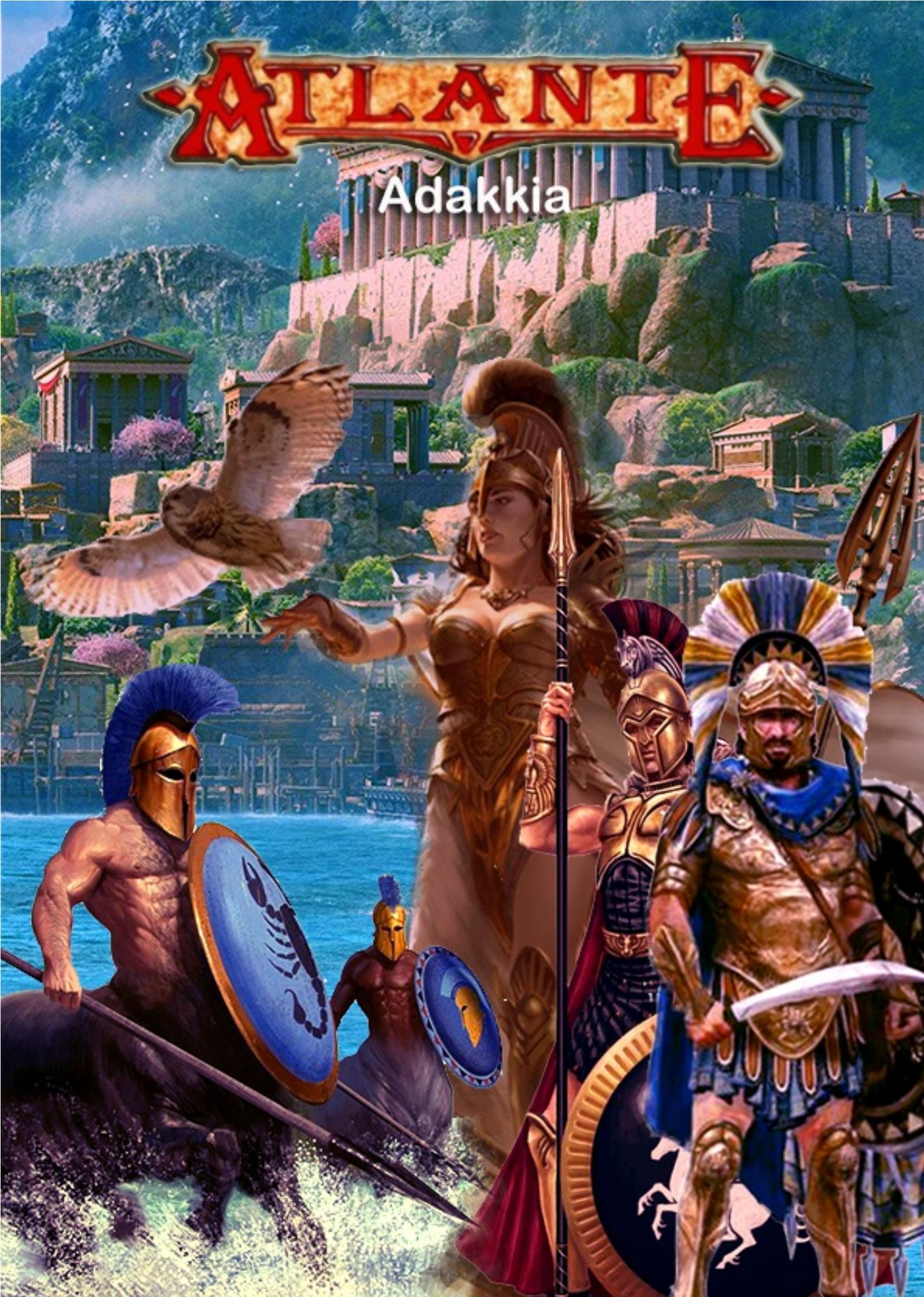


ATLANTE

Adakkia



ATLANTE

Indice

Adakkia	pag 1
Kasteliosi	pag 3
Kalavronti	pag 8
Artheis	pag 8
Mivosia	pag 9
Ilioloosti	pag 9
Cyclonia	pag 10
Hrissopoli	pag 11
Telos Taksidhi	pag 11
Polakatsikes	pag 12
Garganin	pag 14
La Colline di Ka	pag 15
Bronev	pag 15
Beira	pag 16
Aelios	pag 16
Centauri	pag 21
Ghepardasta	pag 21
Pardasta	pag 21
Simbasta	pag 22
Caracasta	pag 22
Montagne Adakkiane	pag 23
Cronologia Mileniana	pag 25

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica dell'Adakkia nel Continente di Davania.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 20/04/2023

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

© 1988 TSR, Inc.

Adakkia

La regione dell'Adakkia è stata la sede del grande Impero Mileniano che ha dominato per molto tempo la parte nord orientale di Davania. Alla caduta dell'Impero il territorio si è frantumato in una miriade di città stato e tribù indipendenti. Alcune delle città stato stanno ora discutendo di una eventuale riunificazione per ricreare l'antico Impero Mileniano.

Kastelios, Mivosia, Ilioloosti (la più popolosa), Cyclonia, Hrissopolis, Kalavronti e Polakatsikes sono città-stato della piana di Meghala Kimata e sono ciò che resta dell'antico Impero Mileno che un tempo dominava la regione centro-settentrionale della Davania, scomparso nel III secolo DI a causa della caduta della sua amministrazione e dell'esercito. Ognuna è abitata principalmente da discendenti dei Mileniani, anche se alcune delle comunità di confine (in particolare Cyclonia e Hrissopolis) ospitavano anche importanti comunità di halfling ed elfi davaniani, che rimasero durante le migrazioni che portarono questi popoli verso il continente settentrionale. Ogni città possiede un tempio dedicato a un antico immortale mileniano, considerato il patrono locale:

Cyclonia: Pater (Kagyar)

Crissopoli: Tiresia

Ilioloosti: Asterius

Kalavronti: Valerias

Kastelios: Prozio

Mivosia: Khoronus

Polakatsikes: Ixion

Il culto degli altri immortali mileniani è comunque diffuso in tutte le città-stato, dove solitamente è presente anche un tempio (detto Pantheon) in cui sono presenti statue che rappresentano gli immortali e dove vengono eretti altari dedicati ai singoli immortali del mileniano culto, tra i quali si annoverano anche Tyche (patrona della fortuna e del destino) e Faunus (patrono delle foreste, dell'istinto e delle arti). I chierici sono molto importanti nella società Mileniana sia per la loro

funzione religiosa, sia per il supporto alle forze militari.

Magia nelle città Stato dell'Adakkia

Gli utilizzatori di magia nelle Città Stato del ex Impero Mileniano sono allo stesso tempo rispettati e temuti dalla gente comune. Essi sono rispettati per la loro conoscenza della filosofia e delle scienze. Ma la gente ha anche paura per il loro controllo sulla forza misteriosa conosciuta come magia.

Gli utenti di magia possono essere suddivisi in due categorie distinte:

Gli Accademici, sono studenti ed ex studenti dell'Accademia degli Arcani che oggi sopravvive nelle città più importanti dove vengono a studiare anche i maghi delle altre città. Sono facilmente distinguibile dalla popolazione generale dalle loro vesti; gli accademici indossano calotte craniche di lino ricamate con simboli mistici che denotano il loro rango. Hanno sempre un'aria di superiorità, credendosi superiori intellettualmente rispetto alle persone senza formazione magica. Gli accademici sono tipicamente legali o neutrali.

I maghi Comuni sono maghi che non hanno mai frequentato l'Accademia. Questi incantatori sono disprezzati dagli accademici, che si riferiscono a loro come "contadini" a causa del loro interesse per la filosofia magica popolare dell'Accademia. Di solito, questi maghi sono più preoccupato di usare la magia per aiutare la gente a condurre una vita migliore. Si comportano e si vestono come i normali Mileniani e non possono essere facilmente identificati come utilizzatori di magia. I Maghi contadini sono generalmente neutrali, ma possono essere di qualsiasi allineamento.

I maghi nella società Mileniana hanno un più un compito di filosofi e saggi, in particolare gli accademici preferiscono rimanere nelle acropoli e supportare il governo. Il supporto militare di

solito lo lasciano ai chierici, più vicini agli ordini militari per tradizione. Ma in caso di guerra è possibile trovare anche piccoli gruppi di maghi nelle retrovie utilizzati come artiglieria.

Qui vengono descritti i vari insediamenti attuali nella regione dell'Adakkia:



Kastelios

(pop. 30.000): è una delle città più accessibili in questa parte di Davania, intrattiene rapporti commerciali con Ierendi, Minrothad e occasionalmente con Thyatis. Questa città portuale faceva parte dell'ormai scomparso vecchio impero Mileniano, ora grazie ai commerci e alla sua posizione strategica sta vivendo un nuovo rinascimento; viene chiamata "la porta del sud" ed è il maggior porto di quello che in futuro potrebbe essere il rinato Impero Mileniano. La città è situata tra due fiumi: Amoros e Vasilios e ciò gli permette di controllare lo stretto del serpente. La politica della città è una tra le più ferventi sostenitrici del nuovo impero, la città è un caposaldo commerciale che garantisce il controllo dei mercati di questa parte del mondo.

La terra

Il terreno su cui è stato costruito Kastelios era originariamente un delta paludoso, che si trovava all'incrocio dei sistemi fluviali di Amoros e Vasilios. Quando arrivarono i Mileniani, usarono le loro capacità ingegneristiche per prosciugare le paludi e quindi far funzionare le fogne sotto le fondamenta della città. Ciò ha lasciato un'area con terreni ricchi, su cui la città è stata costruita. Le terre che circondano immediatamente Kastelios sono ricche terre coltivate e pianure, sulle quali sono costruiti i villaggi di Phossos e Kantrios. Entrambi si trovano a sud-est di Kastelios.

Kastelios è essa stessa divisa in quattro parti, sebbene siano circondati dalle mura della città, e le sezioni sono collegate attraverso le fogne e da ponti di pietra decorati. Il quartiere più piccolo è costituito dall'Isola Euripido, un'isola triangolare delimitata a ovest da un tratto di mura della città, e a nord-est e sud-est dalla Forca, che scorre dalla confluenza dei fiumi Amoros e Vasilios verso lo Stretto del Serpente, e il Mare del terrore. L'isola di Euripidos ospita i Docksides, la parte più aspra di Kastelios. Lungo entrambi i lati di The Fork ci sono numerosi moli, che servono le numerose navi che entrano ed escono da

Kastelios.

Il secondo quartiere si chiama Northside; è delimitato a sud dalla metà settentrionale di The Fork e dal fiume Amoros, che, insieme al fiume Vasilios, si incontrano e poi si dividono in The Fork prima di sfociare nel mare. Il lato nord è delimitato dalle mura della città lungo il lato nord e la Porta Garganin: la strada da qui conduce direttamente a quella città. Questa parte di Kastelios ha molti magazzini e attività commerciali, così come alcune residenze verso l'estremità orientale. Il Grande Mercato e le Rovine si trovano in questa parte della città.

