pericolo per la navigazione causato dal vulcano, come formazioni di roccia lavica sommerse in un punto inaspettato. Tali pericoli dovrebbero essere considerati alla stregua di un incontro con uno scoglio o un isolotto, come descritto nelle Regole di navigazione.

Isola di Fuoco

superficie 534 kmq;
7.530 ab. (65% umani, 25% elfi del mare, 5% halfling, 4% nani, 1% elfi dei boschi).

A nord-ovest dell'Isola Aperta ci sono l'Isola di Fuoco e Cimarossa, il suo vulcano notoriamente pericoloso. Rocce e cenere ardente vengono a volte espulse dal Cimarossa a distanza di chilometri sul mare e la lava scende giù dai fianchi della montagna con grande frequenza. L'attività vulcanica è così infida e imprevedibile che l'isola è stata dichiarata interdetta ad ogni traffico marittimo.

State alla larga dall'Isola di Fuoco. È un'isola mortale. Vi viene da pensare che ci siano poche possibilità che il vulcano possa eruttare e che i lapilli provenienti da esso vi colpiscano quando la vostra nave si trova a chilometri di distanza, in mare. Ma più di una nave è stata messa in fiamme ed alcune persino affondate quando è proprio successo questo, per quanto improbabile possa sembrare. Poi, se vi avvicinate all'isola, essa è avvolta nelle nebbie la maggior parte del tempo, e le acque sono assai pericolose. A volte il picco butta fuori cenere e fango, e questi vi

possono colpire se siete vicini. L'Isola di Fuoco è stata evitata dalla maggior parte dei marinai in tutta la sua lunga storia. Il picco vulcanico attivo del Monte Thymas è all'altezza della sua pessima reputazione. La maggior parte dei capitani ritengono che non vi siano insediamenti sull'isola, e che non ci sia ragione per fermarvisi. Inoltre, la bruma costante che avvolge le sue coste rende pericoloso tentare un attracco, perciò quest'isola inospitale viene evitata anche dalle navi che desidererebbero rifornire le loro scorte d'acqua. Pochi sospettano, ed ancor meno sanno, che l'Isola di Fuoco è in realtà la sede della base segreta di operazioni della Gilda dei Corsari, Porto Cala.

Isola di Roccianera

superficie 563 kmq;
560 ab. (99% umani, 0,5% halfling, 0,4% elfi del mare, 0,1% nani).

L'Isola di Roccianegra è situata nel sud, fra l'Isola del Commerciante e Alfeisle. È dominata da Mezzopicco, un vulcano attivo che spruzza periodicamente fango e lava. Pochissimo cresce in Roccianegra ed essa è la patria solo di alcuni villaggi di pescatori posti nella sua punta meridionale, lontani dal vulcano.

La Roccianegra è la carcassa deserta di un'isola, con un vulcano infuriato che attende di uccidere chiunque passi troppo tempo nelle sue acque. Qui c'è poca acqua e poca vegetazione. La usiamo come punto di riferimento, ed alcuni pescatori hanno un villaggio ad una delle sue estremità. Il Mezzopicco, il vulcano attivo dell'Isola di Roccianegra, è causa bastante per la maggior parte dei Minrothaddani per restare alla larga dall'isola. Il piccolo villaggio di pescatori di Hermian, sulla punta orientale, prospera grazie alla cattura di esotiche creature marine attirate nei pressi dell'isola dalle acque riscaldate del vulcano. Tuttavia, il vero luogo di interesse dell'Isola di Roccianegra è l'Eremo di Larril, che ospita una comunità di sei mistici e di 12 fratelli (chierici di 1°-5° livello) che si prendono cura di

loro. L'eremo si trova nel punto in cui la scarsa vegetazione dell'isola lascia il posto ai desolati campi di lava, e viene rifornito di cibo dal villaggio dei pescatori. Anche se l'esistenza dell'eremo non è un segreto, gli abitanti del villaggio hanno raramente un motivo per parlarne, e perciò le notizie relative alla sua esistenza non hanno fatto molta strada. I mistici di questa comunità sono seguaci di Darrin Posman, un umano di Minrothad che un tempo era stato un agente portuale delle gilde in Alphatia. Quando i suoi interessi si volsero alle tradizioni mistiche alphetiane, egli abbandonò il servizio delle gilde. Adesso Darrin è un mistico di 9° livello di allineamento Legale. Poiché ha raggiunto il livello di Maestro Minore,

Darrin è ritornato a Minrothad da vecchio ed ha fondato questo eremo per condividere la sua conoscenza con gli altri.

Isola Settentrionale

superficie 1.377 kmq;
14.640 ab. (75% umani, 15% elfi del mare, 5% halfling, 4% elfi dei boschi, 1% nani).

L'Isola Settentrionale è l'ultima fra le isole più importanti di Minrothad. La città fortificata di Golapoli fu costruita come ultimo avamposto per i membri delle gilde, nel caso in cui una calamità avesse colpito le isole. Fintanto che ciò non succede, qui vive una popolazione con uno sproporzionato numero di studiosi e chierici. L'attività commerciale dell'Isola Settentrionale ruota attorno al rifornimento e alle attività magazziniere per le navi dirette nel continente e provenienti da esso.

L'Isola Settentrionale è un posto piacevole. Verde e coperta di boschi com'è, con un'unica cresta di montagne lungo la sua schiena. Ma all'isola mancava un buon attracco, e per questa ragione è stata evitata per secoli. Fu solo dopo che costruimmo la fortezza di Golapoli su di essa che sorse una ragione per sostarvi. Adesso l'Isola Settentrionale viene frequentata per i rifornimenti e le riparazioni, e funge da rifugio

sicuro quando soffiano i venti dal continente.

L'Isola Settentrionale ha parecchie cale, ma il livello dell'acqua al loro interno era troppo basso perché risultassero utilizzabili dalla maggior parte delle imbarcazioni mercantili. Tuttavia, la più settentrionale delle Isole di Minrothad è situata convenientemente vicina al continente. Possiede un'affidabile riserva d'acqua dolce e le navi che avevano bisogno d'acqua spesso si fermavano qui per riempire i loro barili. Una volta costruita Golapoli e creato un porto, l'Isola Settentrionale è divenuta una sosta popolare per le navi che si trovano inaspettatamente in necessità di rifornimenti o riparazioni.

Il Mare Assolato

La parte settentrionale del Mare del Terrore, come i commercianti del mare. presso l'arcipelago dello Ierendi e l'arcipelago del Minrothad, è abitata da numerose razze di creature marine, in particolare marinidi, elfi acquatici e tritoni. Queste creature chiamano questo tratto di mare col nome di Mare Assolato.

I **marinidi** sono numerosi nelle acque attorno alle isole ierendiane; sono un popolo errante ed amico dei delfini, che viaggia in gruppi di 50-100 individui, seguendo i banchi di pesci e raccogliendo le risorse del fondo marino. Essi sono amici dei Makai e degli Ierendiani in generale, coi quali commerciano; in cambio della protezione delle loro acque da parte di invasori provenienti dalla superficie, essi hanno acconsentito ad aiutare la Marina Reale ed a dare il loro contributo nell'addestramento dei suoi membri. In battaglie passate, i marinidi hanno rappresentato un valido aiuto per la flotta ierendiana e rappresentano a tutt'oggi uno dei motivi della potenza della marina delle isole. Non sono ben visti da tutti i tritoni in quanto in passato hanno combattuto come mercenari al fianco degli Ierendiani.

Una cospicua popolazione di **elfi acquatici** (gli Aquarendi) abitano invece le acque attorno all'Alfeisle, e sono in ottimi rapporti con gli elfi dei boschi. In genere fungono da intermediari fra gli elfi e gli altri abitanti della superficie e le razze sottomarine. Numerose altre razze condividono il fondo marino coi tritoni e gli elfi acquatici. Sono spesso in compagnia di delfini.

Anche i **kna** sono frequenti nel Mare Assolato, ma odiano profondamente i Minrothaddani per i sanguinosi diverbi avvenuti oltre un secolo fa, e non abitano più le acque minrothaddane; alcune famiglie di kna, tuttavia, si annidano ancora nei pressi delle isole, attaccando spietatamente le navi minrothaddane. Sono conosciuti anche



Infine, **kopru, nixie, giganti del mare e squaloidi** sono anch'essi presenti (anche se in minor quantità) sotto la superficie del Mare del Terrore. Nonostante condividano lo stesso tratto di mare dei Minrothaddani, poiché rappresentano un mondo diverso ed autonomo da quello degli isolani, tutte queste razze non sono state incluse nel prospetto demografico precedente.

I **Pesci Diavolo** o **Ixitxachiti** sono considerati il male per eccellenza e tutte le razze del Mare Assolato li temono.



Regno di Sottomarinia



Popolazione: 152.000 ab. (50,9% tritoni, 19,1% marinidi, 12,1% elfi marini, 7% Kna, 1,9% altri).

I tritoni sono un popolo molto riservato, che ha di rado contatti con gli abitanti della superficie. Il loro Regno di Sottomarinia, governato dalla regina Tarovra, si estende sotto le acque a sud e a sud-ovest delle isole del Commerciante, della Fortezza e nelle acque attorno alle isole Ucter e Safari. La capitale è Smaar, Sebbene in passato questo reame abbia combattuto a fianco dei Thyatiani contro gli Ierendiani ed i marinidi, quei tempi sono ormai passati ed oggi essi sono buoni

– anche se severi – vicini dei marinidi e delle altre razze subacquee. Non amano gli opportunisti Minrothaddani, soprattutto a causa dei numerosi corsari che infestano le loro acque; oltre tre secoli fa erano fedeli alleati dell'Impero Thyatiano, ma ormai quell'alleanza è morta e sepolta. Sono territoriali e non amano gli stranieri in generale, hanno regole ferree e non sono molto interessati a ciò che accade in superficie. Controllano e difendono il loro territorio in particolar modo da Squaloidi e Pesci Diavolo. Hanno rapporti con gli elfi marini ed una piccola comunità di quest'ultimi vive a Sottomarinia.

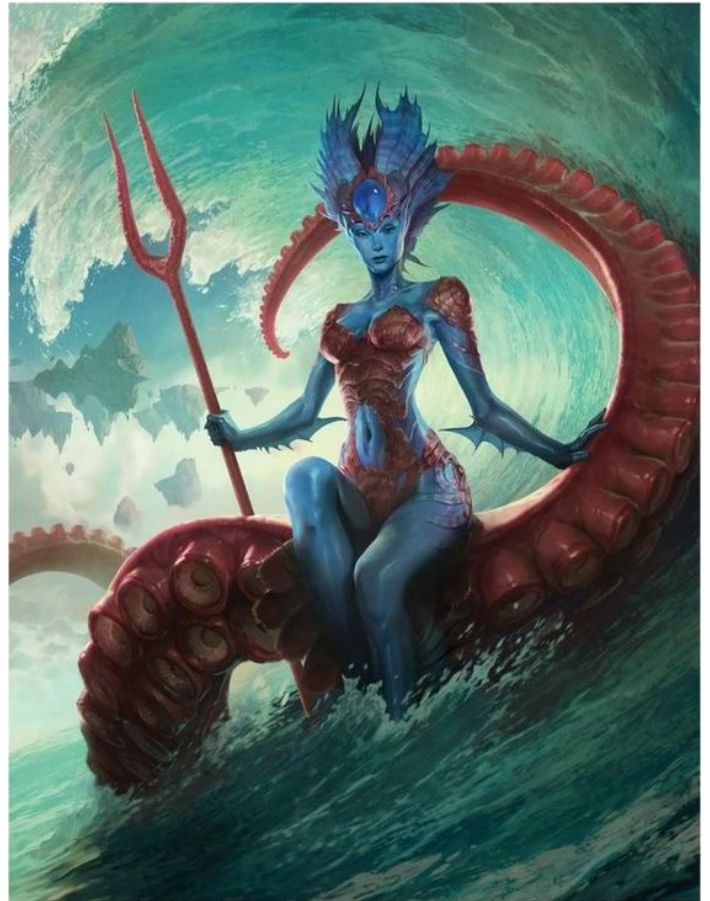
Le loro arti sono molto sviluppate. Hanno grandi conoscenze magiche ed alcuni di loro possiedono un potere incredibile e riescono a controllare il mare stesso.

La regina Tarovra (Tritone, Maga di 10°/Chierica di 11°) governa il suo popolo dal castello di corallo di Smaar. Il castello è un luogo meraviglioso costruito in una barriera corallina vivente. Inizia ad una profondità di circa 60 metri ed i suoi pinnacoli più alti sono solo pochi metri sotto la superficie del mare. È brillantemente e colorato, una meraviglia da vedere. A Smaar, i consiglieri della Regina e i Baroni si riuniscono per aiutarla a governare il suo regno. Anche i Baroni hanno i loro possedimenti che sono disposti intorno al castello. Vivono in castelli di corallo, tutti altrettanto belli come quella della regina, ma di dimensioni inferiori.

Il potere politico della Regina e dei suoi Baroni copre la maggior parte del fondale marino tra l'isola di Utter, Ierendi e l'isola del Commerciante, la capitale delle Gilde di Minrothad. Essi intrattengono rapporti amichevoli con i marinidi, i Kna, gli Aquarendi -gli elfi acquatici-, i nixies delle regioni costiere ed i giganti del mare. Membri di tutte queste razze possono essere trovati a vivere a Sottomarinia. Il Regno di Sottomarinia è stato impegnato in una lunga guerra contro i Pesci Diavolo degli abissi. I tritoni a differenza di altre razze del mare, mantengono un esercito permanente.

I tritoni prediligono come armi, la lancia ed i tridenti, con le reti impiegate per catturare i nemici. La maggior parte dei tritoni in ogni caso è in grado di fulminarti con un po' di magia. L'esercito è composto principalmente da cavalieri che cavalcano cavalli marini. Queste maestose creature lunghe 4,5 metri sono capaci di un rapido aumento della velocità e trasportano volentieri i loro cavalieri. Un attacco da parte di un lanciere del mare può essere molto doloroso. Inoltre, vengono utilizzati anche pesci spada addestrati, così come le mante, sia per le cavalcature della cavalleria che per trasportare la fanteria in giro.

Coltivano il proprio cibo e la pastorizia di pesci è



una delle loro principali fonti di sostentamento. Vaste foreste di alghe vengono mantenute con cura per fornire una fonte di cibo di base. Allevano vari tipi di branchi di pesci che forniscono loro la loro carne. I tritoni tendono a vivere nelle parti più panoramiche del mare, ed evitano le acque più profonde e più fresche. Nelle acque più profonde c'è anche più oscurità e i loro occhi non sono proprio adatti a vedere nelle profondità del mare. Le parti più profonde ospitano i temuti kraken e altre temibili bestie. Quindi, le case dei tritoni possono essere trovate in quelle acque poco profonde che vantano una buona visibilità e correnti calde.

Il Regno di Sottomarinia è composto da 8 Baronie che contornano la Capitale dove risiede la Regina.

Baronia di Werea si estende fra le isole di Safari, Fortezza e Utter; guidata dalla Baronessa Claudia (Tritone, Chierica 12°), chierica di Manwara, al momento non si preoccupa dei Kna,

la situazione è calma. Invece è preoccupata dai Pesci Diavolo, anche se al momento non stanno attaccando lei sa che la situazione può cambiare in fretta.

Baronia di Easa si estende fra le isole di Fortezza e Utter; guidata dal Barone Autalanus (Tritone Mago 15°), il suo fisico è famoso per la sua grassezza, così come sono famosi i banchetti senza fine che si tengono.

Baronia di Nortens si estende a sud dell'isola di Utter; guidata dal Barone Kitas (Tritone, Mago 16°, squalo mannaro). Il Barone è affetto dalla licantropia ma non è sotto il controllo dei Pesci Diavolo, tiene il suo segreto ben nascosto. E'favorevole alla guerra contro i Pesci Diavolo anche perchè pensa possa distogliere l'attenzione dai licantropi.

Baronia Soua si estende a sud di Smaar e comprende Colhador; guidata dalla Baronessa Magdalene (Tritone, Chierica 18°). Consapevole che in caso di attacco dei Pesci Diavolo Soua sarebbe in prima linea, sta cercando di creare una zona cuscinetto subito oltre il confine a sud dove favorisce lo stanziamento dei marinidi.

Baronia Squedge si estende fra le isole di Fortezza e del Commerciante; guidata dal Barone Marcus (Tritone, Mago 16°). Il Barone è ossessionato dalla preoccupazione verso la licantropia. Ufficialmente condanna gli attacchi portati dai Kna alle navi delle gilde, nelle sue acque, ma allo stesso tempo non fa gran che per impedirlo.

Baronia Clarhars si estende a sud dell'isola del Commerciante; guidata dalla Baronessa Marseea (Tritone, Mago 18°), passa molto tempo alla corte della Regina e ne condivide la paura verso i Pesci Diavolo.

Baronia Trasar si estende a sud della Baronia di Clarhars; guidata dal Barone Actonius (Tritone, Chierico 19°), potente combattente, organizza raid alla ricerca dei Pesci Diavolo, anche se

spesso i suoi nemici sono solo bande di Squaloidi. Verso altri Tritoni, Giganti del Mare, Kna e nixie è amichevole ma prudente.

Baronia di Calitar si estende fra le isole del Commerciante e Roccia nera; guidata dal Barone Caxctiou (Tritone, Chierico 14°, Velya), è stato trasformato dal Demone Sibilante Saasskas in Velya, è resistente alla luce solare ma soffre 1d8 pf per round all'aria aperta. Ha 6 seguaci, normali Velya e tutti loro nascondono la loro vera natura nelle sembianze di semplici tritoni.




Colhador

A nord di Suthus, entro i confini di Sottomarinia, si trova una rovina oscura a cui pochi si avvicinano. Colhador si trova sul bordo di un precipizio sottomarino e quindi non è spesso visitato dagli abitanti del Mare Assolato. Sono i resti di una città di superficie, che un tempo si trovava su una piccola isola nella regione di Minrothad. Nei suoi primi giorni, la città era popolata da elfi. Hanno governato per mille anni, ma sono stati cacciati da invasori umani che hanno creato una città-stato indipendente sotto una lunga stirpe di re.

Questi re governarono fino al re Hadric, che temeva così tanto la morte che usò terribili magie per evitarla. Si è trasformato in un velya, un vampiro acquatico immortale ed estremamente pericoloso (vedi X7 Zattere da guerra di Kron).

Dopo la sua trasformazione, e avendo bisogno di essere sommerso per sopravvivere, si ritirò nascondendosi nelle acque intorno alla città depredando i suoi popoli di notte. Alla fine suo fratello, Meric, si rese conto di cosa era successo e organizzò un piano per sconfiggerlo. Aveva una spada forgiata e incantata appositamente per uccidere il velya che era diventato suo fratello. Ma prima che potesse usarla, l'isola su cui poggiava la città iniziò a crollare. Hadric aveva usato il suo tempo nascosto per indebolire magicamente la base su cui poggiava l'isola. Mentre crollava, Meric nascose la spada con un golem di bronzo come guardiano, prima di morire nel tentativo di salvare il suo popolo. L'isola crollò negli abissi e la città finì appollaiata sull'orlo di una ripida discesa in acque più profonde. Hadric si trasferì tra le rovine e nei secoli successivi



costruì un piccolo esercito di non morti dai cadaveri dei suoi ex sudditi. Ha anche cambiato la disposizione delle rovine incorporando molte trappole sia fisiche che magiche.

Ad oggi Hadric è ancora in agguato nella sua tana. Vigila sui marinidi e sui tritoni di Sottomarinia e Suthus, nel caso si avvicinassero troppo e di conseguenza Colhador ha acquisito un'oscura reputazione. Il suo accordo con Suthus e Kron gli ha risparmiato di dover cacciare, quindi ora si siede nella sua tana e cova la sua prossima mossa.

Suthus



Popolazione: 9.720 ab. (83,5% tritoni, 8,2% marinidi, 6,1% elfi marini, 2,2% altri).

A sud della nazione di Sottomarinia si trova la città sottomarina di Suthus. La città è stata fondata più di cinquant'anni fa da un gruppo di tritoni che non erano contenti del governo di Sottomarinia. Consideravano la loro nazione d'origine debole e lenta nel rispondere alla minaccia del pesce diavolo. Guidati da Lopra, un membro anziano dell'esercito sottomarino, si diressero a sud e rioccuparono le rovine del palazzo abbandonate da tempo, un tempo al centro dell'antica nazione tritone di Suthus. Presero questa posizione in parte per la sua vicinanza all'Abisso e in parte per il desiderio di rivendicare la continuità con l'antica cultura dei tritoni (ignari del fatto che Suthus fosse stata effettivamente una città governata dai kopru). Sfortunatamente, la città si trova nel mezzo di un territorio solitamente rivendicato dagli squaloidi. I tritoni non hanno perso tempo a costringere gli squaloidi a lasciare l'area e a proclamarla città-

stato indipendente. Volevano che Suthus fosse un bastione sull'orlo dell'abisso, che potesse essere usato per difendersi dagli attacchi del pesce diavolo. Finora sono stati pochi, ma Suthus rimane preparato.

Suthus è fatto di corallo tagliato da scogliere lontane. I tritoni, che amano la bellezza e la musica, hanno creato la città per essere uno strumento musicale naturale. Mentre le correnti d'acqua lo attraversano, creano una melodia complessa che può essere ascoltata a molti chilometri di distanza. La città è molto piccola, si estende per soli 153 metri e sorge a soli 10 metri dal fondo del mare. Nel centro della città si trova il Palazzo Reale, che è un enorme edificio fatto di diversi tipi e colori di corallo. È esagonale e da ogni angolo si erge una breve torre. In cima a queste torri ci sono grandi lampade magiche, che illuminano l'intera città e possono essere viste fino a 9 chilometri di distanza. All'interno, Suthus è un labirinto tortuoso di tunnel costellati di piccole stanze. L'interno della città è bello come

l'esterno e il colore e la forma delle mura di corallo cambiano continuamente. Gli squaloidi considerano ancora la posizione di Suthus come il loro territorio e organizzano diversi attacchi all'anno. Di conseguenza, la città è progettata per la difesa. In ogni muro ci sono diverse trappole e pattuglie di tritoni nuotano costantemente attorno al perimetro. A volte, anche andare e tornare dalla città è reso difficile dagli squaloidi, quindi i tritoni di Sottomarinia tendono a considerare l'area di Suthus come off-limits.

Lopra divenne il re di Suthus dopo la sua fondazione e governa ancora nel nome. Tuttavia, è in realtà un burattino controllato da Ulobon, il capo delle cerimonie della città. Ulobon è stato costantemente affascinato dal velya, Hadric, di Colhador, che era solito cacciare vittime tra gli abitanti delle città. Ulobon ha convinto Lopra che possono tenere a bada le predazioni di Hadric se inviano un prigioniero a Colhador ogni sette giorni. Suggerì di firmare un patto con la città di Kron, per attaccare le navi e prendere in ostaggio i passeggeri. Catturando i respiratori d'aria, i tritoni non devono inviare la propria gente a Colhador. I leader di Kron hanno rispettato l'accordo, ma non sono consapevoli del vero destino dei prigionieri. L'accordo non è approvato da Uthom, il mago personale di Lopra, ma è troppo debole per battere Ulobon in combattimento e passa molto tempo a disperarsi per ciò che è diventata la sua città.



La città' galleggiante di Kron

Questa insolita "città" è in realtà un insieme di chiatte di varia grandezza (alcune veramente enormi) tenute insieme da una serie di pontili e collegamenti; ogni chiatta ospita una sorta di quartiere della città – residenze, uno stadio, il palazzo reale, zone di mercato, botteghe artigiane, cantieri navali. Nel complesso, la città di Kron è larga circa 120 metri ed ospita non più di qualche centinaio di abitanti (un migliaio al massimo). Kron è governata da un re, tradizionalmente assistito da un mago di corte. Le leggende vogliono che il trono sul quale siede il sovrano di Kron sia un potente ed antichissimo artefatto, capace di placare le onde intorno alla città e scacciare le nuvole di tempesta. In ogni caso, è risaputo che le tempeste girano al largo della città galleggiante, e che il mare attorno ad essa è sempre calmo; alcuni attribuiscono questi poteri all'artefatto, altri alla protezione di Saturnius, il patrono Immortale della città. Kron si sposta di continuo nel Mare del Terrore settentrionale, ma rimane sempre sottocosta per commerciare; gli abitanti della città – un insolito miscuglio di Taymora, Makai, Tanagoro ed altre razze ancora – sono famosi per la costruzione dei loro veloci catamarani d'altura, coi quali solcano le acque. Le origini di Kron risalgono in verità all'epoca taymora (2000 PI), quando il potente mago Saturnius ed il capo guerriero Kron unirono le loro forze per costruire questa fantastica città galleggiante, che doveva sottrarre per sempre loro ed i loro seguaci alla tirannide dei re taymora ai quali erano sfuggiti. Saturnius, una volta asceso all'Immortalità, donò alla città di Kron un artefatto unico, il famoso trono, che avrebbe permesso alla città di solcare i mari senza doversi preoccupare del tempo e delle onde. I sovrani successivi divennero veri e propri pirati e mercanti del Mare del Terrore settentrionale, acquisendo un'impareggiabile maestria nella navigazione e nell'arte marinara. Nei secoli seguenti, sebbene la città dovesse sopportare gli attacchi dei Nithiani e scontrarsi

anche con altre popolazioni del Mondo Conosciuto meridionale, nondimeno sopravvisse. Ancora oggi, gli abitanti di Kron viaggiano di isola in isola commerciando pacificamente fra gli arcipelaghi delle Ierendi e di Minrothad, e solo di quando in quando i loro catamarani si impegnano in combattimento contro i pirati.

Kraken Abissali

Al centro del mare del Terrore, a metà strada fra gli arcipelaghi di Ierendi/Minrothad a nord e l'arcipelago di Thanegioth a sud, sotto la superficie del mare il fondale precipita verso l'Abisso.

