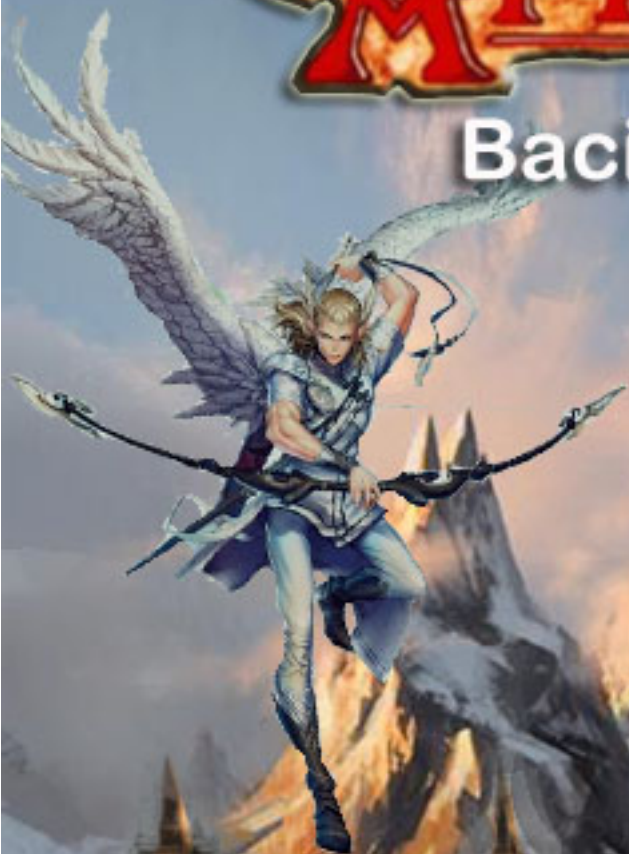


ATLANTE

Bacino Aryptiano
&
Platea



ATLANTE

Indice

Bacino Aryptiano	pag 1
Gnomi Pedhardt	pag 5
Aranea di Gorth	pag 11
Odak'Tar	pag 12
Wemic, Simbasta e Pardasta	pag 15
Servasta e Sis'thiks	pag 16
Nomadi Maghaddara	pag 17
Nomadi Gitani	pag 18
Divergan	pag 19
Kaelmad e Plateai	pag 23
Nomadi Hin e Città Stato	pag 25
Quaeromore e Velbyluna	pag 26
Xaleris e Qualixa	pag 27
Quelinzal, Nazaniir e Druidi hin	pag 28
Clan Helemjr e Toadling	pag 29
Ar'ack	pag 30
Drake/Woodrake	pag 31
Elfi del Clan Dyr	pag 32
Clan Lun'Terma	pag 33
Clan E'etar	pag 34
Tribù Hornidd	pag 34

Supplemento non ufficiale.

Descrive la zona geografica del Bacino Aryptiano.

Realizzato da Omnibus.

Versione PDF: 1.0 dd. 10/10/2023

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.

Bacino Aryptiano

Il Bacino Aryptiano è in gran parte un deserto arido e salato circondato da alte scogliere; la parte nord e centro occidentale è un vero e proprio deserto punteggiato da poche grandi oasi, mentre la parte più orientale è attraversata da sporadici wadi (fiumi stagionali) che favoriscono la crescita di arbusti e altra vegetazione xerica. Ai tempi dell'antica Lhomarr questo bacino era un mare (chiamato Mare Interno o Oceano Aryptiano) collegato al Golfo di Mar. Gli stessi sconvolgimenti geologici che portarono all'affondamento dell'isola-continente di Lhomarr sollevarono il fondale dello stretto

collegando l'Oceano Tijian e il Golfo di Mar, con l'effetto collaterale di impedire ai venti umidi di raggiungere l'interno del continente. Di conseguenza, il Mare Interno si prosciugò e si trasformò in un deserto in meno di un millennio. Alcune grandi oasi nella parte settentrionale e occidentale del bacino includono profondi laghi di acqua salata dove sopravvivono ancora i resti dell'antico ecosistema marino. Si ritiene che quei laghi siano collegati al Piano Elementale dell'Acqua poiché non si prosciugano mai, indipendentemente dalla siccità; forse gli immortali sono coinvolti nella loro creazione e



conservazione. La parte nord della regione gradualmente sale di livello fino a congiungersi alla savana del Ninfangle, ad est sale ad unirsi con la savana aryptiana che separa il Bacino dal Golfo di mar. Come detto il bacino in alcune sue parti mantiene l'antica scogliera, principalmente ad ovest ma anche a sud. Il Bacino non si limita solo all'antico fondo del mare interno ma a sud e ad ovest comprende anche terre che all'epoca del mare interno erano parte della costa dove scorrevano i fiumi che dalle montagne scendevano a sfociare nell'antico mare. Queste terre non sono desertiche e per quanto hanno subito forti cambiamenti climatici causati dalla sparizione del mare interno, sono terre fertili con pianure e colline con valli che s'insinuano fra le pendici delle montagne sia del massiccio del Brasol ad ovest sia dei Picchi ghiacciati a sud.

Storia

5.000 P.I.: Una grande inondazione ricopre di fango il territorio della popolazione di Taodling.

4.600 P.I.: Gli Elfi si spingono a nord oltre la Grande Foresta e incontrano gli halfling. La regione era chiamata Hinmeet (o Elfmeet).

4.300 P.I.: Un continuo esodo attira altri elfi dalla Grande Foresta. Questi Clan Erranti, come divennero noti, si spostarono lentamente a nord lungo la costa orientale di Davania, stabilendo occasionalmente insediamenti durante i loro viaggi. Molti Hin hanno accompagnato gli Erranti.

3.060 P.I.: Alcuni scienziati Blakmooriani creano i primi esemplari di Divergan in uno sperduto laboratorio a Davania, il progetto prevedeva la creazione di una razza che combatta i Brutti al posto dei Blakmooriani.

3.000 P.I.: La Grande Pioggia di Fuoco.

3.005 P.I.: Il laboratorio Blakmooriano viene abbandonato ed il progetto sospeso, gli esemplari Divergan vengono messi in stasi temporale.

2.800 P.I.: Gli Elfi della migrazione di Ilsundal raggiungono Platea, vi si stabiliscono per 200 anni. Gli halfling iniziano a migrare verso l'Adakkia.

2.600 P.I.: La migrazione di Ilsundal lascia Platea

e dintorni e si sposta a nord. Alcuni gruppi di Halfling seguono la migrazione.

2.500 P.I.: Una seconda ondata separatista di elfi lascia gli insediamenti morenti di Vulcania e si sposta a nord.

2.400 P.I.: Gli elfi Whitelog dipendevano dalla tecnologia di Blackmoor come stile di vita. Questi elfi decisero quindi di seguire le orme di Ilsundal (fisicamente, ma non ideologicamente) e migrarono tutti verso la regione di Platea. Lì trovano gli elfi che hanno lasciato la migrazione di Ilsundal, quegli elfi che non erano disposti ad abbandonare completamente la tecnologia, e iniziano a integrarsi in quella società. Gli elfi del Clan Dyr supportati da elfi di Vulcania del Clan Whitelog iniziano i lavori per la costruzione di un reattore per la produzione di energia magica che permetta alla loro razza di espandersi.

2.320 P.I.: La distruzione di Vulcania. Gli elfi Whitelog di Vulcania attivarono il loro reattore e le comunità primitive circostanti scoprirono presto che gli elfi drenavano grandi quantità di acqua dal fiume, solo per funzionare correttamente il reattore e produrre energia sufficiente per i grandi e luminosi congegni elfici. Poiché il fiume era la principale fonte d'acqua per l'intera regione arida, gli elfi si ritrovarono presto circondati da comunità ostili (anche se barbare), che furono tenute a bada solo dalla minaccia rappresentata dalle armi elfiche superiori. In particolare, un gruppo di Formian dell'età della pietra che vivevano in un grande complesso sotterraneo non troppo lontano dalla centrale elettrica divennero sempre più sconvolti e disperati, poiché quasi tutta l'acqua che un tempo scorreva nelle loro caverne veniva deviata per alimentare il reattore. Nel 2320 P.I., in un ultimo tentativo di procurarsi più acqua, scavarono segretamente un tunnel sotterraneo che si apriva a monte e, con una mossa improvvisa, deviava la maggior parte del flusso lontano dalla centrale elettrica. Gli elfi Whitelog furono completamente colti di sorpresa dall'improvvisa mancanza d'acqua e, prima che potessero intervenire, il reattore esplose per mancanza di fluido di raffreddamento, mandando in frantumi la principale comunità elfica, il complesso delle formiche ed il tunnel

sotterraneo. Inoltre, non si sa come, ha causato anche l'improvvisa fusione del Reattore Uno semilavorato a Soondyr dagli elfi Dyr, che non ha fatto altro che peggiorare la tragedia.

2.300 P.I.: creature mostruose iniziano a diffondersi nella'area del Lago splendente i Wooddrake credono che la causa siano le acque del Lago.

2.053 P.I.: Inizio della guerra degli Scuotaterra degli gnomi di Vulcania.

2.000 P.I.: I Wooddrake della foresta a sud ovest di Platea sono fortemente contrariati dagli sviluppi causati dall'esplosione del reattore one degli elfi e decidono insieme ad altre creature fatate di tenere sotto controllo gli elfi e la loro tecnologia.

1.791 P.I.: I Pedhardt e gli Snartan si separarono. Su suggerimento del loro capo, Re Krod, i Pedhardt viaggiarono in una direzione più a nord fra i Picchi di Ghiaccio, prima che il loro Scuotiterra si rompesse irrimediabilmente. I Pedhardt si stabilirono lì, chiamando la loro nuova casa Tiyab. Gli Snartan al contrario si diressero verso il deserto di Meghales Amosses.

1.500 P.I.: Un gruppo di halfling raggiunge l'isola di Thanegia proveniente da Davania.

1.314 P.I.: Esploratori di Varelly si avventurano nelle profondità della savana Aryptiana, attraversano il deserto e ritornano con racconti di piccola gente prosperosa (gli hin) sul lato opposto della savana, oltre a ciò che sembra un grande mare (la costa Adakkiana). Il Re Prial, un po' folle e molto desideroso di espandere i suoi domini, ordina la conquista dell'interno e l'istituzione di un porto (da nominare in suo onore) sull'altro mare.

1.300 P.I.: Gli Halfling dell'Adakkia, da tempo abbandonati dai loro amici elfi, e sempre più minacciati dalla popolazione umana in continua crescita, effettuano una migrazione navale di massa verso il continente settentrionale e raggiungono Faerdinel (le attuali Cinque Contee) dove si stabiliscono. A Platea intanto una forza di spedizione Varellyana riesce a conquistare abbastanza territorio e si spinge fino alla Costa per stabilire una roccaforte, che chiameranno Prialus in onore del loro re. I messaggeri

riferiscono che il "vizioso" popolo hin è stato sottomesso.

1.290 P.I.: Il re Prial II invia 10.000 persone nell'entroterra per colonizzare Prialus. Molti si sistemano ai margini della conca Aryptiana; poco più di 1.000 persone raggiungono l'avamposto, che è poco più di una piccola fortezza nel mezzo di una giungla paludosa sulla costa della Baya Adakkiana. Il suo unico collegamento con Varelly è una singola pista che si snoda attraverso l'interno, punteggiato da occasionali postazioni commerciali, alcune delle quali sono attaccate dalle tribù che sono state costrette a lasciare le loro terre.

1.150 P.I.: Alcune tribù Neathar in fuga dai Varellyani si spingono sulle montagne ed attaccano i villaggi degli elfi del Clan Dyr che presi di sorpresa non riuscirono a rifugiarsi oltre le mura della città della Porta di IIsundyl. La reazione degli elfi colpiti nell'orgoglio fu devastante, grandi magie furono scatenate sugli assalitori che furono quasi tutti annientati, a parte qualche sparuto gruppo che fuggì verso il territorio dei Pardasta.

1.149 P.I.: Purtroppo l'attacco agli elfi lasciò delle conseguenze devastanti in quanto a distanza di un anno il frutto delle violenze Neathar venne alla luce creando il problema dei mezzelfi per il Clan Dyr. Simbolo del disonore elfico per essersi lasciati colpire di sorpresa, gli "Anziani" del Clan non accettarono i mezzelfi come membri del Clan emanando la legge che impediva loro di mettere piede in città. Nacque così la città bassa dove vivono oggi i mezzelfi e dove si sviluppò il commercio con gli halfling.

1.100 P.I.: Prialus fu abbandonata dai Varellyani, in seguito fu abitata prima dai Trogloditi ed infine dai Sis'thiks prendendo il nome di Klath-Tzarth.

1.000 P.I.: Piogge intense sulle montagne scatenano una grande inondazione a valle, dal fango riemergono alcuni membri dell'antica popolazione Toadling.