Il terzo quartiere si chiama Southside; corre a sud della metà meridionale di The Fork ed è delimitato a nord-est dal fiume Vasilios. Il sud è sorvegliato dalle mura della città, in cui si trova la porta meridionale di Kastelios, chiamata Porta Telosiana. La strada principale da qui conduce alla città di Telos Taksidhi. Questa sezione di Kastelios contiene il Ginnasio, molti piccoli templi e residenze, belle statue e numerose strade con pilastri.

L'ultimo quartiere è chiamato la Città Vecchia. È delimitata a est e sud-est dalle mura della città, a nord dal fiume Amoros e a ovest dal fiume Vasilios. Questa sezione contiene il Grande Tempio di Halav, il Foro Pubblico, la Casa delle Antichità e molte residenze di lusso. Questa sezione è la parte più antica di Kastelios ed è sopravvissuta relativamente intatta al crollo dell'impero.

Grazie alla sua vicinanza al Mare del Terrore, Kastelios è benedetta da un clima mite, le temperature non sono mai così estreme come quelle che si possono sperimentare anche un paio di miglia nell'entroterra. Inoltre, le fresche brezze soffiano quasi costantemente da est e da nord, rendendo la città un luogo molto piacevole in cui vivere.

Il territorio esterno alla città sotto il suo diretto controllo è cresciuto e questo ha permesso lo sviluppo agricolo e la nascita di altri villaggi. Il

KASTELIOS



territorio è stato diviso in quattro Eparkie, oltre a quella storica di Kastelios, che prendo il nome dalle fortezze costruite a difesa del territorio: Mega Eparkia – è stata la prima, nata insieme alla città e riconosciuta dall'Impero Mileniano; Eparkia Kalamis – situata a nord è stata teatro di battaglia nella guerra contro Garganin; Eparkia Perinthos – i campi agricoli lasciano pian piano spazio alla foresta dove si trova la sorgente del fiume Perinthos; Eparkia Teletopos – le colline boschive ed il massiccio montagnoso dei Picchi di Phobos si estendono verso sud est. Eparkia Astakos – delimitata a sud dai fiumi Oboloi e Minae, è un territorio dove si passa dalla foresta alle pianure che presso la costa si trasformano in paludi.

La gente

Le persone che abitano Kastelios sono tutte di ceppo mileniano, sebbene il sangue di gente più pallida, come gli abitanti dell'entroterra, possa essere stato aggiunto in qualche momento nel lontano passato; poiché gli uomini e le donne di Kastelios sono decisamente più biondi di carnagione di quelli dei vicini Kalavronti, o Ilioloosti. Vengono onorati i veri immortali - Halav, Petra, Zirchev, Protius e Asterius tra gli altri - e si nutre un profondo rispetto per le onorevoli tradizioni degli antenati.

A differenza di molte altre città-stato, Kastelios segue ancora i principi democratici dei Mileniani. Tutti i cittadini di Kastelios eleggono i propri rappresentanti nel consiglio comunale, che a sua volta elegge un portavoce, uno che modera i dibattiti del consiglio e rappresenta la città al mondo esterno. Organizzano regolarmente giochi atletici di abilità, in cui le anime avventurose possono dimostrare il loro coraggio nel wrestling, nella corsa, nel lancio del disco e in altri eventi. Questi tendono ad attirare grandi folle e non sono mai noiosi da guardare. La gente ha anche un profondo rispetto per la conoscenza: coloro che sono esperti di filosofia o altre arti sono incoraggiati a condividere ciò che sanno del mondo e a confrontarsi con gli altri. Tale competizione, sia mentale che fisica, arricchisce la gente e permette la crescita personale.



La gente è gentile e sempre aperta a nuove idee. Questo è il motivo per cui si stanno aprendo con tanto entusiasmo ai paesi del nord, affinché la conoscenza e la cultura possano essere scambiate e con loro possa avvenire la creazione di legami profondi. Anche la gente di Kastelios è coraggiosa; non temono ciò che si trova dall'altra parte del mare, né hanno paura di mettersi alla prova. Così facendo diventano più forti e in grado di ampliare i loro orizzonti.

Storia recente

Kastelios fu fondata intorno al 650 PI da coloni mileniani che si spingevano verso ovest attraverso la Davania settentrionale. L'Impero Mileno era già stato stabilito, ma alcuni desideravano ardentemente il mare e desideravano vivere sulle coste così come espandere l'impero pur mantenendo una certa autonomia. Di conseguenza, un folto gruppo di coloni mileniani discese su quello che un tempo era un grande delta paludoso all'incrocio dei sistemi fluviali di Amoros e Vasilios.

Nel giro di pochi anni, le paludi furono prosciugate con successo dagli ingegneri, rivelando un ricco terreno argilloso che produsse raccolti abbondanti. Tiberios Andrasos, che guidò la spedizione, decretò che proprio all'incrocio dei sistemi fluviali sarebbe sorta una grande città portuale. Fu così che Kastelios fu fondato in quel punto.

L'insediamento è cresciuto rapidamente e, con il passare del tempo, più paludi sono state prosciugate per soddisfare la necessità di più terreni agricoli. Alla fine, un'area di 25 chilometri di diametro, con Kastelios al centro, fu prosciugata. Molte fattorie e villaggi sorsero in questo territorio, tutti sotto la giurisdizione di Kastelios. Nel 150 PI, Kastelios era una città tentacolare di 60.000 abitanti, con grandi acquedotti, statue e viali lastricati che portavano dal mare ai territori interni dell'impero. A questo punto, l'Impero Mileno si era in gran parte ritirato nell'entroterra, ad eccezione di questa città, il suo unico grande porto. Molti Mileniani che lasciarono la Davania alla ricerca di nuove terre passarono per Kastelios, e così questa città fu vista anche come un trampolino di lancio verso l'avventura e nuove vite altrove.

Questa era, che i moderni Kasteliani chiamano la loro Età della Gioia, terminò nel 30 PI, quando la regione cadde nella guerra civile e nell'anarchia durante il crollo dell'Impero Mileno. Soldati predoni e barbari, alcuni forse provenienti dal moderno entroterra thyatiano, passarono più volte per Kastelios, saccheggiando e bruciando lungo il percorso. Le milizie cittadine riuscirono a respingere la peggiore delle incursioni, ma il danno era fatto. Quella che una volta era una bellissima città di 60.000 abitanti ora era un terzo in rovina, con solo 10.000 persone tra le sue mura distrutte. La maggior parte dei cittadini è fuggita durante il caos, anche se pochi sono tornati.

Il vero spirito delle persone si è manifestato in seguito. Rendendosi conto che potevano dipendere solo da sé stessi per la sopravvivenza, i sopravvissuti si unirono ed elessero un consiglio che li guidasse nei tempi a venire. Un portavoce è stato eletto dal consiglio per garantire che le

discussioni non degenerassero in piccole rivalità e che la sopravvivenza e il bene comune rimanessero priorità. Questo sistema di leadership era abbastanza simile al vecchio sistema di governo dell'impero prima che cadesse in decadenza, e da allora è rimasto in vigore.

I Kasteliani tenevano anche a mente ciò che li rendeva grandi in primo tempo: la volontà di persistere, il rispetto per i loro immortali e l'apertura a nuove idee combinate con il rispetto per la tradizione. Così, le antiche usanze mileniane furono mantenute e custodite, e con esse rimase il rispetto per gli immortali tradizionali dei mileni. Dal momento che non se la passarono così male rispetto ad altre città, i Kasteliani mantennero la loro fede e poterono attingere alla conoscenza dei loro antenati per ricostruire la loro città.

Anche la gente di Yavdlom ha svolto un ruolo importante nella ricrescita di Kastelios. Portavano cibo quando era necessario e aiutarono i Kasteliani a respingere gli invasori durante quei primi difficili anni. Per questo motivo, da allora è esistita una stretta relazione tra le due nazioni.

Nel 300 DI, Kastelios era di nuovo una bellissima città. La popolazione era cresciuta lentamente fino a 15.000 abitanti e la stragrande maggioranza degli edifici era stata ricostruita e restaurata. Anche i nuovi edifici sono stati costruiti nel vecchio stile, ma sono state utilizzate tecniche più recenti poiché le persone hanno scoperto nuove idee nel corso degli anni. I villaggi di Phossos e Kantrios erano sorti nella periferia, e questi si aggiunsero alla crescente città-stato. Guardando la città in questo momento, non si sarebbe mai immaginato che avesse subito danni durante il crollo dell'impero.

Oggi, Kastelios ha circa 30.000 persone che vivono nel suo territorio e continua a crescere a passi da gigante. Sebbene ci siano state alcune battute d'arresto nel corso degli anni, Kastelios è emersa dal crollo dell'Impero Mileniano come una delle poche città-stato che in realtà ne è uscita ragionevolmente intatta e prosperata. Più

recentemente, la città-stato ha corso un rischio e ha raggiunto alcune delle nazioni del Mondo Conosciuto, inviando delegazioni a Ierendi, Darokin, Minrothad e Thyatis nella speranza di costruire legami duraturi con le nazioni al di là della costa settentrionale di Davania. In gran parte questa scommessa ha dato i suoi frutti, e ora i Kasteliani stanno iniziando a far conoscere la loro presenza alla gente del Brun meridionale. Incoraggiata da questo successo, la città-stato stabilì una presenza su una delle isole dell'arcipelago di Thanegioth fondando la città di Mikonos.

Posti ed eventi particolari

Il Forum Pubblico merita sempre una visita quando si è in città! Qui si possono ascoltare filosofi, scienziati e altri pensatori che espongono le loro idee sui gradini d'ingresso di questo grazioso edificio in marmo bianco, abbellito da massicce colonne e incisioni lungo la facciata. È particolarmente vivace quando iniziano i dibattiti, questi tendono ad attirare folle, a seconda dell'argomento. All'interno si trova la Grande Camera, dove i trenta consiglieri eletti discutono i temi del giorno, guidati dal portavoce. La maggior parte delle riunioni sono aperte al pubblico, anche se questioni importanti, come dichiarazioni di guerra e simili, si tengono sempre a porte chiuse.

Un altro spettacolo da vedere è il Grande Tempio di Halav! Questa struttura è rimasta intatta sin dalla sua costruzione nel 250 PI e da allora i servizi quotidiani in onore di questo immortale non sono mai stati interrotti o interrotti per nessun motivo. Eleganti colonne bianche, con un massiccio tetto in ardesia rossa, circondano e ricoprono il tempio stesso. All'interno del tempio c'è una grande stanza, dominata da un immenso altare, presumibilmente fatto da un unico pezzo di quarzo! Indipendentemente da ciò, le intricate incisioni raffiguranti le grandi gesta di Halav e dei suoi numerosi eroi sono davvero fonte di ispirazione per l'osservatore.

Il Gymnasium è il luogo in cui si svolgono tutti gli eventi sportivi a Kastelios. Una pista da corsa circonda un modesto edificio rettangolare, in cui

si trovano bagni, stanze di rifornimento e aree ricreative al coperto. Almeno due volte all'anno la città ospita grandi eventi atletici che tutti possono vedere, dove si tengono eventi come corsa, lancio del disco, tiro con l'arco e lotta.

