

# ATLANTE

Pelatan



# ATLANTE

## Indice

Regione del Pelatan	1
Confederazione del Pelatan	2
Tan'A-Gorath	14
Territori Gyerian	14
Città libera di Lumiiir	15
Regno di Nivall	15
Pianure del Korva	17
Clan Phanaton	18
Regno delle Isole del Drago	18
Pianure Selvagge	23
Cordigliera di Davania	23
Territorio del sud	24

Supplemento non ufficiale.  
Descrive la zona geografica del Pelatan.  
Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 17/01/2024

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

© 1988 TSR, Inc.

# Regione del Pelatan

La popolazione della regione del Pelatan è di circa 4.155.000 abitanti

La regione confina a nord con l'Arica ad est con izonda e brasol, a sud est con i Picchi ghiacciati ed il Grunland, e ad ovest e sud con l'oceano. La regione del Pelatan si allunga sulla costa occidentale del continente di Davania. È caratterizzata da due catene montuose, lo Scudo del Pelatan nella parte alta e la Cordigliera di Davania nella parte bassa. Sulla costa il mare si insinua all'interno creando la baya di Nivall. Oltre le catene montuose e nel centro della regione si aprono immense pianure, più secche a nord,

ricche d'acqua al centro e più fredde al sud. Anche il clima risente molto delle caratteristiche fisiche, caldo umido sulla costa a nord, freddo sulle cime dello Scudo, caldo secco oltre lo scudo. Al centro il grande lago ed i numerosi fiumi contribuiscono ad un caldo mite ed un poco umido interrotto solo da alcune brezze provenienti dall'oceano. A sud la Cordigliera protegge l'interno dai venti più freddi ed impetuosi ma il freddo proveniente da sud est fa sentire la sua presenza in particolare in inverno. La regione a nord e centro coincide con il Regno di Pelatan, scendendo a sud troviamo il Regno di



Nivall e le grandi pianure del Korva e quelle selvaggie. Sulla Cordigliera Tribù e Clan di razze alate hanno rivendicato il territorio, all'estremo sud dominano i giganti. La fauna è molto disparata, le razze civili sono concentrate nelle zone nord e centrali, la parte est e sud vede

razze numerose ma su territori immensi che ne riducono fortemente la densità di popolazione. La regione comprende anche un arcipelago, delle Isole del Drago e varie isole di la più grande è Tan'A-Gorath.

## Confederazione di Pelatan

Ubicazione: costa occidentale di Davania, a sud di Arica ed a sud-ovest di Izonda.

Ha una popolazione complessiva di circa: 1.960.000 abitanti.

Il linguaggio è il pelatiano, un misto elfico-tanagoro, mentre la scrittura è quella elfica.

Il calendario è basato sull'anno di Lemara dove il 1000 D.I. corrisponde al 1600 A.I. (anno Lemara).

Il Governo è basato sul Matriarcato, la Matriarca d'Oro, che è consigliata da un consiglio di donne scelte da Valerias.

L'industria è basata sull'agricoltura, la maggior parte della popolazione è vegetariana, costruzioni navali, estrazione mineraria (tutti i tipi di minerali, pietre e gemme) tessili (cotone, canapa, lino) oggetti magici, artigianato, commercio.

### Le Province

#### Pelarica

Popolazione 170.000 abitanti 65% umani Tangor, 10% mezzorchi, 15% mezzelfi, 10% altre razze.

L'area compresa tra il confine nord-occidentale e il fiume a 240 chilometri a sud (il fiume Aupel) si chiama Pelarica, è abitata dal popolo Tangor, la capitale è Tizar, ci sono altre quattro città importanti: Amudo, Sama, Limosa e Talasa. La Provincia di Pelarica ha un territorio prettamente pianeggiante con pianure fertili ad est sulla costa e ad ovest presso il fiume Aupel. La parte centrale è una savana con una zona olinosa ed un solo massiccio montuoso a sud presso la capitale. Questa terra è abitata da una popolazione Tangor spinta a sud di Arica dalle invasioni Izondiane e che ha trovato rifugio nella confederazione Pelatana sin dalla sua formazione. Tizar (30.000 abitanti) è la capitale e sede del governo della Provincia e del Visir Lopetu. È un centro commerciale al confine con la provincia di Pe'Kal. Amudo (25.000 abitanti), situata sulla costa è la seconda città per importanza. Limosa (20.000 abitanti) è sul confine con Arica e sede di un grande mercato dove le carovane di mercanti portano merci da tutta

l'arica. Talasa (15.000 abitanti) è una città agricola. Sama (22.000 abitanti) situata a nord est sulla sponda del fiume commercia sia con Shika che con la provincia di Kedu.

#### Kedu

Popolazione 50.000 abitanti 75% Enduk, 10% Pelatani, 15% altre razze.

L'area compresa tra l'Aupel e il confine nord-orientale con Izonda è la provincia di Kedu, è abitata da Enduk e da alcuni pelatani "umani" (il pelatano medio è una specie di forte mezzelfo dalla pelle scura). La provincia termina prima delle colline Pelatan a sud, la sua capitale è Enakia e ha una sola altra città importante, Kamit. Enakia, con una popolazione di 20.000 abitanti è una città fortificata che in passato si è dimostrata uno dei più importanti capisaldi contro le invasioni Izondiane. È una città molto antica dove si rifugiarono un piccolo numero di Enduk dopo il tradimento dei minotauri. Il governo della provincia è in mano a Re Absal, Enduk mago di 10 liv, guerriero di 7 liv. L'altra città, Kamit, con un'apopolazione di 18.000 abitanti, sorge all'incrocio di due fiumi ed al confine con altre tre province, è un importante snodo commerciale.

#### Pe'kal

Popolazione 100.000 abitanti 75% pelatani, 15% altre razze.

L'area nord-occidentale sulla costa tra la penisola settentrionale e la foce dell'Aupel è la provincia di Pe'kal, la provincia è abitata da uomini granchio e pelatani. Ha quattro città importanti, una sulla costa presso una piccola penisola è Pekkil (popolazione 22.000) che è anche la capitale della provincia, un'altra è situata sulla foce dell'Aupel, Lataki (popolazione 20.000), questa città è al confine con la provincia di Elatia e porto di scambio per i commerci lungo la costa pelatana. Circa 240 chilometri a nord lungo il corso dell'Aupel si trova Shika (18.000 abitanti), mentre al centro fra le basse colline si trova Minik (popolazione 15.000), entrambe queste città sono città agricole e dedite all'allevamento. Qui la popolazione è per la maggior parte composta da pelatani con caratteristiche miste. La provincia è

governata dal Visir Rapsomiel, mezzelfo G 15 liv, un saggio guerriero veterano delle campagne per la difesa del Pelatan.

### **Zatau**

Popolazione 60.000 abitanti 70% zebratauri, 15% pelatani, 15% altre razze.

Un'area lunga 400-500 chilometri con colline e praterie tra lo scudo Pelatan nordorientale e il confine con Izonda è la provincia di Zatau, abitata prettamente da zebratauri. Hanno una roccaforte sulle colline chiamata Tapoza (15.000 abitanti) sede del Gran Consiglio e del Capo delle Tribù Zerroth. L'unica altra città è Alzea (20.000 abitanti), questa città è la preferita dai Pelatani e centro di snodo per le carovane. La maggior parte della popolazione vive in modo nomade divisa in tribù.

### **Pemina**

Popolazione 50.000 abitanti 75% minotauri, 15% pelatani, 10% altre razze.

Immediatamente ad est di Zatau c'è una piccola provincia abitata da minotauri e chiamata Pemina. Questa provincia è abitata principalmente da minotauri che in seguito all'espansione dei mezzorchi Tanagoro in Izonda, furono scacciati e spinti verso le montagne dello scudo di Pelata. La capitale è la città di Mina (25.000 abitanti) unico centro della regione dove si concentrano anche le altre razze. Infatti la maggiorparte dei minotauri sono sparsi sul territorio in piccoli villaggi agricoli visitati dalle carovane di mercanti che attraversano la regione. Re Miura IV governa sulla provincia.

La zona montagnosa conosciuta come Scudo di Pelatan si estende principalmente su sei province, denominate da nord a sud:

### **Aure**

Popolazione 50.000 abitanti 65% pelatani, 25% Draghi, 10% altre razze.

È la prima delle province presenti sulla catena montuosa dello Scudo di Pelatan. Nella parte nord il territorio è collinoso ma sale velocemente

fino ad assumere l'aspetto di alte montagne mano a mano che ci si sposta verso sud. La capitale ed unica città è Sivare (18.000 abitanti), costruita in una valle formata dal corso di un fiume che poi si unisce al fiume Aupel, contornata e nascosta dalle colline. È una città molto particolare, le sue larghe strade potrebbero permettere il passaggio di draghi adulti ed anche i palazzi sono fortificati per reggere l'eventuale atterraggio di un drago. Oltre ai draghi qui si possono trovare vari monasteri sulle montagne dove i monaci seguono le loro dottrine in isolamento. Il Visir Lentro, un mezzelfo chierico di 12 liv, governa sulla provincia in stretto accordo con il consiglio dei tre Draghi. I Draghi della provincia sono per la maggior parte legali.