987 P.I.: Una grande carestia colpì Platea, le popolazioni di umanoid, toadling e dei giganti si spinsero verso le pianure devastando i villaggi e le terre degli halfling che fuggirono verso le montagne.

915 P.I.: Il clan Nixnoddle degli halfling fu attaccato dai Pardasta e spinto verso il territorio degli elfi. Non molto distante dalla Porta di IIsundyl fondò alcuni villaggi che si unirono in un'alleanza che prese il nome di Tirannia di Quaeromore.

847 P.I.: Viene fondato il villaggio di Quelinzel per favorire i commerci con gli elfi.

830 P.I.: I Wooddrake preoccupati dello sviluppo della Tirannia di Quaeromore, prendono segretamente il controllo di un villaggio Halfling, sviluppandola società e costruendo la fortezza di Xaleris per controllare il commercio di Quelinzel.

813 P.I.: Il villaggio di Quelinzel ottiene l'autonomia dalla Tirannia di Quaeromore.

768 P.I.: Alcuni villaggi presso Xaleris fondano Velbyluna anche se Xaleris mantiene una guarnigione militare sul territorio.

650 P.I.: I commerci con le comunità Halfling più avanzate, delle montagne, portano alla creazione di un'alleanza di 5 villaggi più a valle dove le pendici delle montagne incontrano la pianura, nasce Qualixa.

542 P.I.: Gli gnomi Pedhardt contattano gli Snartan. Questi da tempo erano in contatto con i Mileniani e avevano fondato la loro Repubblica Oplita.

515 P.I.: Gli Snartan marciano verso Tiyab passando per il Ninfangle, scendendo a sud attraverso Platea sino al Massiccio di Brasol, dove fondano Snarta III per prepararsi prima di spingersi attraverso i picchi di Ghiaccio.

505 P.I.: Le forze Snartan imperversano nelle pianure di Platea, sia ad occidente nel Massiccio di Brasol.

500 P.I.: Gli elfi Dyr decidono di costruire una centrale idroelettrica presso il villaggio di Feyrge ed iniziano la costruzione della diga che creerà un lago per alimentare la centrale.

497 P.I.: Gli Snartan si spingono fra i Picchi Ghiacciati e chiedono la resa dei Pedhardt, offrendo loro condizioni favorevoli ed un posto all'interno della Repubblica promettendo che avrebbero mantenuto l'autonomia. I Pedhardt soppesarono i costi di una guerra prolungata rispetto alle richieste e decisero che sarebbe stato meno costoso e meno rischioso accettare i

termini.

495 P.I.: Gli Snartan partono per dirigersi verso Vulcania arruolando forzatamente anche molti Pedhardt.

483 P.I.: Gli Snartan a seguito della rivolta degli Halfling di Platea guidati dall'eroe Finidel abbandonano Platea e si rifuggiano a Snarta III.

462 P.I.: Snarta III attaccata dagli Halfling di Finidel da nord e dalle tribù di Scimpanzé a sud viene considerata indifendibile e si iniziano i preparativi per spostare la popolazione verso i Picchi Ghiacciati per sfruttare anche la vicinanza degli gnomi Pedhardt di Tiyab.

430 P.I.: Finidel fonda il suo Regno all'imbocco del Passo di Brasol. Snarta III viene rasa al suolo ed al suo posto nasce Fidexa, città Halfling.

420 P.I.: tutte le comunità Snartan del Massiccio di Brasol furono evacuate e spostate per mezzo degli scuotiterra in una grande valle vicino all'estremità meridionale Passo di Brasol dove viene fondata Snarta IV.

200 P.I.: Gli Snartan terminarono la loro lunga marcia verso Vulcania. Snarta IV perse di importanza, la sua lontananza da Vulcania e la vicinanza con Tiyab le furono fatali. Viene abbandonata e rifondata a sud est dei Picchi Ghiacciati con il nome di Snarta V. 178 P.I.: Re Dorfin fu sostenuto dalle vittorie. Sciolse la Repubblica e si autoproclamò Imperatore dell'Impero Snartan.

178 P.I.: Re Dorfin fu sostenuto dalle vittorie. Sciolse la Repubblica e si autoproclamò Imperatore dell'Impero Snartan.

175 P.I.: Dorfin muore, gli succede Harwin III con il titolo di imperatore. Il nuovo imperatore accelerò il programma di clonazione per riempire ed espandere i ranghi degli Snartan. E quindi rivolse la sua attenzione ai Pedhardt che si erano rifiutati di mandare altri uomini al fronte e volevano ricontrattare gli accordi di pace.

164 P.I.: Le forze del generale Snartan Kirrim arrivarono a Tiyab e prendendo in ostaggio i soldati Pedhardt che erano con lui, chiese la resa e catturò il Re Krod.

152 P.I.: Kirrim ricevette l'ordine di iniziare l'operazione di clonazione a Tiyab. Scoppiò la rivolta dei Pedhardt. Kirrim riesce a fuggire.

145 P.I.: I Pedhardt lasciano Tiyab e si disperdono fra i Grandi Picchi.

126 P.I.: Il contingente Sanrtan guidato da Ordig, nipote dell'Imperatore, arriva a Tiyab dove trova solo un piccolo gruppo di Pedhardt che vengono trucidati.

120 P.I.: Il clan di giganti Helemjr dopo uno scontro con gli gnomi Snartan si sposta a nord ed attacca Fidexa, la città cade e gli gnomi fuggono a nord seguiti dai giganti.

101 P.I.: Le forze di Ordig si spingono fino al massiccio del Brasol ma vengono respinte dai ripetuti attacchi di guerriglia da parte delle tribù di Scimpazè appena si sono inoltrati nella foresta. Gli gnomi li definiscono demoni scimmia in quanto mostrano una spiccata intelligenza.

80 P.I.: Le forze di Ordig hanno passato 46 anni a combattere contro la guerriglia dei Pedhardt, subendo forti perdite, tornano a Tiyab e la trovano occupata da una popolazione umana Neathar, i Karditche.

65 P.I.: Il clan di giganti Helemjr si stabilisce nella parte sud est di Platea.

430 D.I.: Fondazione della città di Quetaxia.

525 D.I.: L'anziano re Bodyn dei Pedhardt, propone di iniziare a cercare una nuova casa più a nord, oltre la portata degli Snartan. Bodyn incaricò i suoi nipoti Loda e Turka di trovare un posto adatto.

596 D.I.: Re Bodyn morì. Gli successe Turka, lasciando Loda a sovrintendere al progetto di reinsediamento.

599 D.I.: Loda e la sua squadra si diressero a nord verso le Lande Aryptiane.

624 D.I.: Loda torna con una posizione che viene approvata dal consiglio.

960 D.I.: Viene fondata Nydob, città gnomica su territorio Tsall.

1.000 D.I.: Il lavoro di costruzione della città di Ar'Tiyab è vicino al completamento ed in molti si sono già trasferiti.

Popolazioni

Gnomi Pedhardt

Gli gnomi Pedhardt, dopo varie peripezie che li hanno visti contrapporsi ai bellicosi gnomi Snartan, sono riusciti a sopravvivere ad anni di fuga e scontri fra i picchi ghiacciati ma purtroppo non sono più potuti tornare alla loro antica città Tiyab. Ora sono divisi in tre gruppi principali situati nel bacino aryptiano, più alcune bande isolate che resistono fra i Picchi Ghiacciati. Nel Bacino Aryptiano si trovano nella loro capitale segreta Ar'Tiyab e nella città di Nydob oltre ad un gruppo nomade che si sposta continuamente nella regione.

Ar'Tiyab

(pop. 23.000): Gnomi 90%, altre razze 10%.

Governo: regina Nelda (gnomo, femmina, Legale, Artefice di 11° livello, Illusionista di 5° livello)

Ar'Tiyab si trova al centro del Bacino Aryptiano in particolare, al centro di quello che un tempo era il

fondale di un mare interno ormai prosciugato. A nord dei territori Divergan.

Questa città è stata costruita da zero per poter sopravvivere nel deserto, la sua costruzione è stata una sfida ingegneristica che gli gnomi Pedhardt hanno voluto, cercato, accettato e vinto. La città è stata progettata e costruita dopo una meticolosa ricerca, nel sottosuolo è stata trovata una antica sorgente d'acqua dolce, è stato costruito un grande invaso artificiale sempre nel sottosuolo e su di esso una città a strati. Lo strato poco al di sotto del suolo ma sovrastante la cisterna è la parte abitativa vera e propria, sovrastata da un ulteriore strato sorretto da grandi colonnati con passaggi forzati d'aria per mantenere una temperatura costante, al disopra del colonnato c'è una struttura a copertura con forme geometriche tese a raccogliere l'acqua di condensa notturna verso dei fori nella parte bassa dove l'acqua precipita verso l'invaso nel sottosuolo. La copertura dà

anche un aspetto vagamente mimetico ricordando un paesaggio di dune. La città è protetta da mura alte 6 metri e spesse 3 metri, oltre le mura si estende una fascia di palme da dattero e piante grasse che producono frutti, inoltre si possono trovare piccoli greggi di cammelli o dromedari. All'interno della città vi è anche una struttura che riflette i raggi solari verso delle cisterne per la produzione di vapore utilizzato per generare l'energia meccanica necessaria ad azionare varie macchine all'interno della città stessa, come portoni, gru, elevatori e nel caso armi. La città è fondamentalemente segreta, raggiungerla è molto arduo, ed il deserto circostante scoraggia i viaggiatori occasionali. Per il commercio la città si basa sulle carovane di gnomi Pedhardt che non hanno voluto tornare ad uno stile di vita stanziale preferendo la vita da commerciante nomade.

Storia

Gli Gnomi Pedhardt sono uno dei quattro clan di gnomi sopravvissuti alla Guerra degli Scuotiterra, il conflitto degli gnomi con il lich Ektarmorag e le sue forze non morte (2.053-1.790 PI) nella regione di Vulcania. Gli gnomi si radunarono sotto il re Borodar e crearono i leggendari Scuotiterra. Ogni clan mise in campo il proprio design. Gli Scuotiterra permisero agli gnomi di vincere sui non morti, ma a caro prezzo. I clan sopravvissuti decisero di lasciare la regione e migrare verso terre migliori. I clan Gemeiyr e Skyras si diressero a est, mentre i clan Pedhardt e Snartan si diressero a ovest verso le montagne dei Picchi Ghiacciati. Gli gnomi Gemeiyr avrebbero usato il loro Scuotiterra per fondare la città di Berren. Lo Scuotiterra degli gnomi di Skyras si sarebbe sciolto prima di lasciare le terre Vulcaniane. Il clan sarebbe stato afflitto da problemi di successione. Nel 1791 PI il clan si era sciolto, frammentandosi in bande più piccole. I Pedhardt e gli Snartan si separarono. Su suggerimento del loro capo, Re Krod, i Pedhardt viaggiarono in una direzione più a nord fra i Picchi di Ghiaccio, prima che il loro Scuotiterra si rompesse irrimediabilmente. I Pedhardt si stabilirono lì, chiamando la loro nuova casa



Tiyab. Gli Snartan si spostarono più a ovest prima di dirigersi a nord attraverso il deserto Meghales Amosses e incontrare i Mileniani con cui strinsero rapporti di alleanza. Tiyab nel frattempo prosperò e si sviluppò, con i Pedhardt che spesso si riferiscono a questo periodo come alla loro Grande Era. Erano stanchi della guerra, organizzarono una solida difesa ma contattarono le tribù vicine per promuovere il commercio. Le tribù che volevano il conflitto fecero la conoscenza dei costrutti da guerra gnomici. Per estendere il loro commercio oltre i loro immediati vicini, i Pedhardt usarono i Crawler. Gli esploratori tracciarono percorsi che i Crawler potevano utilizzare mentre gli ingegneri preparavano le strade se necessario. Nel giro di pochi decenni gli gnomi avevano sviluppato una rete commerciale regionale. I Pedhardt trovarono difficile mantenere i contatti con gli altri clan di gnomi. Qualsiasi contatto avrebbe richiesto un lungo viaggio attraverso terre ostili. Le visite erano rare ma solitamente celebrate. I Pedhardt svilupparono un'amichevole rivalità con gli gnomi di Berren e discussero anche di cercare di creare un mezzo più veloce per comunicare tra loro. Nel 542 PI, i Pedhardt contattarono gli Snartan.