Qui nell'oscurità più totale vive la razza dei Kraken Abissali. In realtà sono due razze ben distinte ma collegate, i veri Kraken Abissali sono una sorta di Calamari giganti intelligenti che hanno sviluppato una potente magia. Il loro numero non è mai stato consistente e sebbene la loro magia li abbia sempre difesi dalle altre razze o minacce, hanno voluto contornarsi di creature che li aiutassero a difendere il loro territorio. Con la loro magia hanno creato i Krakenoidi, una sorta di uomini polipo, dove la parte superiore, busto e testa sono umani, mentre la parte inferiore è formata da 8 tentacoli come una



piovra. I loro insediamenti sono lungo la parete che sprofonda verso l'abisso all'interno di grotte scarsamente illuminate grazie alla luminescenza naturale di alcuni coralli e pesci. I Kraken vivono in complessi di caverne a loro adibite, mentre i Krakenoidi visono in strutte costruite lungo le pareti come delle balconate. I Krakenoidi hanno scurovisione entro 18 metri, respirano sia sott'acqua che in superficie anche se in superficie possono restare solo un limitato periodo (1 ora per Costituzione). Oltre ai normali attacchi con armi, possono usare fino ad altri 4 attacchi con i tentacoli (1d8+ bonus forza), se l'attacco con il tentacolo va a buon fine può provare ad entrare in lotta. I Krakenoidi sono di norma guerrieri, solo uno su 30 è uno stregone, i Kraken sono tutti stregoni di almeno 5° livello.

Isole ed atolli settentrionali

Questa categoria comprende tutte le isole situate fra l'Arcipelago di Thanegioth e le isole Ierendi e del Minrothad.

Abitanti:

Umani: Le etnie umane dei Makai (63,8%) e dei Tanagoro (31,9%) che anticamente furono le prime a posare il piede su queste isole ancor oggi vi abitano, seppur in numero considerevolmente ridotto, assieme a gruppi di pirati di passaggio (2.400 ab.). Entrambi questi popoli sono divisi in piccoli clan e tribù, ed i loro villaggi vivono in genere in pace, dividendosi le perlopiù scarse risorse delle isole – e disperatamente cercando di respingere i saltuari attacchi di pirati e schiavisti. In ogni dato momento, poche decine di pirati (4,3%, equipaggi appartenenti alle più svariate etnie del Mondo Conosciuto – ma perlopiù di origine ierendiana, hin, minrothaddiana e thyatiana) si trovano sparsi per queste isole.

Fauna e razze minori

Aberrazioni: Nei fondali marini di questa zona del Mare del Terrore vengono talvolta avvistati pericolosi beholder acquatici.

Animali: Piccole mandrie di pecore e capre, forse importate anticamente, abitano le isole. Lucertole giganti di svariato tipo e pericolosi serpenti velenosi sono frequenti sia sulle isole più aride che su quelle più rigogliose. Nelle acque sono frequenti i cavallucci di mare giganti, gli squali (soprattutto mako, toro e bianchi), le mante (normali e giganti), gli storioni giganti, le tracine giganti, i salmoni giganti, le anguille elettriche (normali e giganti) ed i serpenti di mare (sia normali che giganti); capodogli, delfini, orche e narvali sono anch'essi abbastanza comuni. Rari, ma molto pericolosi, sono invece i polpi ed i calamari giganti. Tipico di questa regione è infine il gargantua (da non confondere col ben noto mago pazzo), una specie di pesce gigante simile alla carpa.

Bestie magiche: Stormi di uccelli stigei infestano la maggior parte di queste isolette. Su alcune isole si trovano esemplari di molossi instabili, forse importativi in tempi antichi. Nelle isole più elevate nidificano esemplari di temuti roc, che talvolta rappresentano un grave e serio pericolo anche per le rotte mercantili. La grande fossa de L'Abisso è nota per essere rifugio dei potenti e malvagi kraken.

Costrutti: I maghi tritoni spesso si servono dei resti degli annegati e dei morti in mare per creare golem scheletrici; spesso costruiscono anche statue animate (in genere di cristallo). Altri costrutti (si dice addirittura golem d'ambra o di bronzo) possono essere trovati nelle rovine sommerse delle città taymora.

Draghi: Sulle isole più rocciose nidificano pericolose idre volanti, che non di rado attaccano le navi che si avvicinano troppo alle loro tane. Le acque albergano esemplari di idre marine, mentre le rare testuggini dragone sono il terrore di queste acque.

Esterni: L'intensa attività vulcanica di molte isole ha favorito la presenza in esse delle salamandre del fuoco; questi malefici esseri talvolta riescono a soggiogare clan e tribù umani, divenendo piccoli signorotti di qualche isola. Numerosi tritoni che non sono sudditi di Sottomarinia vivono in queste acque; molti di loro abitano la città sommersa di Suthus, in territorio squaloide. Infine, si dice che nelle profondità dell'Abisso, asservite ai kraken, riposino potenti ed astiose entità elementali dell'acqua, in attesa del loro risveglio...

Giganti: Così come il resto delle isole del Mare del Terrore, questi atolli sono famosi per la presenza di ciclopi; questi potenti ma poco intelligenti esseri solitari vivono perlopiù come pastori, ma talvolta sottomettono per generazioni le tribù o i clan umani. Le zone subacquee sono frequentate invece da giganti del mare e giganti delle tempeste.

Melme: Nei mari possono essere incontrate

facilmente meduse giganti, sia della specie predatrice che della specie caravella ierendiana; un altro pericolo di queste acque è rappresentato dalle specie marine di fanghiglia verde, melma grigia e protoplasma nero.

Mutaforma: Nonostante gli effetti della purga operata contro i licanthropi secoli fa, continuano ad annidarsi esemplari di squali mannari nelle acque del Mare del Terrore; si vocifera che la ricomparsa della licanthropia in queste acque sia dovuta ai pesci-diavolo.

Non-morti: I fondali marini sono pieni di gente annegata, che ora infesta le acque sotto forma di spettri, necrospettri o presenze; molti vengono riportati alla vita dai pesci-diavolo come scheletri o zombi, per servire i loro oscuri propositi. Nelle rovine di antiche città sommerse talvolta si annidano i pericolosi vampiri degli abissi, i velya.

Parassiti: Gli sciami d'insetti sono frequenti sulle isole meno aride; ben più pericolosi sono gli esemplari di rhagodesse che attaccano qualunque cosa si muova. Molte zone marine sono infestate dai granchi giganti e dalle termiti d'acqua salata.

Umanoidi: Le acque settentrionali di questa zona di mare sono il terreno di transito dei marinidi nomadi.

Umanoidi mostruosi: Piccoli gruppi di arpie nidificano sulle isole più rocciose, spesso attaccando gli indigeni umani delle isole o i malcapitati che si spingono vicino alle loro tane. Nelle acque più profonde abitano invece gli squaloidi, mentre la fossa oceanica nota come L'Abisso è la dimora dei pescidiavolo. Nella parte occidentale del Mare del Terrore dimorano le tribù degli uomini-granchio.

Atollo delle Termiti

superficie 259 kmq; 440 ab.; densità 1,7 ab./kmq.

Un'isola solitaria abitata da amichevoli tribù Makai, che di solito sono disposte a rifornire le navi del Mondo Conosciuto che si fermano lì in cambio di strumenti e ninnoli. Il suo nome è dovuto alle voraci termiti giganti di acqua salata che infestano il mare intorno all'isola, attaccando

tutte le navi che tentano di attraccare vicino ad essa. Fonte: XSOLO Lathan's Gold.

L'isola del piacere di Kythria

Non tutte le isole del Mare del Terrore sono all'altezza del nome. Le leggende raccontano di un'isola misteriosa, situata da qualche parte nell'immensa distesa di questo mare, dove degni eroi mortali possono trovare sollievo dai guai della vita, godendo per un po' dei piaceri più gioiosi in compagnia di bellissime ninfe e fate, e dove gli immortali e alcuni dei loro servitori eccelsi a volte vengono a ricordare i sentimenti della loro vita su Mystara.

La storia che segue è stata ideata per la prima volta in [<http://pandius.com/Codex1e.pdf>, Codex Immortalis, Libro I: Guida agli Immortali (di M. Dalmonte)].

Le gesta di Kythria da mortale

Kythria era un'avventuriera ierendiana di grande successo di origini Makai; oltre a compiere imprese memorabili, era dotata di grande bellezza e fascino. Kythria divenne in breve tempo una persona rinomata a Ierendi; fu sua l'idea di selezionare i monarchi del Regno attraverso il Torneo Reale degli Avventurieri, e questo le valse un posto d'onore tra i celebri personaggi storici del paese. Alla fine ha intrapreso il percorso verso l'Immortalità sotto il patrocinio di Eiryndul. Ancora oggi è venerata dai culti minori in vari paesi come protettrice della lussuria, della sensualità e del piacere, e a Ierendi come eroina nazionale.

Come sua ultima impresa e testimonianza per raggiungere l'immortalità, Kythria ha creato la sua isola del piacere. L'isola è piccola (circa 7,5 chilometri di diametro), per lo più pianure e dolci colline, piena di prati fioriti, boschetti, sorgenti e stagni di acque dolci, alberi generosi, frutteti fioriti, bellissime scogliere, lagune, grotte sottomarine e piccole cascate. Frutta e acqua sono sempre disponibili sull'isola del piacere. Sull'isola si trovano piccoli animali - uccelli canori, pavoni, scoiattoli, topi e simili. Non ospita edifici

artificiali oltre a una statua sensuale di una donna in abiti succinti, che rappresenta Kythria, in tinte cangianti, situata proprio al centro dell'isola; la statua è in realtà un artefatto creato dall'Immortale.

I tuoi desideri diventano realtà...

Oltre a questo, cos'altro si trova sull'isola del piacere dipende dai suoi occupanti: questo è il potere del manufatto di Kythria. Ogni volta che qualcuno arriva sull'isola, l'artefatto leggerà automaticamente i desideri e le concupiscenze nascoste del nuovo arrivato e reagirà ad essi, evocandoli, creandoli o facendoli apparire sottilmente. La loro comparsa non è improvvisa e le cose appaiono al visitatore come se fossero sempre state lì. Ciò significa che quando cambiano gli occupanti dell'isola, cambia anche ciò che si trova su di essa - persone, animali, edifici, caratteristiche - anche se gli elementi sopra descritti sono sempre presenti. Quando le persone lasciano l'isola, i lineamenti e i compagni che avevano desiderato scompaiono lentamente, lasciando spazio ai desideri del prossimo venuto. Tuttavia i desideri nascosti che hanno preso vita dal manufatto non sono illusioni, sono reali, anche se temporaneamente. Sull'isola si possono incontrare altri popoli che stanno visitando l'isola ed i propri desideri realizzati; infatti, più visitatori sono soddisfatti dall'artefatto contemporaneamente.

Ovviamente il manufatto non può soddisfare qualsiasi tipo di desiderio, ma solo quelli in linea con la sfera di interesse di Kythria. Un visitatore che cerca l'appagamento sensuale o romantico di qualsiasi tipo (e in qualsiasi ambiente) sarà quasi sempre soddisfatto, ma non lo sarà uno che desidera sedersi su un ghiacciaio di montagna all'alba. Inoltre, Kythria non consente al manufatto di soddisfare desideri completamente crudeli, eccessivamente dolorosi o distruttivi: è comunque improbabile che le persone che nutrono tali sentimenti siano autorizzate dall'Immortale a trovare la sua isola.

In qualsiasi momento, oltre ai propri desideri esauditi, un visitatore troverà sirene che giocano intorno alle sue acque; ninfe che si bagnano sulle

spiagge; bellissimi maschi e femmine di varie razze, pronti a soddisfare i desideri del visitatore; pasti cucinati e bevande fresche per tutti i gusti; cottage accoglienti, svaghi romantici, ville lussuose sparse qua e là; musicisti, poeti e artisti erranti; e cose molto più strane, stravaganti, oscene e scioccanti. Di solito uno o più potenti servitori di Kythria (chierici di alto livello o anche esseri esaltati) sono presenti sull'isola per assicurarsi che nulla metta in pericolo i visitatori dell'isola o del luogo stesso.

Occasionalmente, Kythria stessa viene qui in forma mortale insieme a uno dei suoi amanti immortali o mortali; È noto che gli immortali come Palson, Harrow, Bastet ed Eiryndul trascorrono del tempo sull'isola in forma mortale.

... e il loro effetto collaterale

Il manufatto ha anche un effetto collaterale su coloro che subiscono i piaceri dell'isola: quando lasciano l'isola, un senso di mancanza li pervade lentamente, provocando nostalgia per la felicità che hanno vissuto e un senso di nostalgia per loro; dopo essere stato sull'isola, tutto il resto sembrerà noioso, noioso e ordinario. Questa sensazione di solito dura per alcune settimane, ma non abbandonerà mai più colui che è stato sull'isola del piacere, e il tempo trascorso lì sarà ricordato da lui o lei come uno dei periodi più felici e straordinari di tutta la sua vita.

Alla ricerca dell'isola

La posizione dell'isola del piacere è sconosciuta a tutti e può essere collocata ovunque nel Mare del Terrore, più probabilmente in alto mare piuttosto che vicino a qualsiasi continente o isola circostante. Il potere dell'artefatto nasconde l'isola con nebbie, illusioni e simili alla maggior parte di coloro a cui Kythria non permetterebbe l'accesso all'isola, che quindi non sono in grado di vederla. Questi sono poteri a livello di artefatto, difficili da dissipare o vedere attraverso.

Kythria di solito dirige qui i suoi servitori più devoti e degni chierici, ma anche eroici avventurieri, altre persone per cui si è interessata e persino viaggiatori occasionali. Ama anche portare sull'isola qualche bigotto o fanatico di

qualche altro culto – specialmente quelli di immortali come Tarastia, Khoronus, Koryis, IIsundal, Halav, Petra – e vedere come si comportano, di solito con risultati divertenti.

Di solito le persone possono rimanere sull'isola al massimo per alcune settimane, poi i loro desideri realizzati iniziano a svanire e i nuovi desideri non vengono più soddisfatti. Le persone che cercano di rimanere più a lungo sull'isola di solito si alzano una mattina seduti su un'isola arida e rocciosa in mezzo al mare, da sole con i loro averi (e con la loro nave, se ne avevano una), e le persone con cui sono arrivati, e la sensazione di aver sognato tutto quello che hanno sperimentato. Tuttavia, rimanere sull'isola è sempre un'esperienza irripetibile nella propria vita; Kythria di solito non permette alle persone di visitare due volte la sua isola del piacere.

Isola degli Insetti

superficie 129 kmq; 220 ab.; densità 1,7 ab./kmq.

Un'isola subtropicale ricoperta di foreste e vegetazione, con pochi nativi Makai. L'isola è ricca di acqua e cibo e sarebbe un'ottima tappa per le navi, se non fosse per il fatto che centinaia di specie di insetti (soprattutto coleotteri) e vermi la infestano. I nativi Makai usano persino alcuni di questi parassiti come cibo, ma a volte hanno problemi con loro. È probabile che qualsiasi tipo di rifornimento portato a bordo di una nave dall'interno dell'isola contenga le uova e le minuscole larve dei parassiti che la infestano; in questo caso, il cibo e l'acqua andranno presto a male, una volta che le uova si schiudono. Fonte: XSOLO Lathan's Gold.

La Fanciulla

Un'isola pianeggiante abitata da una manciata di indigeni Makai, deve il suo nome a un'antica leggenda di una principessa traldadariana che era stata lasciata qui in attesa del ritorno del suo eroe, che però morì tragicamente e non tornò più da lei. La leggenda narra che il fantasma della principessa infesta ancora la spiaggia,

desiderando il ritorno del suo amato. Naturalmente, i Makai locali non hanno mai visto uno spirito del genere. Fonte: PC3 The Sea People (presente nella mappa del poster; il nome dell'isola è stato inventato dall'autore).

Isola dei Tifoni

superficie 118 km; 0 ab.; densità 0 ab./kmq.

Questo ampio isolotto vulcanico è stato evitato dai marinai già da alcuni decenni a causa dei pericolosi tifoni e uragani che spesso colpiscono le acque circostanti; qualsiasi nave abbastanza sfortunata da incontrare uno di questi fenomeni rischia di affondare sotto le onde. È un peccato che l'isola si trovi proprio sulla rotta utilizzata dalle navi Minrothaddan per raggiungere l'arcipelago di Thanegioth. Nessuno è mai sbarcato sull'isola ed è tornato a raccontare cosa si trova sui pendii boscosi del vulcano. La verità è che l'interno dell'isola è abitato da diversi ciclopi ed è anche la casa di Jord, un potente gigante delle tempeste. Fonte: AC10 Bestiario di Draghi e Giganti (la posizione dell'isola non era esattamente indicata nel modulo).

Isola del Ragno

superficie 388 kmq; 660 ab.; densità 1,7 ab./kmq.

Questa isola meridionale è parzialmente boscosa ed è abitata da alcune tribù di etnia Tanagoro. Si dice che nel cuore dell'isola si trovi il cosiddetto Tempio Perduto di Araknee, un antico edificio in pietra con una pianta a forma di ragno. Gli archeologi del mondo noto ipotizzano che il tempio possa essere stato costruito in tempi antichi dai Tanagoro per onorare il loro immortale simile a un ragno, Korotiku, durante l'età d'oro delle culture umane dell'arcipelago Thanegioth. Ancora oggi, i missionari di Thyatis e delle Isole delle Perle intraprendono viaggi verso quest'isola per trovare questa reliquia perduta del loro protettore immortale. In realtà, il Tempio Perduto potrebbe essere ancora più antico, essendo i suoi costruttori originali gli aranea, alcuni dei quali potrebbero ancora nascondersi sotto

mentite spoglie tra la popolazione umana dell'isola, Fonte: XSOLO Lathan's Gold.

Isola Senza Nome

superficie 194 kmq; 30 ab.; densità 0,2 ab./kmq. Questa isola piatta è poco più di un grande isolotto, con un po' d'acqua ma dove crescono pochissime piante commestibili. Molto tempo fa quest'isola era stata registrata come abitata dai nativi Makai, ma oggi è disabitata e mentre in passato veniva usata occasionalmente come rifugio dai pirati, oggi non lo è più. Non è noto alla gente del mondo conosciuto che quest'isola sia in realtà un terreno sacro per gli squaloidi; la chiamano "Isola delle Pelli Secche" e sono il motivo per cui anche i pirati se ne tengono alla larga. Fonte: XSOLO Lathan's Gold (l'isola presente nell'avventura è stata identificata con l'"Isola delle pelli secche" da PC3 The Sea People, la cui posizione non era indicata nel modulo).

Isolotti delle Tre Sorelle

superficie 647 kmq; 70 ab.; densità 0,1 ab./kmq. Questo piccolo arcipelago di tre minuscoli isolotti è separato dal Mare del Terrore orientale dalla Barriera dei Denti di Drago, una lunga barriera corallina che corre in direzione nord-ovest-sudest, che attraversa il mare appena ad est delle isole delle Tre Sorelle e dell'isolotto degli scheletri meridionale. Queste isole secoli fa erano abitate dalle tribù Tanagoro, ma gli umani sono lentamente scomparsi e le isole sono diventate la residenza delle tre Sorelle del Mare: Silera, Krimera e Desimera, che danno il nome alle tre isole. Questi esseri misteriosi – ognuno dei quali dovrebbe abitare su una delle tre isole – non sono mai state viste; fanno conoscere la loro presenza prendendo il controllo di altre creature e parlando attraverso di loro. Le Sorelle sono note ai marinai da molto tempo; non amano i soggiorni prolungati nelle loro isole e sono note per offrire il teletrasporto in qualsiasi altra parte di Mystara ai marinai vittime di naufragi vicino alle isole: una ricompensa per il sacrificio della loro nave contro

le scogliere dei denti del drago. Nessuno sa che tipo di esseri potrebbero essere le Tre Sorelle: insolite fate del mare, sirene benevole, esseri elementali, maghe solitarie o cos'altro. Può anche darsi che le isole siano molto più abitate da occupanti fatati di quanto gli occhi dei mortali potrebbero dire. Fonte: XSOLO Lathan's Gold (i nomi delle tre isole sono stati inventati dall'autore).

Isolotto degli Scheletri

superficie 192 kmq; 0 ab.; densità 0 ab./kmq. Quest'isola si trova appena ad ovest di una lunga barriera corallina che corre in direzione nord-ovest-sudest da questa isola alle isole delle Tre Sorelle a nord-ovest, chiamata Barriera dei Denti di Drago. In passato quest'isola era abitata dalle tribù Tanagoro, ma poi divenne un campo di battaglia nella Guerra dell'Aquapopulus tra umani e i marinidi di Twaelar (906-14 DI), nella battaglia finale e più drammatica della guerra, i marinidi circondarono le forze minrothaddiane ed i loro alleati al centro dell'isola e li sterminarono. I pochi indigeni morirono in quell'occasione o emigrarono in seguito. Oggi il cuore dell'isola è ricoperto dalle ossa e dalle armi dei soldati che morirono combattendo in quella triste giornata. Nessuno si è stabilito in quest'isola da allora. Fonte: XSOLO Lathan's Gold.

La Montagna Infuocata

superficie 323 kmq; 550 ab.; densità 1,7 ab./kmq. La caratteristica principale di quest'isola è un'alta montagna vulcanica che si trova al centro, che rilascia gas velenosi. A causa delle sostanze tossiche che fuoriescono dalle aperture vulcaniche, gli altipiani dell'isola sono aridi, qui non cresce nulla. L'area circostante, invece, è ricoperta da una rigogliosa vegetazione tropicale ed è abitata dalle tribù Makai. La navigazione nelle vicinanze dell'isola è resa pericolosa dagli improvvisi cambi di direzione del vento, che possono spostare in modo imprevedibile i vapori che escono dal vulcano. Di tanto in tanto, le

colate laviche espulse dal vulcano trasportano grandi quantità di oro fuso, che poi si solidifica in grossi grumi, fenomeno che ha alimentato le leggende sulla "montagna d'oro". Fonte: XSOLO Lathan's Gold.

Roccia dei Pirati

superficie 127 kmq; 140 ab.; densità 1,1 ab./kmq. Quest'isola inospitale ha pochissime risorse e non offre nulla in termini di rifornimenti; nessuno ha davvero un motivo per attraccare qui, ed è per questo che molte ciurme di pirati erano solite seppellire il loro bottino e i loro tesori in quest'isola. Anticamente l'isola era abitata da indigeni Tanagoro, la maggior parte dei quali sono stati portati via come schiavi nel corso dei secoli; ne rimangono solo pochissimi. Anche i pirati non sembrano più essere una presenza stabile in quest'area - almeno, questo è ciò che crede la maggior parte della gente del mondo conosciuto - in verità, l'isola è un luogo abbastanza vivo del Mare del Terrore, abitato da alcune culture e razze antiche, ancora un importante nascondiglio di pirati e alla portata del potente regno Twaelar dalle acque meridionali. Vale la pena notare che a causa dell'attività dei pirati passata e presente sull'isola, vari forzieri pieni d'oro attendono ancora di essere scavati dalla terra, i loro proprietari giustiziati secondo la legge dei paesi civili o scomparsi dopo le mareggiate. Fonte: XSOLO Lathan's Gold.

Le lacrime di Calitha

Un paio di isole che devono il loro nome a una leggenda elfica in cui l'Immortale Calitha piange uno dei suoi amati campioni mortali, versando lacrime che salgono dal fondo del mare e formarono queste isole quando giunsero a contatto con l'aria della superficie. Che si tratti della benedizione di Calitha o meno, i due isolotti sono noti per i bellissimi e insoliti campi di fiori bianchi, gialli e rosa che crescono su di essi. Gli intraprendenti amanti degli elfi a volte portano lì i loro aspiranti coniugi per pronunciare le loro

dichiarazioni d'amore. Le guide turistiche di Ierendi sono note per organizzare visite su quest'isola. Fonte: PC3 The Sea People (presente nella mappa del poster; il nome dell'isola è stato inventato dall'autore).

L'isola di Morgana

La donna chiamata Morgana è una giovane bellezza dai capelli corvini con occhi viola e carnagione ramata. Questo personaggio è stato introdotto per la prima volta come uno dei PG pregenerati del modulo avventura M3 Twilight Calling e aveva un allineamento Neutrale.

Il suo passato è avvolto nel mistero, ma probabilmente ha un'origine alphetiana comune, mentre il suo nome sembra una thyatianizzazione di un nome comune usato da alcuni popoli dell'Isola dell'Alba (Morrigan). In verità Morgana è piuttosto anziana (conserva il suo aspetto giovanile a 25 anni grazie a pozioni magiche di longevità) e una delle più potenti maghe del Mondo Conosciuto (20° livello). Ha intrapreso molte avventure durante il suo passato, diventando per un po' anche la sovrana della città sotterranea di Cynidicea (vedi modulo avventura B4 La città perduta). Successivamente, sposò uno dei suoi compagni di avventura, il combattente Taran, ebbe due figli da lui e si sedette insieme a lui sul trono di Ierendi per un paio d'anni dopo la loro vittoria nel locale Torneo Reale degli Avventurieri.

Dopo essersi separata da Taran, ha creato una minuscola e magica isola galleggiante non lontano dalle coste di una delle isole di Ierendi. Oggi Morgana vive lì, facendo visite occasionali ai suoi vecchi compagni di avventura (Taran incluso) e ai suoi figli, entrambi i quali hanno anche vinto la corona Ierendiana alcuni anni fa. L'isola di Morgana non può muoversi nell'aria, e si trova a molte centinaia di metri sopra il livello del mare, anche se la maga l'ha incantata con il potere di galleggiare giù nel mare, per apparire come una vera isola. L'isola è circondata da un potente effetto di dissolvimento magico (lanciato al 20° livello di potenza), che rende abbastanza pericoloso raggiungerla tramite incantesimi di

volò e simili, e richiede l'uso di oggetti magici come tappeti volanti e idrovolanti. L'isola è di circa 300 metri; il suo terreno è prevalentemente roccioso, con speroni e balze, ma sfoggia anche erba corta e vegetazione di tipo alpino, seppur con pochissimi e bassi alberi. Al centro si trova la magione di Morgana, una piccola torre per metà magica e un cottage per metà di montagna, dove la maga conduce i suoi esperimenti, studi e ricerche sulla Via dell'Immortalità.