### **Rasi**

Popolazione 50.000 abitanti 55% pelatani, 35% Draghi, 10% altre razze.

La provincia di Rasi segue quella di Aure ad est, qui le montagne sono più alte ed aspre e le colline sono limitate alle pendici. La capitale è Blasar (17.000 abitanti) e ricorda molto Sivare



## Atape

Popolazione 100.000 abitanti 65% pegatauri, 25% Pelatani, 10% altre razze.

La capitale è Atera (25.000 abitanti) è una città un po' scomoda pre chi non è in grado di volare, una moltitudine di tornanti allunga la via per raggiungerla. Qui risiede Re Pyrithos, un pegateur guerriero di 10 liv e mago di 6 liv. La città è abitata quasi esclusivamente da pegateur. I Pelatani e le altre razze preferiscono la città di Tarol (20.000 abitanti), al confine con Zatau e Pemina per portare a termine i loro commerci.



per le strutture adattate ai draghi ma allo stesso tempo è una città situata sul lato della montagna e strutturata su più livelli. A capo del governo della provincia vi è il Drago Artorius, un Drago rosso abbastanza grande d'aver maturato una grande saggezza, tale da far convivere i draghi più irrequieti con quelli neutrali e le altre razze. La provincia si sostiene soprattutto grazie a ciò che guadagna dalle licenze di utilizzo minerario concesse. Pelatani e le altre razze sono più che altro minatori.



### Behus

Popolazione 50.000 abitanti, 65% Pelatani, 25% Beholder, 10% altre razze.

La capitale è capitale Madehi (12.000 abitanti), è situata fra le colline di un altopiano fra le montagne dello Scudo, qui vivono per lo più Beholder pacifici che hanno accettato di far parte della confederazione di Pelatan dopo la caccia indiscriminata subita da parte degli izondiani. La provincia è governata dal Beholdr Ochuloser. Non sono molto aperti verso la società del Pelatan ma comunque hanno accettato la presenza dei pelatani anche se quest'ultimi comunque sono concentrati nella città di Sumalish (20.000 abitanti), situata a nord nelle terre basse verso il confine con Pemina.



### Hedu

Popolazione 50.000 abitanti, 75% sfingi, lamassu e shedu, 25% Pelatani.

La capitale è Shadusinx (20.000 abitanti), arroccata sulle montagne dello scudo da cui il Lugal Alalngar, una sfinge, governa la provincia. L'altra città importante è Dana (12.000 abitanti), anche qui i Pelatani preferiscono questa città

situata fra le colline, per sviluppare le loro attività. Queste razze molto antiche ed orgogliose, hanno accettato di unirsi alla confederazione sia per necessità, sia per il rispetto mostrato dalla Matriarca verso il loro lignaggio.



### **Xiaso**

Popolazione 50.000 abitanti, 60% Sollux, 25% Pelatani, 15% altre razze.

La provincia si trova all'estremità meridionale dello scudo di Pelatan. La capitale è Ision (20.000 abitanti), arroccata fra le montagne è la sede del Re Solphur III, Sollux guerriero di 13 liv, che governa la provincia. Nel 10 D.I. una parte dei Sollux scacciati da Rakasi si rifugiò qui sulle montagne dello Scudo e vissero in isolamento fino a quando nel 130 D.I. non si unirono alla confederazione di Pelatan. La popolazione non di origine Solluz vive principalmente in villaggi al confine con la provincia di Atale.

Nelle grandi pianure e praterie del Pelatan sudorientale tra i confini e la giungla meridionale si trovano Tre grandi province:

### **Eshala**

Popolazione 250.000 abitanti, 65% Pelatani, 35% altre razze.

La vasta area di colline e praterie tra lo scudo di Pelatan ed il confine con Izonda, delimitata a nord da Pemina e a sud dalla giungla e dalle pianure è Eshala, la provincia dei guerrieri, che ha una capitale chiamata Sundal (30.000 abitanti) e altre cinque importanti città di circa 20.000 abitanti l'una, denominate Dana, Tanag, Ara, Eles e Saidu. Lungo il confine con Izonda ci sono forti e mura a protezione contro il nemico storico. La provincia è governata dal Visir Maeriel, mezzelfo guerriero di 8 liv, mago di 6 liv. Eshala è famosa per la formazione militare nelle

sue accademie, una per città e per la forza del suo esercito.

### **Pel'Siss**

Popolazione 100.000 abitanti, 70% Sis' thik, 30% altre razze.

Ad ovest di eshala si estende Pel'Siss, abitata da Sis' thik. Con l'espansione dei Tanagoro e la creazione di Izonda questa popolazione di Sis' thik fu costretta a fuggire verso sud. Si stabilirono in queste terre e con l'aiuto inaspettato dei mezzelfi del Pelatan fermarono le forze di Izonda. La capitale è Sisduk (30.000 abitanti) è una grande città fortificata abituata ad assedi ed attacchi ma mai sconfitta. Ci sono altre due città importanti nella provincia, Jikshi e Shasial, entrambe di circa 20.000 abitanti. In questa





provincia è sviluppato l'allevamento e l'agricoltura oltre ad un fine artigianato dallo stile particolare. Il Re Shiiiithosh governa sulla provincia.

### **Pelgya**

Popolazione 50.000 abitanti, 80% gyerian, 20% altre razze.

Ad est di Pel'Siss si trova la piccola provincia di Pelgya. Pelgya è abitata prevalentemente da Gyerian. Il fatto che questa popolazione faccia parte della confederazione quando oltre il confine si estendono le terre delle tribù gyerian può sembrare strano ma ciò è dovuto al fatto che durante un attacco di Izonda questa terra fu conquistata dagli izondini e solo in seguito liberata dagli eserciti del Pelatan mentre le altre tribù Gyerian non erano intervenute nel conflitto. La popolazione liberata decise di unirsi alla confederazione per evitare che ciò potesse riaccadere. La capitale è Iyae (15.000 abitanti), è governata dal Capo Tribù Clitkchiù, guerriero di 9 liv., non sono presenti altre centri urbani in quanto le tribù hanno uno stile di vita nomade.

### **Elatia**

Popolazione 150.000 abitanti, 65% pelatani, 35% altre razze.

La giungla tra il mare e lo scudo di Pelatan è la provincia mezzelfica di Elatia, la capitale Elan è sul mare, circondata da pianura. Le altre città più importanti sono, Kir (15.000 abitanti), sul fiume che segna anche il confina a nord, Nadir (20.000 abitanti), nella parte centrale fra la foresta, Falir (15.000 abitanti), poco lontano dalla costa fra la città di Kir e Asi. Le altre città sono Asi, Kaitera e Sel, di circa 20.000 abitanti ognuna e con una grande attività commerciale e di pesca. Elan (30.000 abitanti) è una città antica e dalla grande bellezza, nata come porto commerciale piano ha ceduto l'attività alle altre città costiere sviluppando la sua propensione a città di rappresentanza ed amministrativa di una delle province più importanti della confederazione. La regina Elleira, mezzelfa chierica di 12 livello, governa la provincia dal suo palazzo reale ad Elan. Protetta dalla Scudo, Elatia non ha mai dovuto difendersi all'interno del suo territorio e



questo ha permesso di preservare anche quelle caratteristiche che i elfi arrivati nella regione diedero a questo territorio. L'accademia della magia di Elan è famosa in tutta la Davania orientale così come la flotta militare e commerciale.

### **Atale**

Popolazione 300.000 abitanti, 70% pelatani, 30% altre razze.

La giungla che si estende dallo Scudo di Pelatan al fiume Atale a sud è la provincia di Atale.

In questa provincia si stabilirono i coloni Varelyani che con Lemara e le sue sacerdotesse arrivarono in aiuto alla confederazione Pelatana nel 807 P.I. La capitale Lemara (40.000 abitanti), è appena a nord della foce del fiume Atale, è sia la capitale della provincia che della Confederazione Pelatana. La Matriarca Illemia Ishelial governa la provincia e la Confederazione da qui. Qui si trovano anche le strutture amministrative dove si riuniscono i

rappresentanti di tutte le province. Città imponente e dall'aspetto sobrio, più in stile Varelyano che elfico. Qui si trovano anche le sedi delle Gilde che operano in tutte le province oltre al grande tempio di Valerias. Altre città importanti sono Iasia (15.000 abitanti) situata fra le montagne a nord, Niva, Vamala, Dairya tutte e tre di circa 20.000 abitanti, città agricole, e Lelana (25.000 abitanti) importante porto sia militare che commerciale.

### **Rane**

Popolazione 50.000 abitanti, 60% aranea, 30% pelatani, 10% altre razze.