Questi da tempo erano in contatto con i Mileniani e avevano fondato la loro Repubblica Oplita. Gli Snartan una volta contattati marciarono verso Tiyab passando per il Ninfangle, scendendo a sud verso il Brasol per poi spingersi attraverso i picchi di Ghiaccio. Fecero varie tappe ed ogni volta si lasciarono alle spalle città con una piccola parte di gnomi che decisero di rimanere, l'ultima tappa prima di arrivare a Tiyab fu nel Brasol dove edificarono la loro capitale. Invece dei festeggiamenti però, chiesero la resa dei Pedhardt, offrendo loro condizioni favorevoli ed un posto all'interno della Repubblica promettendo che avrebbero mantenuto l'autonomia. I Pedhardt soppesarono i costi di una guerra prolungata rispetto alle richieste e decisero che sarebbe stato meno costoso e meno rischioso accettare i termini. Gli Snartan pianificarono di marciare su Vulcania per reclamare la regione sotto uno standard gnomesco unificato. Progettavano di spostare la loro capitale dal Brasol a Tiyab, per prepararsi alla lunga marcia verso Vulcania. Gli Snartan reclutarono volontari dai Pedhardt per aiutare a riempire i loro ranghi. Quando la risposta fu insufficiente, arruolarono soldati Pedhardt forzatamente. I Pedhardt erano scontenti, ma la loro leadership razionalizzò che era meno costoso accettare queste condizioni che gettarsi in una guerra fratricida. Gli Snartan lasciarono Tiyab. La marcia verso Vulcania fu lunga e li costrinse a farsi strada attraverso le tribù umanoidi. Il terreno non era adatto per le grandi macchine da guerra degli gnomi. Gli gnomi furono costretti a scovare percorsi utilizzabili e persino a costruire strade. Gli gnomi erano intenti a raggiungere Vulcania. Non avevano le risorse e la volontà per occupare le terre conquistate. Si fermavano e raccoglievano tutte le risorse disponibili, quindi andavano avanti. Le tribù sfollate furono in grado di tornare in queste terre dopo che gli Snartan furono passati. Nel 200 PI, gli Snartan terminarono la loro lunga marcia verso Vulcania. Ebbero un successo immediato nel nord di Vulcania. Nel 178 PI, re Dorfin fu sostenuto dalle vittorie. Sciolse la Repubblica e si autoproclamò Imperatore dell'Impero Snartan. Gli Snartan si

diressero nel sud di Vulcania. L'imperatore Dorfin mandò a chiedere a Tiyab più materiali e più soldati. Re Krod e la leadership dei Pedhardt erano fiduciosi che gli Snartan fossero troppo lontani e troppo occupati per potersi occupare di loro e non risposero. Sfruttarono l'opportunità per rinegoziare i loro accordi con gli Snartan. Volevano essere risarciti per i materiali inviati agli Snartan, e porre fine alle richieste di truppe oltre ad ottenere la restituzione dei soldati già presi. I Pedhardt avevano ragione e gli Snartan non furono in grado di rispondere immediatamente. Dorfin nascose le informazioni alle truppe Pedhardt. Gli Snartan si sarebbero occupati più tardi dei Pedhardt. Fino ad allora, si sarebbero serviti dei loro soldati e forse li avrebbero usati come ostaggi. Dorfin morì nel 175 PI, Harwin III salì al trono con il titolo di imperatore. Il nuovo imperatore accelerò il programma di clonazione per riempire ed espandere i ranghi degli Snartan. E quindi rivolse la sua attenzione ai Pedhardt, riunendo una forza che inviò a Tiyab per riaffermare il controllo sugli Snartan. Harwin assegnò l'incarico al generale Kirrim. Gli assegnò anche i soldati Pedhardt a cui fu detto che sarebbero stati rimandati a casa. In verità, l'intenzione era di usarli per aiutarlo a farsi strada verso Tiyab e come ostaggi una volta arrivati. Kirrim fu incaricato di prendere il controllo di Tiyab, rimuovere re Krod e il resto della leadership di Pedhardt e agire come governatore. Le forze di Kirrim arrivarono a Tiyab nel 164 PI, a quel punto ordinò l'arresto dei soldati di Pedhardt e li usò come ostaggi per assicurarsi un incontro con il re Krod. Gli Snartan catturarono Krod ed i suoi consiglieri. Kirrim lesse il decreto di Harwin, privando i Pedhardt della loro autonomia e nominandosi governatore. Kirrim mostrò poca pietà ai Pedhardt. Per come la vedeva lui, erano traditori. Li fece lavorare duramente per i materiali da inviare a Snarta. Le case e le aziende furono saccheggiate. I Pedhardt furono sottoposti a razioni rigide. Maschi e femmine furono separati. Le famiglie sono state divise. Ogni accenno di dissenso veniva trattato rapidamente e con malizia. Nel 152 PI, Kirrim ricevette l'ordine di iniziare

l'operazione di clonazione a Tiyab. Se i Pedhardt non si fossero comportati bene, sarebbero semplicemente stati clonati e allevati secondo gli standard Snartan. Kirrim iniziò a lavorare sulle strutture di clonazione. Bandì le nascite naturali, affermando che tutti i neonati sarebbero stati sequestrati e cresciuti dagli Snartan. Si sparse la voce che gli Snartan avrebbero sterilizzato i Pedhardt, clonandoli e poi ucciso gli originali. I Pedhardt si ribellarono contro gli occupanti Snartan, radunandosi attorno a Bodyn, il fratello minore di re Krod. Attaccarono la residenza di Kirrim, la caserma Snartan e le aree di detenzione degli ostaggi. Riuscirono a liberare alcuni degli ostaggi. Tra le persone uccise c'erano re Krod e diversi capi di clan anziani. Kirrim e alcuni Snartan riuscirono a scappare. I Pedhardt ebbero poco tempo per celebrare la loro vittoria. Bodyn e gli altri leader sapevano che Snarta non avrebbe lasciato impunita la rivolta. Decisero di abbandonare Tiyab e fuggire a nord a bordo dei loro Crawler, grandi carri a più piani con grandi ruote piene ed animati da macchine a vapore e magia. Gli gnomi recuperarono ciò che potevano e se ne andarono. Kirrim e gli Snartan sopravvissuti impiegarono più di un decennio per raggiungere Snartapolis a Vulcania. L'Imperatore non fu contento e diede tutta la colpa a Kirrim. Harwin sapeva che i Pedhardt dovevano essere puniti. Avrebbe incaricato suo nipote Ordig di cercare i Pedhardt fra i Picchi di Ghiaccio. Nel 126 PI, i gruppi di ricerca Snartan arrivarono a Tiyab. Scoprirono un piccolo numero di gnomi Pedhardt che vivevano lì. Gli Snartan li radunano rapidamente e li interrogano. Erano una piccola banda che non voleva andarsene. Dissero agli Snartan che gli altri erano fuggiti sulle montagne. Gli Snartan impalarono gli gnomi e lasciarono i loro corpi tra le rovine. Gli Snartan avrebbero trascorso i successivi 46 anni a cercare i Pedhardt sulle montagne. I Pedhardt conoscevano bene le montagne ed erano in grado di evitare i loro inseguitori, o addirittura di mandarli su falsi sentieri. Quando avevano i numeri, tendevano imboscate o addirittura causavano frane. La spedizione Snartan soffrì molto e il loro numero diminuì costantemente.

Ordig fece marciare i suoi soldati rimasti fino a Tiyab per aspettare la fine dell'inverno prima di fare il viaggio di ritorno a Snartapolis. A Tiyab scoprirono che alcuni coloni umani si erano stabiliti fra le rovine. Si chiamavano i Karditche, accolsero gli gnomi e offrirono loro riparo durante l'inverno. I Pedhardt si adattarono rapidamente alla loro vita nomade. I Crawler concessero loro una casa mobile sicura. Si resero presto conto che non potevano stare insieme. Decisero di dividersi in gruppi più piccoli. Ogni gruppo avrebbe nominato il proprio leader. Per mantenere l'unità del clan, promisero di organizzare frequenti riunioni per il commercio, l'organizzazione di matrimoni e l'interazione sociale. Prima di separarsi, i Pedhardt designarono ufficialmente Bodyn come loro nuovo re. I Pedhardt trovarono le tribù di montagna aperte al commercio. Queste relazioni li avrebbero aiutati contro i loro inseguitori Snartan. Gli gnomi prosperarono ma molti cercarono di stabilirsi. Alcuni hanno persino proposto di ricostruire Tiyab. Quel sogno morì con la scoperta che i Karditche si erano stabiliti lì. Nel 525 DI, un anziano re Bodyn convocò un incontro tra i capi clan. Propose di iniziare a cercare una nuova casa. Suggerì di cercare una casa più a nord, si sperava oltre la portata degli Snartan. Bodyn incaricò i suoi nipoti Loda e Turka di trovare un posto adatto. Nel 593 DI la coppia tornò dai capi clan con le loro scoperte. Li informarono che le regioni più settentrionali oltre le montagne dei Picchi Ghiacciati erano piene di tribù di razze di tutti i tipi. Queste tribù erano ostili e i confini si spostavano costantemente poiché molti erano in costante stato di guerra. Riferirono anche che i Karditche si erano fermamente stabiliti a Tiyab. Turka suggerì di guardare più a nord, nelle Lande Aryptiane. Affermò che avrebbero potuto usare le tribù per proteggere il loro confine meridionale da qualsiasi attacco Snartan. Per quanto riguardava il clima rigido, affermò che se qualcuno avesse potuto progettare i mezzi per vivere lì quel qualcuno sicuramente sarebbero stati gli gnomi. Loda sostenne il suggerimento di suo fratello. Disse agli gnomi che avrebbero sicuramente

trovato l'acqua necessaria in profondità sotto le sabbie del deserto che avrebbero potuto perforare. Aggiunse, "se gli gnomi possono creare una città che cammina e una città che vola, allora sicuramente gli gnomi possono costruire una città nel deserto".

Alcuni membri della leadership degli gnomi avevano delle riserve sull'idea. Tuttavia, approvarono Turka e Loda ed iniziarono a studiare ulteriormente l'idea e trovare una possibile posizione. Agli ingegneri furono presentati i problemi che ci si aspettava di incontrare nella vita nel deserto.

Nel 596 DI, re Bodyn morì. Gli successe Turka, lasciando Loda a sovrintendere al progetto di reinsediamento. Loda e la sua squadra di esploratori e ingegneri avrebbero avuto il pieno sostegno della leadership del clan.

Nel 599 DI, Loda e la sua squadra si diressero a nord verso le Lande Aryptiane. Sarebbero tornati nel 624 DI, con una posizione. Fecero il loro rapporto e annotarono i problemi che avrebbero dovuto essere risolti dagli ingegneri. Turka ed i leader concessero la loro approvazione per l'inizio del progetto.

Gli gnomi iniziarono a lavorare su un nuovo progetto di Crawler per operare nel deserto, il nuovo modello aveva dei cingoli che univano le varie ruote ed i carri non erano più collegati ma singoli. Furono progettate tute speciali per mantenere gli gnomi freschi e idratati, con occhiali colorati per aiutare con la luce solare intensa. Il gruppo di Loda sarebbe partito per il deserto nel 639 DI. Il lavoro sarebbe stato lento a causa della distanza e della frequente necessità di tornare per rifornimenti e materiali da costruzione. Nel 665 DI, avevano scoperto una fonte d'acqua e avevano scavato i loro primi pozzi. Gli gnomi chiamarono il sito Ar'Tiyab, in onore della loro casa perduta. Per evitare che gli Snartan scoprissero la loro nuova casa, i Pedhardt decisero di inviare solo un quarto dei loro lavoratori a costruire il nuovo insediamento. Il resto rimase nomade, viaggiando per le montagne. Ciò permise agli gnomi di continuare a commerciare con le tribù di montagna. Gli gnomi rimasero fuori dagli affari delle tribù,

concentrandosi sul commercio. Ciò consentì loro un passaggio sicuro tra le terre delle tribù. Tuttavia, formarono una certa parentela con i Coboldi di Tsall. I Pedhardt e gli Tsall vedevano l'uno nell'altro una sorta di parentela derivante dalle loro stesse storie. I coboldi avrebbero offerto agli gnomi un posto sicuro dove prepararsi prima di spingersi nel deserto. Dove avrebbero potuto fare le riparazioni necessarie, fare scorta di carbone, e rifornire d'acqua i loro Crawler.

Nel 1000 DI, il lavoro su Ar'Tiyab è vicino al completamento. Gli Gnomi sono nelle loro fasi finali prima di trasferirsi definitivamente. Molti gnomi sono diventati riluttanti a lasciare lo stile di vita nomade a cui si sono abituati. È stato deciso che avrebbero continuato il loro commercio nomade poiché avrebbero avuto ancora bisogno di alcune risorse che non si trovano nel deserto. Turko decise di stabilire un piccolo insediamento a sud delle terre di Tsall. Lo avrebbero chiamato Nydob. I Pedhardt avrebbero potuto usarlo anche come accampamento sicuro per consentire loro di mantenere i loro rapporti commerciali con le tribù di montagna. Data la sua età, Turko decise di abdicare al trono di Pedhardt per permettere a uno gnomo più giovane di guidarli. Avrebbe amministrato Nydob. Loda rifiutò la corona. Non era molto più giovane di suo fratello. Avrebbe continuato a supervisionare il lavoro ad Ar'Tiyab. La corona di Pedhardt ricadde sulla figlia più giovane di Turko, Nelda. Sarebbe stata la prima gnoma leader dei Pedhardt. Non era popolare tra gli gnomi più tradizionali. Turko sostenne che era la migliore candidata, fino al punto di sceglierla tra i suoi stessi figli e nipoti.