Scogliera di Clesius

Un'isola rocciosa e sterile che fu scoperta quando un marinaio thyatiano, Rutilio Clesius, fu trovato quasi pazzo e affamato lì, due anni dopo la battaglia di Midpoint (713 DI) in cui la marina ierendiana distrusse una flotta thyatiana. Clesius era scomparso dalla battaglia e si credeva fosse morto in mare; nessuno ha capito come abbia potuto sopravvivere due anni da solo su quest'isola. Tornato a Thyatis, visse altri tre anni in un ospizio religioso prima di morire. Fonte: PC3 The Sea People (presente nella mappa del poster; il nome dell'isola è stato inventato dall'autore).

Isola del buon auspicio

Secondo la leggenda, questa piccola isola (e le due minuscole scogliere a nord-est di essa) fu la prima terra avvistata dalle navi Thyatiane, Kerendiane e Hattiane che avevano intrapreso il lungo viaggio attraverso il Mare del Terrore per migrare da Davania al Mondo Conosciuto. I thyatiani sbarcarono sull'isola e fecero sacrifici agli Immortali, ringraziandoli per la loro benevolenza. L'isola è pianeggiante e gradevole, ricoperta di vegetazione e di piccoli boschetti. I fedeli thyatiani vi si recano occasionalmente in pellegrinaggio e i sacerdoti thyatiani hanno costruito un piccolo altare e una statua per onorare gli immortali nel luogo della costa in cui si crede che i thyatiani sbarcarono per la prima volta. Fonte: PC3 The Sea People (presente nella mappa del poster; il nome dell'isola è stato

inventato dall'autore).

Le Pepite Di Mare

Entrambe queste isole hanno una forma che ricorda un paio di grumi frastagliati, con molti dirupi, scogliere e insenature. La parte superiore e centrale delle isole sono ricoperte da bassa vegetazione. Il nome di queste isole deriva dalle tracce di vene d'oro esposte dall'erosione dell'acqua sulle scogliere delle isole. Tuttavia, prima di rivendicare la proprietà delle isole, i governi di Ierendi e Minrothad - entrambi bramano le pepite - devono ancora capire come sbarazzarsi dei serpenti marini più grandi che dimorano nelle grotte sottomarine delle isole. Fonte: PC3 The Sea People (presente nella mappa del poster; il nome dell'isola è stato inventato dall'autore).

Isola di DRÜT

Drüt è una piccola isola situata nel cuore del mare di Dread. È troppo piccolo per essere posizionato sulla maggior parte delle mappe della regione. L'isola è infatti la parte emersa di una montagna sottomarina: due pareti rocciose esplodono nel mare, una a strapiombo (una vera e propria parete) a nord e l'altra digradante più lieve a sud.

Non ci sono abitanti viventi sull'isola ad eccezione di alcuni uccelli migratori e mammiferi acquatici. Anche la flora è molto chiara con pochi boschetti che contrastano nettamente con le rocce nere di ebano.

Storia

Sconosciuta per molto tempo dai più, l'isola è apparsa per la prima volta nella storia quando una nave commerciale alphetiana si è schiantata sui suoi scogli non troppo lontano dall'isola nel 765 D.I.. Poiché nessuno è sopravvissuto al naufragio, l'isola fu scoperta solo trent'anni dopo, quando una nave ierendiana si fermò lì per ripararsi.

Due anni dopo, una compagnia commerciale alphetiana decise di costruire un piccolo castello

con lo scopo di aiutare le sue navi in difficoltà a causa del tempo mentre attraversavano il mare del Terrore: Minrothad chiedendo tasse ad ogni nave che attraversa le sue acque costringe molti commercianti a rischiare un viaggio più lungo in mare aperto per evitare il costo aggiuntivo. Inoltre, la maggior parte delle navi alphetiane preferisce navigare lontano dalla terraferma di Thyatis. Così l'isola fu colonizzata dagli Alphetiani e nell'803 i coloni iniziarono a costruire un grande porto sotterraneo sulla parete settentrionale dell'isola (terminato nell'875). Tutto questo periodo era stato caratterizzato dalla presenza di commercianti alphetiani alla guida della nascente città e dall'arrivo di molti altri commercianti provenienti dalle altre nazioni, attratti da questa terra esente da tasse.

Quando l'impero alphetiano declinò e Thyatis guardò a sud, il caos si diffuse sull'isola, senza più il supporto degli alphetiani, gli abitanti devono proteggersi da un tentativo di invasione thyatiana. L'attacco Thyatiano, frettolosamente preparato fallì, gli isolani riuscirono a scacciare l'invasore, ma a caro prezzo, non c'erano più navi alla fine della battaglia. Gli isolani devono quindi dedicarsi alla pesca per sopravvivere, perché l'isola non era in grado di fornire legna a sufficienza per costruire altre navi. Così l'isola fu nuovamente dimenticata da tutti...

Tuttavia, nel 950 D.I., un'orda di pirati, in fuga dal Mondo Conosciuto, guidata da Hamen Ketil, sbarcò sull'isola e la prese di sorpresa. Decisero di installare lì la loro base, abbastanza lontani da qualsiasi costa per non essere preoccupati da nessun inseguitore, i pirati vivevano di incursioni più o meno redditizie contro il continente. Nel 962, Hamen Ketil scoprì una nave alphetiana affondata e riuscì ad estrarre i tesori che nascondeva. Nominando otto dei suoi migliori ufficiali alla guida dell'isola, inizia così una ricerca oscura, lasciando la vita politica dell'isola; i suoi ufficiali o i loro discendenti non lo hanno mai più visto. Ora sei di questi ex capi sono già morti, degli ultimi due sopravvissuti solo uno ha ancora il suo grado poiché l'altro è stato deposto dal suo ex secondo tredici anni fa.

Luoghi interessanti dell'isola

La torre di Astryin

L'Astryin è una delle "famiglie" che non è cambiata da quando Ketil se n'è andato. Il clan ha sempre dovuto vegliare sui dintorni per prevenire eventuali attacchi stranieri, ecco perché tutti gli altri clan cercano di mantenere buoni rapporti con questa famiglia poiché la loro sicurezza (e anche la loro vita) dipende dalla rapidità con cui gli Astryin daranno l'allarme in caso di attacco.

Gli Astryin hanno costruito la torre più alta dell'isola in posizione elevata sia per scorgere in anticipo minacce dal mare, sia per difendersi dagli altri clan dell'isola. Alta 30 metri, raggiunge l'altezza di 130 metri sul livello del mare. Situata vicino alla scogliera, sovrasta l'intreccio del porto sotterraneo e può facilmente impedire l'accesso a qualsiasi nave. La torre non è stata costruita con pietre dell'isola ma con pietre vulcaniche che le danno bagliori fiammeggianti durante la notte, poiché brilla grazie a delle torce. Per inciso, la torre è utilizzata come faro per le navi dei pirati.

Il porto sotterraneo

Costruito da commercianti alphetiani mentre erano ancora lì, è un vero gioiello: abbastanza profondo per ospitare qualsiasi nave e con una capacità di quindici navi da trasporto, il porto offre più della sua grande capacità, una protezione totale dalle intemperie. La sua robustezza è stata provata due volte, prima durante l'invasione thyatiana quando un bastone magico si ruppe in mezzo al porto, e poi durante un terremoto, dove solo alcuni sassi caddero dal fianco delle pareti sulle navi pirata che erano ormeggiate.

Il porto è anche una fortezza inespugnabile: due gigantesche porte di pietra possono chiudere il porto alle navi provenienti dall'esterno, e l'unico modo per accedervi sono due passaggi sotterranei, ciascuno difeso da un piccolo forte. Il clan Diatrib ha la responsabilità del porto. Non possono possedere nessuna nave e quindi non possono vivere di pirateria, ma il suo ruolo sull'isola dà loro un buon introito (10% del valore della merce in arrivo!).

La città

La città di Drüt è stata costruita in posizione più elevata in modo di non essere distrutta dalle tempeste che a volte creano onde gigantesche. La "cité" (pronuncia siteh) come la chiamano gli abitanti non è molto lussuosa: la mancanza di legno costringeva gli abitanti a costruire case con pietre rozzamente tagliate e ad eccezione del tempio dedicato al Vecchio del Mare e della torre di Astryn.

Un distretto è riservato agli schiavi. Non hanno alcun proprietario in quanto il loro uso è piuttosto caotico; chiunque può servirsi di uno schiavo proveniente da questa zona riconsegnandolo quando non ha bisogno di lui. Questo distretto è presidiato da una falange di ogni clan dell'isola, ognuno con il proprio ingresso nel ghetto. La vita da schiavo non può essere peggiore (può infatti ma non sarebbe una vita...). Solo pochi di loro possono andare a pescare per sfamare l'intera popolazione di schiavi (e talvolta anche di pirati), e non si trova altro cibo. In passato scoppiarono due rivolte ed entrambe furono sedate nel sangue degli schiavi. I pirati non si preoccupano di loro, potrebbero recuperarne abbastanza da riempire il distretto nel caso troppi di loro morissero.

I combattimenti sono comuni in città, specialmente tra i clan rivali. La legge dice che i duelli sono autorizzati mentre altri omicidi possono essere puniti con la riduzione in schiavitù.

Altri atolli minori

superficie 160 kmq; 290 ab.; densità 1,8 ab./kmq. Le acque a sud del regno delle Ierendi e delle gilde del Minrothad sono cospicue di numerose isolette minori, poco più che semplici scali per le navi mercantili o rifugi per i pirati; esse sono abitate da indigeni Makai affini a quelli che popolano le Ierendi. Le più famose di queste isole sono quelle note col nome di Scogli di Alea (a sud-ovest dell'isola di Ierendi, una serie di isole situate nel mezzo di una zona di scogli affioranti e pericolosi per le imbarcazioni) e di

Isola dei Roc (un'isolotto posto a sud-est dell'isola di Aloysius, famoso come luogo dove nidificano i grandi rapaci da cui prende il nome).

Isole di Alea


Questa serie di cinque piccole isole si trova a sud di una vasta e pericolosa area di scogliere poco profonde conosciuta come Barriera corallina di Alea (Alea Reefs), che solo i pochi nativi Makai che vivono nelle isole sanno come navigare. Le isole, da nord-ovest a sud-est, sono conosciute con i loro nomi Makai come Miwoa, Natula, Tiruka, Lawana e Okea. Le isole offrono poche risorse, ma la zona circostante è abbastanza buona per la pesca, in particolare i molluschi che vivono nelle secche. Fonte: PC3 The Sea People (presente nella mappa del poster; i nomi delle isole sono stati inventati dall'autore).

Isola dei Roc

Questa minuscola isola (e la più piccola appena a nord di essa) è solo un dirupo arido che sporge dal mare, roccioso e arido, con solo una vegetazione rada e spesso circondato da nebbie. L'isola più grande è in realtà il cono di un vulcano dormiente. È noto che i Roc nidificano su queste isole. Fonte: PC3 The Sea People e X10 Red Arrow, Black Shield (l'isola è presente sulla mappa del poster di PC3 ed è stata identificata con l'isola con lo stesso nome menzionata, ma senza una posizione, in X10).

Vulcani emersi

superficie 4 kmq; 0 ab.; densità 0 ab./kmq. La zona settentrionale del Mare del Terrore è teatro di intense attività sismiche anche sotto le onde; alcuni di questi vulcani sottomarini in vari periodi sono affiorati, creando piccoli atolli, o sprofondati nel corso dei secoli. Attualmente, almeno due isolotti vulcanici si trovano a sud del confine ierendiano: lo Sguardo del Drago ed il Bagliore del Diavolo. Altri tre piccoli coni vulcanici sono emersi nel 940 DI circa 75 chilometri a sud dell'isola di Aloysius, ma la loro altitudine sopra le



onde non supera i 9 metri. A sud dell'isola di Utter (Utter Island) e dell'isola della Fortezza (Fortress Island), si trovano rispettivamente Fuoco di corallo (Coral Fire) e Pozzo di fuoco (Fireswell).

Tutte le isole del Mare del Terrore settentrionale – tranne quelle apertamente pericolose – sono usate più o meno frequentemente come scali o rifugio da mercanti e pirati. Alcune di esse mantengono ancora parte della popolazione indigena che le abitava secoli e secoli addietro, ma altre sono disabitate a causa della tratta degli schiavi o delle guerre. Com'è ovvio, le risorse delle isole non permettono il sostentamento di centri urbani di qualsivoglia natura. Dato il rinnovato interesse per il Mare del Terrore da parte delle potenze mercantili del Mondo Conosciuto negli ultimi dieci anni, è possibile che alcune di queste isole – sufficientemente lontane dal regno di Twaelar – finiscano presto nell'orbita di Thyatis, delle Ierendi o del Minrothad.

Non vi sono insediamenti che superino la dimensione di un minuscolo villaggio in queste isole.

Fonte: PC3 Il popolo del mare.

Arcipelago dei Kara-kara

O

Isole Verdeggianti

Questo arcipelago comprende il gruppo di isole situato a sud-est del territorio metropolitano di Thyatis; esse sono caratterizzate dalla comune presenza dei Kara-kara.

L'arcipelago di piccole isole conosciute come Isole Verdeggianti deve il suo nome alla vegetazione lussureggiante e alle giungle che coprono la maggior parte di queste cinque isole: East Key, Magedoom Isle, Green Reavers' Island, Sea Demon's Fang e Zephyr's Curse. Nonostante le loro abbondanti risorse, le isole dell'arcipelago sono luoghi molto pericolosi per una serie di motivi.

Il primo è rappresentato dalla temuta "ship-bane", una nebbia feroce che devasta le navi che passano vicino a queste isole (in realtà la nebbia è generata da funeste creature del Piano Elementale dell'Aria, chiamate "kal-murus" dai kara-kara).

Il secondo è il fatto che le isole sono abitate da una razza di umanoidi aggressivi, dalla pelle verde, simili a orchi, chiamati "kara-kara". I kara-kara hanno la loro cultura unica, incentrata sull'adorazione di un "dio-maiale" (probabilmente Orcus), governata da "manwu-papas" (stregoni) e sulla navigazione su grandi canoe. Sopravvivono attraverso la caccia, la pesca e le razzie di piccole navi e delle coste delle nazioni vicine, che eseguono rapidamente, ritirandosi in seguito nelle loro isole. A volte le loro canoe si incontrano in mare, anche a una certa distanza dalle Isole Verdeggianti.

Nonostante la loro ferocia e il fatto che le Isole Verdeggianti siano accessibili solo con difficoltà, i kara-kara sono stati occasionalmente conosciuti per commerciare con mercanti che sbarcano nel loro arcipelago, essendo più che felici di mettere le mani su armi e strumenti di metallo straniero.

Centri urbani:

Non vi sono insediamenti che superino la

dimensione di un minuscolo villaggio in queste isole.

Abitanti:

Mezzorchi: La peculiare razza di mezzorchi già descritti, i Kara-kara (2.500 ab.), abita questo arcipelago. Grazie alla protezione offerta alle loro isole dai kal-muru, le loro tribù – che contano solitamente 100-300 membri ciascuna – sono riuscite a rimanere indipendenti nonostante la vicinanza di potenti avversari, quali l'Impero Thyatiano. Sulle loro rapide canoe, i Karakara non esitano ad attaccare le navi solitarie che passano vicine al loro arcipelago e talvolta persino le coste delle isole vicine.

Fauna e razze minori

Animali: L'arcipelago dei Kara-kara, occupato da rigogliose foreste tropicali, ospita una notevole varietà di animali, molti dei quali assai pericolosi. Fra le specie meno pericolose ci sono il facocero, una varietà tropicale del cinghiale, ed il vegetariano scimmione bianco. Le giungle sono abitate da rettili quali camaleonti cornuti giganti e gechi giganti, mentre nelle zone paludose e vicino alle coste pullulano i coccodrilli ed i rospi giganti. Altro vero pericolo sono i numerosissimi serpenti, quali i pitoni delle rocce, i cobra sputatori, le vipere butterate ed i serpenti a sonagli giganti.

Bestie magiche: Come su molte altre isole del Mare del Terrore, anche in questo arcipelago gli uccelli stigei sono una minaccia costante. Le pantere distorcenti si annidano invece nelle giungle più recondite.

Costrutti: La presenza degli antichi maghi nithiani in questo arcipelago ha lasciato in zona diversi esemplari di costrutti risalenti a quell'epoca antica, quali golem di legno, golem scheletrici, juggernauta e statue animate di cristallo.

Draghi: Esemplari di idre ed idre volanti fanno le loro tane rispettivamente nelle giungle e sui

picchi montuosi di queste isole.

Esterni: I Kara-kara sono noti per la convocazione dei kal-muru, vendicativi spiriti elementali del vento, che proteggono le loro isole facendo naufragare i mercantili. L'intensa attività elementale presente in queste regioni è inoltre la causa della presenza di fondamentali e di salamandre del fuoco.

Giganti: Qualche esemplare di ciclope abita questo arcipelago.

Melme: I resti delle rovine e dei sotterranei risalenti all'epoca nithiana sono divenuti la tana di amebe paglierine, cubi gelatinosi e fanghiglie verdi.

Mutaforma: Si vocifera che un verro diabolico, braccato nel Mondo Conosciuto per essere stato scoperto tale, abbia recentemente trovato rifugio fra i Kara-kara, divenendo una sorta di loro capo.

Non-morti: Molti non-morti si aggirano per i resti delle rovine nithiane di queste isole, in particolare agarat, ghouls, ombre, scheletri e topi (una specie di non-morti essiccati, tipica di queste regioni).

Parassiti: L'ambiente umido di questo arcipelago favorisce la presenza di centopiedi giganti, sciame di insetti, tarantole giganti e vedove nere giganti; le rhagodesse sono fra i parassiti più temuti nelle giungle, mentre le zone umide sono infestate dalla sanguisughe giganti. Pare inoltre che alcuni temuti vermi scarlatti abitino il sottosuolo di queste isole.

Isolotto Orientale - Chiave orientale (East Key)

superficie 130 kmq; 840 ab.; densità 6,5 ab./kmq. Questa rigogliosa isola subtropicale è la più distante da Teki-nura-ria e pertanto la meno abitata dai Kara-kara. Non essendo protetta dai temuti kal-muru, viene anche usata frequentemente come scalo mercantile.

Questa isola subtropicale è pianeggiante e parzialmente coperta da vegetazione e giungla, con abbondante acqua dolce. È abitato solo da poche tribù di kara-kara, che provenivano dall'Isola dei Razziatori Verdi, a nord-est. Inoltre, la temuta nebbia "sventura delle navi" si trova raramente qui. Le abbondanti risorse dell'isola la

rendono una tappa vantaggiosa per le navi che affrontano il Mare del Terrore, abbastanza buono anche da rischiare gli attacchi dei nativi kara-kara. Fonte: XSOLO Lathan's Gold.

Isola dei Mietitori Verdi (Teki-nura-ria) - Green Reavers' Island

superficie 20 kmq; 500 ab.; densità 25 ab./kmq. Quest'isola è la più piccola dell'arcipelago, ma è il cuore della cultura dei Kara-kara, una razza di mezz'orchi nata quasi duemila anni fa dall'unione di orchi e Tanagoro operata dai Nithiani che allora abitavano queste isole. Antiche strutture risalenti all'epoca nithiana adornano ancora i recessi di quest'isola, piena di giungle. Questo luogo è il più densamente popolato dai Kara-kara e pressoché impossibile da raggiungere a causa della presenza dei kal-muru da essi evocati.

Questa piccola isola ricoperta di giungla secoli fa ha ospitato una sorta di civiltà antica e avanzata, come testimoniano rovine e resti archeologici. Nulla è rimasto degli antichi abitanti di questo luogo, in quanto l'isola è da tempo la patria dei kara-kara, la cui presenza qui è maggiore che nelle isole vicine. I kara-kara chiamano quest'isola "Teki-nura-ria", che nella loro lingua significa "montagna della morte". Oltre all'aggressivo kara-kara, l'isola è resa pericolosa dalle acque tempestose che la circondano e dall'onnipresente foschia di "sventura delle navi". Fonte: X8 Drums of Fire Mountain.

Isola di Magedoom, Zanna del demone marino e Maledizione di Zephyr

superficie 195 kmq; 1.160 ab.; densità 6 ab./kmq. Altre tre isole costituiscono l'arcipelago ed esse sono parimenti ricoperte di vegetazione tropicale ed abitate da tribù di Kara-kara. Sebbene la protezione dei kal-muru su di esse non sia così assidua come su Teki-nura-ria, è frequente abbastanza da scoraggiare l'approdo ad ogni eventuale nave che si spinga troppo vicina alle loro acque. Queste isole sono densamente abitate dai Kara-kara (la densità è pari a 7,2 ab./kmq) e da ogni sorta di creature dei climi caldi.

Sebbene alcuni villaggi dei Kara-kara possano essere abbastanza grandi, essi non sono catalogabili come centri urbani.

Queste tre piccole isole completano l'arcipelago dell'Isola Verde. Sono tutti ricoperti da una fitta giungla, abitati da tribù di kara-kara e infestati dalla foschia della ""sventura delle navi" , proprio come l'isola dei Razziatori Verdi. Magedoom è noto tra i maghi perché l'isola ospita un vasto numero di specie vegetali utili per procedure alchemiche e arcane; i maghi di Sclaras e altrove

occasionalmente fanno incursioni lì – sfortunatamente, non tutti sono tornati vivi da quei tour nel territorio del kara-kara. Sea Demon's Fang (Teki-Lua-Ni) e Zephyr's Curse (Teki-Lua-Mo) sono più simili alle cime di due montagne sommerse; il primo ha un picco roccioso al centro, mentre la cima del secondo è più rotonda, ma le coste di entrambi sono frastagliate e piene di insenature e scogliere poco profonde. Fonti: X8 Drums on Fire Mountain (presente sulla mappa generale dell'area; i nomi delle isole sono stati creati dall'autore).



Kara-kara

MEZZORCHI - VARIANTE

- +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i mezzorchi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei mezzorchi è 9 metri.
- Scurovisione: I mezzorchi (come gli orchi) possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come una vista normale e i mezzorchi possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Sangue orchesco: Per tutti gli effetti correlati alla razza, un mezzorco è considerato un orco.
- Linguaggi automatici: Comune e Orchesco. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Gnoll, Goblin e Abissale.
- Classe preferita: Barbaro. La classe barbaro di un mezzorco multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

(da X8 Drums on Fire Mountain)

I kara-kara sono umanoidi tribali lontanamente imparentati con gli orchi. Sono leggermente più bassi degli umani con la pelle verde, i capelli ricci verde scuro aggrovigliati e la bocca simile a un muso con zanne gialle ricurve. La maggior parte indossa solo perizomi, vernice per il corpo lurida e gioielli primitivi. Parlano solo la loro lingua che può essere compresa dalle creature che

conoscono la lingua degli orchi. I kara-kara abitano le isole tropicali o semitropicali, ma possono occasionalmente essere incontrati in mare nelle loro grandi canoe a bilanciere o mentre fanno irruzione sulle coste delle terre civilizzate.

I Kara-kara non sanno lavorare i metalli e quindi quasi tutte le loro armi sono fatte di pietra, legno e denti. Guerrieri e leader avranno ciascuno un grande scudo di legno decorato e 1-2 lance. Inoltre, avranno una mazza dalla testa di pietra, un piccone di legno o una spada corta di legno bordata di denti di squalo. Le femmine di solito hanno pugnali di pietra. I pugnali di pietra infliggono 1d4 punti di danno mentre tutte le altre armi infliggono 1d6 punti.

La maggior parte delle tribù di kara-kara sono generalmente governate da consigli di manwupapa (stregoni 4°-6° livello). I Manwupapa normalmente hanno armi di metallo ottenute attraverso il commercio o la guerra con estranei. Spesso indossano armature fatte di sottili lastre di legno duro. Questa armatura ha lo stesso effetto della pelle.

I kara-kara sono un popolo che canta. In battaglia i maschi impostano un canto ritmico che dà un bonus +2 al loro carisma ed al Ts volontà. Aumenta anche di 5 i punti ferita di guerrieri e leader. Il canto ha effetto nel round successivo all'inizio. Richiede almeno cinque kara-kara per mantenersi e può essere annullato, ad esempio, con un incantesimo di silenzio. Dissolvi magie o incantesimi simili non lo influenzeranno.



- SHIRECOAST LEGEND:**
- 1 Earth's Rumble
 - 2 Etefan's Doom
 - 3 Get the Best Rock
 - 4 Ganga Rocks
 - 5 Haintounee Reef
 - 6 Maaakyn Reef
 - 7 Mibaca Reef
 - 8 Mulson's Rock
 - 9 Noyah Isles
 - 10 Sesquif Reef
 - 11 Shirefang Rocks
 - 12 Souaquen Stop

- CHANEGIOCH LEGEND:**
- 1 Ahiaht Isle
 - 2 Blantehin Isle
 - 3 Finespieren Isle
 - 4 Haulpasca Isle
 - 5 Motunoa Isle
 - 6 Phairea Isle
 - 7 Shiraacae Rock
 - 8 Tawiti Isle

Arcipelago di Thanegioth

Questo arcipelago è il più vasto e conosciuto dell'intero Mare del Terrore. Esso è situato nel Mare del Terrore meridionale, quasi più vicino alla Davania che al Brun, ed è stato teatro dei più importanti eventi storici che hanno avuto luogo nel Mare del Terrore.