Ad est delle tre forcelle dell'Atale si trova la provincia di Rane, abitata principalmente da aranea. La capitale è Otikus (20.000 abitanti), sulla sponda di un fiume, ha palazzi simuosi sormontati da cupole d'orate, guglie e statue arricchiscono le facciate. La città è molto bella ed i suoi architetti fanno grande uso della magia per renderla unica. La foresta ricopre quasi tutta la provincia, la vegetazione grazie alla ricchezza d'acqua ed ai numerosi fiumi è molto sviluppata e di un verde smeraldino. Il Visir Aratheus governa sulla provincia, un aranea mago di 8. Oltre alla capitale ci sono altre due città importanti, Tare e Xacnis, mentre la prima è molto importante per il commercio e l'artigianato, la seconda è rinomata per la scuola di magia e l'artigianato.

### **Fylle**

Popolazione 70.000 abitanti, 60% fatati, 25% pelatani, 15% altre razze.

A sud del fiume Atale ed a nord del lago Atass c'è la provincia di Fylle, la provincia del popolo delle fate, con capoluogo Alyse (20.000 abitanti). Il Re Armoniu è un Sidhe, mago di 15°, governa la provincia dal suo palazzo nella capitale. La città di Eial (15.000 abitanti) vede un'alta percentuale di fauni ed è particolarmente rinomata per le arti e la musica. La città di Fylse ha un'architettura particolare basata sulla modellazione del legno naturale e delle piante attraverso la magia e vede una folta presenza di Driadi ed alcuni Treant. A Fylle (15.000 abitanti) c'è anche la sede del circolo druidico di Pelatan.

### **Kara**

Popolazione 100.000 abitanti, 70% mezzorchi, 20% pelatani, 10% altre razze.

La giungla sudorientale al confine con le pianure del Korva è la provincia di Kara. È abitata principalmente da mezzorchi. La capitale è Oramor (25.000 abitanti) da cui il Visir Inthro, mezzorco guerriero di 11 livello, governa la provincia. Ci sono altre quattro importanti città: Ekta (20.000 abitanti), è un importante centro di scambio con le tribù del Korva, Miod (15.000 abitanti) è una tranquilla cittadina in riva al fiume che vive di pesca e artigianato, Jase (10.000 abitanti) è una città di confine, famosa per i suoi prodotti agricoli, ed infine c'è Kud (15.000 abitanti) città agricola e di allevatori oltre a centro per lo smistamento delle merci che arrivano dalla provincia di Dyllass.

### **Lysisa**

Popolazione 50.000 abitanti, 65% uomini lucertola, 25% pelatani, 10% altre razze.

La provincia di Lysisa si estende intorno al lago di Atass contornato da paludi. La grande capitale della provincia è Ysi (25.000 abitanti), la popolazione è per lo più composta da uomini lucertola e la città mostra uno stile architettonico unico a volte grezzo ma allo stesso tempo



affascinante. Nella capitale risiede il Visir Kathk'Um guerriero di 7 livello. I pelatani preferiscono la città costiera di Sha'as (15.000 abitanti), un porto dove si concentrano le merci provenienti da Lysisa e da Kara. La popolazione di uomini lucertola anticamente proveniva dalle pianure selvagge del sud e si insediò in queste terre dove col tempo assimilò alcune usanze delle altre razze.

### **Dylass**

Popolazione 60.000 abitanti, 65% trogloditi, 15% pelatani, 20% altre razze.

La penisola rocciosa a sud-ovest, è abitata principalmente da trogloditi. La capitale è la grande città portuale di Dymann (20.000 abitanti) sulla sponda settentrionale della penisola. Il porto è controllato dalle gilde pelatane che grazie al disinteresse dei trogloditi per il mare, fanno da padroni e gestiscono il commercio. Il Visir Khroth V, guerriero di 9 livello, è ben felice della presenza delle gilde e non si preoccupa della loro arroganza fin quando le gilde fanno girare denaro e merci nella città, oltre a pagare le tasse al Visir. La città alta di Tagars in mezzo alle montagne è più tipica rispetto alla capitale, qui la città in parte è all'interno della montagna e strutturata su più livelli, è importante l'estrazione mineraria. La città di Satra (10.000 abitanti) all'estremo sud della penisola è una città di artigiani e pescatori.

### **Storia**

Durante la migrazione di Ilsundal, un gruppo di elfi, amici di enduk e sfingi, decise di stabilirsi a sud dell'impero enduk. Quando gli enduk nel 2.050 P.I. fuggirono dai loro fratelli malvagi, i minotauri, e andarono a nord, gli elfi ebbero difficoltà a resistere alla ferocia dei minotauri. L'arrivo dei coloni Tanagoro, nel 2.000 P.I., nelle ex terre degli enduk li ha aiutati a sconfiggere i minotauri. I Tanagoro si stabilirono ad Arica. Nel 1.800 P.I. alcuni Tanagoro, più orientati alla natura rispetto ai loro fratelli Aricani, iniziarono a stabilirsi nelle terre elfiche. Per secoli le due popolazioni vissero in pace, con incroci sempre più frequenti. Quando i "buoni" orchi seguaci di Sumag arrivarono ad Arica nel 1.250 P.I., anche i

Pelatiani li accolsero. Quando la guerra di purificazione allontanò gli orchi da Arica nel 900 P.I., alcuni orchi si stabilirono a Pelatan, mentre altri scacciarono i minotauri e le lucertole del deserto e fondarono Izonda. Poco dopo altri umanoidi arrivarono dal nord, costringendo Arica, Izonda e Pelatan a combattere. Izonda divenne una dittatura militare e iniziò a dichiarare guerra a Pelatan. Elfi, Tanagoro e Mezzorchi di Pelatan si unirono sotto una giovane guerriera, Eshala. Ma nell'807 P.I. Eshala fu uccisa in battaglia e iniziarono tempi amari per Pelatan. La salvezza venne dall'est, per mano di una sacerdotessa Varellyan di Valerias, Iemara. Iemara e le sue sacerdotesse aiutarono i Pelatiani nella loro ora più buia, e gli Izondiani furono sconfitti. La nuova capitale di Pelatan prende il nome dalla sacerdotessa, che divenne la prima matriarca d'oro. Furono stabilite relazioni pacifiche con Nivall, la nuova colonia di Varellya a sud. Gli Izondiani tentarono di invadere Pelatan altre due volte, nel 400 P.I. e nel 300 P.I., ma furono sempre sconfitti. Nel 150 P.I. Iemara morì combattendo contro un Drago di Rame, e suo marito Erimil lo sciocco si proclamò re, aiutato dai militari che volevano la guerra contro Izonda e Arica. La guerra durò 50 anni, fino a quando la giovane figlia di Erimil, Iasia, costrinse il padre ad abdicare e divenne la nuova Matriarca d'Oro. Nel 441 D.I. i predoni umanoidi dall'est attaccarono Pelatan, ma furono distrutti. Nel 500 D.I. ci furono i primi contatti fra il Regno delle isole del Drago ed il Pelatan che si trasformarono in scontri per il possesso dell'isola Inila. In genere le popolazioni del Pelatan e di Nival sono state sempre più occupate a difendersi dalle aggressioni di Izonda per preoccuparsi del Regno delle Isole del Drago. Tutto ciò fino a quando non scoprirono che la penisola dall'altra parte della baia di Nival era occupata dagli elfi. I primi contatti portarono alla conoscenza del sistema di schiavitù verso le altre razze che indignò molto sia i governi del Pelatan che di Nival anche perché alcuni di quegli schiavi provenivano dalle loro terre. Nel 650 D.I. altri Varellyani arrivarono a Nivall da est, ma i rapporti tra Pelatan e Nivall continuarono pacificamente. Nel 700 D.I. a seguito di un tentativo di invasione

della penisola di Thinlerill sventato dalle forze elfiche, gli elfi risposero con un attacco aereo su Valisia che distrusse buona parte della capitale del Nival. Nel 750 D.I. Izonda attaccò ma fu schiacciata dall'alleanza di Nivall e Pelatan. Da allora Pelatan e Nivall sono stretti alleati. Nell'850 D.I. Illemia, figlia di Iasia, divenne la terza matriarca d'oro. Recentemente, nel 1007 D.I. i chierici pelatiani di Valerias hanno ispirato una rivolta a Izonda, dopo la quale la dittatura ha assunto un governo più pacifico e tollerante. La rivoluzione è stata chiamata la lotta dei fiori.