Oggi Nydob è il volto degli gnomi Pedhardt. L'esistenza di Ar'Tiyab è ancora un segreto al di fuori del clan. La città è ufficialmente completata. La maggior parte degli gnomi ha trasferito lì le proprie famiglie. In verità, gli gnomi percorrono ancora le loro rotte commerciali, quindi molti se ne vanno per lunghi periodi.

Anche le Lande Desolate hanno prodotto i propri commercianti. Gli gnomi hanno aperto rotte commerciali con i rettili di Odak'Tar. Hanno un certo commercio con i nomadi del deserto. E i

commercianti di Pedhardt visitano alcuni degli insediamenti al confine del deserto di Divergan oltre a spingersi fino sulla costa della savana aryptiana.

Nydob

(pop. 15.000): Gnomi 80%, coboldi 10% Tsall, altre razze 10%.

Governo: governatore Ngoro, nipote di Turko (gnomo, maschio, Neutrale, Artefice di 10° livello, Guerriero di 5° livello)

Nydob è una piccola città a ovest delle terre di Tsall al confine della regione, alle pendici dei Picchi Ghiacciati.

Nata al tempo della ricerca del luogo adatto per la costruzione della nuova capitale, fu dapprima un luogo d'incontro con il clan dei coboldi di Tsall che permisero agli gnomi di fare di questo luogo un punto di ristoro prima di addentrarsi nelle terre desertiche più a nord. Si trasformò ben presto anche in un punto commerciale dove gli gnomi svilupparono scambi e commercio con le tribù della zona. Ancora oggi rappresenta un riferimento per i commerci delle varie razze della regione oltre che per le carovane di gnomi Pedhardt nomadi. Costruita in un avvallamento protetto da tre colli su cui sventano altrettante torri d'avvistamento, protetta da mura che nella parte bassa della valle raggiungono anche i 4 metri di altezza andando ad arrampicarsi sulle colline per raggiungere le torri diventando dei camminamenti fortificati verso la cima. Qui vengono ogni tanto anche alcune bande di gnomi Pedhardt delle montagne più a sud. Dopo la morte di Turko la guida di Nydob passò a suo nipote Ngoro che per anni gli aveva fatto da assistente.

Gnomi Nomadi

(pop. 4.000): Gnomi 85%, altre razze 15%.

Governo: capo carovana.

Ogni carovana si definisce un piccolo clan con il capo carovana al comando. Riconoscono l'autorità della Regina Nelda. Viaggiano per tutta la regione, dalla Platea a sud al lago Arypt a nord, dalla savana aryptiana ad est a Baltazar ad ovest. Solo in casi eccezionali e previa autorizzazione si dirigono direttamente a Ar'Tiyab, di solito il punto di riferimento con gli altri gnomi Pedhardt è la città di Nydob. Intrattengono rapporti con quasi tutte le razze, dagli aranea ai vari rettiloidi come i Sis'Thiks o la città di Odak'Tar. Viaggiano su grossi carri a più piani di più di 10 metri di lunghezza per 5 di larghezza sfruttando in particolare le zone desertiche rocciose e con croste di sale. I grandi carri si muovono grazie a macchine a vapore magiche e tramite grandi ruote anche di vari metri di diametro e di circa un metro in larghezza, alcuni hanno delle catene con traverse di metallo a formare dei primitivi cingoli per attraversare le zone sabbiose.

Aranea di Gorth

(pop. 7.000): Aranesa 70%, Hin (Halfling) 30%.

Governo: regina Rhagodea

Gli Aranea del Deserto Orientale sono una cultura barbaro-sciamanica. Vivono come ragni botola, nel sottosuolo utilizzando il dedalo di gallerie e tunnel che si estende sotto il loro territorio. Loro chiamano il loro territorio in continua espansione Gorth e ritengono la superficie al disopra del territorio di Gorth loro territorio di caccia. Costruiscono continuamente gallerie utilizzando la loro tela come fissante per mantenere solida la sabbia. Vivono in piccoli gruppi che si dividono il territorio, quando un gruppo diventa troppo numeroso si separa ed il nuovo gruppo prolunga i tunnel per allargare il territorio di caccia. Vivono di caccia e saccheggi, attaccano sia gli animali del deserto che le carovane non troppo protette. Gli aranea in superficie assumono sempre una forma umanoide (sempre la stessa, una volta scelta

non può essere cambiata) mentre nel sottosuolo assumono la loro vera forma o la forma ibrida. Questo gruppo di Aranea ha una particolarità, una sorta di simbiosi con alcuni Halfling che vivono con loro. Catturati probabilmente durante degli attacchi alle carovane di Hin nomadi, sono cresciuti e vivono con gli aranea. Anche gli Aranea si sono adattati a questa convivenza scegliendo per la loro forma umanoide quella di un halfling. Alcuni hin che vivono sottoterra con loro sono convinti che gli hin che muoiono e vengono avvolti in bozzoli di seta di ragno per conservarli si reincarnino come aranea. Forse si stanno davvero reincarnando come aranea nella loro comune lotta con le lucertole. Altra particolarità degli aranea del deserto è la loro partecipazione religiosa, si potrebbe dire fanatica. La stessa regina è una potente sciamana di livello 12°. La religione pregna ogni aspetto della loro vita, le cerimonie sono frequenti e per qualsiasi cosa, dall'inaugurazione di un nuovo tunnel ad un nuovo gruppo, alla





pubertà, al riconoscimento della maturità, ecc. Sono comunque una popolazione guerriera/barbara, tra di loro la magia è presente attraverso gli stregoni. I loro acerrimi nemici sono gli Sis'thiks che a volte arrivano anche ad intrufolarsi nelle gallerie. Stranamente sono ben disposti verso gli gnomi Pedhardt con cui commerciano abitualmente.

Odak'Tar

(pop. 26.800): Odak'Tar 50%, Yuan-Ti minori 30%, histachii 20%.

Governo: Re Ssthmussen Il Odak'tar (equivalente ad un purosangue) mago di 10°, guerriero di 3°.

Odak'Tar è sia una città fortificata, sia la popolazione che la abita. Sono un ibrido tra umani (nithiani) e Yuan-ti. I Nithiani originari che abitavano l'oasi creata dagli Immortali nel 500 PI erano profughi provenienti dalla caduta della Città d'Avorio o coloni della loro vicina colonia perduta, fondata al tempo della maggiore espansione dei Nithiani nel mondo (tra il periodo 1100 PI e 1000 PI). Odak'Tar è un imponente città fortificata circondata da un'oasi e vicino ad un ammasso roccioso, su un altopiano che in passato doveva essere un'isola del mare interno. Lo stile di

costruzione ricorda molto lo stile nithiano anche se gli Odak'tar stessi non ne sono coscienti. L'influenza di Pflarr si è tradotta nell'adozione di Piramidi più ad uso di tempio che di tomba, in realtà ne è presente una sola. Più recentemente la contaminazione Yuan-ti si è tradotta in uno stile che si fa notare per i richiami rettili. La città è praticamente autosufficiente, allevamenti di ovini e roditori garantiscono la carne mentre l'oasi fornisce sia acqua che frutta, per il resto si sopperisce con il commercio o la cattura. Il commercio è praticamente limitato esclusivamente agli gnomi nomadi anche se Maghaddara e Gitani si fanno sempre più intraprendenti. Negli ultimi anni alcuni ambasciatori dell'Impero serpentino si sono spinti fin qui ma al momento la difficoltà di superare le tribù Wemic che dividono Odak'tar dall'Impero, rende difficili contatti più stretti. A volte è possibile vedere alcuni vascelli volanti, gli Abadis Skiffs sfiorare le dune nel loro leggiadro volo. Non sono vascelli per il trasporto merci e sono troppo piccoli e fragili per un uso militare ma sono ottimi per il trasporto di pochi individui.

Storia

Nel 500 PI, l'Impero di Nithia stava volgendo al termine. Gli anni di corruzione entropica avevano attirato l'attenzione degli immortali. L'Impero doveva essere epurato da Mystara. Thothia fu risparmiata perché si era allontanata dall'Entropia. I Nithiani non corrotti furono trapiantati nel Mondo Cavo.

Diversi immortali volevano usare l'epurazione come un'opportunità per testare gli umani per la redenzione. La loro teoria era che i Nithiani corrotti si sarebbero potuti riscattare se fossero stati separati dalla forza corruttrice. Gli Immortali hanno creato un'oasi nelle Lande Aryptiane. L'oasi avrebbe fornito loro cibo, acqua e riparo, ma la vita sarebbe stata dura. All'Immortale Pflarr fu affidato il compito di sorvegliare questi nithiani. I nithiani chiamarono la loro oasi Odak. Per la leadership, si rivolsero a Thutmose, un ingegnere imperiale. Sotto la sua guida riuscirono a sopravvivere ed a costruire un insediamento con ciò che offriva l'oasi. Gli Odakiani erano grati a

Pflarr e lo onoravano. In risposta, iniziò a concedere incantesimi a una donna di nome Nephtys, facendo di lei il suo chierico.

Ad ovest, l'espansione mileniana aveva spostato molti popoli indigeni. Tra questi c'era una banda di Yuan-Ti chiamata K'Tar. Una volta facevano parte dell'Impero Serpentino. Per il loro servizio, era stato concesso loro un tratto di terra al confine con le Lande Aryptiane.

Nel 490 PI, i combattimenti li avevano costretti a lasciare la loro terra. Furono costretti a fuggire. Senza altra possibilità, si diressero verso le Lande Aryptiane con la speranza di aggirare i Mileniani e riconnettersi con le Terre Serpentine. I K'Tar scoprirono che il loro percorso pianificato era bloccato e furono costretti a fare piani alternativi. Si persero e si ritrovarono a vagare per le Lande Desolate.

Nel 470 PI., Odak perse il suo leader di lunga data Thutmose a causa della vecchiaia. Fu sostituito dal figlio adottivo Aepep.

Nel 466 PI, anche Nephtys morì. Gli Odakiani dovettero affrontare una grave mancanza di leadership.

Nel 450 PI, gli Odakiani furono visitati da una banda di umanoidi rettiliani, i K'Tar. Il loro capo, Olnadis, disse che erano stati condotti all'oasi da immagini in sogno. Gli Odakiani permisero ai K'Tar di restare. I due popoli lavorarono bene insieme. Gli Odakiani trovarono i loro nuovi alleati piuttosto dissoluti in natura. Senza una leadership, gli Odakiani adottarono gli atteggiamenti amorali dei K'Tar.

Pflarr rimase deluso da questa regressione sociale e rivolse altrove le sue attenzioni. Se gli Odakiani fossero tornati per seguirlo, avrebbe rinnovato loro il suo sostegno. Senza il suo supporto, l'Oasi iniziò lentamente a prosciugarsi. Le loro scorte di cibo iniziarono a diminuire.

Gli Odakiani e K'Tar iniziarono a combattere. Tuttavia, un ex chierico di Pflarr si fece avanti per dire loro che aveva avuto una visione da una donna. La visione aveva detto che questo era un test per aprire la strada a una nuova era per entrambe le razze. Il destino li aveva uniti, ora il bisogno avrebbe reso reale quell'unione.

Durante la settimana successiva, i membri di



entrambe le razze iniziarono a ricevere visioni dalla stessa donna. Il mago Odakiano Ptah studiò ogni visione e scoprì che ogni visione conteneva un frammento di un incantesimo. Quell'incantesimo avrebbe unito le due razze.

Gli Odakiani ed i K'Tar decisero di provare l'incantesimo. Le magie fusero umano e Yuan-Ti in una razza ibrida. La loro accettazione dell'incantesimo assicurò il patrocinio della femmina, che si rivelò essere Sacmis. Sacmis riattivò l'oasi e la ampliò. Odakia rinacque come Odak'Tar per simboleggiare l'unione delle due razze.

Con la benedizione di Sacmis, Odak'Tar prosperò. Gli abitanti si riproducevano e la



Note

Sacmis è anche conosciuta come Talitha. Le sue azioni qui sono coerenti con la sua crescente influenza tra gli stregoni dei picchi di Ghiaccio. La sua scesa in campo può essere considerata come un Colpo contro Pflarr.