Dalla caduta dell'Impero Mileniano oltre 1000 anni fa, il Continente Meridionale è stato poco più che un mito per il popolo di Brun; l'unico vero commercio con le regioni meridionali è stato tra Ochalea e le Isole delle Perle attraverso la rotta che costeggia la costa dell'Isola dell'Alba; quindi, ad eccezione del mito e della leggenda, l'arcipelago Thanegioth e Davania sono stati poco conosciuti. L'esplorazione moderna del Mare del Terrore e oltre iniziò alla fine del 600, quando il Regno di Ierendi e le Gilde di Minrothad iniziarono a competere sul serio (fino a quel momento, le Gilde avevano praticamente un'esclusiva sul commercio in tutto il Mare del Terrore; nuove opportunità in Sind e lo sviluppo della Flotta Reale Ierendiana ha aiutato ad aumentare la concorrenza). La presa delle Gilde sul commercio orientale era piuttosto stabile, ma il commercio con l'ovest era un'altra questione e la concorrenza era feroce (alcuni credono che la distruzione della "Marina" Sindhi a Jaibul nel 726 DI sia stata lo sforzo combinato di agenti di Ierendi e delle Gilde, anche se ci sono poche prove). Il risultato finale è che il commercio con l'ovest alla fine divenne dominio dei mercanti di Ierendi e il commercio con l'est rimase nelle mani delle Gilde. Il sud, invece, divenne un focolaio di concorrenza, con la scoperta (attraverso i contatti in Sind, Tanakumba e Ochalea) dell'esistenza di città-stato avanzate nel continente meridionale (da tempo considerata solo una terra di selvaggi e mostri).

Nel 735 DI, Donatello "The Black" Matringle, ultimo membro legittimo della linea Matringle, scomparve durante una spedizione a Davania; molti altri lo seguirono, finché il commercio tra

nord e sud tornò ad essere un filo continuo. Durante il processo di esplorazione, i Signori delle Gilde hanno trovato un percorso tra l'Abisso (la sezione più profonda e pericolosa del Mare del Terrore) e il Mar del Sargosso (una sezione del "mar morto" in cui la corrente impedisce alle navi di lasciare la zona; a nord e ad ovest di Ochalea, a metà tra Ochalea e Thyatis). Chiamato Stretto del Terrore, passare lungo il percorso è molto pericoloso; un passo falso e si perde l'orientamento, forse per sempre... una spedizione che ha ritrovato la strada del ritorno dopo essersi trascinata a ovest dello Stretto è tornata con i resoconti di una catena di isole, ricca di avorio, oro e gemme, ma piene di strani mostri e indigeni selvaggi (questo era nell'anno 850).

Mentre l'uso dello Stretto ha intensificato il commercio con il sud da parte delle Gilde, ha anche aperto possibilità per i Thyatiani. L'imperatore Gabronius IV "Il Conquistatore" Tatriokanitas sponsorizzò numerose spedizioni nel continente meridionale, oltre a diverse piccole colonie. Il suo successore, Gabronius V "L'Erudita" fece ben poco per sostenere queste colonie; il sostegno ricevuto proveniva da interessi privati. Thincol I Torion, vedendo il potenziale in queste terre, iniziò un programma ufficiale di colonizzazione imperiale nel 988 DI. L'arcipelago di Thanegioth, ancora in gran parte inesplorato, divenne un punto di raccolta di acqua e cibo; sarebbero state fatte poche esplorazioni o insediamenti, specialmente sull'isola più orientale, poiché i nativi e i mostri erano troppo potenti e i guadagni troppo pochi per lo sforzo richiesto per conquistare le isole...

Centri urbani:

Nell'arcipelago non ci sono insediamenti che superino la dimensione di un piccolo villaggio.

Abitanti:

Umani: Gli umani sono ancora la razza

predominante di questo arcipelago (39.610 ab.), ma nonostante il loro numero le culture di questa zona sono tutte in decadenza. L'etnia più numerosa è quella dei Tanagoro (49,5%), che abitano tutte le isole dell'arcipelago (a parte Alvar) divisi in molti villaggi; particolarmente interessanti sono i villaggi della penisola sud-orientale dell'Isola del Terrore, il più importante dei quali è Tanaroa, eredi dei capi dell'antica ed avanzata federazione tribale che millenni fa riuniva le principali forze dell'arcipelago. Molto numerosi, benché presenti solo su Alvar, sono gli Ispani (27,7%), ultimi discendenti della cultura elfico-umana originaria di quest'isola; i loro simili per la stragrande maggioranza emigrati verso il Golfo di Hule, questi poverissimi Ispani vivono ancor oggi in piccoli villaggi e cittadine dedite alla pesca ed all'allevamento, comandati da eredi dei vecchi nobili o da capi pirati locali o stranieri che hanno trovato qui un terreno ideale per stabilirsi. In questi villaggi si annidano parimenti rinnegati, esuli e personaggi pericolosi e ricercati nel resto del Mondo Conosciuto. Abbastanza importanti sono anche i Makai (20,2%), le comunità dei quali vivono fianco a fianco con quelle dei Tanagoro. Sull'Isola del Terrore, i Makai non abitano la penisola del sud-est assieme ai Tanagoro, bensì l'altopiano centrale, dove circa cinquecento ultimi superstiti di questa antica cultura (un tempo qui schiava dei kopru) sopravvivono ancora divise in vari villaggi (di 20-100 ab. ciascuno). Infine, numerose cale, anfratti rocciosi, spiagge nascoste e vere e proprie roccaforti pirata (2,6%) si trovano sparse per le isole; questi luoghi, come si è detto, raccolgono non solo pirati, contrabbandieri e criminali di etnie locali (15%), ma gente proveniente da tutto il resto del Mondo Conosciuto (75%) ed oltre (10%).

Phanaton: Numerosi villaggi di questi pacifici umanoidi (9.500 ab.) si trovano nelle più fitte foreste, dove gli alberi sono più alti e dove risulta più facile costruirvi sopra piattaforme e case; essi sono nientemeno che i discendenti degli antichi schiavi degli aranea. Ognuno dei loro villaggi conta da 50 a 250 abitanti. Come altrove, anche in questo arcipelago i phanaton combattono coi

loro eterni avversari, gli aranea.

Trogloditi: Le zone rocciose dell'Isola del Terrore e delle altre isole dell'arcipelago raccolgono un buon numero di comunità di trogloditi (5.600 ab.), che scavano i loro covi sotto queste montagne. Alcune tribù, che contano da 30 a 300 abitanti ciascuno, sono sottomessi ai lucertoloidi, altri no.

Lucertoloidi: I lucertoloidi abitano in numero rilevante (4.500 ab.) l'Arcipelago di Thanegioth. La loro razza è la stessa di quella che popola ormai in numero scarso le isole lerendi, il Bassopiano di Amalur (nella Davania) e la Palude di Malpheggi; la presenza di lucertoloidi su queste isole viene spiegata da alcuni con la teoria delle isole fluttuanti dei lucertoloidi (vedi Appendice II). Essi sono una presenza organizzata e minacciosa in questo arcipelago e le loro tribù di 20-200 individui spesso si trovano in conflitto con le altre tribù umane ed umanoidi.

Bugbear: Tribù di bugbear volgari (3.000 ab.) giunsero nell'arcipelago verso il 1200 PI e vi si stabilirono allorché numerose orde umanoidi, separatesi dalla Grande Orda di Wogar, effettuarono il passaggio dalla Penisola del Serpente alla Davania. Oggi vivono sparsi su un po' tutte le isole, divisi in clan di 20-50 individui.

Aranea: Questi intelligenti aracnidi si trovano qui dalla notte dei tempi (2.500 ab.). Essi tendono a vivere isolati ed in piccoli gruppi (3-10 individui ciascuno), che mantengono saltuari contatti fra loro ma evitano decisamente ogni relazione con le altre creature – salvo i phanaton, di cui sono acerrimi nemici.

Ogre: Altra specie umanoide giunta verso il 1200 PI in queste isole; relativamente numerosi (2.000 ab.), questi ogre comuni si riuniscono in gruppi di 5-20 individui.

Rakasta: Alcune tribù di rakasta appartenenti alla specie dei Pardasta abitano l'arcipelago (1.500 ab.); sono perlopiù gruppi di cacciatori nomadi, che contano ognuno 20-50 membri.

Neanderthal: Alcune tribù di questi umanoidi primitivi (1.000 ab.) vivono nelle zone collinari dell'Isola del Terrore centrale, ma non si trovano sulle altre isole dell'arcipelago; ogni clan di neanderthal conta 20-50 individui, ed in genere conduce vita pacifica, lottando più contro i

predatori che contro i propri simili o altri umanoidi.

Troll: I troll delle radici (1.000 ab.) sono l'altra razza umanoide giunta nell'arcipelago verso il 1200 PI; si riuniscono in gruppi di 3-10 membri e sono nemici di pressoché tutte le altre razze intelligenti.

Gargolle: Queste insidiose creature (800 ab.) nidificano sulle escrescenze montuose più alte, e sono presenti soprattutto nell'Isola del Terrore; di solito vivono in piccoli gruppi o solitari.

Alligatoridi: Si sa per certo che alcune tribù di queste creature (500 ab.) dimorano nell'isola situata ad ovest dell'Isola del Terrore, anche se non si sa come vi siano giunti, visto che gli unici altri esemplari noti della loro razza abitano la Costa Selvaggia (forse a causa delle isole fluttuanti dei lucertoloidi). Le tribù degli alligatoridi cacciano i vermi rossi, che considerano una prelibatezza, ed usano i tuatara giganti come bestie da soma e da guardia.

Centauri: Gruppi di centauri selvaggi (350 ab.) dall'origine ignota vivono sparsi per le isole, in tribù di 10-30 individui ciascuna; al contrario dei loro simili che abitano il Mondo Conosciuto, tendono ad essere assai più diffidenti, aggressivi e violenti nei confronti degli estranei.

Arpie: Queste pericolose creature sono relativamente numerose nell'arcipelago (300 ab.) e vivono in gruppi di 30-40 individui ciascuno; spesso attaccano i villaggi degli umani e degli umanoidi più indifesi.

Kopru: Alcuni gruppi di queste infide creature subacquee (200 ab.) si annidano ancora nei recessi umidi dell'Isola del Terrore, dove permangono pozze di fango caldo e le caverne sotterranee sono parzialmente allagate dalle acque marine; questi esseri rappresentano ancora un pericolo per gli abitanti makai dell'altopiano centrale dell'isola.

Ciclopi: Come nel resto delle isole del Mare del Terrore, anche nell'Arcipelago di Thanegioth hanno stabilito la propria dimora alcuni ciclopi (150 ab.); sono esseri solitari, ma talvolta si radunano in piccoli gruppi familiari (2-5 individui).

Giganti delle colline: Sparuti gruppi di questi giganti (150 ab.) giunsero nell'arcipelago assieme

alle migrazioni umanoidi; i loro clan sono piccoli (5-15 individui), ma aggressivi e pericolosi.

Giganti delle rocce: Un piccolo numero di questi giganti (100 ab.) ha stabilito la propria dimora in queste isole da tempo immemore; sono pacifici e vivono divisi in clan di 5-10 individui, sotto la guida dei loro anziani.

Fauna e razze minori

Animali: L'arcipelago è la dimora di numerosi animali selvaggi, dai topi giganti delle zone collinose, ai cocodrilli e ai rospi giganti che si annidano nelle paludi e nelle acque basse, alle lucertole giganti (quali camaleonti cornuti, gechi, drachi e tuatara) che infestano giungle e zone aride, ai serpenti velenosi e non (cobra sputatori, pitoni delle rocce, serpenti a sonagli giganti, serpenti di mare, vipere delle fosse) che sono molto temuti dai nativi. L'Isola del Terrore è inoltre particolare anche perché le sue terre selvagge ospitano animali provenienti dalle epoche preistoriche, che qui sono sopravvissute; esse abitano perlopiù la parte dell'isola che si trova oltre il Grande Muro di Tanaroa. Fra queste vi sono le alci giganti che corrono per le colline, i maestosi ma pacifici grangeri, esemplari di mastodonti e megateri; non mancano i predatori, quali i terribili fororaci, i lupi crudeli, gli orsi delle caverne e le temute tigri dai denti a sciabola (che spesso vengono usate come cavalcature dai rakasta). La zona dell'isola che è situata a nord del Grande Fiume ospita invece esemplari dei grandi rettili che calpestarono Mystara in epoche ancestrali. Dinosauri di ogni tipo, come gli allosauri, gli anchilosauri, i brontosauri, i cocodrilli giganti, i dimetrodonti, i terribili tiranosauri, i tracodonti ed i triceratopi abitano questo vero e proprio mondo perduto; anche il cielo, solcato dagli pteranodonti, è dominio dei rettili, così come il mare e le acque, dove nuotano i plesiosauri. Talvolta qualcuna di queste creature sconfinava anche nelle regioni meridionali dell'isola.

Bestie magiche: Ippogrifi e roc, benché scarsi di numero, nidificano sulle colline più brulle e sui picchi montuosi, predando senza esitare i villaggi

degli altri popoli o le navi troppo incaute. Le gorgoni si incontrano nelle zone più aride. Nelle giungle si annidano stormi di insidiosi uccelli stigei. Le zone vulcaniche ospitano branchi di strisciatori delle ceneri.

Costrutti: Gli antichi stregoni delle civiltà tanagoro e makai dei millenni passati erano abili costruttori di idoli e statue animate; sebbene queste conoscenze siano andate perdute, nelle isole è possibile trovare ancora costrutti di questo tipo e di vario materiale (cristallo, ferro, pietra).

Draghi: Queste isole ospitano una discreta varietà di razze draconiche, forse in ragione della loro natura selvaggia. Sebbene si tratti di pochi esemplari, è possibile trovare draghi verdi nelle grandi foreste tropicali, draghi neri nelle zone paludose o nelle giungle più umide e draghi rossi sulle montagne più alte. La grande isola situata ad ovest dell'Isola del Terrore è inoltre la dimora due antichi draghi, da lungo tempo avversari: Mardius, un drago marrone, e Thyralax, un drago di rubino. Esemplari delle razze minori imparentate coi draghi, quali viverne e idre, popolano le regioni più selvagge; le acque sono inoltre la dimora di numerose idre marine. Le temute idre volanti sono rare in questo arcipelago, ma sono nondimeno presenti.

Esterni: Come nel resto del Mare del Terrore, l'intensa attività vulcanica ha attratto l'attenzione di alcune salamandre del fuoco, che hanno eletto l'arcipelago a propria dimora.

Folletti: Le regioni più raminghe ed incontaminate delle foreste tropicali ospitano alcune driadi.

Melme: Si dice che giganteschi esemplari di melme grigie si annidino nei recessi vulcanici delle isole dell'arcipelago.

Mutaforma: La maledizione della licantropia non ha risparmiato questo arcipelago, e fra i nativi abbondano i racconti di uomini che si trasformano in belve assetate di sangue; si tratta perlopiù di cinghiali, lupi, orsi, tigri e topi mannari).

Non-morti: Le arti negromantiche praticate da molti stregoni dei villaggi tanagoro e makai hanno riportato in vita numerose creature funeste, quali ghouls, mummie, presenze e spettri. D'altro canto la pratica di animare scheletri e zombi, sebbene

considerata con diffidenza, non è avversata presso i nativi come nel Mondo Conosciuto, pertanto gli stregoni dei villaggi indigeni talvolta la adottano per disporre di guardiani e manodopera.

Parassiti: Dato il clima dell'arcipelago, non sorprende che gli sciami d'insetti siano un fastidio costante in questa regione. Numerosi parassiti giganti abitano questo arcipelago tropicale, come api giganti, ragni giganti (ragni granchio, tarantole e vedove nere), rhagodesse, scorpioni giganti e tafani predatori. Gli esemplari di dracobellule – soprattutto rosse, nelle zone vulcaniche – sono considerati indigeni di questo arcipelago. Le zone vulcaniche ospitano anche esemplari di fyrsnaca e delle loro larve, i vermi rossi. Le acque dell'Arcipelago di Thanegioth sono tristemente famose per ospitare numerosi esemplari di insidiose termiti acquatiche, nonché i possenti granchi giganti ed una varietà di ostriche giganti particolarmente ricercata.

Umanoidi mostruosi: Gruppi di babbuini delle rocce abitano anfratti rocciosi nelle zone più brulle ed aride; si trovano soprattutto nella parte centromeridionale dell'Isola del Terrore. Nelle acque attorno all'Isola del Terrore e nel sottosuolo del suo altopiano centrale, ad esse connesso, vivono ancora alcuni kopru, che tramano malignamente per recuperare il loro perduto impero; alcuni di loro talvolta esplorano anche le isole vicine. Tutte le acque del Mare del Terrore sono infine abitate dalle sirene.

Vegetali: Nelle più antiche parti di queste foreste tropicali sopravvivono ancora alcuni vecchissimi uomini-albero. Data la quantità di umidità e la presenza di giungle, è facile trovare esemplari di pericolose muffe gialle.

THE ISLE OF DREAD



Isola del Terrore

superficie 13.915 kmq; 10.540 ab.; densità 0,8 ab./kmq. L'isola più famosa dell'intero Mare del Terrore, è stata riscoperta grazie ai viaggi di Rory Barbarosa (970 DI). L'isola è una sorta di specchio della storia di questo arcipelago: nel sudovest si trovano svariati villaggi abitati ancora dagli eredi degli antichi abitanti tanagoro, mentre il resto dell'isola è una sorta di mondo perduto, in cui belve e rettili giganti di altri tempi camminano ancora fra la natura incontaminata. La caratteristica più singolare dell'isola è la presenza di un grosso altopiano vulcanico al suo centro, in cima al quale sopravvivono ancora gli ultimi discendenti dei primi abitanti makai dell'isola.

L'isola è rocciosa e costellata di piccole rovine, statue e terrazze disastrate. La rovina più importante dell'isola è quella di un tempio ricavato dalla parete rocciosa che si affaccia sulle rive occidentali dell'isola. Esso può essere facilmente raggiunto dal lago, poichè i suoi larghi giardini entrano nell'acqua. Quest'isola fu un tempo al centro del reame dei Kopru, sino a che una ribellione degli indigeni distrusse la loro potenza. Nei tunnel sotterranei delle rovine, costantemente piccole creature cieche scappano via, sfrecciando quà e là.

Comunità note: Burowao (208 ab.), Mantrù (52 ab.), Mora (320 ab.), Panitube (169 ab.), Tanaroa (235 ab.).

Tanaroa si trova in una radura sul bordo della giungla. Al limite nord del villaggio si trova una muraglia di pietra alta 16 m. costruita con enormi blocchi di roccia squadrata. Il muro si snoda per 3 chilometri attraverso il sottile istmo di terreno che congiunge la penisola sud est con l'isola principale. Lungo la muraglia si elevano 28 torri quadrate ognuna di 30 m. di lato e 20 m. di altezza. Al centro della muraglia si trovano un paio di portali di legno massiccio. Ogni portale ha due porte larghe ed alte 13 m. e spesse 1,5 m. E può essere sbarrato con un pesante trave di legno. Il villaggio di Tanaroa vigila e controlla

questi portali. Questa muraglia viene chiamata dagli indigeni "il Grande Muro". Una pista battuta conduce da sud al villaggio passando attraverso Tanaroa e continuando, oltre i cancelli, nella giungla al di là della muraglia. Il sentiero circonda quattro gruppi irregolarmente circolari di capanne di legno coi tetti di foglie di palma intrecciate. Ogni agglomerato di capanne rappresenta un clan che vive nel villaggio. I quattro clan sono: il clan dell'Alce a sud, il clan del Falco ad ovest, il clan della Tigre a nord e il clan della Tartaruga Marina ad est. I clan prendono il nome dell'animale che costituisce il loro TOTEM e i membri del clan credono di essere fratelli di sangue dell'animale stesso.

Gli altri villaggi sull'isola ed i 3 sulle isole vicine sono simili ed ogni villaggio è composto da tutti e 4 i clan.

Sull'isola è presente anche una tribù di rakasta delle caverne, i migliori e più carismatici sono i cavalieri e cavalcano delle tigri dai denti a sciabola. Oltre ai rakasta sono presenti anche un villaggio di Phanaton (circa un centinaio), alcuni gruppi di Neanderthal, di lucertoloidi, di trogloditi, alcuni nidi di Gargoyle, alcuni Aranea e pochi umanoidi.

L'altopiano centrale è circondato da un lato da montagne e dall'altro dal canyon del grande fiume. Si eleva sul livello normale dell'isola con pareti rocciose e scoscese alte 900 m. Il picco di un vulcano spento domina l'altopiano ed al centro del suo cratere vi è un lago. Il vulcano può essere osservato da qualsiasi luogo sull'altopiano. La temperatura è più fresca che nel resto dell'isola ad eccezione del cratere vulcanico. Foreste e praterie ricoprono gran parte dell'altopiano. Ci sono tre vie per raggiungere la vetta dell'altopiano: attraversare il ponte di corda, usare un'oggetto magico per volare o arrampicarsi.

Nelle rovine del tempio ci si può imbattere in pericolosi Kopru, nascosti nelle pozze d'acqua bollente.



Map of Bararna Island
Based on Islands of the Sea of
Dread, by SIMONE NERI AND
BARARNA ISLAND by Geoff GARDNER

Cartography by ANDREW THEISEN,
April 2014
Scale: 1 hex = 9 miles

Isola di Bararna

Uno di questi luoghi è l'isola di Bararna, che prende il nome da uno sfortunato esploratore del Kerendan che vi fece naufragio circa 50 anni fa, e riuscì a sopravvivere lì abbastanza a lungo da essere trovato da un'altra nave. I suoi incontri con gli abitanti furono ben documentati, il che spinse molti avventurieri a visitare l'isola negli anni successivi. Pochi sono tornati.

L'isola di Bararna, che si trova a est dell'Isola del Terrore, è un luogo lungo, stretto e ricco di foreste. La terra sale dolcemente dal mare nella maggior parte dei luoghi fino a un'altezza di circa 100 metri sul livello del mare fino a una cresta centrale di colline che corre lungo l'isola, con una depressione poco profonda e paludosa larga molte miglia (che giace a circa 30 metri sul livello del mare) situato al centro. A differenza della più nota Isola del Terrore, qui non ci sono vere montagne o vulcani attivi.

Molti ruscelli e fiumi di varie dimensioni si snodano dagli altipiani collinari alla costa e all'interno paludoso. I fiumi diretti verso l'oceano generalmente scorrono veloci e rettilinei, mentre i pochi fiumi interni si snodano maggiormente a causa del pendio più dolce fino a convergere nella palude centrale. Tutti contengono molte specie di pesci d'acqua dolce e insetti acquatici; sebbene le paludi centrali ospitino varietà molto più grandi. Un unico fiume poco profondo, noto solo agli abitanti autoctoni, drena lentamente la palude nel mare.

La costa è costellata di dozzine di insenature, molte delle quali sono abbastanza profonde da essere utilizzate come porti naturali per le navi d'altura. Al largo, il fondale scende precipitosamente a nord e a sud. Come il resto dell'arcipelago Thanegioth, l'isola di Bararna è tropicale con una stagione piovosa da Ambyrmont alla fine di Flaurmont, con scarse precipitazioni durante il resto dell'anno. Anche durante la stagione secca, però, l'aria è abbastanza umida; anche se è soffocante nelle paludi centrali tutto l'anno. Tempeste e banchi di

nebbia sono comuni lungo le coste, il che non fa che aumentare la reputazione tutt'altro che invitante dell'isola.

Flora e fauna

"...e per tutto il tempo abbiamo notato qualcosa di strano in questa terra. Non c'erano uccelli, né mammiferi, almeno nessuno che si mostrasse".

- dal racconto di Marcus Cassius Aurestius (c. 997 DI)

A prima vista, l'isola di Bararna è un paradiso tropicale. Palme e cicadee, intervallate da felci, crescono fitte su gran parte dell'isola. Anche gli alberi da frutto – come papaia e mango – sono presenti in gran numero e gli aromi dolci e stucchevoli del frutto in decomposizione attirano numerosi insetti. Sebbene le giungle si estendano fino alla costa nella maggior parte dell'isola, le coste settentrionali e orientali sono rocciose e lì predominano le felci. Le paludi interne sono piene di canne, tife e ninfee larghe quanto un uomo è alto.

L'isola di Bararna è unica tra le isole di Thanegioth in quanto quasi tutta la sua vita animale è rettiliana o anfibia. Le spiagge rocciose della costa settentrionale pullulano di iguane anormalmente grandi (circa 2 metri di lunghezza) che si nutrono delle stuoie di alghe che ricoprono le zone di marea, mentre più nell'entroterra le fitte giungle tropicali echeggiano con i cinguettii e i gracidi di rane e rospi - e il sibilo dei serpenti che li mangiano. Non ci sono mammiferi o uccelli da trovare da nessuna parte, né hanno vissuto qui da millenni. All'interno dell'isola si possono incontrare grandi creature, dinosauri e rettili volanti ed acquatici.

Di tutti gli abitanti dell'isola, i trogloditi semicivili dominano ogni regione. La maggior parte segue un'esistenza di cacciatori-raccoglitori e sono raggruppati in tribù sciolte guidate da uno sciamano o da un potente guerriero. Sebbene i trogloditi dell'isola di Bararna siano una cultura dell'età della pietra, hanno il know-how tecnologico necessario per costruire canoe a bilanciere in grado di navigare per tutta la

lunghezza dell'arcipelago se necessario, quindi sono note a molte comunità costiere di tutte le isole.