Per chi cerca necessità o lussi, il Grande Mercato è il posto dove andare. Qui si possono trovare commercianti provenienti da luoghi come Yavdlom, Kalavronti, Ilioloosti, Hrissofoli, Sind e sempre più Minrothad, Ierendi, Darokin e Thyatis. Sia che tu cerchi generi alimentari comuni, armi o altri beni, o oggetti più esotici dalle profondità del continente, questo è il posto giusto per trovarli. Il Grande Mercato sta diventando sempre più un luogo di incontro anche per persone di culture diverse. Non è più insolito vedere avventurieri scendere dalle barche e incontrare gente del posto qui da assumere come guide.

Naturalmente, una visita a Kastelios non sarebbe mai completa senza un tour approfondito dei numerosi bagni pubblici, piccoli templi, ponti, edifici pubblici, teatri e altri ricordi dell'eredità milanese di questa città. Colonne aggraziate, statue imponenti e strade lastricate risalgono tutte all'Impero Mileno, e tutto da quel momento è stato ben mantenuto. È anche interessante confrontare i diversi stili di costruzione nel corso dei secoli, poiché, mentre i modelli di costruzione di Milenia di base sono stati mantenuti, diversi architetti hanno aggiunto elementi unici propri.

Un'altra cosa che vale la pena vedere è The Ruins a Northside. Si tratta di un insieme di macerie e mura semi-crollate che si ergevano qui ancor prima che i Mileni arrivassero nella zona. Nessuno sa chi li abbia costruiti o quale scopo servissero, ma sono comunque un'attrazione interessante.

Infine, chiunque desideri saperne di più sull'antico impero mileniano non può far altro che fermarsi alla Casa delle Antichità. Qui, la proprietaria Helena Demetrina ha accuratamente raccolto, catalogato e restaurato migliaia di cimeli risalenti ai giorni dell'impero. Piccole anfore siedono con statuette sui numerosi scaffali di questo edificio, mentre i mosaici abbelliscono le

pareti e i pavimenti. Helena ha anche raccolto un gran numero di pergamene durante i suoi giorni di avventura ed è più che felice di condividerle con i visitatori. Davvero un tesoro di storia!

Kalavranti

(pop. 16.500): è una città dell'interno, non molto distante da Kastelios, una volta risolto il problema del banditismo nell'ultima guerra che ha portato prima alla formazione della lega e ora favorisce la ricostruzione dell'impero Mileniano, ha avuto un forte sviluppo, sia agricolo che commerciale, tramite il fiume riceve i prodotti delle altre città dell'interno e smista i suoi e le mercanzie arrivate dal mare a Kastelios, è socievole con gli stranieri e ricerca lavoratori per le fattorie intorno alla città. Kalavranti era una vivace città mineraria e agricola durante l'apice dell'Impero Mileno, ma ora questa antica città sta attraversando un periodo difficile. Le crescenti incursioni di banditi hanno ridotto la ricchezza e la produttività della città e reso la sua popolazione sospettosa verso gli estranei; ha anche instillato nella gente un senso di autosufficienza. C'è la sensazione generale che le condizioni siano cattive, ma potrebbero essere peggiori, e quindi non c'è motivo di affidarsi a poteri esterni per risolvere i problemi. Il governo è democratico con l'elezione del Consiglio e del Portavoce, come per la città di Kastelios con cui intrattiene stretti rapporti d'amicizia e non solo. Infatti le due città hanno anche in essere un'alleanza militare. Kalavranti appoggia l'idea di Kastelios di far rivivere l'antico Impero anche se considera che non sussistano ancora le giuste condizioni politiche fra tutte le città.

Artheis

(pop. 8.000): ai tempi dell'Impero era solo un piccolo villaggio ma in seguito alla caduta ha accolto profughi da altre città incrementando la sua popolazione. L'agricoltura avanza a fatica ma la vicinanza del fiume aiuta nel contrastare il deserto. La città non ha un vero e proprio esercito ma sta addestrando un contingente



militare per contrastare i frequenti attacchi dei banditi. Qui si sono trasferiti anche molti mileniani in fuga dal regime militare di Mivosia e stanno pressando il Re ed il Consiglio a considerare un possibile pericolo la forza militare di Mivosia. In realtà sia il Re che il Consiglio sono ben consapevoli del pericolo e per questo hanno aderito all'Alleanza e senza proclami stanno rinforzando l'esercito. La città è in pieno sviluppo ed è entrata a pieno titolo fra le città stato ex Imperiali.



Mivosia

(pop. 41.000): è una delle città più potenti del sistema di fiumi Meghalo Fithi, i suoi corpi di élite militari "I Cavalieri dell'Ordine di Mivosia" vengono rispettati e temuti in tutto il territorio dell'antico impero e zone circostanti. L'accademia dei cavalieri l'ha indiscussamente resa la capitale militare, è meta del pellegrinaggio di tutti quei giovani che vogliono sottoporsi all'esame per diventare cavalieri. Il popolo è governato con pugno di ferro, i contadini sono legati alla terra, la città presenta tutte quelle caratteristiche di un'organizzazione militare. I cavalieri si distinguono in Opliti di mivosia, esperti in tutte le tecniche e tattiche militari di fanteria; e in Cavalieri dell'Ordine, poderosa forza di cavalleria leggera e pesante. Il suo corpo d'élite di soldati è riuscito a soggiogare i villaggi circostanti e i suoi leader sono determinati a riportare l'ordine nella regione. Se qualche città dell'entroterra Davaniano ha qualche speranza di resuscitare l'Impero Mileniano, Mivosia sarebbe tra quelle

che più probabilmente sarebbero in grado di farlo, se i suoi leader potessero presentare un fronte unito. L'ordine è mantenuto qui solo dal pugno di ferro dell'élite al governo, che lega i contadini alla loro terra e mantiene i cittadini al loro posto. Mivosia non è un luogo invitante per i viaggiatori. Mivosia non ha visto di buon occhio lo sviluppo di Artheis e la conseguente dichiarazione d'indipendenza, sarebbe già intervenuta militarmente se non fosse più interessata al predominio dell'alleanza e magari ad una futura leadership in un nuovo Impero Mileniano.

Ilioloosti

(pop. 50.000): è la sede dell'Alleanza e una delle città in lizza per diventare capitale e sede del senato di un Impero rinato. È famosa l'accademia delle arti dove rappresentanti di tutte le arti si esercitano sotto il patronato dei loro mecenati, all'accademia si discutono anche idee rivoluzionarie e filosofiche. Sede della biblioteca

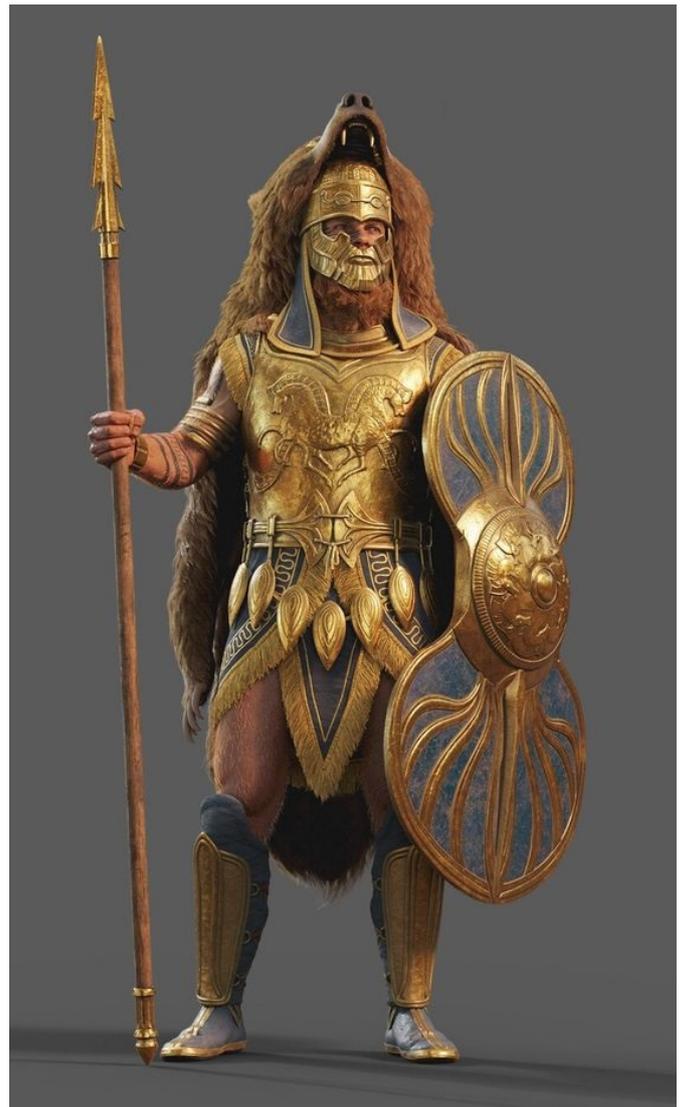


del Titano e dell'ordine dei maghi scriba, nella sua bellezza classica da primo impero è il centro della vita politica dell'Alleanza. Il nuovo palazzo imperiale, in ultimazione, sovrasta l'intera città dalla collina della cittadella. Ilioloosti è la città gemella di Mivosia, che, sebbene priva dello stesso orgoglio compiaciuto di quella città, riesce comunque a dominare i villaggi della sua zona. Il suo governo è riuscito a mantenere una parvenza di democrazia mileniana, anche se una versione corrotta. Forse la più grande attrazione di questa città è la sua famosa (almeno per gli standard locali) Accademia delle Arti, dove filosofi, artisti e scrittori affinano le loro abilità sotto la tutela di maestri riconosciuti, ed è nota l'esistenza di alcuni documenti superstiti dell'Impero Mileno. È anche all'Accademia che si discutono idee rivoluzionarie, come il pieno ripristino della democrazia mileniana. Per i viaggiatori, Ilioloosti è un'isola di relativa pace in un vero e proprio mare di caos e incertezza.

Cyclonia

(pop. 11.500): durante il vecchio impero Mileniano era una grandissima città di 85.000 abitanti, molti dei quali erano grandi scalpellini, scultori, fabbri e gioiellieri. Dopo il crollo dell'impero nel 50 PI, i generali al comando della città riuscirono a difenderla dagli attacchi dei barbari dal deserto di Meghales Amosses. Poiché all'inizio era un insediamento in gran parte isolato, la piena conoscenza del crollo dell'impero non lo raggiunse fino al 38 PI. Allarmati dallo sviluppo, i leader di Cyclonia organizzarono diverse spedizioni per ottenere il controllo di quanta più terra possibile nei successivi 300 anni, ben sapendo che la città non avrebbe potuto sopravvivere a lungo da sola a causa della mancanza di terra coltivabile nella regione. Durante questo periodo le incursioni barbariche e umanoidi divennero più frequenti e la forza della città iniziò a diminuire sotto la pressione poiché le perdite non potevano essere facilmente rimpiazzate. Un gruppo di coloni di Cyclonia riuscì a trovare pascoli più verdi e fondò la città di Aelios. Scoraggiata dall'apparente disperazione

della situazione, la gente ha lasciato Cyclonia nel corso degli anni, correndo il rischio dell'ignoto. Le persone che vengono a Cyclonia all'inizio penseranno che il posto sia in rovina, poiché la maggior parte degli edifici è fatiscente per incuria. Al centro delle rovine si trova una città, cinta da alte mura e vigilata con attenzione. I passanti probabilmente attireranno l'attenzione della gente del posto, come potenziali salvatori per condurli in un luogo più sicuro o per aiutarli a reclamare la loro città. Hanno visto la creazione dell'Alleanza come un'opportunità per contrastare gli attacchi degli umanoidi e vedono la rinascita dell'Impero Mileniano come la possibilità di ritrovare la grandezza di un tempo.