### **Il popolo**

I pelatiani sono un misto di sangue elfico, tanagoro, ogre e varelliano. Quindi sono alti, snelli e forti e hanno orecchie appuntite. Sono pochi gli individui di una delle quattro razze al giorno d'oggi. Il loro tono della pelle è molto variabile, ma mai troppo scuro o pallido. I loro capelli sono solitamente scuri, e così i loro occhi, ma ci sono molte persone con capelli biondi o rossi e occhi azzurri o verdi. I pelatiani si sono accoppiati anche con i draghi d'oro, e quindi la loro durata di vita è molto più lunga di quella umana normale, da un minimo di 250 anni a un massimo di 1000. La Matriarca d'Oro vive sempre esattamente 1000 anni, per volere di Valerias, e sembra avere sempre 20 anni. I pelatiani adorano Valerias sopra ogni altro dio, ma la stessa Valerias considera Pelatan condiviso con Ordana. Anche Xeron (Ixion) è adorato, e al giorno d'oggi anche tutti gli dei e le dee orientate alla natura o elfiche (Ilsundal, Mealiden, Eyrindul, Faunus, Djaea...) Tarastia e Diulanna sono venerate come dee della guerra e della giustizia. Korotiku è ben noto come un dio della gioia, e tutti i suoi chierici sono per lo più aranea. Gli dei malvagi vengono banditi ed i loro seguaci esiliati. Mostrare razzismo a Pelatan è un'altra causa di esilio. Qualsiasi atto di violenza immotivato merita la pena di morte immediata, portata dagli stessi cittadini di Pelatan. Il furto è un reato minore e di solito è punito solo con la restituzione. La tolleranza è la principale virtù della società Pelatan, e nessuna creatura è sgradita qui, né beholder, draghi malvagi,

minotauri e umanoidi almeno fino a quando si comportano bene. Sfingi, Centauri, Zebratauri, Pegatauri, aranea, gente fatata, draghi buoni e neutrali vivono pacificamente nelle città dei Pelatiani. Ora che la lotta dei fiori ha cambiato la società izondiana, Pelatan non ha altri nemici se non il Regno delle Isole del Drago.

### **Collegamento avventure**

Per la curiosità e la tolleranza dei suoi abitanti Pelatan ha molti contatti con altri piani, e questo può essere una buona fonte di avventure per qualsiasi visitatore. Gli dei malvagi nemici di Valerias (come Thanatos) complottano sempre per abbattere questa pacifica nazione (il dominio di Erimil lo sciocco, gli attacchi degli Izondiani e le invasioni umanoidi erano tutte trame di Thanatos). Sparse per la nazione ci sono molte antiche rovine di città enduk, serpentine ed elfiche risalenti a prima della grande pioggia di fuoco.

### **Società e governo**

Pelatan è una società egualitaria, ma è chiamata matriarcato perché solo una donna può governare la nazione. Le donne sono generalmente ritenute governatrici migliori degli uomini e molto meno inclini a iniziare le guerre. Tuttavia, gli uomini possono avere qualsiasi posto importante nel governo, nel clero e nell'esercito. In verità, il governo è composto per l'80% da donne, il clero di Valerias per il 70% da donne, i militari per il 40% da donne. I sacerdoti delle altre divinità sono al 50% donne mentre i maghi sono al 60% maschi. Pelatan ha molti chierici e molti maghi (un Pelatiano su due ha abilità magiche naturali come gli elfi), truppe aeree di ogni tipo e un esercito sempre ben addestrato (i Pelatiani amano troppo la loro bellissima nazione per lasciare che qualcosa la distrugga). La Matriarca d'Oro è addestrata per essere una sacerdotessa e una maga di alto livello, ed è il capo formale della chiesa di Valerias. Sette sacerdotesse di alto livello o sacerdoti di Valerias e 5 degli altri dei (almeno 2 di Ordana) sono il suo sommo consiglio. Dei 12 membri del consiglio non più di 5 e non meno di 3 sono maschi. Un rappresentante di qualsiasi

gruppo importante della società pelatana può sempre parlare al consiglio (come maghi, mercanti, minatori, agricoltori, draghi, sfingi, altre creature, marinai, soldati).

### Figure importanti

**Illemia Ishelial** (15 liv C, 5 lvl M) la Terza Matriarca d'Oro è una bellissima donna con i capelli rossi e gli occhi verdi e la pelle scura. È sempre molto gentile e non ha paura di correre rischi personali. Ama l'arte e i racconti. Cerca sempre di trovare la vera natura di uomini e donne.



**Teron Askalil** (18 liv G) il generale d'oro di Pelatan è un famoso avventuriero, noto per il suo coraggio. Lui e la matriarca sono amanti. Viaggia ancora con il suo gruppo di amici, i più famosi avventurieri di Pelatan. Il gruppo si chiama "Le spade viola".



**Ehamakeribh** (antico drago d'oro) ha visto la caduta di Lhommar ed è vicino a un dio per altri draghi e pelatiani. Conosce molto bene la minaccia Carnifex e in tutta la sua vita l'ha combattuta. A volte impiega avventurieri per trovare oggetti antichi o combattere i piani degli esseri esterni.



### **Rapporti con altre nazioni**

Pelatan ha ottimi rapporti con Nivall a sud, di solito buoni con Arica a nord e ora rapporti pacifici con Izonda. Con il Regno delle Isole del Drago non ha rapporti ma se li avesse sarebbero pessimi in quanto gli elfi delle isole considerano i mezzelfi degli abominii. Pelatan commercia con Nivall, Arica, Tangor, Zyxl, Gombar e Sumag. I pelatani conoscono gli elfi Kwythellar e li disprezzano. A volte commerciano con i nani di Duargor. Raramente le navi dalla costa selvaggia e da Nentsun (nazione di Skothar) arrivano a Pelatan. I maghi di pelatan ed i maghi alphetiani si conoscono e hanno relazioni pacifiche. I pelatani hanno avuto pochi contatti con gli Heldann e non ne vogliono più a causa di Vanya e della sua filosofia di guerra e conquista.



# PELATAN

## BAYA DI PELATAN

### CONFEDERAZIONE DI PELATAN

TERITORI GYERIAN

PIANURI

SHAI

Sha'siss

Tribù G

Tribù Goblin

Phanaton

Uomini Lucertola

Clan

Dymann

Tagara

Ysi

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

Sh'as

## Tan'A-Gorath

Popolazione 60.000 abitanti, 60% Umani Tanagoro, 15% fatati, 10% pelatani, 10% uomini granchio, 5% altre razze.

La popolazione è composta da umani di origine Tanagoro discendenti da alcuni profughi in fuga dall'Arica ai tempi dell'invasione degli umanoidi. Qui sono presenti anche dei fatati che fanno pensare fossero la popolazione originaria dell'isola. I pelatani giunsero solo in seguito quando le navi commerciali della Confederazione di Pelatan scoprono la grande isola ed aprono i canali commerciali. Sull'isola ci sono due città Tan'Arath, la capitale (30.000 abitanti), grande centro commerciale, e Tan'Ghorr (20.000 abitanti) centro artigianale e di pescatori. È una magocrazia, la nobiltà ed il peso politico si basa sulla magia. Le famiglie nobili sono anche quelle con più maghi e di maggior livello, ogni famiglia ha una sua biblioteca magica che tiene segreta,



sono sempre alla ricerca di nuovi incantesimi o oggetti. Il Re di Tan'A-Gorath viene scelto dal Consiglio ma è impensabile che non sia espressione della famiglia più potente. Il Re attuale è Re Allure II, un mago di 18 livello. Anche l'esercito è composto da maghi da guerra utilizza creature magiche anche per la difesa aerea e navale. Tan'A-Gorath ha aiutato il Pelatan e Nivall contro le forze delle Isole del Drago nella disputa per la piccola isola di Inila.

## Territori Gyerian

Popolazione 300.000 abitanti, 60% Gyerian, 15% uomini lucertola, 25% altre razze.

(alte pianure di Korva) Questa è la Terra dei nomadi gyerian, e degli uomini lucertola nomadi, oltre ad alcune carovane di nomadi varelyiani che hanno abbandonato la civiltà. Le immense pianure ricoperte di erba alta anche più di un metro sono la caratteristica principale di questo territorio, qualche boschetto e qualche collina interrompono ogni tanto il monotono paesaggio. Gli abitanti sono gyeriani, una razza di uccelli umanoidi non abili al volo, umani, varelyiani che si sono adattati alla vita nomade, umanoidi e uomini lucertola, sono divisi in molti clan e tribù diversi, non unificati, con pochi villaggi e senza grandi città. Undici villaggi sono considerati più importanti: Yann, Lein, Koy, Geu, Yiel, Jai (gyeriani) Shisha (uomini lucertola) Korall, Vanis (umani) Koor, Vaako, Giiroo (umanoidi). Ogni tribù o villaggio ha un suo capo, in passato anche davanti un pericolo comune come l'invasione di izonda, non sono riusciti ad unirsi ed hanno preferito cedere territorio ed abbandonare le tribù che non riuscirono a sfuggire. Le varie tribù seguono la fede degli spiriti (natura, antenati, elementi) attraverso gli Shamani, sono presenti anche stregoni ed alcuni chierici di Valerias (in particolare fra gli umani), la società primitiva non permette lo sviluppo di maghi. Il commercio si svolge fra le tribù ed i villaggi, solo le carovane fanno da intermediari fra le tribù ed i mercati della confederazione di Pelatan.



## Città libera di Lumiiir

Popolazione 50.000 abitanti, 50% umani (origine Varelyyana), 40% Uomini lucertola, 10% altre razze.