Le cinque tribù di Bararna

I trogloditi sono divisi in cinque tribù, ognuna delle quali ha le proprie tradizioni e tabù. La maggior parte delle tribù generalmente coesistono pacificamente fintanto che i guerrieri rimangono nelle proprie terre; tuttavia, durante i periodi in cui la caccia (per cibo o sacrifici) è scarsa, sono comuni scaramucce sanguinolente. Gli sciamani, tuttavia, vagano incontrastati per l'isola: tutte le tribù condividono la convinzione che toccare uno sciamano senza permesso inviti a grandi disgrazie per la famiglia dell'autore del reato. Ciascuna delle tribù è descritta brevemente di seguito:

Asteb ("collina insanguinata")

Con una forza di 140 unità, questa tribù è la più piccola; tuttavia, ciò che manca in numeri lo compensa con la pura ferocia. I suoi guerrieri sono famosi per la loro propensione a impazzire in battaglia e a profanare i resti dei loro nemici caduti. Le altre tribù generalmente si accontentano di lasciarle in pace e organizzeranno incursioni nel loro territorio solo quando il bisogno è disperato.

I membri di questa tribù ottengono un ulteriore +1 per colpire in battaglia, oltre ad altri bonus. I guerrieri non effettuano prove di morale una volta che si uniscono alla battaglia.

Kugmarek ("corazzato in pietra")

Questa tribù di 600 trogloditi occupa le parti più rocciose degli altopiani dell'isola di Bararna e controlla la maggior parte dei sentieri che conducono alla palude interna. I loro guerrieri fanno frequenti incursioni nelle tribù vicine per compensare la scarsa caccia nelle loro stesse terre e hanno la reputazione di essere combattenti disciplinati e di non dar tregua ai nemici sconfitti. Essendo intensamente pragmatico, il Kugmarek mangerà spesso un avversario caduto se ne avrà la possibilità. Se

l'avversario (indipendentemente dalla razza) ha combattuto bene, i trogloditi di questa tribù li "adotteranno" postumi e nomineranno uno dei loro piccoli come loro se il nome della vittima fosse noto. In questo modo, la forza del guerriero caduto viene aggiunta a quella della tribù.

I membri della tribù Kugmarek ricevono un bonus aggiuntivo di Classe Armatura pari a 1, in aggiunta a qualsiasi altro bonus. A causa della loro abilità in battaglia, è anche impossibile ottenere un attacco ai fianchi contro un guerriero di questa tribù.

Rakoragresh ("tempesta del mare")

Questi trogloditi occupano la parte più occidentale dell'isola. Si potrebbe pensare che il loro minuscolo territorio sarebbe appena sufficiente per sostenere questa tribù di 400 unità, ma la stragrande maggioranza trascorre la maggior parte del proprio tempo in mare. Sono, infatti, i marinai più abili tra i trogloditi, e le loro enormi canoe si sono spinte fino all'estremo confine di Yavdlom in cerca di bottino e prigionieri. Occasionalmente offrono i loro servizi ad altri trogloditi, e talvolta anche a tribù umane sull'Isola del Terrore, in cambio di bottino. Per questo motivo, i Rakoragresh sono generalmente diffidati dai loro parenti.

I membri di questa tribù ottengono un +1 a tutte le abilità di navigazione e possono ripetere un risultato negativo al giorno (ma il nuovo risultato deve essere accettato).

Keresh ("guerriero del fuoco")

I 550 membri di questa tribù hanno faide di lunga data contro i Rakoragresh (che si diletano a razzare la loro terra) e i Kugmarek (con i quali hanno numerose controversie territoriali). Questa tribù è unica in quanto è l'unica che estrae e forgia armi e armature di ferro. Questo ha dato ai suoi guerrieri un vantaggio (nessun gioco di parole) in battaglia. Il capotribù sogna di ottenere il dominio su tutte le altre tribù e di usare la potenza combinata di tutti i trogloditi per costruire un impero come descritto nelle loro leggende più antiche.

I trogloditi di questa tribù ottengono un bonus di

+1 per colpire e un bonus di -2 alla Classe Armatura quando combattono in formazione.

Nalemgesh ("quelli invisibili")

I 250 membri di questa tribù sono racchiusi tra i Rakoragresh e i Keresh, entrambi più numerosi e generalmente più aggressivi. Le frequenti incursioni hanno portato i Nalemgesh a diventare molto furtivi e abili nel nascondersi, anche per i trogloditi. Sono solitari e hanno maggiori probabilità di infestare gli intrusi con dardi avvelenati piuttosto che sfidarli. Questi trogloditi hanno costruito i loro due villaggi sugli alberi, e ognuno è protetto da magie che confondono chi non è stato invitato. I membri della tribù Keresh acquistano occasionalmente un passaggio attraverso la terra di Nalengesh per razzare il territorio di Rakoragresh.

I membri di questa tribù ottengono un bonus aggiuntivo di +1 quando tentano di sorprendere gli avversari. Inoltre ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza contro Veleno.

Storia (come la conoscono i trogloditi)

"Lo stregone scosse il sonaglio e cominciò a raccontarmi la saga del suo popolo. In quel momento fui grato di aver imparato la lingua degli uomini lucertola, perché questo, ne sono certo, è tutto ciò che mi ha tenuto in vita.

- da "La mia vita sulle onde", di Octavius Catone (pubblicato nel 981 d.C.)

I trogloditi mantengono una storia orale ricca e dettagliata, che risale a quasi 8.000 anni fino ai giorni morenti dell'Impero Carnifex. Attraverso la loro interpretazione, le tribù raccontano la storia del loro arrivo su una grande isola durante un periodo di sconvolgimenti in cui la loro casa ancestrale era stata distrutta. Dopo aver domato la terra e costruito un loro regno forte, i loro remoti antenati furono assaliti da regni umani ostili che bramavano la loro ricchezza e le loro città gloriose. Durante questo periodo di conflitto sorsero eroi epici che, brandendo le Cinque Lance del Vero Popolo, guidarono i trogloditi a grandi vittorie. Quello che seguì, secondo le

antiche storie, fu un'età dell'oro in cui il regno troglodita ricevette tributi da dozzine di nazioni umiliate.

La rovina dei trogloditi fu la loro generosità. Sconfiggendo così tanti dei loro nemici, gli eserciti trogloditi vittoriosi acquisirono migliaia di prigionieri, che riportarono sulla loro isola come schiavi. Sebbene molti fossero usati come lavoratori comuni, alcuni prigionieri umani erano abbastanza trattabili da poter essere affidati a compiti più complicati e importanti. Alcuni degli schiavi più astuti, sognando la vendetta, appresero i segreti delle difese dei trogloditi e tradirono i loro generosi padroni durante un attacco da parte di una coalizione di regni umani. Il regno troglodita fu completamente distrutto, inaugurando un'età oscura da cui le tribù non sono ancora emerse.

L'articolo originale sull'isola di Bararna fornisce la vera storia dei trogloditi; Non lo ripeterò qui, a parte notare che il leggendario regno perduto da tempo che le tribù rivendicano come proprio era in realtà il regno degli Y'hog Carnifex, che erano i padroni degli antenati dei trogloditi. I conflitti con le nazioni umane sono conflitti vagamente ricordati con Lhomarr e i suoi alleati, e l'antico tradimento da parte di astuti schiavi umani era un'invenzione completa. Indipendentemente da ciò, quasi tutti gli abitanti credono che questa leggenda sia vera, e questo costituisce la base del loro odio per gli umani delle isole vicine.

Cultura

"Vivevano secondo i ritmi della loro isola, ma perché un posto così idilliaco dovrebbe essere la casa di persone che prendono in giro qualsiasi nozione di equilibrio della natura".

- da "La mia vita sulle onde", di Octavius Catone (pubblicato nel 981 d.C.)

Le tribù dell'isola di Bararna seguono un'esistenza in gran parte di cacciatori-raccoglitori, con la vita incentrata su due o tre

villaggi all'interno dei loro territori. C'è poca industria di cui parlare in queste comunità al di là della modellazione di armi e strumenti di base; sebbene molti trogloditi creino anche opere d'arte con conchiglie marine, legni e ossa. A causa degli antagonismi di lunga data che esistono tra alcune tribù e della mancanza di variazioni sull'isola in termini di risorse, c'è relativamente poco commercio o contatto intertribale in generale.

Ogni villaggio, indipendentemente dalla tribù, è guidato dalla donna più anziana, che è consigliata dagli sciamani e dai guerrieri più anziani. Dei due gruppi, gli sciamani hanno più influenza a causa del forte sottofondo spirituale presente in tutte le comunità, che è un residuo del periodo in cui questa parte del mondo era dominata dai Carnifex. In tempi di conflitto, invece, (che accadono abbastanza frequentemente), i guerrieri prendono rapidamente il controllo per coordinare la difesa del territorio della tribù. La vita quotidiana del villaggio, tuttavia, è competenza esclusiva della madre tribale e la sua parola è legge. Una madre tribale governa la sua comunità fino alla morte, dopodiché la seconda femmina più anziana assume il controllo. Comprensibilmente, la maggior parte delle madri tribali governa per alcuni anni al massimo, e poiché ciascuna desidera lasciare il segno nelle proprie comunità, non è insolito che le leggi e le tradizioni cambino drasticamente quando una nuova madre tribale prende il sopravvento. La maggior parte dei membri della tribù accetta questo come il ritmo naturale della vita, proprio come la stagione delle piogge segue quella secca, e semplicemente accetta qualsiasi cambiamento imposto dal nuovo leader. Tuttavia, c'è solo così tanto cambiamento che una madre tribale può imporre prima che gli sciamani, agendo come guardiani della moralità e della tradizione, intervengano. I conflitti interni non sono rari. Nonostante i frequenti sconvolgimenti, i valori fondamentali dei trogloditi rimangono sostanzialmente invariati.

Gli sciamani, oltre ai loro doveri cerimoniali e al

loro ruolo di guardiani dell'ordine sociale e della salute spirituale, preparano rimedi erboristici per curare le malattie che frequentemente attraversano le isole e forniscono ciò che passa per educazione formale tra le loro tribù. In quest'ultimo ruolo, sono depositari viventi della vasta storia orale dei trogloditi. Gli sciamani indirizzano i giovani anche alle occupazioni che ritengono più adatte, che si tratti di un guerriero, di un artigiano o (per pochi fortunati) di apprendista di uno sciamano. Se un giovane troglodita viene scelto in questo modo, viene immediatamente mandato a vivere con il loro nuovo padrone, acquisisce un nuovo nome e tutti i legami familiari vengono interrotti. La famiglia dell'apprendista tiene un funerale e non pronuncia mai più il nome della prole.

In rare occasioni, un giovane troglodita rifiuterà il ruolo assegnatogli da uno sciamano. Se ciò accade, ai giovani sarà permesso di fare la propria scelta se sopravvivono a una prova assegnata loro dalla madre tribale, a meno che non siano destinati a diventare uno sciamano, nel qual caso vengono imprigionati e sacrificati alla prossima luna nuova.

Sebbene la rivalità intertribale sia comune, quasi tutti i trogloditi sono uniti nella loro devozione all'Essere Esterno noto come Colui che non deve essere visto, che chiamano Gleeshka. Il loro protettore è venerato come la fonte di tutta la vita e come il loro protettore, e nella loro mitologia li condusse all'isola di Bararna durante un periodo di grande caos. I trogloditi venerano Gleeshka per mezzo di sacrifici trimestrali - di solito umani catturati dalle isole vicine, ma quando questi sforzi falliscono si rivolgono ai membri di tribù rivali. Gleeshka non è particolarmente esigente.

I segreti dell'isola

Prima del disastro di Taymoran, la depressione centrale e paludosa era un lago sulfureo poco profondo alimentato da sorgenti termali, abitato da kopru. Dal loro inospitale dominio, controllavano la regione circostante in nome del loro padrone, l'imperatore di Adhuza. Le scosse

di assestamento sottomarine in seguito all'affondamento di Taymora hanno fatto crollare molte delle sorgenti termali, il che ha reso gli altopiani inabitabili per il kopru poiché il lago si è prosciugato. Da quel momento, il magnifico palazzo sottomarino è stato saccheggiato dai trogloditi e ciò che è rimasto è caduto in rovina e in gran parte affondato nella palude. Frammenti di muro frastagliati e muschiosi spuntano dalle canne. I trogloditi conoscono le rovine e raccontano dei loro antichi padroni, ma nessuno viene qui perché i loro sciamani hanno dichiarato tabù l'intera palude. Gli unici visitatori sono gli stessi sciamani, che vengono qui per comunicare con i loro antenati e per formare i loro apprendisti e per incontrarsi tra di loro.

Mentre il livello superiore del palazzo è stato ripulito, il livello inferiore, che un tempo conteneva le camere private dei kopru, è ancora in gran parte intatto grazie alla presenza di numerose trappole mondane e magiche, molte delle quali non funzionano più. Vi si accede attraverso un buco al centro delle rovine, perfettamente circolare, soffocato dalle erbacce, che conduce a un tunnel tortuoso e allagato, al termine del quale si trovano una serie di caverne naturali. Tutte queste caverne sono allagate e contengono alcuni dei tesori personali dei kopru che un tempo abitavano qui. Un altro passaggio acquoso, che un tempo conduceva all'oceano, conduce più in basso per 100 piedi prima di terminare in una massiccia frana (causata dai terremoti del disastro di Taymoran). Queste caverne contengono pesci di varie dimensioni e vongole giganti, che si nutrono di minuscolo zooplancton che a sua volta vive di batteri.

Isola di Karawa

superficie 9.157 kmq; 7.325 ab.; Dopo l'isola del Terrore e l'isola di Kisiwa, è la più grande dell'arcipelago. Isola selvaggia ricoperta da folta vegetazione con un piccolo massiccio a sud ovest che scende a picco sulla scogliera. Sempre a sud si trova una spiaggia che racchiude una baia, è il posto migliore per sbarcare. L'interno

dell'isola nasconde pericoli e fauna di un tempo perduto, grandi dinosauri appaiono improvvisamente dalla vegetazione che si richiude dopo il loro passaggio. Predatori di tutte le dimensioni cacciano le loro prede e qualunque altra forma di vita che possa essere considerata una preda. Piccoli gruppi famigliari di neanderthal si contendono con i trogloditi i territori di caccia. Sugli alberi più alti si nascondono piccoli villaggi phanaton che cercano di sopravvivere agli attacchi dei rettili volanti.

Isola di Kisiwa - Alvar

superficie 11.974 kmq; 14.440 ab.; densità 1,2 ab./kmq. Questa vasta isola è stata la culla della cultura ispana prima del suo trapianto nella Costa Selvaggia ed ha visto la presenza degli elfi Alhambra in seguito alla loro fuga dalle Terre Alte; oggi rimangono solo pochi abitanti ispani e una manciata di rinnegati ed esuli fuggiti qui dal Mondo Conosciuto. È un'isola di giungle e pianure, un tempo relativamente fertili ma oggi in parte inariditesi dopo secoli di sfruttamento; l'isola era un tempo anche famosa per i suoi depositi minerari, che oggi sono esauriti. Nonostante questa triste storia, Alvar se non altro gode ancora dei frutti della presenza elfica: nelle sue terre scarseggiano razze ostili all'umanità ed agli insediamenti. Anche i resti della breve ma intensa colonizzazione thyatiana sono ancora ben visibili anche se la vegetazione sta riprendendo il sopravvento.

La parte settentrionale dell'isola è la parte più civilizzata, qui gli ispani, i pochi elfi e mezzelfi ed i commercianti delle gilde Minrothaddiane e di thyatis vivono nella Contea Nueva Ispañola. La capitale è Ciudad Florida (2.480) e le altre città sono Puerto Secondo (1.560) e Puerto Margarita (1.340) oltre a Fortaleza Vittoria (Fortezza della Vittoria) (1.000). Sono presenti numerosi mercanti thyatiani e minrothiani di Puerto Florida, si possono incontrare anche i pirati Nuari oltre ad un numero sconosciuto di mezzorchi Karakara.

La Contea è governata dal Conde Grande (Arco, o Conte Sovrano) consigliato dal Consiglio Baronale (che comprende i tre Baroni, il Vescovo

di Vittoria (Vanya), Gregorio il Mago e i Dons e Doñas (Signori e Dame) delle sette famiglie più importanti della contea.

La Grande Contea di Nueva Ispañola occupa la metà settentrionale dell'isola; la metà civile dell'isola è dominata da grandi piantagioni possedute e gestite da un ristretto numero di famiglie aristocratiche. I mecenati, come sono chiamati gli aristocratici, mantengono i loro peoni, o cattivi, in uno stato non dissimile dalla schiavitù; sebbene siano trattati molto meglio degli schiavi del continente, sono comunque servi della gleba. Gli aristocratici tendono anche a tenere case a schiera nella città più vicina; anche la più grande delle famiglie mantiene case a schiera nella capitale. La maggior parte degli uomini liberi si trova nelle tre città o lungo la costa nei piccoli villaggi di pescatori e vive una vita tranquilla, anche se insignificante. I ranch nelle Black Hills allevano le lucertole giganti che vengono usate come destrieri dagli aristocratici. Al termine della colonizzazione thyatiana le famiglie Ismane più importanti dell'isola si riunirono e dopo un periodo cruento in cui le famiglie costruirono alleanze ed eliminarono nemici pericolosi, elessero il rappresentante della famiglia che aveva raccolto più consensi come Conte di Nueva Ispanola.

Siti degni di nota: Puerto Florida è la città più grande dell'isola; è il capoluogo della contea nonché capoluogo della locale baronia. La città è nota soprattutto per la cittadella del conte, il tempio di Protius e il grande mercato. Puerto Margarita è rinomata per le sue spiagge e le sue bellissime acque; molti aristocratici vanno in vacanza in questa città orientale, consumando grandi quantità della bevanda locale, nota, ovviamente, come margaritas. Puerto Secondo è una città molto colorata, in quanto è un punto di partenza per avventurieri e mercanti in cerca di tesori e avventure nelle isole occidentali (anche se pochi tornano mai). La Torre de Gregorio è ufficialmente interdetta a chiunque non abbia concesso la licenza di visita dal conte, poiché il Mago ha a cuore la sua privacy. Il villaggio dei pirati di Nuari (il nome cambia ad ogni cambio di

comando; è attualmente conosciuto come "Porto di Tanokora") è il luogo più selvaggio dell'isola, sede di diverse centinaia di pirati e delle loro famiglie (di solito, ma non sempre concesse lettere di marca dal conte). Il villaggio è solitamente per metà Nuari; gli altri residenti sono un poliglotta di tutte le nazioni e razze che si trovano sul Mare del Terrore. Si dice che antiche rovine esistano nel centro delle giungle occidentali, ma nessuna è mai tornata dalle spedizioni nelle profondità della giungla. Leggende simili affermano che gli Orchi di Karakara dell'isola sono governati da un orco gigante che tiene la sua corte in un antico tempio in rovina nelle giungle orientali. Gli altri residenti sono un poliglotta di tutte le nazioni e razze che si trovano sul Mare del Terrore. Si dice che antiche rovine esistano nel centro delle giungle occidentali, ma nessuno è mai tornato dalle spedizioni nelle profondità della giungla. Leggende simili affermano che i mezzorchi di Karakara dell'isola sono governati da un Ogre che tiene la sua corte in un antico tempio in rovina nelle giungle orientali. Gli altri residenti sono un mix di tutte le nazioni e razze che si trovano sul Mare del Terrore.

Isola di Nogoro

superficie 2.817 kmq; con montagne che raggiungono anche i 700 metri di altezza, spicca sin da lontano mostrando dei picchi che si perdono nelle basse nubi. Il cuore dell'isola è composto da ripide montagne circondate ad ovest ed a sud dalla foresta, all'estremo sud una lingua di terra sabbiosa si protende in mare. I pirati si fermano qui per rifornirsi di acqua dolce e frutti, ma evitano l'interno anche se girano leggende su tesori nascosti durante questi rifornimenti. Dalle alte cime si lanciano i rettili volanti più grandi che veleggiano per giorni interi a caccia di cibo, nella foresta si trova la fauna più comune dell'arcipelago. Un piccolo gruppo di Aranea si nasconde alle pendici delle montagne, di solito si spacciano per umani grazie alle loro abilità mutaforma.

Isola di Oloro

superficie 262 kmq;

Isola montuosa con ripide ed alte scogliere che raggiungono altezze di 200 metri.

Ricca di colonie di uccelli marini e rettili volanti che hanno qui il loro terreno di riproduzione. Dal mare è possibile notare delle antiche rovine ma per la loro posizione a circa due terzi di altezza sulla parete della scogliera, risultano praticamente irraggiungibili anche perchè le creature volanti attaccano chiunque tenti di scalare la parete o usare mezzi volanti.

Isola dei Giganti

superficie 295 kmq;

180 ab. (17% giganti delle colline, 14% giganti delle rocce, 28% phanaton, 17% lucertoloidi, 25% Makai).

L'isola è impervia e montuosa, sui pendii meno verticali la foresta rappresenta un territorio ideale per i phanaton che vivono in due piccoli villaggi. I giganti hanno costruito sentieri che si inerpicano dalla costa sin alle cime delle montagne e vivono nelle caverne, si dedicano alla caccia ed alla raccolta delle uova dei tanti rettili volanti che abitano l'isola. Lucertoloidi e umani vivono sulla costa dedicandosi alla pesca ed occasionalmente commerciano anche fra di loro. Non sopportano i pirati in quanto più volte sono stati attaccati da questi per procurarsi schiavi.

Isola dei Ciclopi

superficie 551 kmq;

340 ab. (25% ciclopi, 35% troll, 25% neanderthal, 15% trogloditi).

Situata all'estremo occidentale dell'arcipelago, risulta molto pericolosa per la navigazione ai marinai non esperti, in queste acque la barriera corallina arriva quasi in superficie e risulta tagliente ed acuminate. Quest'isola non è molto alta, di origine corallina, faceva parte di un'antica barriera corallina che in seguito a movimenti tellurici è stata spinta in superficie dove con il tempo si sono accumulati detriti. Colline impervie

ricoprono tutta l'isola intervallandosi con zone pianeggianti dove la vegetazione ha ricoperto completamente il suolo. Gli animali che si possono incontrare sono pressochè totalmente erbivori, la competizione per le risorse tra le razze che abitano l'isola ha praticamente portato all'estinzione i grandi carnivori. Dinosauri erbivori si muovono a branchi protetti dalla vegetazione folta cercando di evitare i cacciatori.

I ciclopi vivono in piccole bande, di solito pacifici, non sono aperti agli estranei che vedono principalmente come concorrenti per le poche risorse disponibili. Allevano piccoli gruppi di dinosauri per il loro sostentamento. I troll sono in continuo conflitto con i ciclopi e non perdono occasione di tentare furti ai loro danni. I neanderthal sono pacifici, come tutte le razze sull'isola anch'essi vivono in piccoli gruppi ma più sulla costa dove si dedicano alla pesca. I trogloditi cercano di evitare le altre razze, vivono nelle zone più impervie e sono dediti alla caccia.

Altre isole dell'arcipelago

superficie 18.575 kmq; 47.780 ab.; densità 2,6 ab./ kmq. Le altre isole dell'arcipelago sono abitate ancora in buona parte dagli antichi abitanti tanagoro e makai; nel loro territorio tropicale, pieno di giungle e pericoli, le tribù umane devono lottare contro le altre creature intelligenti o meno che popolano il loro stesso habitat. Molte di queste isole sono usate come rifugio e scalo dai pirati. Queste isole tropicali sono caratterizzate da fitte foreste e clima umido o arido, a seconda dell'isola. Le comunità locali vivono in piccoli villaggi o sono semi-nomadi, per cui non vi sono grandi insediamenti. Molte razze si contendono il dominio delle risorse delle isole, dovendo confrontarsi inoltre con le numerose creature predatrici che le abitano.

Isola Griff

La più grande delle isole che circondano l'isola principale, quest'isola verdeggianta prende il nome dai numerosi stormi di ippogrifi che qui nidificano.

Isola Ruhala

L'isola ricoperta dalla foresta non ha particolarità rilevanti, con fauna e flora tipica dell'arcipelago, nasconde una tribù di uomini lucertola ed alcune grosse rovine nascoste dalla vegetazione. Si parla di una grande testa di anguilla con tentacoli che contornano una bocca da lampreda, in pietra, che nasconde grandi pericoli e grandi tesori. (Kopru)

Isola Scorpion

Questa aspra isola è infestata da ogni sorta di mostruosi scorpioni. E le leggende parlano anche di mostri metà scorpioni e metà umani che attaccano i marinai che osano sbarcare.

Isola Emerald

Questa isola verdeggiante è relativamente sicura: i suoi più grandi predatori sono cinghiali, coccodrilli e occasionali anaconda. Sulla sua riva si trova la Torre di Halkith, una dimora di maghi abbandonata da tempo, che contiene molti oggetti magici insoliti custoditi da strane creature e trappole per gli incauti. Sulla sua costa orientale si trova un villaggio utilizzato dai pirati come porto sicuro per rifugiarsi.

Isola Sandy Haven

Quest'isola è nata dall'emersione di alcune secche sabbiose che nel tempo si sono trasformate in dune con scarsa vegetazione e fauna, intorno all'isola sono numerose le secche.

Isola Hydras'Nest

Le idre non sono rare nell'arcipelago ma questa isola non è il classico abitato delle Idre, qui le Idre hanno eliminato i predatori e nidificano direttamente al suolo fra la vegetazione. Molto aggressive attaccano anche le navi che si avvicinano troppo all'isola.

Isola Witufa

È un'isola corallina, la sabbia ed altri detriti stavano ancora accumulandosi sopra i coralli emersi quando un grande terremoto fece emergere la base dell'isola creando un intricato labirinto di canali che si estende sotto l'isola e che unisce il mare ad uno specchio d'acqua interno che può essere scambiato per un lago ma si tratta di acqua salata. La vegetazione è bassa e scarsa. Pericolose sono le sabbie mobili che si possono trovare fra le dune.

Isola Blackwall

Questo è un isolotto frastagliato con poca vegetazione e senza coste sicure su cui sbarcare. Un nido di due dozzine di viverne rivendica le sue vette.

Isola Red Belcher

Un vulcano attivo rende quest'isola inabitabile per tutti tranne pochi stormi di tenaci viverne.