Hrissopoli

(pop. 17.000): anticamente era la città gemella di Cyclonia. Hrissopoli, nel suo periodo di massimo splendore, vantava una popolazione di 67.000 abitanti, sebbene abbia subito un declino molto più rapido. Con il crollo dell'autorità centrale nel 50 PI, l'esercito di Hrissopoli si ritrovò senza comunicazioni o istruzioni affidabili, e presto si divenne vittima delle furiose orde umanoidi che sciamavano dai Monti Adakkiani. Nel giro di tre settimane, più di tre quarti della città furono saccheggiate e bruciate, il resto fu risparmiato dalla distruzione quando l'orda iniziò a sfaldarsi al suo interno e alla fine fu cacciata dai restanti abitanti. Da allora, Hrissopoli si è in qualche modo ripresa attraverso scambi sporadici con Ilioloosti e Telos Taksidhi, anche se ripetute incursioni barbariche e umanoidi hanno impedito alla città di riconquistare il suo antico splendore.



Telos Taksidhi

(pop. 25.000): questa città è basata sulla pastorizia ed anche durante il vecchio impero era isolata dal resto del mondo. Solo oggi con la nascita dell'Alleanza è rinata, è chiamata la perla dell'impero per la ricchezza e sfarzosità che la distingue. Da quando furono riallacciati i rapporti commerciali con Minrothad, la città è diventata un centro diplomatico, commerciale e politico dell'intero impero. Qui si trova il consolato/stazione commerciale di Minrothad, l'unico collegamento della città con il Mondo Conosciuto, un fatto di cui i Minrothaddani sono molto consapevoli, mentre si radicano lentamente nell'economia regionale.

Taksidhi era in origine un insediamento Tanagoro fondato dagli abitanti della Penisola del Serpente. Successivamente fu conquistata dai Mileni che la ribattezzarono Telos Taksidhi, e questa città costituì il confine occidentale del vasto Impero



Mileno. Quando Milenia iniziò a cadere, Telos Taksidhi fu il primo a dichiarare la propria indipendenza prima che il governo centrale potesse porre rimedio alla secessione. Attualmente gli abitanti della città sono un crogiuolo di razze miste, principalmente mezzosangue Tanagoro e Mileniani detti Taksidhiani, che hanno messo da parte la rivalità di una volta tra le due etnie e hanno deciso di collaborare per la loro sopravvivenza, riuscendo a trasformare la città in un prospero insediamento fortificato al confine delle pianure di Amalur. Qui i culti di Ixion, Korotiku e Valerias ricevono grandi tributi dai cittadini.

Polakatsikes

(pop. 24.600): questa cittadina agricola marginale era stata fondata da poco quando l'Impero Mileno crollò. A quel tempo era tra gli insediamenti più meridionali di Milenia e vicino alla sorgente del grande fiume Meghalo Fithi. A parte queste caratteristiche distintive, questa città è abbastanza insignificante, a parte il suo isolamento quasi totale. Questo isolamento è stato un problema considerevole nell'ultimo millennio, a causa delle incursioni dei nomadi del deserto a sud. In generale, tuttavia, la città è riuscita a tenere a bada tutte le incursioni tranne le peggiori ea raggiungere una certa prosperità.

Le persone qui ricordano vagamente l'Impero Mileno, e non se ne perdonano, perché l'unica cosa che rimane chiara nei loro ricordi come popolo è il fatto che anche allora furono ignorati. Le persone che arrivano in questa città troveranno un folto gruppo di robusti individualisti.

Polakatsikes si trova nel cuore delle pianure di Meghala Kimata e non è troppo lontano dal deserto di Meghales Amosses. La città stessa è circondata da buoni terreni coltivati e una serie di colline conosciute come Colline Larniane si trova ad est. Di queste colline, la collina di Pelmos è la più alta del gruppo ed è stata il luogo della più grande battaglia per la conquista di questa città. In segno di rispetto per i nemici caduti, e per i nostri, fu costruito un monumento ai morti di entrambe le fazioni in cima a quella collina. Verso nord, la vegetazione diventa più alta, man mano che ci si avvicina alle grandi foreste della Costa della Giungla. Verso sud, il terreno diventa più collinoso e più arido, fino a quando il deserto di Meghales Amosses prende il sopravvento. Forse la caratteristica più interessante di questa terra risiede nelle Colline Larniane, dove molte grandi sorgenti letteralmente sgorgano dal sottosuolo, zampillando acqua che scorre lentamente verso nord-ovest. Vari piccoli fiumi scorrono anche dalle colline, e questi si uniscono a questo flusso dal sottosuolo. Quando si raggiunge Polakatsikes, questi flussi si sono fusi nell'inizio del fiume



Meghalo Fithi, un corso d'acqua tremendamente lungo che si dice sfoci nel Mare del Terrore stesso, raccogliendo lentamente forza mentre preme verso nord-ovest. Nonostante la relativa vicinanza al deserto, i venti settentrionali portano molta umidità dalla Jungle Coast - sicuramente una benedizione per i contadini!

La gente

Il popolo è di stirpe mileniana. Il cittadino medio di Polakatsikes è piuttosto basso, ma tarchiato. Tendono verso la carnagione olivastra e molti degli uomini hanno la barba. Hanno una società sorprendentemente strutturata per un popolo così isolato: ogni cittadino della città ha una professione specifica e c'è una gerarchia definita nella loro società, in modo tale che i capi della città, i generali e gli artigiani più abili abbiano la maggiore influenza. La maggior parte di loro si occupa della sopravvivenza quotidiana, e ci sono troppe preoccupazioni urgenti per preoccuparsi troppo delle proprie origini e di come la propria eredità influisca sugli eventi attuali. Mantengono i loro edifici, parlano la loro lingua e seguono alcune delle loro antiche usanze e celebrazioni, ma poco di più. Semplicemente non hanno il



tempo o l'energia da dedicare alla ricostruzione della cultura milanese. Nonostante i loro difetti, i Polakatsikani sono un popolo molto indipendente e risoluto. Hanno sempre dovuto dipendere da sé stessi per sopravvivere e, a giudicare dalla città stessa, se l'erano cavata egregiamente. Sono abbastanza disciplinati e organizzati e sembrano ricettivi alle idee esterne, soprattutto se si dimostrano migliori di quelle attualmente esistenti.

Storia recente

Polakatsikes fu fondata intorno al 100 PI circa, non molto tempo prima del crollo dello stesso Impero Mileno. All'epoca, infatti, era tra gli insediamenti milenesi più meridionali, ed era piuttosto isolata. Quando l'impero è crollato, i cittadini si sono semplicemente ritirati all'interno delle loro mura e hanno aspettato i successivi mille anni, occupandosi delle loro fattorie e difendendo le loro terre nei momenti di bisogno. I registri cittadini esistenti raccontano storie di invasioni ricorrenti da parte di tribù del deserto e umanoidi del sud, ma tutte queste erano troppo disorganizzate e scarsamente equipaggiate per riuscire a conquistare Polakatsikes. Di conseguenza, i Polakatsikani si prendevano cura di sé stessi e raramente avevano contatti anche con le altre città-stato. Quando fu organizzata l'Alleanza delle Città Stato Mileniane non erano molto interessati all'adesione ma un aumento dell'attività dei predoni del deserto sta facendo rivalutare la possibilità. Al momento una rinascita dell'antico Impero non è presa in considerazione.

Posti particolari

Coloro che sono interessati all'architettura e alla cultura classica di Milenia non rimarranno delusi da Polakatsikes. Si possono trovare edifici pubblici con graziose colonne e statue, fontane, bellissimi boschetti, strade lastricate pulite e un sistema fognario funzionante. Molti degli edifici più grandi furono costruiti quando la città fu fondata, il che significa che risalgono ad almeno un migliaio di anni fa. Si può anche vedere il cambiamento degli stili di costruzione nei secoli successivi semplicemente camminando per

strada. Il peso della storia è presente in Polakatsikes. Un luogo interessante da vedere è il Town Forum, una sorta di anfiteatro al coperto dove il consiglio comunale, discute politiche e idee importanti. La maggior parte di questi incontri è aperta al pubblico e i cittadini sono liberi di porre domande. Altro luogo degno di visita è la Biblioteca, unica fonte di conoscenza scritta a livello locale. Qui custodi appositamente addestrati hanno conservato una collezione di pergamene e libri, alcuni secolari. Molti di essi raccontano eventi locali degli ultimi mille anni, ma altri sono raccolte di racconti riguardanti leggende e tradizioni milanesi. Sicuramente una ricchezza di informazioni si trova all'interno per coloro che sono così inclini!

Garganin

(pop. 20.000): antica colonia di Hule ora grazie ai contatti con le città dell'ex impero Mileniano tende a tagliare i ponti definitivamente con una cultura con cui ormai da circa 150 anni non hanno più contatti. Questa città non è molto socievole con gli stranieri anche se con chi si rivela in grado di difendere il popolo, il re cambia velocemente atteggiamento ed è disposto perfino ad assicurare terre a possibili alleati. Dopo aver rischiato una guerra con l'alleanza a causa di forze Huleane mandate in esilio qui dopo aver fallito l'invasione di Darokin, tenta di mantenere buoni rapporti con il grande vicino che sopporta a stento il tipo di vita frivolo e privo di morale che la contraddistingue. Sede di bische, bordelli, mercati in cui nessuna merce è illegale e gilde di ladri, strozzini e assassini, è uno di quei rari posti dove tutto ciò che ha un mercato è in vendita. Non hanno impulsi espansionistici e il culto di Bozdogan non è così diffuso. Infatti, l'immersione in un ambiente straniero li ha visti adottare molti degli immortali venerati in altre città-stato, come Zirchev, Halav, Petra, Asterius e altri. Pertanto, gli abitanti di Garganin non si considerano più Huleani e desiderano essere lasciati soli ad affrontare i propri problemi, come le frequenti incursioni umanoidi.