Lumiiir è una città di 30.000 abitanti, altri 20.000 abitanti, clan di uomini lucertola vivono nelle terre circostanti la città. Questa città ha una bruttissima reputazione, viene chiamata la città libera ma in realtà sarebbe più corretto dire la città nella terra di nessuno. La città nacque originariamente come un avamposto degli elfi dell'isola del drago sulla terra ferma. La vicinanza con il Pelatan ed il Nivall, portò gli elfi a desistere dal rivendicare questo territorio ed a concentrarsi sulla penisola di Thinlerill. A volte le navi degli elfi ancora attraccano al porto per scambiare delle merci e comprare "schiavi". Lumiiir è una città dove la legge è abbastanza blanda, l'unica vera legge è non creare problemi, in particolare a chi governa. La città è mal sopportata dai suoi vicini che la considerano un covo di banditi e pirati. Nel suo porto può attraccare chiunque basta che non abbia intenzioni ostili al Sultano ed alla sua città. Qui si trova in vendita di tutto e tutto è lecito. Bordelli, gioco d'azzardo, arene per combattimenti, ed altro. Le bande di criminali si sono trasformate in gilde e si sono divise le attività. Il Sultano di Lumiiir, Lozano Atsolo, è un umano di origine Aricana ed è anche il capo della gilda degli assassini. Nelle terre circostanti si trovano vari villaggi di uomini lucertola, sia sulle sponde del fiume che sfocia poco a nord della città, sia nelle paludi che da oltre il confine con Nivall si estendono anche in questo territorio.

## Regno di Nivall

Popolazione 500.000 abitanti, 60% umani (origine Varelyyana), 25% mezzelfi Pelatani, 15% altre razze.

Nata come una colonia Varelyyana, in realtà perse quasi subito i collegamenti con la lontana madre patria. I coloni, provati dal lungo viaggio e dagli scontri con le popolazioni non proprio amichevoli che avevano incontrato, arrivarono

qui sulla costa dove fondarono i primi insediamenti. L'isolamento e le popolazioni selvagge che li contornavano favorirono il mantenimento delle tradizioni Varelyyane.

Nivall fu fondato nel 800 P.I. da coloni Varelliani che erano partiti da Varelyya per raggiungere la città di Priallus dove avevano scoperto che era stata abbandonata già da tempo. I coloni attraversarono il Brasol e raggiunsero la costa occidentale dove fondarono la città di Valisia e la nazione di Nivall. Nei successivi anni arrivarono altri coloni da Varelyya, travolta dalla guerra civile. Una parte di coloni guidati da Lemara e le sue sacerdotesse, raggiunse la costa più a nord nel Pelatan dove aiutò i Pelatani contro Izonda e divenne la Matriarca del Pelatan. L'origine Varelyyana della Matriarca portò all'alleanza di Pelatan con la giovane nazione di Nivall. L'alleanza dura ancor oggi ed ha visto spesso le due nazioni combattere insieme.

La capitale è Valisia (50.000) ed è situata sulla costa, altre due grandi città sempre sulla costa sono Nasyll (40.000), situata a nord vicino le paludi, e Varakan (35.000) all'estremo sud sulle sponde di un fiume che segna anche il confine del regno. Altre quattro città si trovano all'interno:





Korasa (25.000) si trova presso il confine a nord, è una città fortificata sede anche dell'accademia militare, Taishvyl (30.000) presso il confine nord occidentale rappresenta uno scudo contro le invasioni da parte delle tribù del Korva, Semera (25.000), Paitya (25.000) presidiano il confine sud-orientale. Un forte sul confine orientale controlla la zona fra le pianure del Korva e le pianure selvagge del sud. Due fiumi (est e ovest) che hanno origine da sorgenti nelle pianure del Korva, fungono anche da confine "naturale" con le stesse pianure. Molti villaggi agricoli sono sparsi fra le pianure ed i boschi di Nivall, l'unica zona un po' meno abitata è la zona nord ricca di paludi. Nelle paludi si nascondono piccoli clan di uomini lucertola.

Nivall è una nazione densamente popolata rispetto alle altre della Davania orientale, numerosi villaggi agricoli sono sparsi per tutto il territorio, a parte la zona paludosa a nord. Nella tradizione Varelyana, i coloni anche qui hanno iniziato a costruire canali per l'irrigazione. Anche l'allevamento è molto sviluppato. L'artigianato in particolare è molto richiesto considerata l'antica tradizione Varelyana. Il commercio può contare un fitto collegamento fra i mercati interni ed i porti da cui le navi risalgono la costa per portare le merci a tutta la costa della Davania nord-occidentale.

Il Governo è una monarchia supportata dal Consiglio che riunisce i rappresentanti delle nobili famiglie, del clero, dei maghi, dei militari e delle gilde. Re Talup, guerriero di 12 livello, di indole pacifica è un buon governante amato dal suo popolo.

## Pianure del Korva

Popolazione 250.000 abitanti, 50% umanoidi (in particolare goblin), 25% uomini lucertola, 25% altre razze.

Questo territorio molto esteso è il naturale prolungamento delle terre Gyerian, le pianure continuano verso sud costeggiando il Regno di Nivall con un immenso mare d'erba. In questo

territorio si sono insediate varie tribù di Goblin che qui a differenza di altre parti di Myastara, si sono adattati a cavalcare le iene piuttosto che i lupi. Sono popolazioni nomadi in perenne spostamento e caccia, molto aggressivi difendono il loro territorio contro tutti anche contro i loro simili. Alcune tribù di uomini lucertola condividono questo territorio, anche loro nomadi ma più pacifici dei goblin, con loro è possibile anche commerciare. Altre razze come i Gyerian non sono insolite in questo territorio. Non sono presenti città ed i villaggi sono fortificati per difendersi dagli attacchi e la loro locazione è in continuo mutamento a causa di distruzioni e nuovi insediamenti. Le pianure vedono la presenza di molti animali anche di grande stazza,



sia erbivori che carnivori. Grandi branchi percorrono le pianure riunendosi occasionalmente vicino i corsi d'acqua. L'erba alta può nascondere pericoli mortali.

## Clan Phanaton

Popolazione di 30.000, 80% Phanaton, 20% uomini lucertola.

I Clan phanaton abitano la foresta al confine con Nivall, la foresta nasce su un terreno paludoso diventando sempre più asciutto ma mano che si estende a nord. Nella parte paludosa il territorio è condiviso fra i phanaton sull'alto degli alberi ed un clan di uomini lucertola sul terreno paludoso. Gli scambi fra le due razze non sono rari anche se prudenti. I villaggi dei phanaton sono sulle chiome dei grandi alberi, più abitazioni su più alberi collegati da ponti in corda o passerelle. I villaggi degli uomini lucertola sono su palafitte e dove possibile vengono usate primitive imbarcazioni simili a conoe di paglia per spostarsi. Entrambe le popolazioni sono comunque chiuse e non hanno altri rapporti con l'esterno della foresta.

## Regno delle Isole del Drago

Popolazione: 345.000, 49% elfi, 51% schiavi di varie razze

### Descrizione

Il Regno delle isole del Drago originariamente si estendeva sulle tre isole dell'omonimo arcipelago del Drago che circondano una baia dove si trova una quarta piccola isola, nel corso del tempo gli elfi hanno preso anche il controllo delle due isole che si trovano più ad oriente, Aolir, la più grande a sud ed Eolin, più a nord. Un'altra isola, Inila, situata più a nord a largo della Confederazione di Pelatan, è stata teatro di grandi scontri in passato per il suo possesso, ed al momento è considerato territorio non allineato. Ma il Regno controlla anche una parte di terra ferma, la penisola Thinlerill, che si estende dalla costa di Davania verso nord creando la baia di Nivall. L'arcipelago è composto dall'isola di Ilgradirl, la

più grande, dove approdarono gli elfi dopo l'incontro con la tempesta, Feithel la più piccola a sud e Drakerinl sul lato opposto della laguna, dove fu scoperto un clan di draghi neri.

**Arcipelago del Drago** (70.000 abitanti 90% elfi, 10% schiavi), le tre isole sono di tipo vulcanico, il terreno è fertile e di colore scuro le rocce di lava solidificata ed anche il fondale della laguna, in realtà la caldera di un grande vulcano ormai sopito. In realtà sia su Ilgradirl che su Drakerinl ci sono ancora crateri secondari che emettono gas tossico (1D4 settimane avvelena sangue e porta a morte). La vegetazione era folta prima dell'arrivo degli elfi, ora anche se a malincuore è stata fortemente ridotta per far spazio alle strutture della Città di Ilgram che si estende su quasi tutta l'isola principale anche se con grandi zone verdi chiamate giardini. Ilgram è la capitale del regno e dimora del Re Sedril II. La costa delle isole è rocciosa e di difficile accesso, una difesa naturale per l'arcipelago, solo la costa che da sulla laguna interna si abbassa dolcemente. La laguna è un'altra difesa naturale, infatti solo i capitani che conoscono la via giusta riescono a portare le loro navi all'interno, le altre inevitabilmente finiscono per incagliarsi contro la scogliera a filo d'acqua. La città è atipica per la mentalità umana, con quartieri sparsi per tutta l'isola. È la sede delle grandi famiglie nobili, dell'accademia di magia e dell'accademia militare. In prossimità dei crateri si trovano gli accessi alle miniere sotterranee dove gli schiavi estraggono minerali preziosi. Agli schiavi è proibito salire in superficie ed una volta finiti nelle miniere non ne escono più. Sull'isola di Drakerinl di allevano i draghi neri che forniscono una forza aerea di grande importanza per la difesa del regno.