Gli Abadis Skiffs sono navi celesti in stile egiziano. Sono piccole imbarcazioni aperte progettate per il trasporto rapido e possono trasportare piccoli gruppi di razziatori. Volano solo a circa 30 metri dal suolo.

popolazione cresceva. La magia ha permesso loro di costruire muri di pietra. Odak'Tar divenne una formidabile città. Gli abitanti si trovarono ben adattati alla vita nel deserto.

Gli Odak'Tar depredavano i nomadi del deserto, catturandoli poi come schiavi. Alcuni li convertirono, alcuni in Yuan-Ti minori come soldati e altri in histachii come servi.

Gli Odak'Tar occasionalmente facevano irruzione negli insediamenti lungo i confini delle Lande Aryptiane. A volte iniziavano il lontano viaggio verso sud e attaccavano gli insediamenti di Divergan. Man mano che le difese di Divergan si rafforzavano, i costi delle incursioni aumentavano.

Nel 600 DI, incontrarono gli esploratori Pedhardt. Nel 700 DI, si resero conto che gli gnomi stavano costruendo un insediamento nelle lande desolate. Lasciarono in pace l'insediamento degli gnomi, ma attaccarono i commercianti e gli esploratori degli gnomi.

Nel 1000 DI, gli Odak'Tar e gli Ar'Tiyab stabilirono accordi commerciali con gli gnomi nomadi che iniziarono a visitare l'Odak'Tar un paio di volte all'anno.



Wemic

(pop. 12.500): Wemic 85%, rakasta 15%.

Una "nazione di guerrieri nomadi" Wemic si trova ai margini del Bacino Aryptiano Settentrionale, a sud dell'Impero Serpentino, e causa problemi a carovane e viaggiatori. Potrebbero essere più civilizzati di quanto sembrano a un osservatore casuale, dal momento che la maggior parte delle tribù Wemic vagano per le terre interne vicino al deserto, mentre le pianure esterne sono per lo più attraversate dai gruppi di razziatori Wemic. I campi delle tribù variano stagionalmente o in casi eccezionali in funzione dei cambiamenti delle rotte migratorie delle loro prede. I gruppi di razziatori si dedicano di più ad inseguire ed attaccare le numerose carovane che passano per la regione. Nei tempi antichi i Wemic furono cacciati e scacciati dall'Impero Mileno, solo per tornare dal deserto quando i Mileni mostrarono i primi segni di declino; in poco tempo, i Wemic divennero una delle principali forze esterne che tormentavano questa parte dell'Impero e contribuivano al suo decadimento. I wemic a volte si allearono con i rakasta locali contro i Mileniani. Oggi, Caracasta e Balthasar fanno grandi sforzi per tenere a bada i Wemic e in



questo compito spesso collaborano. Dalla loro parte, i Wemic limitano gli sforzi organizzati dei Sis'thik per espandere i loro territori e ricongiungersi all'Impero Serpentino. Di conseguenza, l'intera area è sempre soggetta a un equilibrio di poteri instabile e mutevole. Fra le loro file non è raro trovare anche dei simbasta infatti le vicine tribù simbasta hanno buoni rapporti con i wemic e affrontano spesso insieme i nemici comuni. Come i simbasta anche i wemic sono umorali, rozzi ed aggressivi ma rispettano il coraggio ed il valore anche se risultano molto più caotici rispetto ai simbasta.

Simbasta

(pop. 10.000)

Vivono a nord vicino alle tribù Wemic con cui collaborano e mantengono stretti rapporti sia commerciali che politici. Vivono in villaggi protetti da palizzate, grosse capanne con tetti in paglia e mura in paglia e fango, di solito una grande capanna circolare al centro e piccole capanne famigliari tutte intorno. La capanna al centro è la sede del clan dove il consiglio degli anziani si riunisce e prende le decisioni importanti per il villaggio. Gruppi di cacciatori partono e si assentano anche una o due settimane prima di tornare con la cacciagione. Questi simbasta hanno risentito di meno dell'influenza dell'Impero Mileniano ed hanno mantenuto aspetti più primitivi della loro cultura. Proprio per questo si sentono molto più vicini ai Wemic rispetto ad altre popolazioni culturalmente più sviluppati. Oltre alla caccia ed al commercio di pellicce sono raccoglitori ma non agricoltori. Pochi i contatti con le carovane, evitano i Gipsi in quanto ritengono che portino male e nella loro cultura la superstizione è presa molto seriamente.

Pardasta

(pop. 8.500)

Vivono nella parte montuosa ad ovest contornata dal fiume che sfocia presso la città di Klath-Tzarth. I loro villaggi sono sparsi fra le montagne e solo raramente si spingono nelle pianure ad

est. Vivono in un apio territorio che in passato hanno difeso da tribù neathar. Si tengono lontano dagli elfi Dyr di cui temono la magia tecnologica. Non sono molto sviluppati, il territorio impervio e le distanze hanno fatto sì che i villaggi mantenessero una società basata sulla caccia e la raccolta. Raramente scendono verso le pianure di Platea per razziare le fattorie Halfling. Ogni villaggio è un piccolo clan con un capo clan, in caso di necessità su richiesta di un clan viene indetto il consiglio dei Capi e nel caso eletto un Signore della guerra per fronteggiare delle minacce comuni.

Servasta

(pop. 11.500)

Vivono nella parte sud del deserto al confine con i territori Divergan, sono nomadi si mantengono con ciò che offre il deserto di cui sono molto esperti (questi particolari Servasta hanno un bonus di +10 alla sopravvivenza nel deserto). Vivono in tende e spostano i loro accampamenti di continuo. Vestono di bianco, vesti larghe che non ostacolano i movimenti. Come armi usano delle lame che scorrono sul loro braccio come

degli artigli retrattili che vengono considerate come spade corte, sono ambidestri e di solito attaccano con entrambe le mani. Vivono in carovane ed accampamenti di tende, ogni carovana ha un capo tribù.

Sis'thiks

(pop. 17.000): Sis'thiks 70 %, lucertolidi 20%, trogloditi 10%.

Governo: Capi Tribù, consiglio delle Tribù.

Strettamente collegati con i Sis'thiks del vicino Deserto di Meghales Amosses, rappresentano la continuazione del loro territorio attraverso le due regioni. Vivono in villaggi fra le zone rocciose e si spostano in bande di guerra a caccia di prede o carovane da saccheggiare. I Sis'Thik del deserto sono popolazioni barbare che rispettano la forza e la violenza, sono aggressivi ed indietreggeranno solo quando messi alle strette da forze nemiche preponderanti.

Hanno contatti commerciali sia con i Sis'Thik del nord sia con quelli di Klath-Tzarth oltre che con i Lamara. Per il resto nella regione sono odiati da tutte le altre razze. Sono in continuo scontro con i



simbasta del nord est ed i pardasta ad ovest. Non disdegnano scontrarsi, anche nei tunnel sotterranei, con gli aranea a sud e se capita attaccano anche gli Hin nomadi a sud est oltre il fuime. Sono entrati in contatto con gli Odak'tar ma quest'ultimi non si sono dimostrati particolarmente entusiasti a stringere rapporti più stretti. Con gli gnomi c'è un rapporto controverso, li rispettano in quanto attaccare una carovana di Crawler non è mai stata una buona idea ed a volte portano a termine alcuni scambi seppur nella diffidenza di entrambe le parti.

Nomadi Maghaddara

(pop. 20.000): Maghaddara 65%, altre etnie 25%, altre razze 10%.

Ogni tribù ha un capo eletto dagli anziani della tribù, inoltre una volta all'anno i capi tribù si riuniscono al grande campo per discutere le controversie o stabilire azioni comuni. Le tribù hanno anche vari villaggi sorti in alcune oasi nella zona dove il deserto del Bacino Aryptiano confina con la Savana Aryptiana. Qui le tribù o le carovane fanno sosta per abbeverare gli animali e si creano mercati temporanei. Le tribù Maghaddara non riconoscono confini se non quelli naturali, passano dalla Savana Aryptiana alla Giungla della Costa al Bacino Aryptiano. Alcuni si dedicano al commercio, altri sono predoni, altri fanno entrambe le cose a seconda dell'opportunità. Nel Bacino Aryptiano è possibile trovarli nella parte est e nord. Commerciano con alcuni clan del sud ed hanno buoni rapporti con gli gnomi Pedhardt nomadi. Per ulteriori dettagli vedere anche l'atlante relativo alla regione della Savana Aryptiana.



Nomadi Gitani

(pop. 12.000): Gitani 90%, altre razze 10%.

Per le informazioni relative al popolo dei Gitani si rimanda all'Atlante geografico sulla Savana Aryptiana. Per le informazioni aggiuntive relative al Bacino Aryptiano, si riporta quanto segue:

Il Popolo dei Gitani, o meglio le sue tribù, vagano per il mondo e così come è possibile trovarli per la Savana Aryptiana, è possibile trovarli anche nel Bacino Aryptiano. A volte sostano in oasi o presso i villaggi o città o accampamenti delle altre popolazioni ma sempre per poco tempo, all'improvviso così come sono venuti, ripartono per il loro infinito viaggio. Molte carovane

passano dal Bacino per poi dirigersi verso l'Adakkia, in altri casi si spingono anche verso il Brasol ed oltre. Di norma le varie popolazioni del Bacino rispettano, sopportano, a volte temono, i Gitani per cui mantengono rapporti commerciali e si evitano contrasti. I Gitani non hanno preconcetti, non fanno parte della loro cultura. Trattano tutte le razze allo stesso modo e non si fanno problemi ad avere rapporti con Aranea, Odak'tar o Gnomi. Alcune carovane arrivano anche nei territori Divergan ed ai clan del sud.



Divergan

(pop. 16.500 Divergan, 2.500 Pisha)

Il territorio è diviso in rifugi governati dai Capi Famiglia.

Il Gran consiglio dei Capi Famiglia governa il Territorio Divergan ed elegge in caso di pericolo il Tiranno Divergan a capo dell'esercito.

Oltre il deserto del Bacino Aryptiano si trova una misteriosa terra abitata da una popolazione ancora più misteriosa, i Divergan o Divergenti, i figli di Demag.

I divergenti sembrano umani da lontano, solo ad un esame più attento le differenze diventano più evidenti. Sono dotati di una coda, hanno artigli retrattili su mani e piedi e le loro pupille sono tagliate orizzontalmente da un lato all'altro. Questi occhi insoliti danno loro un'efficace visione notturna (scurovisione). Inoltre, quando camminano, sembrano camminare in punta di piedi.

Un Divergan è alto circa 1,6 metri ed ha una corporatura snella. I loro capelli sono solitamente portati lunghi. Questo e il loro abbigliamento nascondono il fatto che l'attaccatura dei capelli si estende per la schiena lungo la spina dorsale e termina alla base della coda. Il colore della pelle è abbronzato e il colore dei capelli varia fra sfumature di marrone, verde e nero.

I divergenti indossano abiti larghi che consentono loro facilità di movimento. Questo di solito consiste in una camicetta o tunica ampia, pantaloni. Non indossano stivali o scarpe. Invece, sui polpacci e sulle caviglie vengono indossati stucchi o fasce per le gambe. Questa mancanza di calzature serve a non limitare l'uso dei loro artigli che sono fondamentali per la loro abilità nel camminare sugli alberi.

Indossano varie borse o sacchetti. I bracciali sono solitamente indossati per tenere sotto controllo le maniche larghe. Le armi vengono portate sulla schiena per tenerle lontane e facilitare i movimenti. Armi più grandi come la temuta cerbottana vengono trasportate come bastoni da passeggio.

Combattimento

I Divergan sono letteralmente costruiti per il combattimento. Quando compaiono degli intrusi, gruppi di Divergan si avvicinano per tendere loro un'imboscata sfruttando il terreno e gli alberi. Di solito impiegano la semplice ed efficace imboscata a forma di "L" per creare un effetto di fuoco incrociato.

Da lontano usano una balestra o una cerbottana, i Divergan non usano gli archi. Anche con gli artigli retratti, la presa sulla corda tirata farebbe uscire involontariamente gli artigli e quindi taglierebbero la corda dell'arco.

La balestra Divergan ha un design dall'aspetto strano. Sembra costruita interamente in metallo. Il suo calcio ha un telaio scheletrico per risparmiare sul peso. Il metallo utilizzato è di colore grigio scuro, leggero ed eccezionalmente resistente. I dardi che spara sono di legno. Le punte sono in metallo e studiate per la penetrazione ed i danni. Le punte sono in metallo normale (ferro o acciaio). Il metallo grigio è talvolta usato, ma questo è principalmente per guerrieri di alto livello o per i dardi dei sacerdoti.

La cerbottana Divergan è diversa dalla cerbottana standard. È più lunga e può essere scomposta per il trasporto. I suoi proiettili sono unti con una varietà di veleni. Alcuni causano morte, sonno, paralisi o stordimento. Le freccette caricate sono conservate in tasche separate indossate sulla cintura.