Le Colline di Ka

Le colline di Ka sono colonie delle città di Vacros e Cathos che si trovano sulle omonime isole ad ovest delle Isole delle Perle. Le Colline di Ka sono un arcipelago a nord della costa di Davania, la loro esistenza se pur conosciuta dai capitani delle navi che solcano questa parte di mare, divenne famosa quando il Signore di Hule ne fece una testa di ponte per l'invasione di Davania. Qui si accumularono le forze che poi sbarcarono a Davania e trasformarono una cittadina nella città fortificata di Garganin. Fu qui che si ritirarono le forze quando l'esercito huleano venne sconfitto dalle forze congiunte della Adakkia e delle tribù Simbasta, Pardasta, Ghepardasta e dei Centauri. Gli huleani rimasero sulle isole anche dopo la sconfitta, e da qui partirono le spedizioni che fondarono la città di Bronev. Una volta che l'Impero perse interesse per la Davania, lentamente gli Huleani che vivevano qui fecero o rientro nell'Impero o si trasferirono a Bronev. Fu a questo punto che arrivarono i commercianti di Vacros e Cathos che immaginarono per questo arcipelago un futuro centro di commercio al centro delle rotte sia della costa di Davania sia verso le terre del nord sul continente di Brun. I commercianti non crearono una grande città portuale, avevano il timore che in seguito avrebbe potuto rendersi indipendente e divenire una pericolosa concorrente, ma le varie compagnie commerciali si insediarono in vari villaggi sulle isole più importanti

Bronev

(pop. 8.000): Dopo la sconfitta delle truppe Huleane a Garganin ed il conseguente fallimento dell'invasione militare, il Gran Maestro a distanza di tempo volle fare un secondo tentativo. Questa volta non improntò l'invasione su un aspetto militare, ma si limitò a creare una testa di ponte, una città costiera da far crescere economicamente in modo da diventare un concorrente commerciale della zona, per poter acquisire potere anche politico e in un secondo tempo anche militare. A tal fine fu fondata la città di Bronev, vicino alle pianure di Amalur. L'Impero di Hule però non riuscì a sostenere il commercio con la nuova città e questa non riuscì a competere con la vicina Kastelios per cui l'interesse dell'Impero ben presto sciamò e la città divenne un porto di scarsa importanza sede di delinquenza ed attività criminali e si trasformò in un alveare miserabile di feccia e malvagità. Si pensa che sia anche la sede di varie bande di banditi che imperversano per la regione.



Beira

(pop. 7.400): Colonia Texeirana, relativamente pacifica e commercia con alcune tribù olteche che vivono da queste parti, scambiando manufatti per l'oro olteco. Nata come stazione commerciale nel 968 DI per ottenere legno raro e spezie dai nativi vicini, Beira è diventata solo di recente la città fortezza che è oggi. Insieme a Porto Santuário, forma la "Porta Texeirana", una disposizione strategica di colonie che controlla l'accesso allo stretto. È qui che finisce la somiglianza con la sua città gemella. Dove Porto Santuário è relativamente di frontiera e spesso violenta, Beira è molto più stabile e pacifica. Le tribù olteche locali commerciano pacificamente con i texeirani, scambiando il loro oro e le loro pelli con armi e servizi texeirani come pentole di ghisa. Avventurieri intraprendenti possono trovare impiego qui come guardie di carovane, mercenari o come esploratori.

Aelios

(pop. 13.000): Tipo di governo: monarchia non ereditaria; nominato dal clero.
Industrie: agricoltura (cereali, frutta, uva), ovini, pesca, ceramica, vini, birra.
Personaggi importanti: Re Hasphetus (G10) e l'Alta Sacerdotessa Porophylle (C22 di Talitha).
Città libera, pastorale, abitata da profughi di Cyclonia, ha instaurato contatti con le città stato per l'adesione al progetto che dovrebbe portare al nuovo Impero Mileniano e ciò è visto male dalle altre città del golfo. Aelios è una città di pescatori e agricoltori fondata dai profughi di Cyclonia nel 307 DI, durante le migrazioni che seguirono il crollo dell'Impero Mileno. Poche persone vengono in questa città, a parte occasionali esploratori Vilaverdani o Texeirani diretti nell'entroterra per commerciare con le tribù del deserto di Meghales Amosses. I viaggiatori troveranno qui un popolo indipendente, che ha in gran parte abbandonato le usanze milenesi, salvo per la lingua e gli stili architettonici.

Flora e Fauna: Aelios è un dominio sorprendentemente sicuro. A parte l'occasionale creatura errante delle terre selvagge circostanti al di fuori della palizzata, le aree abitate sono prive di creature ostili. Le aree al di fuori delle mura hanno numerose creature bellicose. All'interno si trova bestiame addomesticato come pecore, capre e alcuni bovini. All'interno della città la vita animale è vista principalmente sotto forma di animali domestici: uccelli canori, cani e gatti. Spesso si vedono anche animali più esotici. L'agricoltura comprende grano, riso e vari alberi da frutto.

La terra

Aelios si trova sulla sponda orientale del Bacino Adakkiano. Annidato tra giungle a nord e paludi a est e a sud. I terreni agricoli di Aelios sono ammassati intorno alla città. Le aree abitate sono racchiuse all'interno di mura alte 3 metri. Sparsi in queste terre abitate ci sono piccoli villaggi. La maggior parte sono a base agricola. Altri lungo la costa si concentrano sulla raccolta del pesce che nuota nelle acque. Il centro della città-stato è la città di Aelios. Una città imponente, si trova in netto contrasto con gli insediamenti periferici molto impoveriti. Dietro spaventose merlature, si troverà una città di chiara influenza mileniana. Maestose colonne di pietra scolpita sostengono edifici solidamente costruiti. La pietra è il materiale da costruzione prevalente.

La gente

Il popolo di Aelios è di stirpe mileniana. Il loro aspetto ne è un chiaro indicatore. La loro lingua è sicuramente quella dei Mileni, sebbene sia stato sviluppato un dialetto separato. Sembra esserci un sistema di classe distinto. Non si basa sulla ricchezza o sul lignaggio familiare, ma si basa sull'età. La gente di Aelios nasce all'interno della città. Vivono tra le sue mura fino a raggiungere la maturità. Raggiungendo l'età di dieci anni, la giovinezza di Aelios inizia a dividere il proprio tempo tra la scuola e la servitù. L'istruzione è presentata e supervisionata dal clero di Aelios. Come servi, i bambini soddisfano i bisogni e i desideri degli adulti di mezza età.



Al raggiungimento dell'età di sedici anni, gli adolescenti rinunciano ai loro doveri di servi e vengono inseriti nella società di Aelios. Fino all'età di trentacinque anni, i cittadini vivono una spensierata vita edonistica all'interno della città.

Al raggiungimento dell'età di trentacinque anni, i cittadini vengono cacciati dalla città per vivere negli insediamenti periferici. Lì sono assegnati a lavorare i campi e ad agire come artigiani. La maggior parte dei prodotti del loro lavoro viene spedita in città per il consumo della popolazione edonista o spedita come esportazione. A coloro che ne hanno l'attitudine è spesso consentito entrare in città durante il giorno per eseguire lavori di costruzione o lavori pesanti di manutenzione. Anche se disprezzato da chi è all'interno, questo dovere è apprezzato dai cittadini più anziani, che hanno pochi scrupoli sui costi per il loro orgoglio.

Ai segni dei capelli brizzolati, i cittadini vengono espulsi dalle palizzate per badare a sé stessi nelle vicine paludi e giungle. La maggior parte di questi anziani muore poco dopo. Sebbene le creature ostili non si trovino facilmente all'interno di Aelios, possono essere trovate oltre le mura.

Alcune creature hanno appreso che gli Aeliosiani espellono gli anziani e le creature li predano. È noto che diversi eremiti sono sopravvissuti all'espulsione e vivono in luoghi appartati al di fuori delle mura.

Le eccezioni a questa classe di età sono i militari e il clero. Le truppe militari possono entrare e uscire dalla città a piacimento. Poiché la necessità di buoni soldati supera il consumo che il loro numero ha sulle risorse cittadine, il personale militare non è soggetto a essere allontanato dalla città al raggiungimento dei trentacinque anni. Si ragiona anche sul fatto che nell'esercizio delle loro funzioni i militari non possono impegnarsi totalmente nell'edonismo e le loro funzioni spesso li costringono a pattugliare le mura esterne. Tuttavia, una volta che iniziano a mostrare i capelli grigi, vengono espulsi nelle terre selvagge. Essendo soldati, vengono date loro armi e armature in modo che possano morire come soldati.

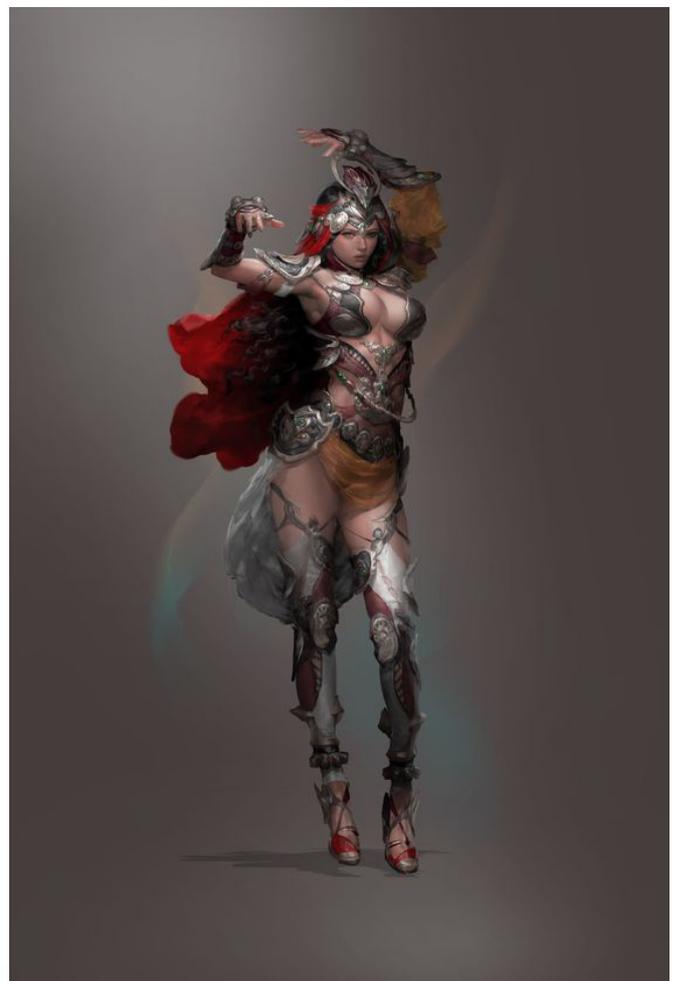
Il clero segue le stesse linee dei militari. Dato l'alto prestigio e le attenzioni che sono costretti a sollecitare nei confronti del seguito, possono restare in città fino a quando non si ingrigiscono i

capelli. Come i militari, i religiosi sono armati prima di essere espulsi. A differenza dei militari, ai religiosi viene data la possibilità di suicidarsi nella speranza della buona grazia del loro immortale. La storia Aeliosiana racconta di molti sacerdoti che vissero per quasi un secolo senza che i loro capelli ingrigissero. Molti attribuiscono questo alla buona grazia di Talitha verso coloro che le sono fedeli.

Il governante di Aelios è il **re Hasphetus** (G10). Ventisette anni e militare, è una figura impressionante. Sebbene sia re, i suoi doveri sono leggeri poiché il clero amministra la città-stato. Il re sa bene che il suo governo dipende dalla benedizione del clero. Lo hanno nominato re per il suo bell'aspetto, la grazia sociale e la popolarità generale tra i cittadini e le truppe. La sua storia e il suo personaggio si adattano allo stampo dei re del passato di Aelios. Il Re fa ben poco. In tempo di guerra, i suoi doveri sorgono come comandante militare di Aelios. Hasphetus si gode la vita in città e teme il giorno in cui verrà espulso nelle terre selvagge come soldato dai capelli grigi.

C'è solo un Immortale onorato ad Aelios. Quell'immortale è Talitha. Il clero fa effettivamente funzionare la città-stato collocando i propri membri in posizioni amministrative. I credenti promuovono il comportamento decadente che è così diffuso all'interno della città. Per sostenere questo stile di vita, i giovani e gli anziani servono. Il tempo trascorso in città è visto come il momento gratificante della vita.