**Baronie di Aolir** (40.000 abitanti 50% elfi, 50% schiavi) e **Eolin** (15.000 abitanti 65% elfi, 35% schiavi), sono isole dalla costa bassa e sabbiosa ed in virtù di ciò sono state costruite su entrambi le isole delle fortezze a difesa da attacchi. La vegetazione è folta e rigogliosa ed è stata implementata con alberi da frutta così come la



fauna è stata arricchita con specie adatte al sostentamento. Qui gli schiavi fanno una vita più "umana" vivono in piccoli villaggi e godono di una sorta di autonomia, sono solo legati alla produzione di cibo che mensilmente viene raccolta dagli elfi. Queste isole sono considerate Baronie con al comando un Barone scelto dal Re, il Barone dimora nella fortezza ed ha al suo comando la guarnigione di difesa, lui è responsabile dell'invio delle scorte alimentari verso l'arcipelago.

**Ducato di Thinlerill**, (220.000 abitanti 35% elfi, 65% schiavi) come per le Baronie anche il Duca è scelto dal Re, governa su un territorio molto vasto ma per la grande maggioranza disabitato. Due città fortificate, Thinlerill (25.000) e Soutlerill (20.000), si trovano sulla costa occidentale e fungono da porti commerciali con l'arcipelago e le altre isole. Altre tre fortezze di cui una presso il confine a sud e due presso la costa orientale che dà sulla baia di Nival controllano il territorio ed i confini. Il territorio della penisola è molto montuoso con valli ed alcune zone pianeggianti

presso la costa. Anche qui come per le altre isole gli schiavi godono di molta libertà e sono impegnati nell'attività agricola e di allevamento. I vari villaggi sono autonomi ed il capo villaggio risponde delle sue azioni e della produzione del villaggio direttamente al Duca. I criminali che si ribellano all'ordine costituito finiscono nelle miniere dell'arcipelago o in alcune miniere qui nel Ducato e di solito non fanno ritorno.

### Storia

Una volta era una terra fertile abitata da elfi, Evergrum (Sempre verde), in seguito alla grande pioggia di fuoco (3.000 P.I.) il continente fu squassato dai terremoti, in parte si inabissò ed in parte in seguito allo spostamento dell'asse planetario, venne a trovarsi al polo dove fu ricoperto dai ghiacci. La maggior parte degli elfi emigrarono prima degli eventi più devastanti che cambiarono questa terra, le prime migrazioni raggiunsero il continente di Davania dove era presente una grande colonia elfica Gruland. Inseguito, nel 2.800 P.I., dal Grunland partì un'altra grande migrazione diretta a nord che in

seguito raggiunse anche il Brun. Questa migrazione era guidata dal principe Ilkundal del clan degli Erendyl. Nel 2.500 P.I. un'altra migrazione raggiunse prima il sud di Davania ed in seguito si diresse anch'essa al nord, era guidata dal Re dei Gellereth. Ad Evergrum nel frattempo il clan dei Thinyl ed un folto gruppo di nobili di altri clan già migrati tentarono di tutto per resistere ai cambiamenti naturali ricorrendo a tutto il loro grande sapere tecno mante riunendosi nella città di Thimhallan. Purtroppo tutti i loro tentativi furono vani, i loro grandi poteri iniziarono ad essere inefficaci man mano che ci si spingeva all'interno di Evergrum, Il principe Sadric del clan Thinyl vedendo oramai avvicinarsi la fine organizzò un'altra migrazione, organizzò una flotta, purtroppo la mancanza di risorse non permise di costruire tutte le navi necessarie per cui fu fatta una selezione in base alla posizione sociale, nobili ed alti gradi guerrieri salparono da Thimhallan nel 2.415 P.I. facendo rotta verso occidente per costeggiare il continente di Davania in direzione nord. La flotta era composta da 15 grandi imbarcazioni dalle dimensioni impressionanti, lunghe più di cento metri e larghe circa 25 metri con sponde che s'innalzano dal mare per più di 7 metri, delle vere e proprie fortezze mobili, armate di catapulte e balliste, di colore nero con molte decorazioni in oro nello stile elfico. Sul ponte delle navi verso prua e verso poppa si innalzano due alberi che sostengono grandi vele rettangolari nere con lo stemma in oro della casa Reale Thinyl, al centro della nave si innalza una costruzione con un grande camino da cui fuoriesce una nuvola di vapore. Le navi infatti sono il risultato dell'unione della conoscenza ingegneristica navale e della tecnologia elfica di Evergrum abbinata all'uso di elementi del fuoco per alimentare le grandi macchine a vapore. Purtroppo durante la traversata che nelle intenzioni avrebbe dovuto portare gli elfi fino al continente di Brun, un grande maremoto travolse con le sue grandi onde la flotta affondando un terzo delle grandi navi e mandandola fuori rotta verso ovest. I sopravvissuti raggiunsero delle acque calme all'interno di una grande laguna presso un gruppo

di isole che chiamarono in seguito le Isole del Drago. I sopravvissuti erano provati, avevano perso la loro terra natia, i loro Dei, ed un terzo della popolazione che con loro si era imbarcata. La flotta era danneggiata e non sarebbe stata in grado di riprendere il mare, inoltre il Principe Sadric era morto nella tempesta e suo figlio Elroill ereditò il trono. Il Principe decise che non avrebbe più lasciato nessuno indietro e che per il momento si sarebbero stabiliti su queste isole in attesa di ristrutturare la flotta e riprendere le forze. Ben presto però si materializzò un ulteriore pericolo, il vulcano presente sull'isola nascondeva un'insidia subdola, emetteva un gas velenoso che con il tempo, un D4 settimane, avvelenava il sangue di chi lo respirava portando ad una atroce morte. I Maghi elfici cercarono di bloccare o curare i sintomi ma la popolazione in preda alla disperazione iniziò a pensare di essere maledetta. I chierici ormai privi della loro fede si sentivano inutili ed alcuni di loro iniziarono a cercare conforto anche dove le loro antiche fedi lo proibivano. Un'entità sovrannaturale ascoltò le loro suppliche ed offrì loro la salvezza del popolo in cambio della loro fedeltà. Considerata la situazione critica ed ormai senza speranza, accettarono e l'Entità donò loro la capacità di resistere al gas velenoso, ciò li rese immuni anche a tutte le magie che generano nubi tossiche o velenose oltre a bonus di +2 a tutti i tipi di veleno. Nel 2.410 P.I. fondarono il Regno delle Isole del Drago ed iniziarono a gettare le basi di quella che sarebbe diventata una delle potenze di questa zona del mondo.

Il 2.200 P.I. vide l'inizio delle missioni esplorative e l'annessione delle isole di Eolin e Aolir.

Nel 1.500 P.I. fu fondata la prima colonia sulla penisola di Thinlerill ed avviata la produzione agricola per il sostentamento delle isole del Regno. Nel 500 D.I. ci furono i primi contatti con il Pelatan che si trasformarono in scontri per il possesso dell'isola Inila. In genere le popolazioni del Pelatan e di Nival sono state sempre più occupate a difendersi dalle aggressioni di Izonda per preoccuparsi del Regno delle Isole del Drago. Tutto ciò fino a quando non scoprirono che la penisola dall'altra parte della baia di Nival era

occupata dagli elfi. I primi contatti portarono alla conoscenza del sistema di schiavitù verso le altre razze che indignò molto sia i governi del Pelatan che di Nival anche perché alcuni di quegli schiavi provenivano dalle loro terre. Nel 700 D.I. a seguito di un tentativo di invasione della penisola sventato dalle forze elfiche, gli elfi risposero con un attacco aereo su Valisia che distrusse buona parte della capitale del Nival.