Isola Ashfall

Ashfall è una roccia desolata, costantemente all'ombra del pennacchio fumoso di Red Belcher. Poco vive qui.

Isola Vapatu

Isola rocciosa con scogliere a picco dove si infrangono le onde, i muretti circondano l'isola.

Isola Crocodile

Isola di piccole dimensioni, prende il nome dalle leggende di creature dall'aspetto di coccodrilli umanoidi che abiterebbero l'isola. In effetti sull'isola si trovano alcuni Gurrash di Ator (incrocio fra Herathiani ed alligatori), non si sa come siano finiti qui anche se si suppone fossero fra i prigionieri di una nave di schiavi naufragata nelle vicinanze dell'isola.

Isola Jaroa

Isola disabitata ricoperta da vegetazione, al suo interno si nasconde un micidiale predatore, Kakapò gigante, che fa del mimetismo la sua arma principale. Si ciba sia di granchi giganti rossi che vivono sull'isola, sia dei granchi splendenti che vivono nei fondali circostanti la costa e vengono sull'isola per la riproduzione. I granchi splendenti adornano la parte superiore del loro guscio con tutto ciò che trovano di riflettente in mare, di solito fra i relitti di navi affondate sulla scogliera a pelo d'acqua. Sui gusci è possibile trovare tesori ed armi, è per questo motivo che anche eventuali esploratori vengano visti dal Kakapò come possibili prede. I granchi rossi vivono sull'isola, si avvicinano all'acqua solo per la riproduzione e di norma sono sempre in piccoli gruppi 5-8.



Kakapò gigante

Taglia/Tipo:	Animale. Enorme
Dadi Vita:	8d8+32 (75 pf)
Iniziativa:	+5
Velocità:	12 metri
Classe Armatura:	19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, sorpresa 18
Attacco Base /Lotta:	+3/+8
Attacco:	morso +14 (2d6+8 19–20 più Afferrare)
Attacco completo:	morso +14 (2d6+8 19–20 più Afferrare)
Spazio/Portata:	4,5 metri/4,5 metri
Attacchi Speciali:	Squartare (2 artigli, 1d4+6)
Qualità Speciali:	Fiuto, Visione Crepuscolare
Tiri Salvezza:	Tem +11, Rif +8, Vol +7
Caratteristiche:	For 19, Des 15, Cos 16, Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità:	Acrobazia +6, Furtività +2, Percezione +30, Scalare +16
Talenti:	Allerta, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Passo Leggero, Volontà di Ferro
Ambiente:	Foreste calde
Organizzazione:	Solitario, coppia
Grado di sfida:	7
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale

Il Kakapò è un grande uccello della famiglia dei pappagalli, non è in grado di volare ed utilizza il suo piumaggio mimetico per risultare invisibile alle prede.

Afferrare (Str)

Se una creatura con questo attacco speciale colpisce con l'attacco indicato (di solito un artiglio o il morso), infligge danni normali e può tentare di Cominciare una Lotta come Azione Gratuita senza provocare Attacchi di Opportunità. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo contro avversari della stessa taglia o inferiore a quella della creatura. La creatura che afferra può scegliere di condurre la lotta normalmente o di trattenere l'avversario soltanto con la parte del corpo che ha utilizzato per

afferrarlo. In questo caso, subisce una penalità di -20 alle Prove di Manovra in Combattimento effettuate per mantenere la presa, ma non ottiene la condizione In Lotta. La creatura non infligge danni aggiuntivi con una presa, a meno che non abbia l'attacco speciale Stritolare. Se la creatura non può stritolare, ogni prova di lottare successiva infligge automaticamente alla creatura trattenuta il danno indicato per l'attacco che ha stabilito la presa. Altrimenti, infligge anche il danno dello stritolamento (per l'ammontare indicato nella descrizione della creatura).

Le creature con l'attacco speciale afferrare ottengono bonus +4 alle manovre in combattimento effettuate per iniziare e mantenere una lotta. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo su avversari non più grandi della taglia della creatura. In caso contrario, viene indicato nella riga attacchi speciali della creatura.



Granchi splendenti

Taglia/Tipo:	Parassita. grande
Dadi Vita:	5d8+20 (45 pf)
Iniziativa:	+0
Velocità:	9 metri, nuotare 6 metri
Classe Armatura:	16 (-1 Taglia, +7 naturale), contatto 9, sorpresa 16
Attacco Base /Lotta:	+3/+13
Attacco:	artiglio +9 (1d6+7 più Afferrare)
Attacco completo:	2 artigli +9(1d6+7 più Afferrare)
Spazio/Portata:	3 metri/1,5 metri
Attacchi Speciali:	Stritolare (1d6+7)
Qualità Speciali:	Scurovisione 18 m, immune effetti di influenza mentale, Dipendenza dall'Acqua
Tiri Salvezza:	Tem +8, Rif +1, Vol +1
Caratteristiche:	For 24, Des 11, Cos 18, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nuotare +15, Percezione +4;
Talenti:	-
Ambiente:	Foreste calde
Organizzazione:	Gruppo (2-12)
Grado di sfida:	4
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Avanzamento:	7-10 DV (Grande)
Aggiustamento Livello:	—

I granchi giganti splendenti vivono in mare, i maschi vanno in giro fra le scogliere alla ricerca di materiali metallici o pietre preziose per arricchire il loro carapace così da risplendere alla luce della luna e conquistare le femmine.

Afferrare (Str)

Se una creatura con questo attacco speciale colpisce con l'attacco indicato (di solito un artiglio o il morso), infligge danni normali e può tentare di Cominciare una Lotta come Azione Gratuita senza provocare Attacchi di Opportunità. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo contro avversari della stessa taglia o inferiore a quella della creatura. La creatura che afferra può scegliere di condurre la lotta normalmente o di trattenere l'avversario soltanto

con la parte del corpo che ha utilizzato per afferrarlo. In questo caso, subisce una penalità di -20 alle Prove di Manovra in Combattimento effettuate per mantenere la presa, ma non ottiene la condizione In Lotta. La creatura non infligge danni aggiuntivi con una presa, a meno che non abbia l'attacco speciale Stritolare. Se la creatura non può stritolare, ogni prova di lottare successiva infligge automaticamente alla creatura trattenuta il danno indicato per l'attacco che ha stabilito la presa. Altrimenti, infligge anche il danno dello stritolamento (per l'ammontare indicato nella descrizione della creatura).

Le creature con l'attacco speciale afferrare ottengono bonus +4 alle manovre in combattimento effettuate per iniziare e mantenere una lotta. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo su avversari non più grandi della taglia della creatura. In caso contrario, viene indicato nella riga attacchi speciali della creatura.

Dipendenza dall'Acqua (Str)

I granchi delle rocce possono sopravvivere fuori dall'acqua per 1 ora per punto di Costituzione. Oltre questo limite, un granchio delle rocce corre il rischio di soffocare, come se stesse annegando.

Stritolare (Str)

Una creatura dotata di questa capacità può schiacciare un avversario, infliggendogli danni contundenti, con una prova di lottare effettuata con successo (oltre agli altri effetti causati da questa prova, compresi i danni addizionali). I danni inflitti sono indicati nella descrizione della creatura, e di solito sono pari ai danni causati dall'attacco in mischia della creatura.



Granchi rossi

Taglia/Tipo:	Parassita. medio
Dadi Vita:	3d8+6 (20 pf)
Iniziativa:	+1
Velocità:	9 metri, nuotare 6 metri
Classe Armatura:	16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, sorpresa 15
Attacco Base /Lotta:	+2/+8
Attacco:	artiglio +4 (1d4+2 più Afferrare)
Attacco completo:	2 artigli +4 (1d4+2 più Afferrare)
Spazio/Portata:	1,5 metri/1,5 metri
Attacchi Speciali:	Stritolare (1d4+2)
Qualità Speciali:	Scurovisione 18 m, immune effetti di influenza mentale
Tiri Salvezza:	Tem +5, Rif +2, Vol +1
Caratteristiche:	For 15, Des 13, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nuotare +10, Percezione +4;
Talenti:	-
Ambiente:	Foreste calde
Organizzazione:	Gruppo (3-6)
Grado di sfida:	2
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale
Avanzamento:	7-10 DV (Grande)
Aggiustamento Livello:	—

I granchi rossi giganti, sono una specie di granchi terricola, vivono in piccoli gruppi e si cibano di qualsiasi cosa organica, da frutta e vegetali a carcasse di animali morti e prede vive. Si avvicinano al mare solo durante il periodo della riproduzione, rilasciano e fecondano le uova nel bagnoasciuga. I piccoli vivono per alcuni mesi in acqua per poi emergere e nascondersi nelle foreste delle isole.

Afferrare (Str)

Se una creatura con questo attacco speciale colpisce con l'attacco indicato (di solito un artiglio o il morso), infligge danni normali e può tentare di Cominciare una Lotta come Azione Gratuita senza provocare Attacchi di Opportunità. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo contro avversari della stessa taglia o inferiore a quella della creatura. La creatura

che afferra può scegliere di condurre la lotta normalmente o di trattenere l'avversario soltanto con la parte del corpo che ha utilizzato per afferrarlo. In questo caso, subisce una penalità di -20 alle Prove di Manovra in Combattimento effettuate per mantenere la presa, ma non ottiene la condizione In Lotta. La creatura non infligge danni aggiuntivi con una presa, a meno che non abbia l'attacco speciale Stritolare. Se la creatura non può stritolare, ogni prova di lottare successiva infligge automaticamente alla creatura trattenuta il danno indicato per l'attacco che ha stabilito la presa. Altrimenti, infligge anche il danno dello stritolamento (per l'ammontare indicato nella descrizione della creatura).

Le creature con l'attacco speciale afferrare ottengono bonus +4 alle manovre in combattimento effettuate per iniziare e mantenere una lotta. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo su avversari non più grandi della taglia della creatura. In caso contrario, viene indicato nella riga attacchi speciali della creatura.

Stritolare (Str)

Una creatura dotata di questa capacità può schiacciare un avversario, infliggendogli danni contundenti, con una prova di lottare effettuata con successo (oltre agli altri effetti causati da questa prova, compresi i danni addizionali). I danni inflitti sono indicati nella descrizione della creatura, e di solito sono pari ai danni causati dall'attacco in mischia della creatura.

Isola Mona

Piccola isola ricoperta di foresta.

Isola Ahiahi

Situata a sud dell'isola del Terrore, viene spesso raggiunta dagli umani dei villaggi vicina in cerca di cacciagione.

Isola Blisterhill

Quest'isola di aridi pendii pietrosi è costellata di

dozzine di geysir attivi.

Isola Fireshriek

Sebbene quest'isola sia dominata da un vulcano attivo, le eruzioni (sebbene comuni) tendono ad essere relativamente minori. Le sezioni occidentale e meridionale ospitano molte creature grandi e piccole.

Isola Haumaroa

Sull'isola si trova il villaggio di Usi (382 ab.), quattro gruppi irregolarmente circolari di capanne di legno coi tetti di foglie di palma intrecciate. Ogni agglomerato di capanne rappresenta un clan che vive nel villaggio. I quattro clan sono: il clan dell'Alce a sud, il clan del Falco ad ovest, il clan della Tigre a nord e il clan della Tartaruga Marina ad est. I clan prendono il nome dell'animale che costituisce il loro TOTEM e i membri del clan credono di essere fratelli di sangue dell'animale stesso.

Isola Moturoa

Isoletta a sud dell'isola del Terrore, come per l'Isola Ahiahi, è spesso meta dei clan dei villaggi delle isole circostanti.

Isola Puarea

Sull'isola si trova il villaggio di Dawa (114 ab.), quattro gruppi irregolarmente circolari di capanne di legno coi tetti di foglie di palma intrecciate. Ogni agglomerato di capanne rappresenta un clan che vive nel villaggio. I quattro clan sono: il clan dell'Alce a sud, il clan del Falco ad ovest, il clan della Tigre a nord e il clan della Tartaruga Marina ad est. I clan prendono il nome dell'animale che costituisce il loro TOTEM e i membri del clan credono di essere fratelli di sangue dell'animale stesso.

Rocca di Skinrazer

Decine di geysir si trovano su questa inospitale

striscia di pietra che si erge a malapena sul mare. In molti posti la roccia è troppo calda per essere toccata.

Isola Tawiti

Sull'isola si trova il villaggio di Kirikura (428 ab.), quattro gruppi irregolarmente circolari di capanne di legno coi tetti di foglie di palma intrecciate. Ogni agglomerato di capanne rappresenta un clan che vive nel villaggio. I quattro clan sono: il clan dell'Alce a sud, il clan del Falco ad ovest, il clan della Tigre a nord e il clan della Tartaruga Marina ad est. I clan prendono il nome dell'animale che costituisce il loro TOTEM e i membri del clan credono di essere fratelli di sangue dell'animale stesso.

Isola Mikonos

Kastelios ha fondato una colonia sull'isola di Mykonos nell'arcipelago Thanegioth.

Mykonos si trova ad ovest dell'isola più occidentale (due isole a ovest dell'Isola del Terrore) nell'Arcipelago di Thanegioth. È abbastanza piccolo da essere solo un punto sulla mappa.

È un porto franco, un "alveare di feccia e malvagità", dal momento che è abbastanza lontano da essere fuori dal controllo della maggior parte delle nazioni. Kastelios ha il controllo nominale (il denaro delle tasse viene inviato regolarmente), ma Adonai Stepanos sarebbe praticamente un re in tutto tranne che nel nome.



Le isole fluttuanti dei lucertoloidi

L'esistenza di queste isole è nota solo grazie a presunti avvistamenti occasionali, e forse solo il prodotto di interpretazioni errate, errori o semplici voci. Tuttavia vale la pena menzionarlo, perché tali avvistamenti sono diventati un numero rilevante. Il riferimento a queste isole può essere trovato in GAZ4 The Kingdom of Ierendi e in Joshuan's Almanac & Book of Facts.

Si tratta di strane isole - poco più che massicci frammenti di roccia nuda - che galleggiano un po' sopra la superficie dell'acqua e si muovono sul livello del mare con mezzi sconosciuti. Sembrano apparire di tanto in tanto vicino ad alcune delle terre costiere che circondano il Mare del Terrore. Le isole, che in molti racconti sono descritte come rifugio di edifici alieni, sono abitate da

gruppi bellicosi di uomini lucertola, che le usano per spostarsi attraverso il mare per attaccare e saccheggiare insediamenti isolati e indifesi. Anche se il numero degli uomini lucertola non è così alto (si dice che siano un centinaio di guerrieri), sono ben equipaggiati, sia per quanto riguarda la guerra che per la magia.

Alcuni ipotizzano che le isole siano antichi manufatti degli uomini lucertola le cui origini possono essere fatte risalire all'età preistorica; secondo questa teoria gli uomini lucertola li userebbero ancora come mezzo di trasporto e comunicazione tra le loro comunità sparse dalle Isole Ierendi all'Arcipelago Thanegioth attraverso il Mare del Terrore, e forse anche oltre.

Confederazione Katoniana

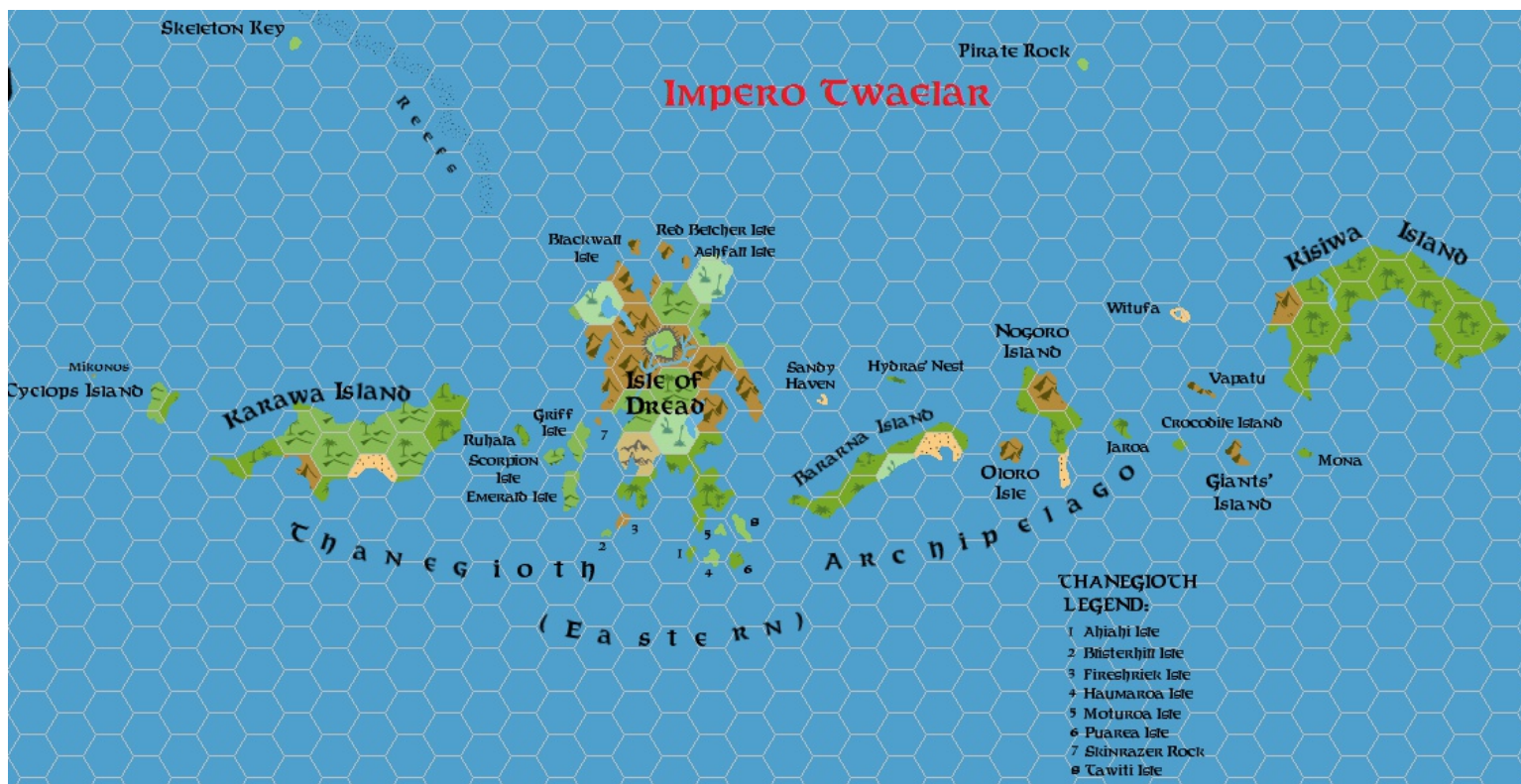
Città galleggiante e colonie zattera, a sud dell'isola del Terrore, è una confederazione democratica controllata dai sacerdoti. Le religioni sono varie ma tutte professano la proibizione di tecnologie della terra ferma. La popolazione è composta in maggior parte da marinidi e Kna. La città aiuta e protegge le popolazioni delle profondità, e permette di scambiare merci con le popolazioni della superficie. In città vengono

allevati anche animali come nelle tipiche fattorie ed è possibile trovare anche dinosauri utilizzati per i lavori più pesanti, una parte dell'isola su cui si erge la città è ricoperta da una densa foresta che cela una comunità di faery di vario tipo e che non amano intrusioni umane.

Sotto la superficie del Mare del Terrore del sud

Se agli occhi sofisticati delle civiltà del Mondo Conosciuto le isole del Mare del Terrore possono sembrare selvagge e non civilizzate, non potrebbe dirsi lo stesso delle culture che abitano le regioni subacquee di questo vasto mare. A nord, nel Mare Assolato – come lo chiamano appunto le razze subacquee – a sud dei confini del regno dei tritoni, di Sottomarinia, e delle zone frequentate dai marinidi nomadi, dai kna e dagli Aquarendi, nella zona nota come i Terrazzamenti, vivono i maestosi giganti del mare ed i pericolosi ed aggressivi squaloidi; molte di queste razze viaggiano di area in area sul fondo marino, e molte di esse sono visitatrici frequenti delle numerose rovine taymora, makai, elfiche e lucertoloidi di cui è cosparso il fondale. Oltre i Terrazzamenti il fondo si immerge nell'oscurità marina nota come L'Abisso, un luogo ignoto, oscuro e pericoloso, dove da sempre vivono i

potentissimi kraken e che oggi è divenuto la dimora dei malefici pesci-diavolo. Si vocifera che i portali per il Piano dell'Acqua che riversarono creature elementali nel Mare Assolato nel V sec. Di siano situati in questo abisso. Dopo L'Abisso, man mano che ci si avvicina all'Arcipelago di Thanegioth, il fondale ricomincia a salire. Nelle acque dell'arcipelago, in un vero e proprio paradiso subacqueo di barriere coralline e grandi catene montuose, si trova il potente regno di Twaelar, uno stato marinide imperialista e dall'impronta militare, attualmente impegnato nella colonizzazione delle acque che battono le coste della Davania ed orgoglioso della propria potenza di fronte alle cosiddette potenze del Mondo Conosciuto. In queste acque vivono ancora numerosi gruppi di kopru, ormai decaduti dai tempi in cui il loro impero comprendeva buona parte di questa regione del mare.



Twaelar

Superficie: 647.500 kmq.

Popolazione: 1.000.000 ab. Inclusi 200.000 abitanti della capitale Twaeloporis. (50% marinidi, 15% orchi acquatici, 10% tritoni, 10% locathah, 10% sahuagin, 5% elfi marini).

Densità: 0,7 ab./kmq.

È una monarchia affiancata da un consiglio di sacerdoti. L'Impero Twaelar consiste nella nazione dei Marinidi ed i membri di altre razze acquatiche, che sono controllate dai Marinidi stessi, risultato degli sforzi del Twaelar di espandere l'impero e sottomettere i loro nemici o potenziali nemici. L'impero di Twaelar non governa un territorio di superficie, governa ciò che si estende al di sotto della superficie oceanica. Si tratta di un territorio circa due volte la dimensione del Darokin che si estende intorno all'Arcipelago di Thanegioth. I confini sono piuttosto indistinti, e sembra ci siano alcune zone che il Twaelar non controlla completamente, (principalmente i misteriosi canyon sottomarini, temuti e oggetto di superstizioni, presumibilmente sono la tana di antiche e terrificanti creature). Oltre al territorio ufficialmente parte dell'impero, controllano anche alcune enclavi esterne particolarmente importanti in più hanno anche delle vere e proprie colonie sparse per il territorio marino. Il mare qui è relativamente caldo, anche a causa della non particolare profondità delle zone marine circostanti l'arcipelago.

Cenni storici

I Marinidi del Twaelar dominano sull'impero, sono molto più organizzati, sia militarmente che socialmente rispetto alla maggior parte dei marinidi conosciuti in altre zone del mondo. Essi sono riusciti a debellare i pericoli delle profondità e ad assoggettare le altre razze acquatiche della zona, creando un potente impero. I sahuagin, una delle razze conquistate, fanno resistenza, e formano un sottoproletariato disprezzato. Essi erano presumibilmente i maggiori rivali

dell'impero nella zona fino a quando non sono stati schiacciati in una serie di importanti e sanguinose guerre. Gli orchi acquatici formano la casta dei menial, servono come truppe d'assalto per l'impero, essi sembrano essere quasi ciecamente e fanaticamente fedeli ai marinidi ed al loro imperatore. Gli orchi che non servono come militari sono cittadini di seconda classe all'interno del impero, a loro sono negate posizioni di autorità e governo, anche se alcuni possono portare avanti una discreta carriera. Comunque gli orchi hanno l'atteggiamento di una razza sottomessa anche se non considerata schiava, cosa invece più vicina alla situazione dei sahuagin che vengono considerati pericolosi e quindi tenuti ai margini della vita sociale dell'impero. Circa un terzo di ogni razza assoggettata sono schiavi, con qualche variazione, un po' meno della metà dei sahuagin, meno di un quinto per gli elfi acquatici. I marinidi dell'impero sono molto religiosi, la casta dei sacerdoti devota a Protius è molto influente, infatti potrebbe essere corretto definire l'impero come uno stato teocratico. Questi sacerdoti hanno acquisito potere, presumibilmente, durante il periodo in cui il Twaelar era stato sottomesso ai misteriosi precedenti governanti della zona, artefici della sollevazione popolare che portò alla liberazione. In seguito hanno guidato il Twaelar nelle guerre contro le altre razze acquatiche, rafforzando la loro autorità sui marinidi stessi. La casta guerriera Twaelar è la seconda più rispettata della società (maghi da guerra inclusi), a causa del sostegno che fornisce al mantenimento dell'impero ed al controllo sulle singole razze. Gli orchi che servono come guerrieri sono comandati dai guerrieri Twaelar ma non fanno parte della casta guerriera. La città più grande e capitale del Twaelar, Twaeloporis, è una grande città, in termini di dimensioni è paragonabile alla città di Thyatis. Gli edifici sono distanziati fra loro e sono un tuttuno con le formazioni di roccia corallina su cui si ergono e di



cui fanno parte visto che parte degli edifici è scavata all'interno stesso delle formazioni rocciose. La distanza fra i vari edifici facilita anche il nuotare attraverso la città. Così, anche se copre una vasta area, la stima della popolazione attuale è di circa 200.000. Circa due terzi dei suoi abitanti, o forse anche di più, sono marinidi, in quanto questo è il centro della loro cultura. La maggior parte del resto di coloro che vivono qui sono i loro servi acquatici, in particolar modo orchi e alcuni elfi acquatici (forse l'1% della popolazione). Pochi sono i sahuagin a cui è consentito vivere a Twaeloporis. La capitale è una città maestosa, di una bellezza indescrivibile, branchi di pesci argentei si muovono fra le guglie di cui è ricca la città. Al centro della città si trova un palazzo tempio scavato in corallo multicolore. Twaeloporis è una città militarizzata con una imponente presenza di truppe, cavalleria acquatica e fanteria d'assalto orchessa. L'impero è molto difficile da invadere o conquistare, specialmente dalla superficie, la maggior parte delle truppe sono usate per tenere sotto controllo l'impero ma se necessario possono essere mobilitate altre truppe, specialmente se per una guerra contro le razze della superficie. L'impero può contare sull'aiuto di artigiani ed incantatori con tecniche altamente innovative che stanno lavorando allo sviluppo di armi che possano permettere una possibile espansione delle

operazioni belliche sulla superficie. Nella capitale ci sono dodici templi maggiori, molto frequentati dalla popolazione marinide, dove vengono celebrate cerimonie giornaliere. Le altre razze sotto il dominio dell'impero possono continuare a venerare i loro immortali ma tutte hanno comunque adottato una loro particolare versione di culto verso Protius. I marinidi possono essere crudeli ma non usano torture o punizioni corporali sui loro subordinati, in ogni caso sono molto arroganti. Abbiamo poche notizie precedenti all'impero, una misteriosa razza governava sia sul fondo marino che sulla superficie ma in seguito alla sollevazione di varie popolazioni fu sconfitta e cacciata nei meandri più inaccessibili, a quel punto venne fondato l'impero che ben presto prese il controllo sulle altre popolazioni sotto la superficie.