L'Alta Sacerdotessa Porophylle (C18 di Talitha) dirige il clero e quindi la città-stato. Sotto la sua guida, i suoi chierici minori governano la città-stato. Porophylle ha 60 anni, anche se deve ancora mostrare i segni rivelatori dei capelli grigi. Alcuni attribuiscono questo all'interferenza di Talitha e quindi alla sua benedizione. Altri commentano sottilmente le segnalazioni di cosmetici e soluzioni per la tintura dei capelli. In verità Porophylle è una nosferatu, il che spiega la sua longevità, sebbene non sia l'unica vampira di



Aelios; anche molti altri ecclesiastici sono nosferatu. Talitha conferisce ai suoi servitori più capaci la natura non morta per far funzionare Aelios. I chierici non morti si nutrono di quelli espulsi dalla città e mandati nelle terre selvagge.

La gente di Aelios è diffidente nei confronti degli estranei. Tuttavia, non è raro che la loro diffidenza sia sopraffatta dall'infatuazione o dal desiderio di una damigella dal bel viso o di un bel maschio. Gli Aeliosiani sono quasi ossessivi per quanto riguarda gli elfi, facendo di tutto per renderli loro schiavi. Questa ossessione è probabilmente dovuta alla loro lunga vita e all'attrattiva fisica. Altri semiumani sono visti come mostri rachitici. Vengono tenuti solo halfling, di solito per ruoli come giullari o animali domestici. Nani e gnomi sono considerati brutti e spesso sono tenuti solo per recitare in giochi di gladiatori, di solito contro cani selvatici, lupi o cinghiali. I sopravvissuti a questi combattimenti di solito vengono ricompensati con l'utilizzo in esercitazioni improvvisate di tiro con l'arco.

I militari hanno ordini permanenti di radunare gli intrusi e portarli in città per interrogarli. All'interno della città, saranno accolti in vari gradi in base all'aspetto, all'età e alla loro attività. Gli Aeliosiani sono affascinati da ciò che accade nel mondo esterno. I visitatori saranno invitati a feste e pasti per raccontare le loro storie. Gli Aeliosiani hanno schiavi ma non molti. Gli schiavi vengono usati e maltrattati e vivono solo finché i loro padroni li trovano attraenti. Pertanto, c'è una costante richiesta di schiavi degni. La maggior parte degli schiavi viene acquisita attraverso il commercio o dai visitatori che decidono di restare. Molti visitatori si sono ritrovati a diventare schiavi mentre i loro amici li lasciano indietro.

Nonostante la loro peculiare società, Aelios ha la sua quota di commerci. È noto che le città-stato vicine inviano i loro commercianti ad Aelios. Inoltre, a volte in città si possono vedere singoli commercianti di Vilaverdani e Texeirani. Aelios non ha monete; il baratto è la norma per trattare con i commercianti. La maggior parte dei commercianti è ben consapevole dei pericoli all'interno di Aelios e non indugia troppo a lungo.

Questo è particolarmente vero per i mercanti Vilaverdani e Texeirani. Essendo imprese private, non possono aspettarsi un grande aiuto dalle loro rispettive terre se sono detenuti. Tuttavia, raramente una nave parte da Aelios con il suo intero equipaggio.

Storia recente

I rifugiati della città-stato di Cyclonia fondarono Aelios nel 307 DI. Dopo il crollo dell'Impero Mileniano, i residenti di Cyclonia attribuirono i loro problemi a una setta, i Baccaliti. Il loro credo era l'autoindulgenza e la totale dissolutezza. Il popolo ciclonico aveva a lungo tollerato la setta e i suoi vizi, ma i rovesci dell'Impero avevano rivolto la popolazione contro di loro. Il popolo di Cyclonia arrestò i capi della setta e li giustiziò prontamente. Altri membri della setta furono esiliati.

Gli esiliati si diressero a sud e si stabilirono lungo le rive del Bacino Adakkiano. Lì stabilirono la comunità di Aelios in cui potevano vivere e agire come dettato dalla loro setta. I primi anni furono difficili per i coloni. Non abituati a dover provvedere a sé stessi, presto si ritrovarono a morire di fame e a soffrire di malattie.

La salvezza è arrivata sotto forma di un sogno. Una giovane donna di nome Cassandra ha riferito di essere stata visitata da una bellissima donna, che si fa chiamare Talitha. La visione ha gettato le basi del clero e del sistema di classi basato sull'età. Al risveglio, Cassandra diffuse la notizia del suo sogno. C'era una grande opposizione da parte degli Aeliosiani più anziani. Questa opposizione fu parzialmente messa a tacere quando Cassandra iniziò a guarire i malati.

La salute è migliorata ma ancora affamata, la popolazione ha chiesto cibo. Cassandra e diversi nuovi devoti hanno trascorso la notte pregando Talitha per il cibo. La mattina seguente mostrò che le loro preghiere erano state ascoltate. I generi alimentari giacevano in pile vicino all'insediamento. Questo segno è stato sufficiente per convincere la gente di Aelios. Per simboleggiare la loro devozione al loro nuovo immortale, razionavano i cibi migliori ai cittadini

più giovani. Ai cittadini più anziani con i capelli grigi venivano dati gli avanzi. Così Aelios si era impegnato nel sistema di classi basato sull'età.

Negli anni successivi, costruirono una città confortevole in cui vivere per i giovani e per i cittadini di mezza età. All'inizio fu data poca protezione ai cittadini più anziani, tranne che per le pattuglie armate. Con incursioni di creature pericolose e umanoidi che attaccavano casualmente, sono state costruite varie cinte di mura per offrire un ulteriore senso di protezione.

Posti particolari

La città stessa è un sito meraviglioso da vedere. Con la sua superba architettura, i giardini curati e l'atmosfera letargica, è difficile non farsi coinvolgere da tutto questo. Tuttavia, i visitatori dovrebbero ricordare che questo paradiso è stato creato ed è mantenuto da una società bizzarra che è molto diversa da tutte le altre. In particolare, questa attenzione all'età e all'aspetto può rivelarsi abbastanza solida dal punto di vista finanziario. Materiali pregiati, gioielli, profumi e cosmetici hanno un prezzo elevato ad Aelios.

Forse il più grande sito che un visitatore possa vedere è il Tempio di Talitha. Un magnifico edificio, è accompagnato da un giardino mozzafiato. Un piccolo esercito di bambini, che possono essere visti lavorare duramente per le sale, mantiene meticolosamente il tempio. Il tempio è un punto focale della città, con feste quotidiane. Qualcuno potrebbe dire che queste manifestazioni di decadenza non finiscono mai, si limitano a fare una breve pausa per permettere ai partecipanti di dormire e ai servitori di pulire.

A cosa stare attenti

Nonostante la sua bellezza, Aelios nasconde molti pericoli. Sebbene ai visitatori sia concesso un certo grado di protezione dalle leggi sociali locali, potrebbero trovare gli Aeliosiani un po' oppressivi nei confronti di quelli di età avanzata. I giovani più vigorosi possono trovarsi schiavi o addirittura coinvolti nei vizi della città. Ci sono stati numerosi visitatori che hanno scelto di rimanere indietro, solo per ritrovarsi poi schiavizzati dai loro ospiti. In primo luogo, quelli

di eredità elfica dovrebbero stare alla larga. L'infatuazione che la gente del posto ha per la razza degli elfi è stata la causa di molti rapimenti e persino dell'omicidio di un compagno.

Pericoli più evidenti si trovavano appena fuori dalle mura esterne. Umanoidi ostili e altre creature più potenti vivono nel territorio circostante. Ci sono diversi branchi di lupi, per non parlare dei felini predatori. Almeno un'idra è nota per avere una tana nell'area e può essere vista o udita ogni volta che c'è un'espulsione. C'è persino una storia raccontata dalla gente del posto secondo cui una ex chierica risiede nell'area sotto forma di strega. E infine c'è qualche tradizione locale che racconta dei cadaveri scoperti di diversi esuli. I cadaveri mancavano di sangue, offrendo indizi che un vampiro o un nosferatu potesse essere all'opera. Uniformemente, queste creature sembrano abbastanza contente di rimanere fuori dalle mura e nutrirsi di coloro che vengono espulsi, giustificando così le richieste dell'Ordine per la protezione di Talitha.

Centauri

(pop. 10.000): in passato hanno fatto parte della cavalleria dell'Impero Mileniano e sono mitiche le loro cariche in combattimento. Vivono in villaggi fortificati al confine con la foresta. L'alleanza li ha invitati ad unirsi a loro nella ricostruzione dell'antico Impero. L'allevamento è la loro maggior attività. Furono assoggettati dall'Impero Mileniano in una delle sue fasi di espansione. I Generali ammirarono le cariche della cavalleria dei Centauri per cui decisero di iniziare delle trattative per assoggettare le tribù in modo pacifico facendone dei potenti alleati. I Centauri si sentono Mileniani a tutti gli effetti e non hanno mai accettato la caduta dell'Impero per cui sono molto interessati ad una sua restaurazione. Dall'impero hanno appreso la tattica e la qualità delle armi oltre che all'organizzazione militare.

Ghepardasta

(pop. 17.000): sono nomadi del deserto, si muovono velocemente e con la stessa velocità portano attacchi micidiali. Non sono robusti come i Pardasta o i Simbasta ma sopperiscono con velocità e agilità. Non sono aggressivi per principio, preferiscono commerciare con le varie popolazioni a parte i predoni del deserto e gli umanoidi con cui non hanno pietà. All'interno dell'antico impero non erano molto considerati. Prima dell'arrivo dell'Impero, avevano frequenti scontri con i Pardasta ed i Simbasta per cui non hanno sofferto più di tanto il periodo passato sotto le insegne Mileniane. Al contrario ora si sentono più indipendenti e temono che l'Alleanza possa limitare le loro aspettative.

Pardasta

(pop. 13.000): rispetto ai pardasta nomadi della Ninfangle, i pardasta dell'Adakkia vivono in villaggi stabili e fortificati. Hanno assorbito parte della cultura umana durante il periodo dell'Impero mileniano e si considerano a tutti gli effetti come



eredi dell'Impero. Per questo motivo hanno aderito all'alleanza e sperano nella ricostituzione dell'impero. Ogni villaggio ha un capo villaggio, un sacerdote ed un capo guerriero. Ogni anno o quando necessario si riunisce il Consiglio dei Capi, se necessario viene eletto un Capo militare temporaneo.

Simbasta

(pop. 25.000): I simbasta come i pardasta hanno combattuto nelle fila dell'Impero Mileniano come fanteria d'élite. Non hanno assorbito molto dalla cultura umana, il loro orgoglio razziale a fatto si che mantenessero le loro abitudini tribali sia nella vita comune che in combattimento. La loro classe preferita è il barbaro e la loro forza d'urto in battaglia non ha eguali. Vivono in villaggi da cui partono i gruppi di caccia che percorrono la savana in cerca di prede. La famiglia per loro è importantissima, combattono sia maschi che femmine. Non si sono trovati male nell'Impero Mileniano ma non si sono scossi più di tanto quando è caduto. Sono guerrieri rispettano la forza e se l'Alleanza si dimostrerà forte quanto l'antico Impero, potrebbero prendere in considerazione una cooperazione.