Esistono due tipi di armature Divergan usate dai militari, quella di pelle e di scaglie. Queste differiscono anche dalle altre controparti di Mystara. Hanno enfatizzato la protezione del busto lasciando le braccia e le gambe libere di muoversi. Anche le cosce e le braccia sono protette, ma le zone articolate no, per consentire il massimo movimento. Il design degli elmi varia da rifugio a rifugio e da setta a setta. La maggior parte sono aperti, ma alcuni coprono il viso.

L'arma comune portata è la spada Kaghis. È una lama dritta di circa un metro di lunghezza totale. Ha un lungo manico che non solo consente di utilizzarla a due mani, ma consente anche un facile trasferimento nell'altra mano (equiparabile

ad una spada bastarda). Poiché i Divergan tendono ad essere ambidestri, questo è utile quando ci si muove tra i rami.

Un'altra arma è il Gatko o bastone da combattimento. È di legno, rinforzato con il metallo grigio. Da un lato c'è una punta acuminata, dall'altro c'è una sfera di metallo. Questi possono essere usati per un colpo di taglio o penetrante da un lato o per un attacco contundente dall'altro. Questi sono per lo più portati da sacerdoti e ranger. Alcuni sono incantati con bonus per dare al bastone un'ulteriore forza di combattimento.

I Divergan non impiegano mai la cavalleria in combattimento. In effetti raramente usano bestie da soma. Non credono nell'usare animali per tali azioni. Soprattutto non credono nel mettere in pericolo detti animali. Inoltre il terreno del loro territorio limita il ruolo della cavalleria. Solo i pochi pascoli e masi offrono terreno aperto.

I Divergan sono fondamentalmente difensivi in combattimento. Difendono a malincuore la loro terra da chiunque si avvicini. La maggior parte delle volte tendono un'imboscata e chiamano in aiuto i Divergan delle vicinanze. Gli intrusi vengono solitamente uccisi sul colpo. Tuttavia, a volte vengono presi prigionieri per essere interrogati.

Habitat/Società

I Divergan vivono come gli umani. Hanno famiglie, hanno comunità e adorano gli immortali. La famiglia è un aspetto chiave della vita dei Divergan. La famiglia produce la prossima generazione che porterà avanti l'eredità di Divergan. Un tipico Divergan trascorre la sua infanzia coccolato e viziato dalla madre, dal padre e dai nonni. All'età di 13 anni vengono arruolati nelle forze armate. Lì imparano a combattere con le armi Divergan e, cosa più importante, combattono insieme ad altri Divergan come unità. Dopo aver prestato servizio per cinque anni, possono partire per tornare alle loro case come riservisti. La maggior parte comunque decide di continuare per altri cinque anni. Alcuni trascorrono la maggior parte della loro vita ad addestrarsi e ad addestrare le nuove

generazioni. Questi sono gli ufficiali degli eserciti permanenti e di riserva. Una volta che se ne vanno, vengono collocati in un'unità di riserva con sede all'interno o vicino al loro villaggio natale. Queste forze di riserva sono utilizzate per integrare l'esercito permanente. A casa, perseguono la propria carriera. La maggior parte segue le orme della propria famiglia come agricoltori, pescatori, falegnami, ecc. Quando raggiungono la mezza età, un Divergan sente il bisogno di fondare una famiglia. Questo viene fatto con una compagna che di solito è prescelta alla nascita dai genitori. Chi non ha una compagna prestabilita inizia il corteggiamento. I figli nati da questa coppia vengono cresciuti dai genitori e dai nonni. I nonni si prendono cura di loro mentre i genitori sono impegnati nella loro occupazione. Questi nonni raccontano ai bambini le storie e la storia del popolo Divergan. I Divergan hanno pochi contatti con gli estranei. Gli elfi alati (Averiel) sono l'unica eccezione e ciò è dovuto al fatto che il territorio degli elfi alati è vicino al loro. I due popoli in passato si sono scontrati, ma ora sono giunti a un'intesa. Ciò è dovuto principalmente alle passate sconfitte vissute dagli elfi alati e dai Divergenti. I Pisha sono l'altra razza che mantiene buoni rapporti coi Divergan. I Divergan hanno una strana affinità con queste creature e agiscono come loro protettori. In cambio, i Pisha li informano di eventuali intrusi. C'è di più in questa relazione oltre alla difesa reciproca. Le due razze si preoccupano davvero del benessere dell'altra razza, anche se i Pisha tendono ad essere più passivi. I Pisha sono una sorta di centauri con corpo di cervo e busto halfling con delle corna ramificate sulla testa. Dei Pisha si sa molto poco, piccoli gruppi vivono nelle terre Divergan, nella zona ci sono racconti di altri gruppi di Pisha nella regione dei Picchi Ghiacciati.

Ecologia

I Divergan sono una razza geneticamente modificata creata per combattere per Blackmoor. In quanto tali sono bellicosi nei modi. Mentre l'antica Blackmoor portava avanti le sue crociate contro gli uomini bestia, ora umanoidi, una

fazione minoritaria decise di creare una razza particolare, derivata sempre dagli uomini bestia, che combattesse per loro. L'idea era che il male si distruggesse da solo evitando le perdite dei Blackmooriani. Purtroppo la fazione era minoritaria ed il progetto fu annullato in fase sperimentale. Probabilmente una base segreta di questa fazione sorgeva presso la costa del mare interno che una volta copriva il Bacino Aryptiano e quando si scatenò la Grande Pioggia di Fuoco da qui riuscirono a fuggire ed a sopravvivere alcuni esemplari di questa razza. Grazie agli insegnamenti del loro mecenate Demag, hanno trasformato la loro natura aggressiva in un ragionevole principio difensivo.

Si prendono cura dei Rifugi (territori di famiglia), non tanto come gli elfi, ma per preservare l'ambiente in cui vivono. Usano la terra ma non ne fanno un uso eccessivo. Vengono utilizzate le risorse naturali per ottenere i materiali necessari in quel momento senza uno sfruttamento distruttivo del territorio.

I Divergan sono in qualche modo immuni alla lincantropia. Invece di diventare una creatura mannara, si ammalano durante la luna piena e sono costretti a letto per 1d6 giorni. Durante ogni fase è consentito un tiro salvezza contro malattia. Se effettuato con successo, l'attacco in corso è l'ultimo e ci si libera della malattia. Tuttavia, un divergan può contrarre nuovamente la malattia se riesposto al contagio.

I Divergan sono anche immuni dall'essere trasformati in non morti. Ciò è dovuto alla natura magica del corpo del divergan che tende a deteriorarsi rapidamente (entro 1d6 giorni) in un mucchio di polvere e poche ossa (cranio e midollo spinale). Particolari incantesimi di rianimazione e resurrezione possono essere lanciati sui resti dagli incantatori (sacerdoti) Divergan. Gli incantatori di altre razze che lanciassero incantesimi simili vedrebbero il corpo tornare alle condizioni originarie ma senza vita. Si riavvierà quindi il ciclo di decomposizione. Va notato che questi incantesimi lanciati dai divergan sugli umani fanno risorgere il defunto come un divergan.

I morti dei Divergan vengono collocati nel

misterioso Kalamad Keep. Lì sono sepolti con altri morti divergenti e sorvegliati dai Custodi (negromanti). Si dice che anche gli spiriti risiedano lì all'interno del cranio. Anche i divergenti che muoiono lontano dai loro simili, vengono ricercati e collocati qui. I Kalamad hanno incantesimi per percepire la morte e la posizione di un caduto.

Divergan

Clima/terreno: boscoso, collinare, non amano il deserto.

Frequenza: frequente all'interno dei loro territori.

Raro altrove

Organizzazione: villaggi tribali

Ciclo di attività: Qualsiasi sebbene principalmente attivo durante il giorno

Dieta: Onnivoro

Intelligenza: varia 9-18

Allineamento: qualsiasi

N°.: varia per l'incontro, almeno 1d4

Classe Armatura: 10+bonus destrezza senza armatura.

Movimento: 12, 8 sugli alberi

Dadi Vita: 2 base (2d8) + classe

Bab: Bab classe base +2

No. Attacchi: con armi o artigli

Danni/Attacchi: con armi o 1d4 con artigli

Attacchi speciali: camminare sugli alberi, imboscate e freccette, Bonus +2 all'attacco

Difese Speciali: evoca altri, immuni dalla lincantropia

Resistenza magica: Nessuna

Taglia: Media



Anjalise Jensen

Kaelmad

(pop. 6.800):

Città Kalamad Keep

Maghi negromanti che custodiscono i morti Divergan

Si racconta che i morti dei Divergan siano collocati a Kalamad Keep, una città cimitero, situata nelle terre a sud ovest delle terre Divergan, dove sono sorvegliati da negromanti noti come i Custodi che, a quanto pare, non sono imparentati con i Divergan. Qui vive il popolo Kaelmad, che mantiene misteriosi rapporti con i Divergan e gli umanoidi Hornidd. Non si sa molto di questi Custodi, si pensa siano umani che in qualche modo abbiano raggiunto un rapporto di simbiosi con il popolo Divergan, una coesistenza pacifica in cambio dell'occuparsi dei loro morti e di vegliare sugli spiriti. Questi Custodi si prendono cura dei morti Divergan, utilizzano incantesimi per localizzare e recuperare anche quei morti che si sono allontanati dalle loro terre. Oltre a ciò si impegnano a controllare gli spiriti aggressivi dei Divergan che a differenza delle altre razze sembrano non lasciare questo mondo in quanto restano vincolati alle loro spoglie mortali. Prima dell'arrivo dei custodi la coesistenza con gli spiriti dei Divergan morti era un problema per gli stessi Divergan, l'arrivo dei Negromanti portò serenità sia fra i vivi che fra i morti. I Custodi controllano questi spiriti ed all'occorrenza li utilizzano per la difesa di questa Sacra Terra. A volte sono interpellati dai Capi Divergan per essere messi in contatto con gli spiriti dei capi del passato. A parte la pacifica coesistenza non si conoscono eventuali altre motivazioni che spingano i Custodi a mantenere questa forma di simbiosi, ma alcuni maghi hanno ipotizzato che la presenza di così tanti spiriti generi anche un'incredibile forza magica per i negromanti. Come possa essere utilizzata tale energia però non è dato saperlo.

Platea

(pop. 6.800):

Nella parte sud del Bacino Aryptiano c'è una scarpata pronunciata di faglia che fa sì che le montagne si alzino piuttosto bruscamente dalle pianure. Ciò provoca terremoti abbastanza regolari nella zona. La scarpata separa la zona desertica del vero e proprio bacino dalla regione di platea che in antichità era la costa del mare scomparso. La maggior parte delle foreste nascondono in realtà delle colline boschive, la vegetazione vi cresce e prospera a causa dell'aumento dell'umidità della regione. Ciò rende le pianure che crescono vicino al fiume, piuttosto aride con la presenza di solo acqua superficiale per la vegetazione che trattiene il deserto. La catena montuosa che si estende ad ovest e prosegue a sud fino al Brasol è lunga circa 1046 chilometri. Una zona di dolci colline boschive lentamente si restringe in una sottile striscia a ridosso delle montagne fino a quando le colline scompaiono bruscamente sostituite da una alta scarpata di faglia che separa la montagna dalla pianura boscosa. Alberi così vecchi da avere un diametro di 6 metri e un'altezza di 9 metri. Un luogo in cui la natura stessa si è rivolta contro le altre forme di vita - ad esempio invece dei treant si trovano le controparti malvagie dei gakkarak. L'Hinmeet (dalla serie GAZF) corrisponde (almeno in parte) alla parte in basso a sinistra della mappa. Il deserto nella cultura halfling ha lo stesso significato di "inferno", a causa sia dell'ambiente che dei suoi abitanti.

Quando ancora esisteva il mare interno in questa zona vivevano vari popoli e gli antenati del popolo Toad. Quando il mare si prosciugò, molte popolazioni scomparvero o furono costrette ad adattarsi, diventando le specie adattate al territorio attuale.

I Varelyani in passato hanno provato a mutare il territorio che oggi è incluso nel Divergan, così come avevano fatto per la loro terra, attraverso canali di irrigazione. Il loro scopo era di aumentare la terra coltivabile intorno ai fiumi esistenti, provando anche a creare laghi artificiali. Questi probabilmente oramai si sono prosciugati

o si sono insabbiati, e oggi sono paludi semi-asciutte o insidiose doline. Il disfacimento dell'Impero e l'avanzata degli aggressivi Divergan misero fine a questi esperimenti.

Il Bosco Nascosto è una foresta: è posta a sud, e incastonata tra due catene montuose piuttosto grandi. Non è una foresta equatoriale o tropicale, piuttosto una foresta temperata o sempreverde. Qui vivono delle comunità di Hin guidate da Druidi e molto vicini alla natura.