Flora e Fauna: foreste di Kelp, corallo, balene, delfini, cavallucci marini, hippocampi, narvali, sanguisughe giganti, anguille elettriche, lacedons, pescidrago, tartarughe draconiche, lamprede giganti, meduse, naga acquatici, piragna, calamari giganti, Ixixachitl, squali giganti, ricci, vongole giganti, nereidi, krakens, polipi giganti, gelatine acquatiche, serpenti di mare gigante, aragoste gigante, sirenidi, ragni giganti del mare, kelpies, dinosauri acquatici, E in zone nascoste, kopru.

Il Consiglio della Fratellanza dei Pirati del Mare del Terrore

I Signori dei Pirati di Mystara

Non si può parlare del Mare del Terrore senza parlare dei Pirati che lo infestano, le rotte fra il continente di Brun e quello di Davania sono le più pericolose da questo punto di vista. Si diventa pirati per molte ragioni: alcuni lo fanno per i tesori, altri per l'eccitazione dell'avventura e altri semplicemente per amore della violenza, molti per avere un'altra possibilità o una rivalse verso le società che li hanno emarginati. I pirati più potenti hanno l'obiettivo di diventare un Signore dei Pirati. Un Signore dei Pirati è un pirata così potente nella sua regione che tutti gli altri pirati nell'area si inchinano alla sua superiorità e gli offrono tributi. Sebbene ogni pirata sia un re sulla propria nave, tutti devono fedeltà al Signore dei Pirati.

Diventare un signore dei pirati è per certi versi un processo semplice. Quando un pirata è così temuto e così potente che nessun altro pirata rischia una battaglia con lui, può rivendicare la Signoria dei Pirati del loro Mare. Ciò si ottiene normalmente attraverso una combinazione di corruzione, paura e lealtà personale. Un metodo più semplice è uccidere il precedente Signore dei Pirati, anche se mantenere il titolo potrebbe diventare più difficile. Una volta accettato come Signore, tutti gli altri pirati nell'area devono inviare loro regolari tributi. Quanta e quale forma assumono questi tributi dipende dal Signore dei pirati in questione. Chiedere troppo poco significherà non venire rispettati, ma chiedere troppo può portare a uno sforzo concertato per deporli.

Oltre ai benefici dei regolari tributi, il Signore dei Pirati può anche richiedere ai bucanieri nel suo dominio di formare una flotta pirata sotto il suo comando. Questo non viene fatto spesso, ma se un paese tentasse di cancellare la pirateria da una regione, potrebbe ottenere questo risultato.

Ci sono Signorie dei Pirati in palio in ogni mare di Mystara. Il Mare dell'Alba ha un Signore basato sull'isola di Ne'er-do-well. Un altro si trova nello

Sprofondo Izondiano, salpando dalla Baronìa di Vilaverde. Anche gli allegri Pirati dei mari hanno il loro Signore, attualmente Necco-the-Black. Ma il Mare del Terrore è diverso. L'elevata concentrazione di pirati e la difficoltà a navigare nelle sue vastità hanno fatto sì che, dopo la morte in una tempesta dell'ultimo Signore dei Pirati un secolo fa, nessun pirata sia mai riuscito a reclamare la posizione. Molti ora sentono di poter avere una possibilità e nei prossimi anni è probabile che si vedranno battaglie sempre più violente mentre i contendenti si scontreranno.

I segreti dei signori dei pirati

Coloro che combattono per essere un Signore dei Pirati pensano che è tutto incentrato sul titolo. Non si rendono conto che, una volta che gli viene assegnata la posizione, il ruolo è molto di più. I Signori dei Pirati furono creati più di mille anni fa da un mago e pirata dal potere sorprendente conosciuto come Twistbone. Nessuno conosce il suo vero nome e il suo luogo di nascita è perso nella storia. Anche gli Immortali sono insicuri delle sue origini e alcuni ipotizzano che provenisse da un altro piano. Nel suo periodo migliore fu il pirata più temuto su Mystara, usando le sue abilità magiche superiori per sopraffare i suoi nemici, bruciare le loro navi, prendere i loro tesori e attaccare i loro porti impunemente. Con la sua vita magicamente prolungata, ha navigato tutti i mari di Mystara e li ha portati sotto il suo controllo. Ma un uomo non poteva governare tutti i mari da solo, così creò i Signori dei Pirati, ciascuno responsabile di un mare e rispondente solo a lui. Usando i suoi poteri ha creato un anello di ottone per ogni Signore. Con questi anelli poteva seguire i loro movimenti, comunicare con loro e chiamarli a sé. Gli anelli garantivano anche alcune abilità magiche a chi li indossava. Con i suoi Signori dei Pirati ha cercato di governare i mari per sempre. Ma non bisogna mai dimenticare il tradimento dei pirati. Nel giro di un decennio, i Signori dei Pirati

si rivoltarono contro di lui e lo imprigionarono magicamente in uno specchio magico decorato. Hanno convenuto che nessuno avrebbe dovuto avere il dominio generale dei mari e decisero di mantenere i loro domini. Da quel momento si sono susseguiti molti di questi Signori. Quando uno muore, un successore alla fine prende il loro posto e gli anelli trovano magicamente il loro nuovo portatore. I Signori non riconoscono alcun leader, ma continuano a incontrarsi segretamente per assicurarsi che la pirateria mantenga la sua presa sui mari del mondo. Gli incontri sono irregolari e sono organizzati utilizzando gli anelli per comunicare. Si svolgono nella cabina del capitano su il Flagello, la nave originale di Twistbone, dove gli anelli portano i loro portatori quando richiesto. La nave scricchiola e geme mentre galleggia in un mare oscuro sconosciuto a qualsiasi Signore dei Pirati che l'abbia visitata. La nave si è in qualche modo impigliata magicamente su una serie di rocce aguzze, quindi la metà anteriore è separata dalla parte posteriore. Su una delle rocce c'è un piccolo faro che illumina la pioggia continua. Con la nave bloccata, nessun Signore dei Pirati è riuscito a lasciare le rocce per saperne di più sulla regione. All'interno della cabina si trova un enorme tavolo circondato da tredici sedie, di solito più che sufficienti per ospitare tutti i Signori dei Pirati viventi in un dato momento. Due pareti sono occupate dalle finestre e dalla porta. Sulla terza parete è appeso un massiccio specchio, interamente ricoperto da uno spesso telo verde, mentre sulla quarta si trova un dipinto incorniciato di un grande porto pieno di luci e navi, rannicchiato sotto un faro che arriva fin quasi allo strato di nubi. Sotto il dipinto c'è una teca in legno con ripiano in vetro contenente una grande mappa di Mystara, su cui si trovano gli anelli di quei mari attualmente senza un signore dei pirati.

Anelli dei Signori dei Pirati

Gli anelli dei Signori dei Pirati hanno le seguenti abilità.

Una volta al giorno: vista libera, guardia notturna, respirazione d'acqua

Una volta alla settimana: parlare con le creature marine, controllare i venti, controllare il clima, comunicare con i signori dei pirati, teletrasporto.

Comunicare con i Signori dei Pirati

Ciò consente a chi lo indossa di comunicare mentalmente con gli altri Signori dei Pirati. Chi lo indossa può prendere di mira un Signore specifico o tutti loro e viene messo in comunicazione mentale istantanea.

Teletrasporto

Questo incantesimo teletrasporterà chi lo indossa nella cabina del Capitano a bordo di The Scourge (e indietro ogni volta che lo desidera). Non può essere utilizzato per teletrasportarsi in nessun altro luogo.

Alla morte di chi li indossa, gli anelli tornano magicamente nella vetrina di The Scourge. Quando un nuovo Signore dei Pirati di un particolare Mare viene dichiarato e riconosciuto, l'anello di quel Mare appare al suo dito. Sebbene gli anelli possano essere rimossi, non possono essere eliminati. Anche se gettati, tornano dal loro proprietario a mezzanotte, riapparendo al loro dito. Lo stesso accade se l'anello viene rubato (sebbene le sue altre funzioni possano essere utilizzate nel frattempo).

Il Consiglio della Fratellanza dei Pirati

Con la mancanza di un Signore dei Pirati, i Pirati del Mar del Terrore avevano bisogno di un organismo che giudicasse le controversie e dettasse un minimo di regole per impedire un scontro totale fra i vari pirati, a tal proposito fu stabilito che ogni contrasto fra pirati del Mare del Terrore fosse portato davanti al Consiglio della Fratellanza. Il Consiglio della Fratellanza riunisce i Pirati più famosi e potenti della zona, per farne parte un pirata deve presentare al Consiglio la sua candidatura appoggiata da almeno altri 2 membri del Consiglio. Al momento il Consiglio è composto da 10 membri ma 3 di essi sono assenti dalle riunioni del Consiglio da tempo. Il Consiglio stabilisce il diritto e la punizione in base al Codice della Pirateria del Mare del Terrore. Il

Codice della Pirateria è scritto su un libro magico presente sulla plancia del vascello di ogni membro della Fratellanza e si aggiorna magicamente in funzione delle aggiunte o cambiamenti decisi dal Consiglio. L'originale, l'unico abilitato alla scrittura, è in possesso del Custode del Codice di solito un chierico, vincolato alla protezione del Libro.

Pirati del mare del terrore

Ci sono migliaia di pirati che esercitano il loro commercio nel Mare del Terrore e molti non hanno alcun interesse per la Signoria. Ma alcuni hanno sentito parlare dei Signori dei Pirati durante i loro viaggi e pensano che loro dovrebbero governare sulle acque tra Davania e Brun. Questa sezione delinea alcuni dei principali contendenti al titolo.

Il freddo capitano Wyther

Il capitano Wyther (G15), membro del Consiglio della Fratellanza, ha le spalle larghe e ben rasato, con un bel viso e un aspetto cesellato. È nato a Hojah, una delle città-stato della Costa Selvaggia. In giovane età fu messo in servizio a bordo di una nave pirata che predava la navigazione intorno alla Costa Selvaggia. Salì rapidamente di grado e alla fine divenne capitano della sua stessa nave, La Cicatrice Cremisi, che aveva vele rosse e un equipaggio interamente equipaggiato con armi d'acciaio rosso. Attraverso la diplomazia e la conquista divenne ammiraglio di una flotta di navi conosciuta come La Flotta Cremisi e alla fine divenne Signore dei Pirati dello Sprofondo Izondiano. Ma quattro anni fa ha perso quella posizione a causa di un pirata ancora più spietato di lui. Piuttosto che servire sotto un altro, lui e il suo equipaggio navigarono intorno alla Penisola del Serpente e iniziarono a razzare le terre più ricche intorno al Mare del Terrore. La Flotta Cremisi ora ha sede a Scuttlecove, su Sekorvia, e Wyther sta guardando ad un'altra Signoria, anche se non ha ancora la forza per reclamarla.



"Nero" Nikolas Hackett, il capitano tatuato

Nikolas Hackett (o Black Nick, G12), membro del Consiglio della Fratellanza, è alto, con le spalle larghe e ricoperto di tatuaggi dalla testa ai piedi. Era un giovane spavaldo di Ierendi che amava il mare. Era anche arrogante e irascibile, ma questi tratti non si manifestavano spesso. Lasciò Ierendi come marinaio e tornò dopo diversi anni per trovare un suo amico, Kester Grace, sposato con una bellissima ragazza Ispana chiamata Imogene. Si innamorò immediatamente di lei e la perseguitò in modo aggressivo. Alla fine lei ha ceduto ed i due sono fuggiti. Incapace di tornare a Ierendi, Nick prese il mare e cadde rapidamente nella vita di un pirata. Da allora ha navigato nel Mare del Terrore depredando la navigazione e facendosi un nome come uno dei pirati dal cuore più nero delle onde. Ha chiamato la sua nave Imogene e l'ha nascosta a Garganin su Davania, mentre si stabiliva a Scuttlecove. Nel tempo ha guadagnato molti seguaci dei pirati e ha diverse navi al suo comando.



Capitan Clegg, il diavolo (di Tarastia)

Clegg (C13) è alto e magro, con occhi e capelli chiari e un'espressione feroce. Il suo vero nome è Kester Grace ed è nato a Ierendi dove era un giovane simpatico, anche se selvaggio, con una natura devota. Poco più che ventenne conobbe e sposò una ragazza Ispana di nome Imogene che era arrivata da poco a Ierendi in nave. Solo pochi mesi dopo Imogene fuggì con Nick Hackett, che Grace considerava un amico. Grace impazzì di rabbia e dolore per la sua perdita e giurò di riaverla a tutti i costi. Si mise in mare all'inseguimento di loro ma fu catturato dai pirati. Nel giro di poche ore, ha sopraffatto le sue guardie, ha ucciso il loro capitano in un combattimento singolo e ha preso il comando della nave, Brimstone. Da quel momento in poi divenne il capitano Clegg, pirata del Mare del Terrore. Trascorre il suo tempo prendendo navi e inseguendo Black Nick, con l'intenzione di ucciderlo per il suo tradimento. Nick deve ancora capire che Clegg e Grace sono la stessa persona, ma la rivelazione deve arrivare presto. Nonostante la sua natura originariamente buona,

Clegg è caduto in lungo e in largo. È un nemico pericoloso come qualsiasi altro sui mari e assolutamente spietato nella sua ricerca per trovare Imogene.



Ah Ling

Ah Ling (M10), membro del Consiglio della Fratellanza, è un mago ochaliano dall'aspetto insignificante. Dopo molti anni di studio desiderava ardentemente l'eccitazione e così lasciò Ochalea per intraprendere una vita in mare. Si unì rapidamente a un gruppo di contrabbando di droga e schiavi tra Mikonos e Alphatia e, attraverso un uso giudizioso della magia, ne divenne rapidamente il leader. Da allora "Le Sette Benedizioni", come è conosciuta la banda, si è ramificata con successo nella pirateria e potrebbe persino minacciare la Flotta Cremisi col tempo. Ah Ling non naviga quasi mai con la sua flotta e, poiché cambia magicamente il suo aspetto, anche i suoi stessi scagnozzi non sono sicuri di come sia esattamente. Il più delle volte vive una vita tranquilla su Ochalea, gestendo le cose a distanza.



Kotorolo Dwair

Kotorolo (L10) è originario delle Isole delle Perle, con occhi castani e capelli corti neri. Più basso della media, è sorprendentemente tozzo. È un uomo serio che sorride raramente. Nella sua giovinezza, arrivò a credere che il suo popolo fosse considerato poco più che primitivo dalla nobiltà thyatiana. Prima di raggiungere i vent'anni aveva radunato un gruppo di individui che la pensavano allo stesso modo e aveva iniziato a combattere, violentemente, per rendere indipendenti le Isole delle Perle. Sfortunatamente fu catturato e condannato all'ergastolo come galeotto su una nave mercantile, che percorreva le rotte tra le Isole, l'Isola dell'Alba e Brun. Contro ogni previsione, sopravvisse per tre anni, durante i quali gradualmente guadagnò un seguito tra gli altri schiavi. Un giorno, quando la nave era lontana dalla terraferma, organizzò una rivolta. Gli schiavi spezzarono le loro catene, uccisero l'equipaggio thyatiano e si diedero alla vita da pirati, con l'obiettivo a lungo termine di liberare le Isole Perle dal dominio thyatiano. Ora la sua nave La Libertà, preda le navi in tutto il Mare del Terrore, concentrandosi sulle navi thyatiane quando possibile.



Ismerone

Ismeron (M12), membro del Consiglio della Fratellanza, è un uomo dalla pelle scura con grandi baffi neri e capelli brizzolati. Un utilizzatore di magia di Jalawar, nel Sind, era originariamente il mago di corte del Rani Drisana Madhar. Crescendo, iniziò a dilettersi nella magia oscura, evocando creature da altri piani e specializzandosi nella predizione del futuro. Alla fine tentò di rovesciare i Rani, ma la ribellione fallì e fuggì dal Sind. Usando la sua magia requisì la nave su cui era partito, la Regina Sindhi, e partì per una vita di pirateria in alto mare. Ora ha la sua base a Jaibul e usa la sua magia per prevedere la posizione delle vittime più deboli con più tesori.



Greylyan vita stretta

Ci sono molti pirati Hin che solcano le acque a sud delle cinque contee. Alcuni sono dilettanti che praticano la pirateria per sport, altri lo fanno per avventura, mentre altri lo fanno addirittura per il tesoro. Ma Greylyan Narrowgirth (Halfling G8, L2), membro del Consiglio della Fratellanza, lo fa perché è bravo. Greylyan è alto per un hin, con capelli corti e castani e un'espressione maliziosa. Come tanti altri ha iniziato la sua carriera come bucaniere perché era più interessante che fare il commerciante. Ha fatto entrambe le cose per un po', ma alla fine ha optato per la pirateria poiché ha perso continuamente denaro durante i viaggi commerciali e lo ha guadagnato attraverso il furto. Era, infatti, l'unica cosa in cui avesse mai veramente eccelso. A differenza dei pirati più spietati della regione, si attiene a una serie di regole indissolubili: nessuna morte inutile, nessuna nave Halfling, nessuna schiavitù. Tuttavia, come molti Hin, non è da sottovalutare e ucciderà senza preavviso coloro che lo minacciano, usando sia la lama che brandisce



molto bene sia il numero considerevole di oggetti magici che ha accumulato nel corso della sua vita. Può essere trovato mentre naviga nel Mare del Terrore occidentale sulla sua nave Il Giocoliere Pazzo, se è di buon umore, potrebbe raccontare la storia di come sia arrivato ad avere un nome così curioso fumando una pipa e bevendo diverse caraffe di birra.

Sariena

Sariena (Elfo Rodomonte9) è un'elfa di media statura con lunghi capelli chiari e distintivi occhi spaiati, uno verde, uno blu. È molto bella, ma anche fredda e distante. Sebbene sia nata tra gli elfi dell'acqua di Minrothad, sua madre è un'elfa ombra che è stata mandata fuori dalle loro caverne per saperne di più sugli elfi del sud. Per mantenere la sua copertura, sua madre ha stretto una relazione con uno degli elfi Meditor e il risultato è stato Sariena. Come molti membri del suo clan, imparò a navigare in tenera età e si formò come commerciante, arrivando infine al grado di capitano. La sua abilità con le armi e la sua mancanza di paura la portarono presto a essere addestrata come corsara dal governo di Minrothad, e ora naviga con la sua nave, la Stella Marina, intorno al Mare del Terrore settentrionale, affondando le navi mercantili nemiche e prendendo il loro tesoro per Minrothad. È uno dei loro capitani più apprezzati ed è in questo ruolo che le è stato chiesto di indagare sulla possibilità di spie degli elfi ombra tra gli elfi di Minrothad, un compito che intende intraprendere con vigore.

Marie Raye

Marie (G14) membro del Consiglio della Fratellanza, è un'umana di media statura con lunghi capelli castani che le scendono ad onde sulle spalle. Indossa leggings marroni e stivali con una camicetta bianca che lascia appendere aperta, uno stratagemma per distrarre i suoi avversari. Usa una spada e indossa gioielli e una benda sull'occhio, avendo perso l'occhio in una battaglia cinque anni fa. Marie è nata a Minrothad sull'Isola dei Mercanti. I suoi genitori erano molto devoti e inizialmente avevano programmato che



fosse chierica in un ordine contemplativo, rinchiusa dal mondo. Sfortunatamente per loro Marie si rivelò selvaggia, malvagia e generalmente inadatta a una vita del genere. Dopo che ha causato un caos indicibile nel suo villaggio, i suoi genitori hanno organizzato che si sposasse con l'apprendista del fabbro locale. Non era un uomo poco attraente, ma Marie non aveva alcun interesse a rimanere legata a un uomo per sempre. Non riuscì a sfuggire al matrimonio, ma la mattina seguente sgattaiolò fuori dalla sua nuova casa e se ne andò, lasciando l'anello sull'incudine del fabbro. Si diresse verso Harbourtown e prese posto come marinaio su una nave mercantile, in cerca di una vita avventurosa. La nave in questione si rivelò essere un predone, piuttosto che un commerciante, ma Marie lo trovò ancora più eccitante. Il capitano della nave, un'altra donna con un passato incerto, prese in simpatia Marie e le insegnò a navigare e combattere, lasciandole infine in eredità la nave stessa. Sono passati vent'anni. Da quel momento Marie è diventata un attore importante nella comunità criminale del Mare del Terrore settentrionale. A bordo della Vendetta della fanciulla, salpa da Crossbones a Terentias ed è il pirata più rispettato nell'area di Minrothad. Tuttavia, non è una corsara e prederà qualsiasi nave che incrocia il suo percorso.

Marco Kerral

Marcus (G9) è un giovane di bell'aspetto con un sorriso pronto e modi disinvolti. È cresciuto nella città di Thyatis come secondo figlio di una famiglia di mercanti. Una combinazione di noia e gusto per la vita mondana lo ha portato al gioco d'azzardo, in cui si è rivelato molto bravo. Nel giro di pochi anni vinse gioielli, denaro, proprietà e persino una nave. Alla fine aveva vinto così tanto da essere sospettato di barare. Sebbene nulla fosse mai stato dimostrato, si era fatto abbastanza nemici da dover scappare dalla città, scappando sulla sua nave con solo le merci che poteva trasportare. Nel giro di poche settimane era diventato un pirata, dedicando la sua straordinaria fortuna al furto delle rotte marittime vicino a Thyatis e all'Isola dell'Alba. Ora ha la sua

base nella città di Crossbones a Terentias e la sua nave, la Signora Fortuna, può essere vista regolarmente lì, spesso con i suoni della musica e delle risate che provengono da sottocoperta. Non è ancora considerato un grande pirata, ma la sua stella è in ascesa e alcuni di coloro che hanno sentito parlare di lui iniziano a chiedersi se la sua fortuna possa essere del tutto naturale.



Nathan Mc Rhomaag

Nathan (G12) membro del Consiglio della Fratellanza, è un giovane con spalle larghe, muscoli enormi e un'espressione austera. È il nipote del barone Uthgaard McRhomaag, il sovrano della baronia di Caerdwicca sull'isola dell'alba. Quando era un ragazzo, il barone Uthgaard notò che Nathan era sia forte che irascibile, che secondo lui erano i requisiti principali per un vero pirata di successo. Uthgaard era stato lui stesso un pirata da giovane, aveva sentito parlare dei Signori dei Pirati e aveva persino cercato di diventare uno di loro. Tuttavia, la sua adesione alla Baronia gli ha impedito di farlo. Invece, intende aiutare Nathan a garantirsi la Signoria. Sebbene il barone sostenga molti pirati, Nathan ha ricevuto beni, addestramento, uomini e persino una nave, la Mannaia, da suo zio. Nathan ora guida la flotta pirata caerdwiccana e sta cercando di estendere ulteriormente la sua influenza. Se dovesse mai raggiungere la posizione di Signore dei Pirati, suo zio potrebbe trovare molto più difficile controllarlo di quanto pensi.



Adrienne Xylonias, di Petra

Adrienne (C11) è di Kastelios, nel continente di Davania, ha i capelli scuri e la pelle dorata comuni in quella regione. Da giovane fu mandata a servire nel Tempio di Petra e quindi fu addestrata come chierica combattente, dedita alla difesa dei deboli. Quando era nella sua prima adolescenza, suo padre, un commerciante che percorreva le rotte sulla costa di Davania, fu ucciso dai pirati. Questo evento concentrò l'attenzione sulle sue capacità e, con la benedizione della chiesa, prese il comando di una nave e salpò per distruggere tutti i pirati che trovava e restituire il loro bottino al tempio per la gloria di Petra. Il suo approccio da allora è stato semplice; naviga nel Mare del Terrore meridionale sulla sua nave, la Vendetta, depredando solo i pirati. Dal momento che ce ne sono molti nella zona, non è mai a corto di obiettivi. Le normali navi mercantili sono completamente al sicuro con lei, ma qualsiasi nave pirata verrà attaccata. Per loro non ha pietà



e di solito giustizierà l'intero equipaggio, ruberà qualsiasi tesoro e brucerà la nave dove si trova. Questa è certamente una strana forma di pirateria, ma è possibile, se un numero sufficiente di pirati la teme, che possa ottenere la Signoria per impostazione predefinita.

Crem

Krem (Orco 7) è un orco rosso della Davania settentrionale. È basso, tozzo, brutto e ha orecchie enormi. Da giovane fu cacciato dal suo villaggio dopo aver perso una rissa con un altro maschio per una delle femmine della tribù. Si diresse verso nord e alla fine incontrò un pirata che si stava rifugiando in una baia sulla costa. Il pirata offrì a Krem un posto sulla sua nave e l'orco trascorse diversi anni imparando le vie del mare. Alla fine fu promosso primo ufficiale e, quando il Capitano si perse in una tempesta, prese il comando della nave. Ora si aggira per i mari intorno a Davania attaccando le navi e saccheggiando i villaggi costieri. La sua nave, il Predone, è uno spettacolo terrificante con orribili occhi rossi e gialli dipinti sullo scafo.