### **Il popolo**

Per capire la società del Regno delle isole del Drago è necessario capire il popolo elfico. Nel regno ci sono due entità, gli elfi e gli "altri", fondamentalmente gli altri sono schiavi. Questi elfi sono i discendenti del clan Thynyl, il clan era al comando di Evergrum da secoli quando la grande pioggia di fuoco spostò l'asse del pianeta spostando Evergrum al polo sud. Molti elfi fuggirono a Davania nella regione del Grunland e da lì seguendo Ilsundal si diressero verso il Brun. I casati nobili degli elfi che rimasero ad Evergrum cercarono con tutta la loro magia e tecnologia di resistere al freddo ma la loro era una guerra persa. Quando decisero di andar via ormai era tardi e non riuscirono a costruire navi a sufficienza per l'esodo per cui dovettero fare una selezione in base alla nobiltà ed all'utilità (militari, maghi e chierici) a cui affiancarono anche alcuni dei migliori rappresentanti delle gilde artigiane. Tutti gli altri dovettero essere abbandonati su Evergrum. Vedere l'atlante omonimo in questa stessa collana. La flotta fece rotta verso nord ed il caldo ma un grande maremoto ed una tempesta impetuosa affondarono un terzo della flotta che approdò sull'arcipelago dove in seguito rischiarono di morire se non fosse intervenuta un'entità sovranaturale per salvarli. Tutto ciò ha portato ad una unione di questo popolo e ad un sentimento di rivalsa verso i traditori umani, che secondo loro erano colpevoli del cataclisma, e verso quegli elfi che erano fuggiti prima senza tentare di salvare la loro terra. Questi elfi non sono né buoni né cattivi, semplicemente non considerano gli altri elfi o le altre razze, tutt'al più come schiavi per il bene del loro popolo. Disprezzano gli altri elfi ed in particolare

considerano pervertiti quegli elfi che si uniscono con le altre razze e considerano "Xeller" (abomini), il frutto di tali unioni. Hanno delle cose in comune con i Kwithellar ma comunque li considerano dei traditori. È una società chiusa, non sono in cerca di territori, non hanno i numeri né la voglia di imbarcarsi in guerre di conquista. Hanno avuto degli scontri con Pelatan e Nival sia per il controllo di un'isola, Inila, o per il controllo della baia di Nivel, scaramucce che hanno portato nuovi schiavi per le colonie.

Gli schiavi, un 40% della popolazione sono schiavi, sono di varie razze, minotauri, umani, umanoidi e mezzelfi. Gli altri elfi se pur odiati non vengono resi schiavi, una sorta di rispetto che potrebbe portarli alla morte, considerata meno umiliante per la loro razza. I mezzelfi invece finiscono subito nelle miniere dove nessuno può vederli e da dove non usciranno mai. Le altre razze che vivono come schiavi, non sono trattate male e forse vivono meglio di tanti altri della loro razza che si considerano liberi. Viene chiesto loro solo di produrre alimenti e ricchezza per gli elfi che da parte loro li proteggono dall'esterno e gli permettono di vivere nel loro regno. Gli elfi in presenza degli schiavi non sono arroganti o cattivi, semplicemente non li considerano se. Gli schiavi in presenza degli elfi devono abbassare lo sguardo ed adottare un atteggiamento remissivo e gli elfi si limiteranno a far finta che non esistano.

### **Governo**

Il **Re Sadril II** governa il regno delle isole del drago insieme alla sua Regina Alisia dalla città spendente. Il Consiglio dei Casati nobili ed i rappresentanti del Clero, dell'Accademia Magica e dell'Ordine Militare sono i quattro rami del parlamento che si riunisce con il Re e la Regina per le decisioni del Regno. I magistrati dei quattro rami del parlamento giudicano in base al tipo di questione portata al loro cospetto ognuno per ciò che riguarda il suo ramo. Le leggi ed i diritti sono in funzione degli elfi, gli schiavi non hanno diritti e l'unica legge è quella che chi si ribella finisce nelle miniere. Il Re propone al parlamento la



concessione dei titoli di duca e Baroni, il parlamento di norma accetta la nomina del Re. Il parlamento può comunque chiamare il Duca o i Baroni a rispondere delle loro azioni davanti al parlamento. Re Sadril II è un guerriero di 10°, mago di 5°, orgoglioso e freddo calcolatore che vede il suo popolo come l'ultima traccia della grandezza passata del popolo elfico, tradito dagli umani che hanno portato alla rovina.

La **Regina Alisia** è una chierica di 15°, bellissima elfa ma dallo sguardo freddo come il ghiaccio, rigida alle tradizioni ed alle leggi non incline al perdono. Membro del casato più importante dopo quello Reale, gode di un largo appoggio nel parlamento.

#### **Capitale ed altre città**

Nell'Aripelago c'è un'unica grande città isola, la capitale Ilgram, con una popolazione di 40.000

abitanti.

Le città fortezze delle Baronie di Aolir e Eolin hanno circa 10.000 abitanti ognuna per lo più militari.

Sulla penisola di Thinlerill ci sono due città Smerill e Tufil da circa 20.000 abitanti ognuna e tre fortezze da circa 10.000 abitanti.

#### **Religione**

In ogni città o fortezza c'è un tempio in onore della Divinità che li salvò dal gas velenoso, non ci sono né rappresentazioni né nomi ma solo il titolo del "Salvatore", colui che ebbe pietà degli elfi. Cerimonie e festività in onore del Salvatore sono molto importanti nella vita sociale. I chierici seguono una dottrina rigida tutta in funzione della sopravvivenza della razza elfica anche a spese delle altre razze. L'allineamento dal punto di vista umano è Legale – Malvagio.





## Opportunità di avventura

Le opportunità d'avventura non sono molte, tutte le razze vengono viste come utili esclusivamente come schiavi al servizio dei nobili casati elfici. Perfino gli altri elfi non sono visti benevolmente, infatti vengono considerati traditori che lasciarono la loro terra per seguire il falso profeta (Ilsundal). I mezzelfi, considerati abomini, finirebbero subito nelle miniere.

## Pianure Selvagge

Popolazione 350.000 abitanti, 60% uomini lucertola, 20% Coloni di Nivall, 20% altre razze.

Le pianure selvagge vanno dal Nivall e le pianure del Korva a nord-ovest fino ai Territori del sud a sud-est, chiuse dalla Cordigliera di Davania a sud e dal Brasol a nord. Queste pianure sono più secche rispetto a quelle ricche d'acqua del Korva. Qui la pianura nella parte più secca si trasforma in savana con erba bassa e arbusti. Non ci sono città o stati, qualche villaggio fisso e molti stagionali, le popolazioni anche qui sono più che altro nomadi. Cacciatori che si muovono seguendo le migrazioni stagionali, raccoglitori di

tuberi e verdura oltre a bacche. Solo nella zona a sud di Nivall si possono trovare alcuni piccoli villaggi fortificati costruiti dai coloni del Nivall. Questi si sono insediati nelle pianure fra Nivall e la Cordigliera rimanendo presso la costa. Sono agricoltori, sono pacifici ed hanno instaurato rapporti di scambio con alcune tribù di uomini lucertola della zona. A sud-est le tribù a volte vengono in contatto con i giganti, anche qui non sempre gli incontri si trasformano in scontri, le tribù pacifiche degli uomini lucertola riescono a commerciare anche con i giganti. Anche nelle pianure è possibile trovare alcuni piccoli clan di Troll che al contrario degli uomini lucertola non sono per nulla amichevoli.

## Cordigliera di Davania

Popolazione 250.000 abitanti, 60% Aaracokra, 20% Aquile giganti, 20% altre razze.

La parte sud della regione di Pelatan è composta da una grande catena montuosa che protegge le grandi pianure selvagge dai venti impetuosi dell'oceano. La cordigliera a nord inizia sulla penisola di Thinlerill, prosegue lungo tutta la baya di Nivall per poi allargarsi verso l'interno mentre prosegue a sud lungo la costa di Davania. E' un territorio immenso ma poco accessibile, molte valli di cui alcune preticamente inaccessibili. Questo territorio è abitato principalmente da razza alate.

### Tribù Aaracokra

Su questa grande catena montuosa si estende il territorio delle tribù Aaracokra, una razza di uccelli umanoidi che a differenza dei Gyerian, dispongono di ali sulla schiena e sono abili nel volo. Sono divisi in territori di caccia, ogni tribù ha il suo, conquistato anche attraverso duri scontri. Sono una popolazione orgogliosa e guerriera che vive principalmente di caccia. Ogni tribù ha il suo villaggio principale o Grande Nido. Ogni tribù ha più villaggi, tutti situati su vette o sulle ripide pareti delle montagne, impossibili da raggiungere se non volando. Gli stessi villaggi sono costruiti e pensati per creature alate e se pur sono presenti



© Kobold Press and Open Design



### **Clan delle Aquile**

Le aquile giganti controllano i loro territori di caccia dall'alto arrivando inaspettate sulle loro prede. Non hanno dei villaggi come gli Aaracokra, ma dispongono i loro nidi a coprire il territorio del singolo clan. Nel caso una coppia di aquile dia l'allarme l'intero clan si raduna in volo per rispondere alle minacce.

### **Altre razze ed animali**

Le montagne sono ricche di cacciagione, dalle varie razze di capre di montagna, ai cinghiali, ai cervi e cerbiatti fino ai piccoli animali come conigli, marmotte ecc.

I vicini giganti a volte tentano di inerpicarsi per raggiungere i nidi delle aquile o i villaggi degli Aaracokra ma con scarsi risultati.

Anche alcuni draghi ed altre razze alate hanno trovato rifugio fra queste vette anche se in numero non tale da preoccupare gli Aaracokra.

## **Territorio del sud**

Popolazione 60.000 abitanti, 60% Giganti, 15% troll, 15% elfi alati, 10% altre razze.

Il territorio del sud è molto variegato sia nelle caratteristiche del territorio che delle razze che lo abitano. Sicuramente la razza predominante è quella dei giganti ma si trova anche certo numero di troll ed un piccolo clan di elfi alati.