Caracasta

(pop. 15.000): vivono sulle pendici di montagne e colline boschive dove possono mimetizzarsi e mettere in atto i loro agguati. Molto pericolosi sono i loro sciamani/sacerdoti che utilizzano la magia a supporto dei guerrieri. A loro piace lavorare dietro le linee, sotterfugi ed assassinii sono la loro specialità. Non molto amati nell'Impero, segretamente venivano assoldati per quelle missioni che nessuno avrebbe ammesso d'aver ordinato. Più che villaggi i loro sono dei covi, nascosti alla vista in cui i Caracasta nascono, crescono e vengono addestrati.

Montagne Adakkiane

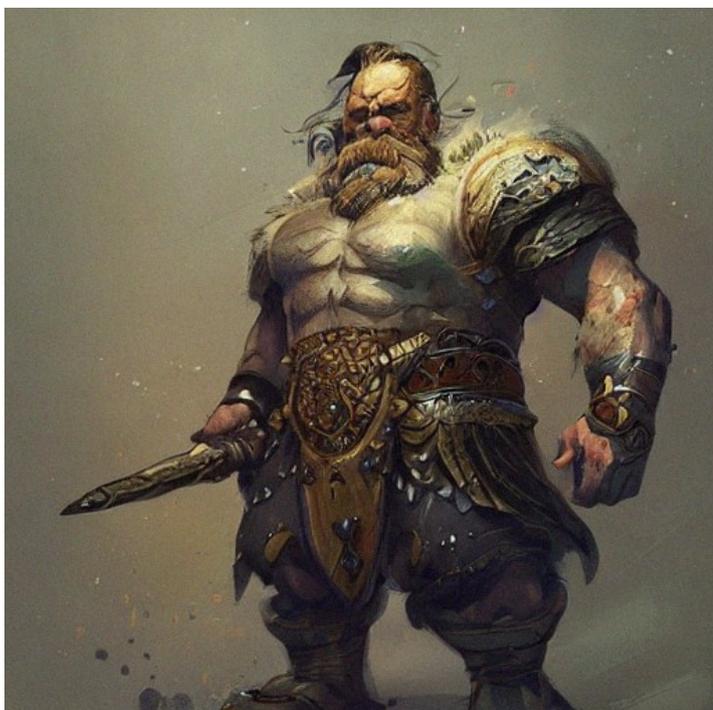
Le montagne Adakkiane sono un territorio governato dall'anarchia e dalla legge del più forte. Umanoidi giunti qui dalle terre sull'altra sponda del Bacino Adakkiano, introno all'anno 1.000 PI, si contendono queste terre con nani, tribù olteche e città stato.

Nani del Clan Adakk

(pop. 12.000): un piccolo clan di nani, sopravvissuto alla caduta dell'impero milenario, si ostina a resistere agli attacchi degli umanoidi, fra queste aspre montagne. Sono i discendenti dei nani che erano stati accolti nella società dell'impero, alla caduta si riunirono e si rintanarono nelle miniere sviluppandole verso il basso e lasciandosi l'impero in rovina all'esterno. Un intricato labirinto di tunnel si estende sotto le montagne con varie uscite sorvegliate. Commerciano in minerali in cambio di prodotti agricoli. Sviluppato anche l'artigianato e le fonderie. Il loro nome non deriva dai loro antenati o antichi casati ma più semplicemente dalla regione.

Predoni del Deserto

(pop. 25.000): varie tribù umane di origine Olteca, definite anche predoni del deserto, vivono al confine tra l'Adakkia ed il deserto Maghales Amosses. Non fanno molto caso al confine, per loro hanno importanza solo le opportunità, di saccheggio principalmente, e di commercio secondariamente. Sono nomadi e si spostano in continuazione e sono responsabili di numerosi attacchi a città e villaggi della regione. L'Alleanza è nata principalmente per tenere sotto controllo queste popolazioni. Giunte da sud-est alla caduta dell'Impero, rappresentano il maggior pericolo della zona per viaggiatori e non.



Troll

(pop. 7.000): sono i meno numerosi ma sicuramente i più resistenti e pericolosi. Vivono in piccoli gruppi di caccia e raramente si uniscono in grandi numeri. Preferiscono organizzare agguati piuttosto che presentarsi in campo aperto. La loro scarsa intelligenza li penalizza e la forza fisica e resistenza non sono sempre sufficienti a prevalere. Spesso si uniscono a goblin e hobgoblin. Vivono sulle montagne, nelle valli e colline boschive della regione.



Book of Monstrous Might, 2020 © Total Party Kill Games, All Right Reserved

Hobgoblin

(pop. 10.000): sono i più intelligenti, usano tattiche e diversivi e sono responsabili degli attacchi più devastanti degli umanoidi nella regione. Sono orgogliosi, aggressivi ed intraprendenti non è raro trovarli a capo di gruppi misti di umanoidi. Sono gelosi della leadership e non è raro che il capo debba confrontarsi con i suoi sottoposti per rimarcare chi ha il comando. Hanno assorbito modi e costumi umani e se possibile preferiscono vivere in fortezze o rovine abbandonate.



Goblin

(pop. 20.000): sono il gruppo più numeroso, sono divisi in clan di circa un migliaio ognuno. Vivono alle pendici delle montagne ma si spingono fino alla costa, sono pericolosi ed agguerriti. A volte si combattono anche fra loro o con gli altri umanoidi. Vivono in villaggi nascosti nel folto della vegetazione o all'interno di caverne fra le montagne. A volte a capo degli insediamenti Goblin ci sono degli Hobgoblin, più forti ed intelligenti.



Cronologia Mileniana

PI 3100 L'Impero Blackmoor fonda una colonia sulla Costa Verde, Davania.

PI 3000 Grande Pioggia di Fuoco. L'inclinazione assiale devasta la colonia di Blackmoor, i sopravvissuti regrediscono alle tribù Neathar di cacciatori/raccoglitori della Costa Verde, Pianure Meghala Kimata e della Costa della Giungla occidentale. Queste tribù includevano i Varelyyani e i Cestiani.

I rifugiati oltechi colonizzano la Costa della Giungla orientale. I loro discendenti includono: Ixachitl, Katapec, Meghaddara.

PI 2900 Le tribù olteche sono ora distinte. I Katapec sono i più avanzati e iniziano a costruire piramidi di cristallo nell'Arypt settentrionale.

Ka crea il primo Rakasta nella Costa della Giungla.

PI 2300 Alcuni centauri abbandonano la migrazione elfica di Sheyallia e si stabiliscono nelle praterie di Garganin.

PI 2000 Spinti dai Varelyyani, i Cestiani migrano in Arypt.

PI 1850 Tharl diventa il primo re di Varelyya, la sua capitale si chiama Tharl. (PI900)

PI 1750 L'irrigazione della penisola dell'avvoltoio procede bene (PI800)

PI 1500 Androk Thran scopre Cestia. I Cestiani sono costretti a fuggire nella Cestia meridionale mentre i Varelyyani si estendono nell'Arypt. Hanno trovato la città di Androkia.

PI 1400 Varelyya ha colonizzato il Bacino Adakkiano. Re Prial I ordina la costruzione della grande città portuale di Prialus alla confluenza dei fiumi Kenaron e Y'hgg che sconvolge gli Hin.

PI 1300 Gli Hin migrano di fronte all'invasione dei Varelyyani nelle Colline del Fiume Kenaron.

PI 1100 Umanoidi attraversano lo stretto di Izonda. Tra questi ci sono gli Ogre Nunjar.

PI 1020 Gli umanoidi migrano verso i Monti Adakkiani, le Colline della Desolazione e altre aree della regione

PI 1004 Re Milen di Marilenev viene a sapere di vaste terre fertili nel continente meridionale dai mercanti nithiani. Re Milen inizia a considerare di colonizzare la regione.

Fedeli agli immortali: Ixion principalmente, Valerias ampiamente, Ptahr (Kagyar) dagli artigiani, Rathanos, Pflarr

PI 1000 Invasione degli Uomini bestia nelle Terre di Traldar. Il Lord Alto Generale Androsar di Marilenev guida un contingente per combattere gli Uomini bestia insieme ai suoi compagni Traldar guidati da Re Halav.

Dopo aver subito pesanti perdite, re Milen conclude che i Traldar sono condannati e organizza l'intera città di Marilenev per fuggire in Davania. Androsar protesta con forza, ma non trova appoggio.

La flottiglia ha incontrato condizioni meteorologiche avverse sul Mare del Terrore e enormi pesci voraci mangiatori di uomini. Solo il 70% è sopravvissuto, Re Milen non era uno di loro. Si dice che il generale Androsar abbia avuto un ruolo nella scomparsa di Milen.

Dopo molti mesi in mare combattendo il tempo atmosferico ed i pesci, la flottiglia sbarcò alla foce del fiume Australis. Lì si stabilirono, sopravvivendo attraverso la caccia e la pesca. Tuttavia, gli attacchi dei pesci continuarono e le persone furono guidate dal generale Androsar lungo il fiume fino alle Praterie della Desolazione, fuori dalla portata dei pesci. Tuttavia, gli umanoidi delle Colline della Desolazione resero il loro soggiorno breve spingendoli più a sud. Alla fine si stabilirono sulle colline ricoperte di giungla che sovrastavano le pianure di Meghala Kimata.

Il loro primo insediamento fu chiamato Milenia in onore del loro re morto. Si tenne un Consiglio che elesse vari nobili in rappresentanza delle principali fazioni politiche.

Questi rappresentanti hanno ideato una forma democratica di governo, composta da un Senato e un imperatore. Il popolo ha quindi eletto il Senato per un periodo di 6 anni, quindi il Senato ha eletto all'unanimità il proprio Lord Alto Generale come Imperatore Androsar I a vita. Hanno chiamato il loro nuovo stato come il loro ex leader, così è nato l'Impero Mileno (ma in realtà solo una piccola città).

Dopo la conquista delle Distese Settentrionali,

Nithia decise di fondare una colonia sulla Costa della Giungla dopo aver sentito rapporti favorevoli su questa terra dai mercanti. Il sito scelto era vicino all'attuale Raven Scarp. Gli schiavi antaliani venivano trasportati lì.

PI 990 Androsar era un abile capo militare. Le prime conquiste furono delle tribù delle colline circostanti, gli Oltechi a est e i Neathar a ovest. I Mileni erano meno numerosi, ma l'equipaggiamento e la disciplina superiori assicuraron la vittoria. I prigionieri si mescolarono progressivamente con i Mileniani risultando nelle loro carnagioni olivastre e li distinsero culturalmente dai loro antenati Traldar. Corona imperiale ora indossata da Androsar.

Khoronus decide di sponsorizzare i Mileniani e diventa rapidamente il loro principale mecenate mentre i seguaci degli immortali tradizionali declinano.

Gli schiavi antaliani si ribellarono con successo contro i loro signori nithiani, tornando a un'esistenza tribale sulla Costa della Giungla. Questi Antaliani alla fine formarono le tribù che divennero note come Thyatiani, Kerendani, Hattiani e Tratiani.