1 Tutti gli incantesimi di cui sopra utilizzano le statistiche di Gaz 9: The Minrothad Guilds

2 Scuttlecove appare nel Savage Tide Adventure Path pubblicato su Dungeon Magazine.



Commercio nel Mare del Terrore

Da molto tempo, il Mare del Terrore è stato crocevia di commerci e migrazioni di persone, attraverso le quali le culture sono entrate in contatto, si sono mescolate e si sono scontrate. Dal Mondo Conosciuto a Davania, da Ochalea e l'Isola dell'Alba alla Penisola del Serpente – passando per l'Arcipelago Thanegioth Orientale e le altre isole minori sparse – nonostante il suo nome il Mare del Terrore è sempre stato un ponte tra luoghi e culture diverse. Un ruolo che continua a svolgere oggi.

Dopo la migrazione thyatiana verso Brun e la caduta di Nithia (600-500 DI), la maggiore distesa del Mare del Terrore, che aveva visto transitare molte migrazioni nei secoli precedenti, cessò temporaneamente di essere attraversata da navi, mercanti, ed esploratori. Per alcuni secoli, le spedizioni furono limitate agli arcipelaghi settentrionali di Ierendi e alle Isole Colonia, alla terraferma e alle isole thyatiane e all'Isola dell'Alba occidentale fino a Ochalea.


A parte i tentativi di consolidare un impero commerciale thyatiano nel Mare del Terrore occidentale (vedi la barra laterale precedente "A Little Known Story: Thyatian Westward Expansion"), le potenze marittime emergenti di Minrothad e Ierendi, ancora nel IX secolo d.C., continuarono a prediligere il percorso lungo le coste della Great Waste e della Serpent Peninsula per raggiungere il Golfo di Hule o la Costa Verde di Davanian. Le numerose isole che punteggiavano il Mare del Terrore continuavano a essere sconosciute, inesplorate o poco interessanti per loro, poiché era l'arcipelago Thanegioth orientale, i cui mari erano dominati dall'orgoglioso e territoriale regno Twaelar delle sirene.

La seconda metà del X secolo DI, tuttavia, vide un rinnovato interesse per il Mare del Terrore. Tra il 960 e il 970 DI l'arcipelago di Thanegioth orientale fu nuovamente raggiunto dalle navi del Mondo Conosciuto e le sue isole furono gradualmente mappate. Il principale esploratore

di questa epoca fu infatti lo ierendiano Rory Barbarosa, che fu il primo a mappare le coste dell'Isola del Terrore. In effetti, le isole Thanegioth erano già note per essere ricche di risorse sfruttabili – come gemme e metalli preziosi in possesso degli indigeni o da estrarre, spezie uniche e altri beni preziosi. Il commercio nell'arcipelago era sempre stato difficile a causa della resistenza del regno dei Twaelar, ma l'opposizione dei merrow era minore in quei decenni; al contrario, i merrow hanno colto l'occasione per commerciare con esploratori e mercanti del Mondo Conosciuto, tenendo d'occhio l'aumento della presenza dei regni settentrionali nella regione che controllavano, ed escludendo qualsiasi incursione nelle Secche Davanian a sud.

Tuttavia, negli ultimi tre decenni, il Thanegioth orientale ha visto una crescente presenza di mercantili - e, di conseguenza, di navi pirata - nell'arcipelago. La maggior parte delle navi proveniva da Ierendi e Minrothad, ma le navi provenienti da altri paesi marittimi non erano sconosciute. I due regni insulari, tuttavia, riuscirono a monopolizzare le due principali rotte commerciali - dall'Isola di Ierendi e dall'Isola dei Mercanti direttamente a sud verso due diversi punti dell'arcipelago - e scoraggiarono rapidamente tutte le navi di altri paesi a commerciare lungo di esse.

L'unica altra potenza che riuscì a penetrare nell'arcipelago fu l'Impero thyatiano, che allo stesso tempo iniziò la conquista dell'entroterra davaniano. I thyatiani arrivarono a Thanegioth da una rotta che andava a sud di Hattias e passava dalla Montagna Infuocata, o da una che andava a nord-ovest da Ochalea. I Twaelar merrow non intrapresero alcuna azione immediata contro l'espansione thyatiana nella Davania settentrionale, forse perché ritenevano che l'area fosse a sud-est del loro regno vero e proprio, o perché non si sentivano affatto minacciati dall'accaparramento di terre thyatiane.



Piccoli avamposti e fortezze costiere potrebbero anche essere stati - e stanno venendo - costruiti da queste tre potenze marittime nei luoghi più strategici dell'arcipelago, per assicurarsi il controllo delle rotte commerciali e delle risorse. Le potenze del Mondo Conosciuto hanno anche iniziato a valutare la posizione strategica di alcune delle isole minori del Mare del Terrore e potrebbero presto rivendicarne il possesso.

Nel 1000 AC, l'arcipelago è un importante snodo commerciale, con ancora molte aree interne inesplorate, dove le navi di Ierendi, Minrothad e

Thyatis commerciano e competono, dove i rifugi dei pirati sono sempre più numerosi, dove gli umani si incontrano con le sirene Twaelar per commerciare, dove lo scontro di interessi potrebbe presto sfociare in una guerra tra le potenze del Mondo Conosciuto per decidere chi manterrà il controllo delle risorse dell'arcipelago, o tra loro e il Regno Twaelar, che potrebbe essere ancora una volta persuaso che la presenza umana nell'arcipelago sia diventando troppo esaustivo e pericoloso.

Cronologia

Anno Evento

3000 PI La grande pioggia del fuoco, la civiltà di Blackmoor scompare, l'inclinazione dell'asse del pianeta cambia, causando una glaciazione del continente di Blackmoor che allontana la superficie ghiacciata delle regioni del mondo D&D® modemo I grossi blocchi di ghiaccio che si sciolgono alzano il livello dell'oceano di alcune centinaia di metri. Le paludi e le terre costiere lungo il lato sud del continente sono allagate.

Evergrun il continente natale degli elfi si congela, i sopravvissuti fuggono a nord verso le neofornate Terre Brulle.

2100 PI I clan elfici di Meditor e Verdier abbandonano la migrazione di Ilsundal verso nord e si stabiliscono nel Karameikos meridionale (ATL 10).

2000 PI Civiltà dell'età del bronzo e del ferro nel mondo D&D®

1700 PI Una serie di eruzioni vulcaniche e terremoti separa grossi agglomerati di terre da quelle che costituiscono ora le Cinque Contee e i Clan di Atruaghin, dividendogli aborigeni, i Makai e gli uomini lucertola dalla palude di Malpheggi. Gli elfi Meditor restano sulle neofornate Isole del Terrore future Minrothad.

1720 PI Gli agglomerati di terra si dividono ulteriormente, formando le 10 isole del future archipelago di Ierendi a sud delle Cinque Contee. Gli elfi Verdier costruiscono navi e si uniscono ai loro cugini Verdier nel Mare del Terrore.

1100 PI I Nithiani guidati da Minroth colonizzano l'Isola del Terrore e fondano Borgoporto.

1000 PI I navigatori Nithiani scoprono le isole e sottomettono i nativi aborigeni.

500 PI Gli insediamenti Nithiani e la civiltà degli uomini lucertola di Malpheggi spariscono misteriosamente dalle isole.

0 PI Incoronazione del primo imperatore di Thyatis, i Thyatiani praticano qualche scambio con gli isolani di Minroth.

250 DI Gli Alphetiani fondano la colonia di Nuova Alphatia sull'Isola del Terrore; la magia alphetiana viene adattata alle necessità marittime.

276 DI Le culture elfiche e umane nelle Isole del Terrore si incontrano e praticano traffici.

284 DI Le culture minrothiana e alphetiana si scontrano sull'Isola del Terrore sulla questione del commercio degli schiavi; gli elfi costringono gli umani a stipulare la pace.

300 DI Viene costituito dagli elfi del mare il porto commerciale di Casamarina.

360 DI I commercianti di Minroth trasportano schiavi per l'Impero Thyatiano; schiavi halfling vengono introdotti nelle Isole del Terrore.

410 DI I commercianti di Minroth diffondono inavvertitamente le maledizioni della licanropia e del vampirismo nei regni costieri.

443-5 DI Spedizioni di elfi e umani purgano l'Isola del Terrore da tutti i licantropi; la popolazione umana è decimata; questo periodo è battezzato la Purga d'Argento.

450 DI Malf Manolestia guida una rivolta degli schiavi halfling; gli halfling, adesso liberi, si impadroniscono delle navi e migrano nell'isola che battezzano Isola Aperta.

475 DI Viene fondato il porto commerciale di Verdon da parte degli elfi dei boschi.

488 DI Hadric Corser, Il Grande Unificatore, unifica i restanti umani; egli fonda la città di Minrothad e pone le fondamenta di un'organizzata federazione commerciale.

500 DI Cominciano i conflitti fra gli imperi thyatiano e alphetiano; i commercianti di Minroth mantengono la neutralità e dominano i trasporti mercantili di entrambi i contendenti.

570 DI Il primo insediamento nelle isole si verifica nell'isola di Ierendi da parte degli esiliati

- dalle Cinque Contee. L'isola è già abitata da piccole tribù di nativi aborigeni.
- 520 DI Viene fondato il porto commerciale e città capital halfling nell'Isola Aperta, Malfia.
- 571 DI Thyatis costruisce le prigioni nelle cinque isole in cui mandare gli esiliati.
- 600 DI Mad Creeg guida la rivolta dei prigionieri. Con l'aiuto dei nativi, l'esercito improvvisato di Mad Creeg riesce a scacciare i Thyatiani dalle isole.
- 601 DI Gregus Verdier, il "Secondo Unificatore", nasce in Alfeisle.
- 602 DI Mad Creeg rivendica le isole e si proclama primo monarca del regno di Ierendi.
- 637 DI Black Toes prende il comando dopo la morte del padre, Sposa Kerhy Matrongle di Glantri e prende il suo cognome. Inizia una lunga dinastia dei Matrongle.
- 642 DI Black Toes istituisce il Consiglio dei Signori, un gabinetto di consiglieri.
- 644 DI Le spedizioni militari dei Thyatiani vengono respinte grazie all'aiuto delle navi da Guerra dell'isola di Onore.
- 646 DI Gregus Verdier unifica gli elfi dei boschi in una fazione economica e politica.
- 650 DI Nell'isola principale viene istituita la prima scuola navale per addestrare i marinai alla battaglia.
- 681 DI La marina di Ierendi raggiunge il massimo sviluppo ed è finalmente in grado di difendere le isole.
- 691 DI Nascita della Marina Reale: I maghi dell'isola dell'Onore negoziano segretamente con il congresso supremo dei sindacati degli gnomi per sviluppare dei dispositivi magici da guerra allo scopo di incrementare la potenza della Marina Reale di Ierendi. Gregus Verdier, costituisce il Consiglio del Terrore e le Gilde di Minrothad.
- 700 DI Viene assassinato Gregus Verdier.
- 713 DI Vengono utilizzate le prime galee e navi da guerra avanzate per distruggere una pattuglia Thyatiana. La Marina Reale guadagna un'immediata supremazia tra le potenze navali del mondo D&D.
- 775 DI Dopo una violenta ribellione dei mercanti, il Consiglio dei Signori decide di limitare il suo potere e procedere a un'elezione democratica del re e della regina.
- 790 DI Si forma il Consiglio dei Cittadini, costituito principalmente da mercanti e isolani potenti. La cerimonia di elezione annual diventa una tradizione consolidata per una celebrazione festosa e popolare.
- 828 DI I nani migrano dalla Casa di Roccia in Glantri in cerca d'oro; indesiderati, essi partono su navi delle Gilde per unirsi agli artigiani delle Isole di Minrothad; i nani si stabiliscono nell'Isola Fortezza.
- 841 DI Viene fondato il porto nanico di La Roccaforte.
- 850-62 DI Il Consiglio di Minrothad ridefinisce la struttura del governo e crea la carica di gildamastro regnante; viene scelto il primo gildamastro regnante, Missan Meditor; vengono approvate severe leggi che limitano l'immigrazione.
- 867 DI Il Consiglio dei Signori propone di scegliere il re e la regina sulla base di una serie di sfide annuali chiamate Torneo Reale degli Avventurieri. I maghi dell'isola dell'Onore si offrono per pubblicizzare e ideare le sfide,
- 880 DI L'atollo dell'Isola di Fuoco viene dichiarato interdetto a tutte le imbarcazioni; la gilda dei ladri costituisce segretamente Porto Cala come base di pirati su quest'isola.
- 890 DI Il gildamastro regnante, Kitrina Meditor, approva l'Atto di Isolamento che proibisce l'immigrazione e gran parte del turismo a Minrothad.
- 900 DI Viene annessa l'Isola Settentrionale a Minrothad; vi viene costituita la colonia rifugio di Golapoli.
- 935 DI Le sfide sono aperte a qualunque avventuriero che giuri lealtà al Consiglio dei

Signori, al Consiglio dei Cittadini e a Ierendi.

940 DI Tutti i vascelli mercantili di Minrothad sono ora capitanati da principi mercanti e trasportano fanti di marina.

950 DI Minrothad firma accordi di neutralità con la maggior parte dei paesi del continente.

957 DI Haradith è la prima persona non Ierendiana a guadagnare il trono. I suoi successi ripetuti in 12 dei 14 anni successivi la consacrano eroina nazionale e simbolo della politica aperta orientata all'immigrazione di Ierendi.

965 DI Kitrina Meditor viene assassinata; il consiglio dei capi gilda funge da reggente finché Oran Meditor non raggiunge l'età giusta.

975 DI Al posto della scuola di marina originale, viene fondata l'Accademia della Scienza Navale come istituto di addestramento ufficiale per la marina di Ierendi.

977-84 DI Un frangiflutti viene costruito intorno alla città di Ierendi.

980 DI Viene istituito il tribunale di Ierendi (una volta il Consiglio dei Signori) come consiglio consultivo ufficiale per tutti i problemi di palazzo. Il consiglio è formato da membri eletti dai cittadini e da membri scelti dal re e dalla regina. Si scoprono di nuovo dei licantropi a Minrothad; si diffonde il timore che ne

siano sfuggiti altri alla Purga d'Argento.

989 DI Oran Meditor entra in carica a Minrothad, dando inizio ad una stagione di riforme.

991 DI Oran Meditor abroga l'Atto di Isolamento e riapre Minrothad ai contatti esterni.

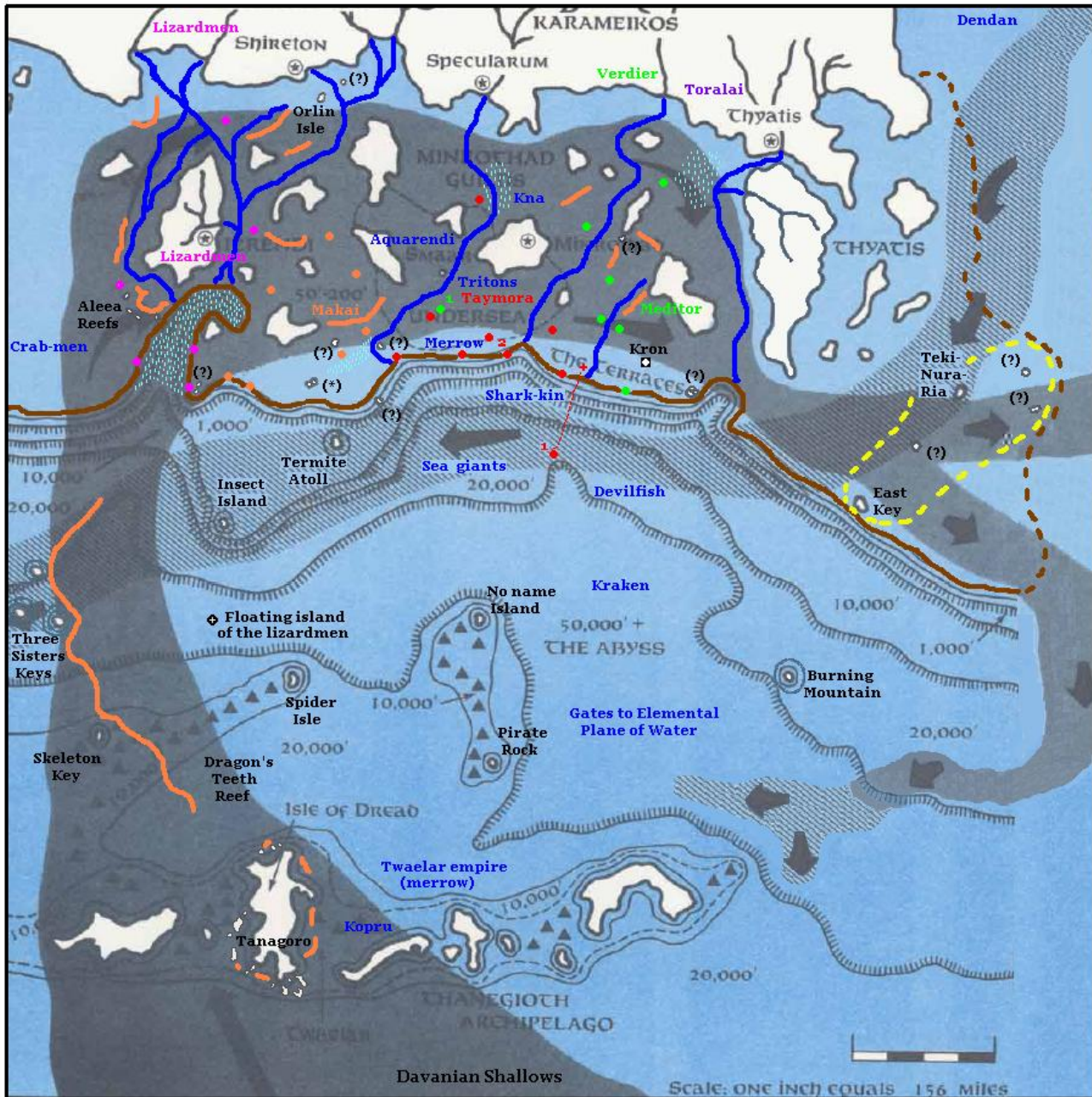
995 DI Primo tentativo di assassinio di Oran Meditor; il clan Kasan è il mandante dell'attentato e viene rimosso dal controllo della gilda degli elfi del mare; il clan Elsan viene chiamato a sostituire il clan Kasan.

998 DI Secondo tentativo di assassinio di Oran Meditor; si ritiene che l'assassino sia un mago prezzolato proveniente dal Glantri.

1000 DI Tutti gli Atlanti di D&D® sono ambientati in questo periodo. (Oggi) Minrothad celebra 150 anni di unità; Oran Meditor compare numerose volte in pubblico per smentire le voci sulla sua perdurante cattiva salute.

1200 DI Invasione del Maestro del Deserto dei Nomadi e ambientazioni per le avventure X4, X5 e X10.

Mystara: Sea of Dread ancient cultures (Sources: PC3, X1, X7, X8, X1SOLO, GAZ2, GAZ4, JA, PWAI)



Legend:

- Old coastline (before BC2000) as of PC3
- - - Supposed old coastline (based on X7 map)
- Known coral reef (as of X1, X7, X1SOLO, PC3)
- Supposed course of rivers (before BC2000) based on PC3 undersea map
- Kara-kara area (supposed): kara-kara could be a mixed Tanagoro/Orc breed created by evil Nithians in 700-500BC

Tritons Sea dweller race (as of PC3, X1 and GAZ4)

- Kron raft city (supposed of Makai origin: can be found anywhere in the Sunlit sea) as of X7
- ◆ Floating island of lizardmen (can be found anywhere in the Sea of Dread) as of GAZ4 and JA

Sea floor ruins of cities, towns and villages after BC2000-BC1750: (based on PC3 map)

- Makai (supposed)
- Taymora (supposed)
- Lizardmen (supposed)
- Elves (supposed)

Notable sites:

- 1 City of Tamoraz (Taymora) moved in this position by a landslide (+ = supposed original position)
- 2 Confirmed Taymora ruins (unknown name)
- 3 Elven city of Colhador (as of X7 and PC3) submerged BC1750 (supposed)

(*) = Three volcanoes emerged in AC940. Their maximum elevation above the sea is about 30 feet. They are still active. (PC3 page 45)


(?) = Unknown name island (All the Thanegioth Archipelago islands have no known name, except for the Isle of Dread)

- ▨ Cold deep water sea current
- ▨ Old (pre 2000BC) swamp or lake (supposed) based on PC3 undersea map
- ▨ Great Southern warm current
- ➔ Sea current flow direction

Note: This is NOT an official map, even if it is based exclusively on official material for OD&D

Referenze

- David Cook and Tom Moldvay, X1 The Isle of Dread, TSR, 1981
Tom Moldvay, B4 The Lost City, TSR 1982
Bruce Nesmith, X7 The War Rafts of Kron, TSR, 1984
Graeme Morris and Tom Kirby, X8 Drums on Fire Mountain, TSR, 1984
Michael S. Dobson, X10 Red Arrow, Black Steel, TSR 1985
Tom Moldvay, M3 Twilight Calling, TSR, 1986
Aaron Allston, GAZ1 The Grand Duchy of Karameikos, TSR, 1987
Anne Gray McCreedy, GAZ4 The Kingdom of Ierendi, TSR, 1987
Deborah Christian (ed.), AC10 Bestiary of Dragons and Giants, TSR, 1987
David J. Ritchie, DA4 The Duchy of Ten, TSR, 1987
Deborah Christian and Kim Eastland, GAZ9 The Minrothad Guilds, TSR, 1988
Ed Greenwood, GAZ8 The Five Shires, TSR, 1988
Merle M. Rasmussen, XSOLO Lathan's Gold, TSR, 1988
Aaron Allston, Dawn of the Emperors - Thyatis and Alphatia, TSR, 1989
Carl Sargent, PC2 Top Ballista, TSR, 1989
TM1 The Western Countries Trail Map, TSR, 1989
TM2 The Eastern Countries Trail Map, TSR, 1989
Aaron Allston, Hollow World Campaign Set, TSR, 1990
Jim Bambra, PC3 The Sea People, TSR, 1990
Ann Dupuis (et al.), Champions of Mystara, TSR, 1993
Ann Dupuis, Poor Wizard's Almanac II & Book of Facts - Edition for AC 1011, TSR, 1993
Ann Dupuis, Poor Wizard's Almanac III & Book of Facys - Edition for AC 1012, TSR, 1994
Ann Dupuis and Elizabeth Tornabene, Joshuan's Almanac & Book of Facts, TSR, 1995
Savage Tide Adventure Path, in "Dungeon Magazine" issues 139--150, Paizo Publishing, 2006-2007
James Mishler, The Thanegioth Archipelago, netMAG4, [year unknown]
Daniel Boese, The Sea of Dread, Mystara Mailing List, 1996
Geoff Gander, Dark Worship in the Known World - The Thanegioth Archipelago, Mystara Message Boards, 1999
James Mishler, Nueva Ispañola, Mystara Mailing List, 1999
Geoff Gander (ed.), The Dungeon Master's Guide to Cynidicea - A rules supplement for use in any Mystara campaign, Mystara Mailing List, 2000
Christopher Cherrington, The Katonate Confederacy, Mystara Mailing List, 2002
Sean Meaney, Ilsa Miena a Karameikan Prison Colony in the Thanegioth Archipelago, Mystara Message Boards, 2005
Cab Davidson, Arachne, Island of Spiders, Mystara Message Boards, 2006
Cab Davidson, History of Arachne, Mystara Message Boards, 2006
Cab Davidson, The City of Hearts, Mystara Message Boards, 2006
LoZompatore, Sea of Dread ancient cultures, Mystara Message Boards, 2006
Simone Neri, Demografia Mysterana, Volume I - Compendio storico sociale del Mondo Conosciuto, 2007
Simone Neri, Updated 24 miles hex map of the Known World, Mystara Message Boards, 2007
Håvard, English Translation of NM2: The Treasure of Crocodile Island, The Piazza, 2008
LoZompatore, A reference map with names, Mystara Message Boards, 2008
LoZompatore, A general map of the trade network, Mystara Message Boards, 2008



Simone Neri, Islands of the Sea of Dread, The Piazza, 2008
Sean Meaney, Island of the Cannibals, The Piazza, 2009
Marco Dalmonte, Codex Immortalis (3rd ed.), English translation by Gary Davies, Vaults of Pandius, 2010-2011
Francesco Defferrari, Map of Brun, The Piazza, 2012
Jesper Andersen, Kron - The Raft City, The Piazza, 2013
John Calvin and Geoff Gander, Mystara 2300 BC: Campaign Setting version 1.1, Vaults of Pandius, 2013
Chris Seabrook, New Thanegioth Archipelago Island, The Piazza, 2013

1 Sulla mappa allegata, i nomi di diverse isole provengono da fonti canoniche (GAZ4, GAZ8, GAZ9, GAZ14, DotE, PC3, TM1, TM2, X1, X8, XSOLO). Alcuni nomi sono stati presi in prestito da fanwork (in particolare quelli di F. Defferrari, A. Francolini e G. Gander), mentre i nomi di alcuni degli isolotti che circondano l'Isola del Terrore sono stati presi in prestito dal percorso avventura Marea Selvaggia (trovato nel libro di Paizo "Dungeon Magazine" nn. da 139 a 150). Tutti gli altri sono stati creati.

Il Mare del Terrore

Atlante geografico dell'area conosciuta come Mare del terrore.

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/>) , dagli Atlanti di Ierendi e Minrothad e dal Modulo sui Popoli del Mare. 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 sopra riportati.

Cordiali saluti e Buone Avventure.