I fiumi più grandi possono variare molto in larghezza durante il corso dell'anno. In primavera, quando si sciolgono i ghiacciai, i fiumi possono straripare dagli argini ed essere larghi fino ad alcuni chilometri. In quel momento, i margini poco profondi esplodono di vita, mentre canne, ninfee giganti, papiri e altre piante crescono in poche settimane e competono per lo spazio (grazie ai sedimenti depositati l'anno precedente). L'area si arricchisce di insetti che impollinano le piante, il che significa banchetti di uccelli, rane e pesci. Le aree basse possono persino diventare laghi stagionali. Anche gli erbivori ed i predatori più grandi arrivano dalle pianure interne. Al culmine dell'estate il disgelo è diminuito ed i fiumi si riducono. Alcuni degli affluenti stagionali probabilmente si prosciugano completamente per diventare fossati paludosi e fangosi che si estendono per chilometri, mentre i margini dei fiumi più grandi (ora larghi al massimo 400-900 metri) diventano distese fangose. Animali più grandi emergono dal sottosuolo in questo momento per nutrirsi. Gli erbivori sono ancora in giro (mangiando radici appena rivelate e altre steppaglie), così come i predatori. Questa è anche la fine della stagione delle piogge. In autunno (la stagione secca), i fiumi sono larghi al massimo 150-300 metri e molti insetti e animali simili hanno già deposto le loro uova per la primavera successiva. I margini ora sono cotti, fango screpolato e c'è poco da mangiare per gli erbivori, quindi passano al foraggio a valle, seguiti dai predatori. Questo stato di cose si protrarrà fino alla prossima primavera, quando vi sarà un nuovo disgelo e torneranno le piogge. Gli erbivori sono ancora in giro (mangiando radici appena rivelate e altre

cose), così come i predatori.

La Fiamma Nera in Platea: quando Ka il Preservatore stava appena entrando nella sua Immortalità dopo mille anni come Carnosauro durante l'Era della Carnificina, una grande roccia cadde dal cielo portando molte razze all'estinzione. Ebbe un effetto importante. Ruppe lo Scudo del Mondo, la barriera che separa il Mondo Cavo dal Mondo Esterno. Questa energia rilasciata è migrata verso l'alto verso la superficie. Si è formata così la Fiamma Nera. L'ipotesi che si abbia la maggiore concentrazione di Fiamma Nera dove il danno da impatto è stato maggiore, porta ad ipotizzare che la regione di Platea abbia attratto qui gli hin.

Insedimenti e paesi di Platea:

- Il Territorio è selvaggio, non popolato da veri e propri stati-nazione.
- Le popolazioni hanno una struttura tribale o una configurazione tipo di città-stato, e gli halfling si stanno strutturando in clan e contee.
- La regione "civilizzata" di Platea è inserita tra le montagne e il fiume, nelle valli che si insinuano fra le montagne.
- 2-3 "regni" incastonati tra le montagne o le colline boschive, che estraggono minerali e/o legname per l'esportazione verso le popolazioni delle pianure, che sono il granaio locale.
- C'è un commercio fluviale, con alcune città di notevoli dimensioni lungo il fiume, ed una città in cui le acque dei maggiori fiumi si incontrano. Questa città è una città-stato (che sopravvive grazie al commercio e affitta i suoi soldati come mercenari ogni volta che scoppia una guerra).

Nomadi Hin

Popolazione (15.000)

Nella parte est di Platea il popolo Hin ha trasformato nel tempo la loro cultura stanziata divenendo nomadi. Carovane di Halfling si muovono lungo le piste delle grandi pianure su carri trainati da bovini e cavalcando grossi cani ammaestrati. Sono abili arcieri, usano archi corti compositi e commerciano con le Città Stato sorte lungo i fiumi in cui si raccolgono i raccolti delle piccole fattorie delle pianure. Sono sempre all'erta per fronteggiare i vari pericoli come gli attacchi degli Sis'thiks e dei Pardasta a nord e dei Giganti e degli Uomini Rospo a sud. Sono commercianti scaltri e spesso fungono anche da intermediari oltre a portare messaggi da una città all'altra di Platea. Alcuni si spingono anche per le valli montane verso Quaeromore e Qualixa.

Città Stato Hin

Le città stato Hin sono tre, più sparuti villaggi dispersi nelle immense pianure. Nati come villaggi fortificati dove la notte si rifugiavano i contadini, pian piano sono diventati delle tappe obbligate lungo le piste carovaniere delle grandi pianure. Col tempo hanno migliorato le loro difese ed ora riescono anche a controllare il territorio circostante dove sono state sviluppate delle fattorie. Vari villaggi fortificati sognano un giorno di raggiungere l'importanza e la capacità difensiva delle tre città principali.

Quetaxia

Popolazione (3.800)

La città è governata dal consiglio cittadino che elegge il Borgomastro.

È una città fortificata costruita in pietra con mura alte 7 metri, strade strette e le classiche porte halfling per le singole abitazioni che fuoriescono dalle mura con 2 o 3 scalini per arrivare al piano stradale. Piccole finestre più simili ad oblò forniscono aria e poca luce all'interno. Al centro della città una piazza circolare in cui si tengono feste e mercato. La città vive di agricoltura e

commercio, la prima sia per merito dei contadini che abitano all'interno delle mura, sia per quei contadini che vivono all'esterno presso le varie fattorie e che in caso di pericolo trovano rifugio all'interno della città. Il commercio invece avviene con le carovane di Halfling nomadi che vagano per la regione scambiando i prodotti. La città fu fondata dai contadini delle pianure intorno al 430 DI per proteggersi dagli assalti dei Pardasta. Come tutte le città stato della pianura il numero della popolazione varia in base alle carovane ospitate in città.

Xantria

Popolazione (7.000)

Città stato al centro di Platea, nasce anticamente come punto di ritrovo delle carovane, fu trasformata da prima in stazione di posta ed in seguito con la costruzione del porto divenne velocemente un centro commerciale per tutta la regione. Gli attacchi dei Toadling portarono alla fortificazione della città trasformandola nella città stato che è oggi. La città è governata dal Borgomastro che nel tempo è diventata una carica su assegnazione del Borgomastro precedente. Le gilde hanno una grande influenza sul Borgomastro. Oltre all'agricoltura ed alle carovane è molto sviluppato il commercio fluviale via chiatte.

Zantrix

Popolazione (3.600)

È stata fondata da coloni provenienti da Xantria che in contrasto con la politica Xantriana hanno cercato di costruire un nuovo centro commerciale più a sud sulle rotte carovaniere verso la bassa Platea. Purtroppo la vicinanza con i clan di giganti e l'isolazionismo dei Druidi Hin non hanno portato allo sviluppo immaginato anche se la popolazione di Zantrix ha saputo ritagliarsi un ruolo nell'agricoltura e nell'allevamento attirando l'attenzione delle carovane. Inoltre in città è presente un bazar Pedhardt e gli gnomi hanno rappresentato un valore aggiunto portando in città anche le carovane gnomiche.

Quaeromore

Popolazione (15.000)

Tirannia di Quaeromore si trova appena ad est del cancello di IIsundyl. Quaeromore è il nome del "Territorio", Nixnoddle è il nome del clan di halfling che abita l'area.

Insedimenti: Zainas (850 abitanti), Januza (600), Pertixil (500). Si tratta di un gruppo di tre villaggi agricoli halfling che fungono da punti di raccolta per i prodotti agricoli dell'intera valle (che rappresenta una popolazione rurale halfling totale di circa 15.000 persone). Inoltre, il villaggio fortificato di Zainas raccoglie entrate anche dal commercio tra la Porta di IIsundyl e la foresta meridionale. I tre borghi hanno un livello tecnologico altomedievale.

La tirannia è piuttosto antica (è stata fondata prima che fossero stabiliti gli insediamenti di Quelinzel e Xaleris). Nacque quando il clan Nixnoddle, spinto a ovest da aggressivi popoli felini (Pardasta) provenienti dalle montagne, si trovò con le spalle al muro all'estremità della valle, di fronte alla Porta di IIsundyl. Quaeromore il Tiranno venne quindi eletto come mossa disperata per unire il popolo e respingere gli aggressori: funzionò ma lui e i suoi successori non abbandonarono più i loro poteri, al punto che il Paese ora porta il nome del suo "fondatore e salvatore". La tirannia un tempo possedeva il nascente villaggio di Quelinzel, ma il suo rapido sviluppo tecnologico e la pressione politica degli elfi (a cui piaceva uno stato cuscinetto più democratico proprio di fronte al cancello di IIsundyl) costrinsero Quaeromore ad accettare l'indipendenza del villaggio. Poiché la maggior parte del commercio alimentare è diretto a Quelinzel, dove il cibo viene scambiato con la Porta di IIsundyl o lavorato e rivenduto ai villaggi, più di un tiranno ha meditato di riprendersi il villaggio. La minaccia dell'intervento militare di Dyr e la sottile manipolazione dei draghi dei boschi (a cui non piace vedere la tecnologia di Quelinzel diffondersi a Quaeromore) hanno impedito qualsiasi azione violenta, finora. I rapporti tra Quaeromore e Xaleris a sud sono di freddezza (e talvolta calda) indifferenza. Entrambi i



paesi condividono lo stesso atteggiamento e stile di vita: il territorio di Xaleris è meno popolato e un po' meno avanzato di Quaeromore ma il castello è costruito in una posizione facilmente difendibile, e l'aiuto segreto dei draghi dei boschi pregiudicherebbe qualsiasi serio sforzo da parte di Quaeromore per conquistare la terra meridionale.

Velbyluna

Popolazione (8.000)

Velbyluna:(550 ab.) Un villaggio di halfling pescatori dell'età del ferro che funge da porta principale al fiume dalle montagne nord-occidentali di Platea e da mercato locale per i circa 7000 agricoltori delle pianure orientali. I

pescatori di Velbyluna sono anche abili barcaioli, arrivano a nord fino a Zainas e si spingono nel profondo della foresta a sud. Il villaggio è formalmente sotto l'influenza di Xaleris, che mantiene una piccola guarnigione nell'insediamento e riscuote le tasse sui prodotti agricoli e sulle attività di commercio fluviale. In verità, il villaggio è piuttosto lontano dal Castello e la maggior parte dei suoi legami consolidati va ad altre comunità lungo il fiume più a sud. Con il loro aiuto, la gente di Velbyluna ha creato una milizia locale di campagna abbastanza forte da scacciare le guardie di Xaleris, se necessario (e le guardie locali di Xaleris lo sanno bene). Di conseguenza l'insediamento è per lo più autogovernato. In realtà elegge i suoi leader, mentre la maggior parte degli "editti" di Xaleris vengono aggirati o palesemente ignorati.

Xaleris

Popolazione (5.000)

È una fortezza halfling a guardia del passo che conduce a Quelinzel e alla Porta di IIsundhyl. Le sue entrate principali provengono dai pedaggi e dalle tasse pagate dai commercianti che attraversano il passo (in entrambe le direzioni). È governato da un'antica famiglia aristocratica senza legami ufficiali con Quelinzel, verso il quale mostra un atteggiamento neutrale. All'insaputa dei più, i governanti e il loro esercito sono segretamente controllati dai Wooddrake, che usano la fortezza di Xaleris come ultima risorsa per controllare facilmente il trasferimento di tecnologie e impedire agli invasori esterni di avvicinarsi troppo a Quelinzel ed alla Porta di IIsundhyl. Il Castello è stato costruito utilizzando tecniche relativamente moderne (standard medioevali), la sua guarnigione è ben equipaggiata con armi e armature in ferro/acciaio, catapulte e baliste. L'esercito qui sarebbe in grado di respingere un esercito molte volte più grande della guarnigione: grazie al divario tecnologico, le guardie di Xaleris possono competere con la maggior parte delle forze armate vicine. Tuttavia, i Wooddrake all'interno della corte locale impediscono qualsiasi



ambizione espansionistica della nobiltà di Xaleris (specialmente verso Quelinzel).

Qualixa

Popolazione di (12.000)

Insedimenti di Qualixa: Zodel (1700 abitanti) Naralagh (950) Darrixor (850) Imarige (700) Venbrenoz (650) Lomidassa (600). Questa è una confederazione di cinque villaggi halfling - e una piccola città - situata lungo il confine forestale più vicino alla valle conosciuta come "La Corsa" e al villaggio delle arpie di Ar'ack. "Qualixa" è una parola halfling locale che significa qualcosa come "patto di mutua difesa". In effetti, l'essenza stessa di questo "Territorio" è nata da un accordo tra i villaggi che hanno dichiarato di aiutarsi a vicenda (sostanzialmente nei soccorsi) contro le aggressioni delle arpie e delle loro bestie volanti e di condividere ogni intelligenza o conoscenza utile per combattere una simile minaccia.