PI 900 Alcuni Mileniani iniziano a ricevere sogni nostalgici e iniziano ad adorare Halav & Petra e alcuni Zirchev. Gli viene detto che i Traldar sono sopravvissuti all'invasione degli Uomini bestia e che i loro antenati erano codardi per la fuga. Questi seguaci rimpiangono il modo in cui i loro antenati sono fuggiti e cercano di tornare nelle terre di Traldar, ma temono il Mare del Terrore. Hanno invece diffuso la parola degli immortali Traldar. Di conseguenza, gli adoratori di Pflarr si rivolgono a Zirchev, poiché iniziano a credere che Pflarr abbia diretto gli attacchi degli Uomini bestia contro i Traldar.

La seconda ondata di conquiste ha avuto luogo nelle pianure di Meghala Kimata (a nord di Polakatsikes) proseguendo poi la campagna contro le Tribù Rakasta: Caracasta, Simbasta, Pardasta, Ghepardasta; Varellyani e altre tribù nomadi.

PI 800 Operazioni Mileniane costringono le Amazzoni di Brasol a fuggire a Pelatan
Terza ondata di conquista: i Mileniani si spingono

a est attraverso la Costa della Giungla, conquistando e riducendo in rovine la città olteca di Ixachitl ed entrando in contrasto con gli oltechi Katapec dell'Arypt settentrionale riducendone di conseguenza l'influenza.

PI 770 Insediamiento di Minaea fondato sulla costa aryptiana settentrionale da coloni che ignoravano i racconti sui pesci mangiatori di uomini.

PI 750 Alcuni Thratiani migrano a Varellya dove vengono assimilati

PI 726 I Caracasta si alleano con Milenia contro i rivali Simbasta, Pardasta e Ghepardasta. I Mileni insegnano ai Caracasta come usare l'arco corto.

PI 700 La cultura mileniana è ora distinta da quella traldar. Lingua mileniana, armi di ferro, armature.

Eiryndul crea i Tabi per popolare la Costa della Giungla e molestare i Mileniani.

PI 650 L'insediamento di Kastelios viene fondato da Mileniani che non temono il mare.

PI 600 Quarta ondata di conquista: Costa della Giungla. Thratiani, Thyatiani, Kerendani, Hattiani sono spinti verso la costa. La Principessa Guerriera Kerendana Vanya viene catturata ma riesce a guadagnare abbastanza tempo perché i 3 gruppi possano navigare nel Mare del Terrore alla volta di nuove terre. I Thratiani vengono uccisi, catturati o si dissolvono nella giungla. I superstiziosi Mileniani ricordavano storie di pesci mangiatori di uomini e si tenevano lontani dalla costa.

Fondazione dell'insediamento di Ilioloosti.

PI 525 Taroyas, un chierico mileniano di Khoronus e Tiresias, un bardo mileniano raggiungono l'immortalità. Un certo numero di Mileniani iniziano ad amarli, specialmente Taroyas.

PI 512 Fondazione dell'insediamento di Mivosia.

PI 475 Il generale Palson raggiunge l'immortalità, sponsorizzato da Noumena. Guadagna un piccolo seguito.

PI 400 La popolazione di Ilioloosti raggiunge i 90.000.

Fondazione dell'insediamento di Hrissopoli.

PI 350 Alcuni Mileniani sconvolti dalla corruzione imperiale, migrano a Varellya

La popolazione di Mivosia raggiunge i 55.000 abitanti.

PI 297 Re Ranoth di Varelyya chiude i confini del suo regno all'immigrazione.

PI 250 Grande Tempio di Halav costruito a Kastelios.

PI 200 L'imperatore Cronoso III era l'imperatore più corrotto. Ha cercato di stabilire una dinastia. Ha truccato le elezioni del senato ed è stato in grado di influenzare il senato affinché eleggesse suo figlio Cronoso IV come imperatore per succedergli. Le regioni di confine erano gravemente oppresse. La classe dirigente era diventata decadente. I militari erano diventati deboli. Gli schiavi stranieri costituivano gran parte dei militari. I barbari stavano attaccando gli insediamenti periferici.

Diulanna dei Thratiani raggiunge l'immortalità sponsorizzata da Korotiku.

Una fazione che adora Atzanteotl ottiene il potere grazie a un sanguinoso colpo di stato nella città di Ixachitl e dichiara guerra all'Impero Mileniano. I Mileni distruggono la città. I pochi sopravvissuti erano adoratori di Atzanteotl, ma avevano poco da governare. I loro discendenti divennero noti come Manacapuru così come il loro insediamento ricostruito.

La popolazione di Hrissopoli raggiunge i 67.000 abitanti. L'imperatore Cronosus III dichiara che la città sarà la nuova capitale della provincia di Kytheria, in sostituzione di Sybaris.

PI 150 La popolazione di Kastelios raggiunge i 60.000 abitanti.

PI 120 Gli Orchi Bogdashkan si spostano nella Costa della Giungla, raziando gli insediamenti Mileniani.

PI 102 Disgustato dal deterioramento dell'impero e di fronte agli attacchi dei barbari, seguendo la tradizione del re Milen, l'intera popolazione della città di Minaea (situata sulla costa settentrionale dell'Arypt) salpa verso nuove terre.

PI 100 I generali erano incompetenti. Orde di barbari assediavano gli insediamenti. I Mileniani pregarono tardivamente Halav e Petra ma non ricevettero alcun aiuto. Halav e Petra decisero che la nobile cultura mileniana era condannata e così trasportarono diverse migliaia di Mileniani di

alta integrità nel Mondo Cavo, il più importante tra loro era Titanion. La perdita delle persone migliori, affrettò la fine dell'impero ai barbari assediati.

I Mileniani fondano Polakatsikes, quindi attacca Varelyya che è governata dalla regina Astarra.

PI 94 I Mileniani cessano l'invasione Varelyyana senza guadagnare nulla.

PI 80 Bachraeus raggiunge l'immortalità e diventa patrono delle meduse. Il Culto Segreto di Bachraeus si forma in tutto l'Impero Mileniano che si allea con le meduse.

PI 67 Ilioloosti viene saccheggiata dagli umanoidi delle Montagne Adakkiane e la sua popolazione viene ridotta a 7.000.

PI 52 L'ultimo imperatore mileniano viene ucciso dai suoi stessi generali.

PI 50 Milenia viene saccheggiata e rasa al suolo dagli Orchi Bogdashkan, l'Impero è stato distrutto. Lo specchio d'oro di Ka è perduto.

Il Sommo Sacerdote del Culto di Bachraeus viene ucciso dai barbari poco prima che stia per indossare la Maschera di Bachraeus. La maschera scompare e i membri del culto vengono massacrati.

Hrissopoli è invasa dagli umanoidi delle montagne Adakkiane.

I Tabi scoprono le piramidi di cristallo dei Katapec.

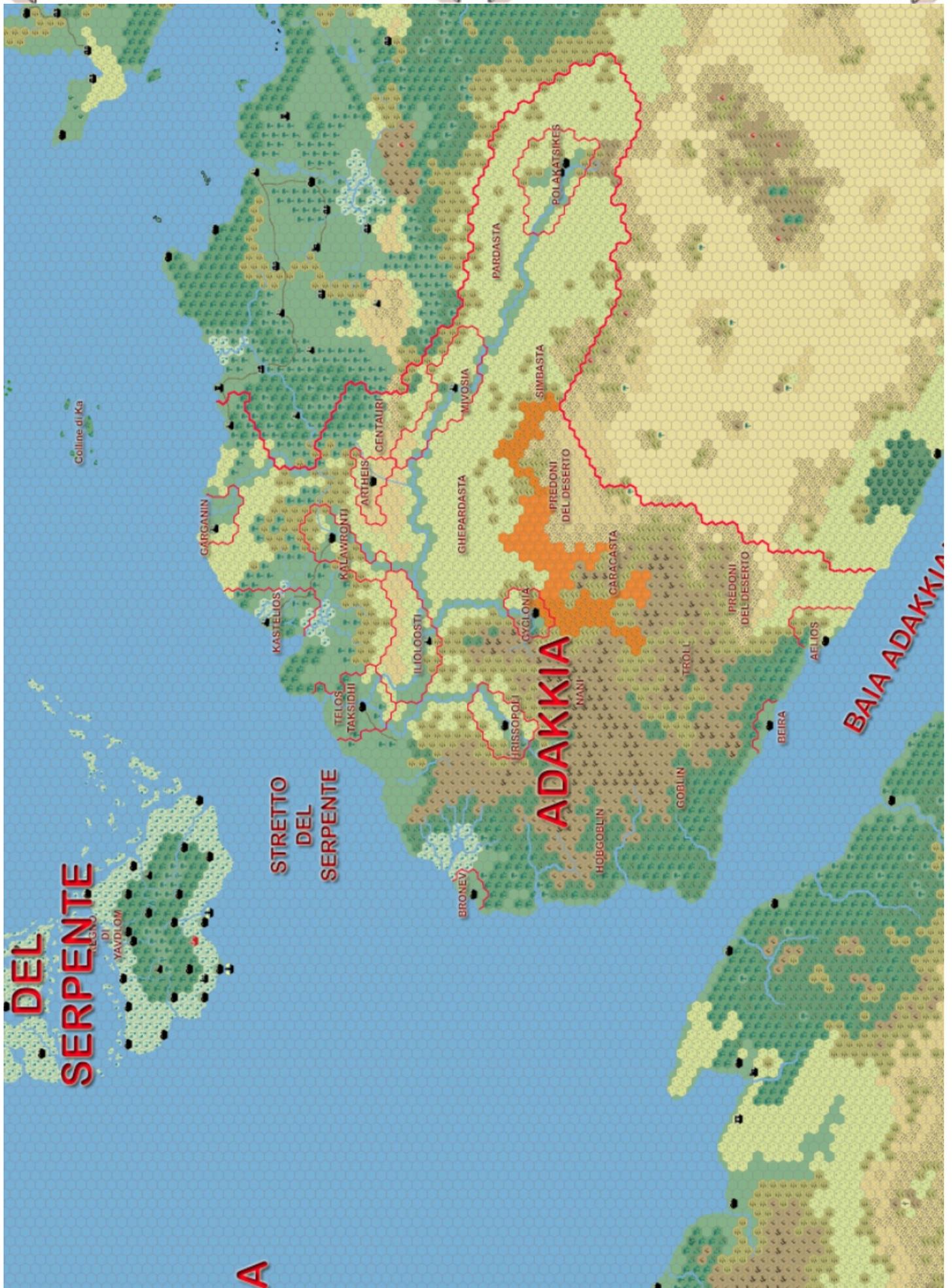
Il Re Orco Ilneval del Bogdashkan conduce le sue truppe a vittorie impressionanti sui Mileniani, il cui culmine fu il saccheggio della capitale Milenia. Diulanna lo sponsorizza per l'immortalità (Pensiero) dove inizia a essere chiamato Karaash ed è venerato da molti orchi.

I disperati Mileniani abbandonano in massa i loro immortali tradizionali e abbracciano gli immortali Traldar, Halav, Petra e Zirchev.

PI 41 Il generale Solarus sconfigge i barbari invasori e viene incoronato re della città-stato di Mivosia.

PI 38 Cyclonia viene finalmente a sapere del crollo dell'Impero Mileno.

La guerra civile a Kastelios riduce la popolazione a 10.000.



**DEL
SERPENTE**

**STRETTO
DEL
SERPENTE**

ADAKKIA

BAIA ADAKKIA

A

Adakkia

Atlante geografico dell'area conosciuta come Adakkia.

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/>). 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.