### **Giganti (circa 36.000)**

Il territorio all'estremo sud-est del Pelatan è abitato dai giganti, questo territorio è molto vario e va dalla costa a sud alle pianure a nord passando dalle pendici della grande catena montuosa alle dolci colline ed ai boschi. Questa varietà di ambienti ed il clima associato, ha permesso a vari tipi di giganti di stabilirsi e farne la loro casa. Non avendo molte possibilità di contatto con altre razze, non sono rinomati per la loro aggressività verso i territori vicini, sono per lo più allevatori, in particolare di capre e pecore e la loro aggressività di solito è indirizzata verso i troll che rubano il loro bestiame. I giganti nelle loro

alcune vie o strade, non è inusuale che queste terminino con un salto sia sullo stesso livello o su un livello inferiore o superiore. Condividono il territorio con vari clan di Aquile giganti con cui i rapporti sono di reciproco rispetto. A parte qualche scontro occasionale con i clan di giganti del sud est della regione non hanno dovuto affrontare grandi pericoli, negli ultimi secoli però hanno avuto alcuni scontri con i draghi neri degli elfi delle isole del drago che hanno preso possesso della penisola, naturale prolungamento della catena montuosa. Sono dieci le tribù più rilevanti: Aar-ktha (20.000), Aar-suth (18.000), Aar-cotha (17.000), Aar-tset (16.000), Aar-geda (15.000), Aar-rash (15.000), Aar-lesh (14.000), Aar-fhik (13.000), Aar-larc (12.000) e Aar-gish (10.000), tra queste la Aar-ktha è la tribù che al momento vanta il maggior numero di guerrieri e quindi la leadership in caso di difesa comune del territorio.



tradizioni orali ricordano tempi in cui governavano sul pianeta, così come gli spostamenti a causa della grande pioggia di fuoco ed i fastidiosi elfi che passarono da queste terre in seguito. Alcuni clan hanno trovato anche reliquie di quel lontano passato che tengono nascoste e difendono da eventuali intrusi. I clan di solito contano poche decine di giganti, il commercio fra clan è diffuso ed i pagamenti di solito sono con il baratto.

### **Troll** (circa 9.300)

Oltre ai giganti c'è un'altra razza che in un lontano passato si è spinta così a sud dopo la caduta del loro impero. Si tratta dei Troll che una volta dominavano parte di Brun ed in seguito alla sconfitta della loro regina si dispersero per il mondo. Senza una guida sono tornati alle antiche usanze perdendo quel poco di civiltà che avevano conquistato. Ora vivono di furti, agguati e saccheggio che in questa parte del mondo è ai danni principalmente dei giganti o degli elfi alati. Hanno delle tane nascoste dove vivono in piccoli




gruppi famigliari, si possono trovare sia da soli che in piccoli gruppi.

Vivono di ciò che trovano, raccoglitori, cacciatori, furti. In passato si sono scontrati più volte con i giganti che mal tollerano la loro presenza. Le loro tracce non passano inosservate e di solito non ci mette troppo a capire di essere finiti nel loro territorio.

### **Elfi alati** (circa 9,300)

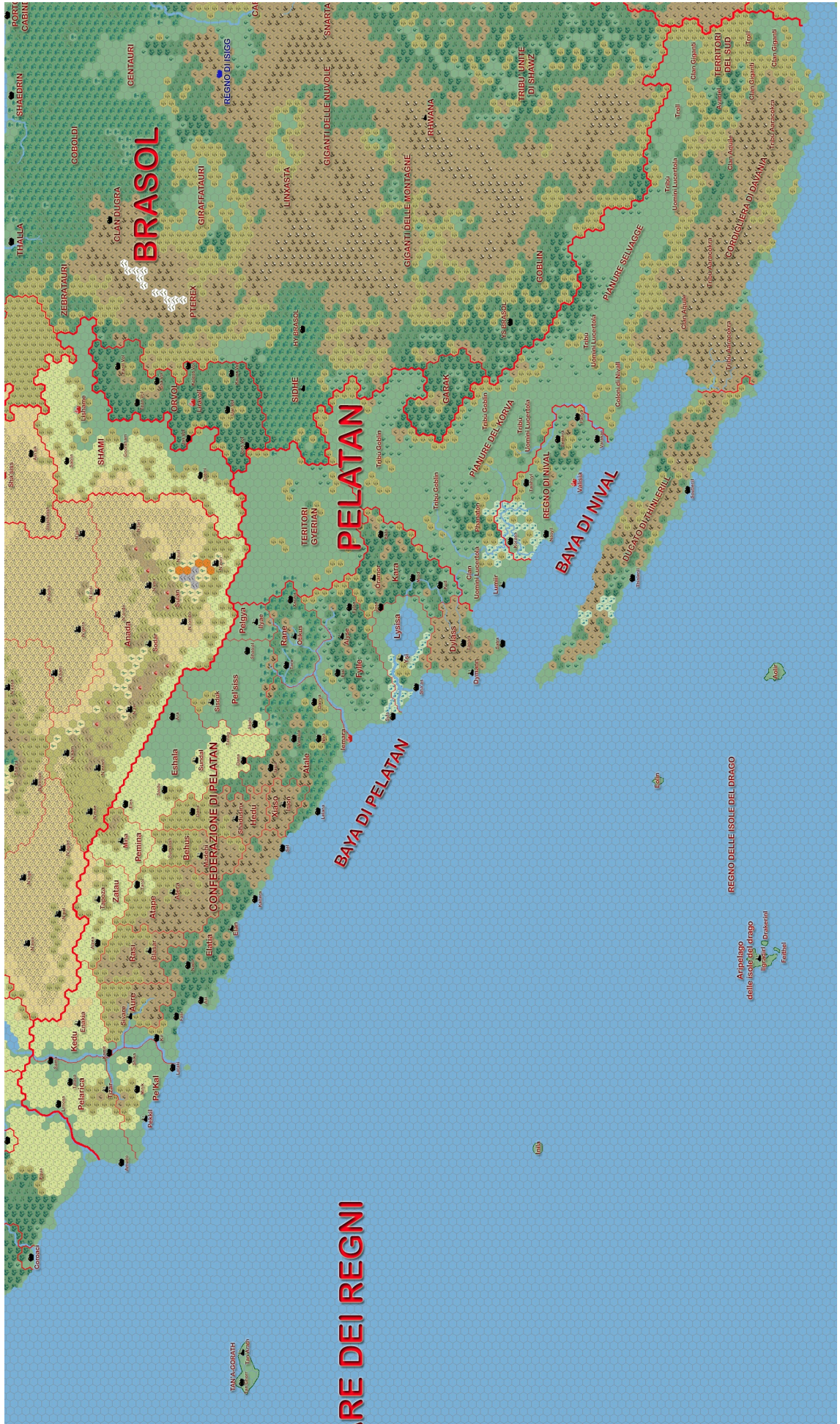
Un piccolo clan di elfi alati in passato si è stabilito nella foresta di Altofusto nella parte centrale dei territori del sud. I loro insediamenti si trovano fra le chiome dei grandi alberi di questa foresta, si tratta di alberi che raggiungono anche i cento metri di altezza con fusti larghi decine di metri alla base e chiome molto estese. La poca luce che filtra non basta per alimentare altri alberi più



bassi che sono invece sostituiti da un folto sottobosco dove si nascondono anche alcuni troll. Sulle chiome i loro villaggi si estendono in tre dimensioni uniti da ponti in legno creati magicamente come estensione dei rami o con ponti in corda. Pur essendo alati gli elfi non utilizzano le ali come gli Aaracokra preferendo, quando possibile spostarsi a piedi, almeno all'interno dei villaggi. La loro architettura mostra tutta la bellezza dello stile elfico e la luce che filtra attraverso le foglie crea un'atmosfera paradisiaca. Sono una popolazione pacifica che evita i contatti e gli scontri ma che non esiterà a difendere il loro territorio. La loro religione è basata su Aerdrie Faenya, la Dea elfica dell'aria e del tempo. Questo clan proviene dalla città di Myrravin che si trova nei Picchi Ghiacciati e

rappresenta un tentativo di colonizzazione di queste terre da parte degli Avariel. Gli avariel sono un popolo profondamente religioso, assolutamente dedicati alla venerazione della loro dea, alla quale attribuiscono la loro sopravvivenza. Gli elfi alati o Avariel sono più delicati dei loro cugini legati alla terra, con ossa cave che li aiutano a volare. Hanno la pelle pallida, spesso bianco porcellana. Le ali di un Avariel sono solitamente bianche, blu molto pallide, nere, marroni o maculate. Gli Avariel sono anche noti per praticare la tintura delle punte delle ali. I loro occhi sono leggermente più grandi del normale e il colore varia dal blu brillante al verde o al viola. Il colore dei loro capelli normalmente è bianco-argento o nero.





# ATLANTE

## Pelatan

Atlante geografico dell'area conosciuta come Regione di Pelatan.

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

Cordiali saluti e Buone Avventure.