Gli halfling di Qualixa condividono un livello tecnologico dell'età del ferro (principalmente a causa delle fuoriuscite di conoscenza dal villaggio

dei contrabbandieri di Nazaniir), tutti i villaggi sono comunità murate fortemente difese costruite nel sottobosco sotto gli alberi giganti della zona. Reti e corde sono tese sopra gli edifici per impedire il volo, mentre una rete di stanze sotterranee e tunnel collegano la maggior parte degli edifici in ogni villaggio e viene utilizzata per immagazzinare provviste e per proteggere gli halfling, pony e bestiame dalle aggressioni. Gli edifici sono fatti di mattoni e pietre (niente legno o materiali infiammabili), i tetti sono fatti di tegole - alcuni edifici ricchi mostrano anche uno strato di rame battuto sui tetti. Rudimentali parafulmini metallici sono posti sopra ogni tetto e in alto intorno a ogni villaggio: sono efficaci nel dissipare o deviare gli attacchi di fulmini dei temporali. Un intero set di armi da lancio (solitamente avvelenate) viene utilizzato come contromisura più attiva contro i mostri volanti.

Quelinzel

Popolazione (4.500)

Quelinzel (presso la Porta di IIsundyl): una cittadina a circa un giorno di cammino dalla Porta di IIsundyl (25 chilometri) dove i mercanti Dyr si incontrano con le loro controparti halfling (e di altre razze). Un crogiolo di culture (sebbene gli halfling siano la maggioranza), Quelinzel è sede di attività permanenti fondate da commercianti stranieri e di strane persone di ogni tipo (maghi, avventurieri, sedicenti "inventori", truffatori e così via). I Woodrake sono pesantemente infiltrati nella popolazione di Quelinzel, monitorando da vicino (e ostacolando) i trasferimenti di tecnologia dalla Porta di IIsundyl, spesso sfruttano l'avidità naturale dei commercianti suggerendo loro di stabilire un monopolio (con sede in città) su qualsiasi tecnica di produzione in cui si imbattono - alcuni di tali monopoli poi falliscono a causa di difetti imprevedibili nei loro prodotti, o sono colpiti da una serie impressionante di eventi di "sfortuna". Quelinzel si distingue in tutta la regione per il suo livello tecnologico di stampo rinascimentale: sono noti e in qualche modo diffusi mulini a vento, mulini ad acqua, torchi tipografici, torri di sollevamento (gru medievali) e

altiforni. L'atteggiamento riservato sulle tecniche di lavorazione e l'intervento dei Woodrake impedisce che tali sviluppi si diffondano troppo lontano da Quelinzel e dintorni.

Nazaniir

Popolazione (600)

Nazaniir (villaggio di montagna appena a nord di Karos Gap): un piccolo villaggio nascosto di contrabbandieri situato nella valle a sud del territorio degli elfi Dyr. Questo insediamento si sviluppò principalmente per evitare il monopolio di Quelinzel/Xaleris sul commercio di tecnologia. La posizione esatta di Nazaniir è attivamente ricercata dai Woodrake, che cercano di fermare un commercio così non monitorato e rischioso, ma finora senza successo. Si ritiene che i governanti di Nazaniir siano in grado di identificare prontamente i mutaforma e tenerli lontani dal loro villaggio (potrebbe anche essere possibile che tali governanti siano in realtà altri Woodrake che hanno tradito la causa). Il commercio dei contrabbandieri è molto piccolo rispetto al traffico regolare attraverso Quelinzel, poiché i grandi movimenti attirerebbero troppe attenzioni sul villaggio. Alcuni commercianti senza scrupoli di Platea sanno come contattare gli intermediari di Nazaniir per acquistare "

Druidi Hin

Popolazione (9.000)

Nella parte ovest di Platea una grande foresta si estende dalle montagne sino alle pianure. È un territorio selvaggio e gli Hin che lo abitano hanno poco a che fare con gli Halfling delle valli montane, i contadini delle pianure e delle Città Stato o i nomadi. Qui vivono in piccole tribù divise in gruppi famigliari e seguono la dottrina dei Druidi che fungono da guide religiose e Capi Tribù.

Nella foresta la vita è molto dura e questi halfling hanno imparato a sopravvivere alle incursioni di giganti, uomini rospo ed umanoidi. In generale non amano la tecnologia e questo forse lo hanno ereditato dai vicini Woodrake.



Le popolazioni dei Druidi Hin utilizzano le seguenti armi caratteristiche oltre all'equivalente locale delle armi comuni:



Boneweed - Questa è una canna fluviale lunga quattro piedi a valle del Reactor One che è dura come un osso e si spezza in segmenti - rendendola una cosa pericolosa - Si sa che gli hin primitivi la usano come una lancia pugnata e lunghe frecce (per il hin styrup-bow) che si spezza in segmenti lunghi un centimetro lasciando nella vittima frammenti ossuti che continuano a causare danni al ritmo di 1 punto ferita/round.

Styru-bow - questo è un arco lungo di dimensioni umane con staffe ai piedi che consentono al guerriero hin di sedersi a terra e tirare una lunga freccia lungo il corpo. La gittata è uguale a quella di una grande balestra.

Clan Giganti Helemjr

Popolazione (3.000)

A sud est di Platea c'è una foresta alle pendici della grande catena montuosa dei Picchi Ghiacciati. Qui si sono insediati alcuni gruppi famigliari di Giganti reclamando questo territorio come proprio. Non amano intrusi e a parte in alcuni periodi di carestia non danno fastidio alle popolazioni vicine. Vivono in villaggi di capanne di tronchi ed allevano capre di montagna e pecore. A parte l'allevamento sono cacciatori ma non avendo molta resistenza nella corsa preferiscono cacciare in montagna dove possono organizzare agguati e trappole. Occasionalmente si sono scontrati con i Druidi Hin ma non amano i boschi nascosti.

Toadling (Uomini Rospo)

Popolazione (5.000)

Nella parte sud ovest della regione, chiamata Platea, si possono trovare uomini rospo. I Figli di Y'ruth come si definiscono, vivevano molto tempo fa sulla costa del mare interno ormai scomparso. A seguito di un grande innodazione centinaia di uomini-rospo armati sono riemersi da una riva fangosa di un fiume (risvegliati dalla stagione delle piogge), armati di lame malvagie, hanno da subito ingaggiato i ranger di frontiera halfling in feroci combattimenti riuscendo a conquistarsi un

territorio fra le pianure di Platea e le terre Divergan.

In passato c'era un mare interno dove ora si trova il deserto del Bacino aryptiano, sulla costa c'era la patria degli antenati del popolo Toad. Quando il mare si prosciugò, furono costretti ad adattarsi, diventando una specie adattata al deserto come sono oggi. A seguito di un cataclisma la popolazione dei Toadling venne sepolta dal fango ma grazie alle loro capacità di adattamento molti riuscirono a salvarsi cadendo in una sorta di ibernazione da cui sono letteralmente riemersi in occasione di un'altra grande alluvione che li ha liberati dal fango.

Nell'antico passato un dispositivo elfico esplose contaminando la terra e mutando i Toadling, da quel momento strani cristalli iniziarono a formarsi all'interno dei loro crani, conferendo loro abilità bizzarre, alcuni sono diventati esperti nelle arti magiche e i loro cristalli diventarono più grandi e pulsarono ancora più forte con strani energie. Di tanto in tanto gruppi di cacciatori di elfi provenienti dalle montagne ad ovest si avventurano nelle lande desertiche cercando di raccogliere cristalli dagli Uomini Toad e sfruttare i poteri delle pietre.

Alcune tribù Servasta cacciano i rospi sempre per i loro cristalli.

Tra i Toadling c'è un rapporto da 1 a 10 tra stregoni e guerrieri, inoltre non sono rari shamani curatori.

Le Matriarche giganti della loro razza dimorano fra i loro fili pulsanti di uova nelle pozze d'acqua nascoste nel sottosuolo dei villaggi di fango secco. Ogni Matriarca governa sulla popolazione del villaggio, quando nasce una nuova Matriarca questa raggiunta la maturità sessuale lascia il villaggio accompagnata da una piccola scorta di guerrieri e va alla ricerca del posto giusto per fondare un nuovo villaggio. Le Matriarche sono di taglia grande in giovane età ma possono raggiungere la taglia gigante una volta insediate nel loro villaggio e nella loro pozza per la riproduzione.

I rospi sono nativi anche in altre parti della Davania, ma in quelle terre le pietre velenose non sono state deformate e forniscono semplicemente la capacità di secernere veleni e sono usate in alchimia in vari modi per neutralizzare il veleno. Guardano i loro fratelli deformati dal cristallo con un certo orrore.

Ar'ack

Popolazione (650, di cui 38% Arpie, 62% altre creature volanti)

È un canyon ripido e tortuoso abitato da grandi nidi di pericolose bestie volanti. Grifoni e nuvole temporalesche sono uno spettacolo comune sopra il canyon: molte di queste creature sono sotto il controllo di un folto gruppo di arpie che si sono radunate qui ed hanno costruito il villaggio simile ad un grande nido, di Ar'ack. Le arpie di solito fanno cacciare i mostri incantati, a volte assemblano un folto gruppo di bestie volanti e razziano i villaggi halfling nella foresta sudorientale. Il canyon è chiamato "La Corsa" perché i viaggiatori farebbero meglio a trascorrervi il minor tempo possibile. Pur non essendo impraticabile (soprattutto nelle ore notturne), è molto pericoloso l'attraversamento non protetto - o lasciando tracce troppo evidenti - nei tratti più esposti del canyon. La Corsa è infatti



un grosso ostacolo per chiunque voglia raggiungere (o lasciare) il villaggio dei contrabbandieri di Nazaniir.

Ar'ack è un villaggio quasi inavvicinabile di circa 250 arpie. È costruito al centro di una parete di roccia quasi verticale che le arpie stesse hanno lucidato con molta cura per scoraggiare i visitatori non richiesti; la presa più vicina abbastanza grande da permettere a un uomo (o a un halfling) di stare in piedi è a circa 250 metri dal villaggio, in ogni direzione. Ar'ack è costruito come un gigantesco nido arrotondato, con molti fori che conducono alle singole camere e agli spazi comuni. Dalla struttura sporgono tronchi e spuntoni, utilizzati come giganteschi trespolti dalle arpie. Circa la metà dello spazio disponibile è stato effettivamente ricavato in un complesso di gallerie che si snoda all'interno della montagna proprio dietro il nido esterno, c'è una fonte d'acqua interna ed è qui che vengono conservate le scorte di cibo e le uova delle arpie.



Drake/Woodrake

Popolazione (700, di cui 70% Drake, 8% Pooka, 7% Sidhe e 15% Sprite)

Vivono a ovest della foresta dei Druidi Hin ma svolgono la loro azione di controllo in tutta la regione di Platea ed in particolar modo presso la Porta di Ilsundal.

I Woodrake hanno preso la forma del drago come simbolo della loro dedizione al Caos, si oppongono alla Tirannia di Quaeromore in quanto è una tirannia e per la loro inclinazione tecnologica. I Woodrake hanno creato società segrete per influenzare le culture di Platea a lungo termine e tenerla lontano dalla tecnologia. Non sanno rimanere dietro le quinte influenzando altre culture per troppo tempo, in quanto creature fatate caotiche non hanno il temperamento per una tale organizzazione o la pazienza per rimanere in un posto o mantenere un'identità per così tanto tempo. Laddove è necessario, i Drake innescano situazione che poi lasciano evolversi, ruotando occasionalmente i soggetti interessati.

I Drake chiamano la loro missione "Braciere del Drago Ardente" e si definiscono le "Fiamme".

Altri tipi di creature fatate agiscono di tanto in tanto in concerto con i Woodrake, tipo i Pooka e gli Sprite che sono eccellenti spie e le loro azioni sono chiamate "Sfarfallio".

I Woodrake hanno contatti con i Sidhe dell'Alto Brasol.

Le altre razze di Platea rimangono perplesse dalla natura dei Woodrake, tra i mutaforma dei Woodrake, Coldrake e Mandrake, le varie forme di Pooka e Sidhe e la loro capacità di diventare invisibili c'è una tendenza a metterli insieme nella categoria "Cambianti", è anche diffusa la superstizione che la loro vera forma sia quella dei Nani.

I Drake sono relativamente pochi ma sembrano essere più diffusi per la loro natura itinerante. Occasionalmente prendono un'identità per un decennio o due, ma godono di una varietà di sembianze da utilizzare in viaggio. Non sono contrari all'avanzamento tecnologico in quanto tale, non avrebbero alcun problema con le meraviglie di Alpathia, ma non sono entusiasti

delle tradizioni di Blackmoor, tecniche che chiamano "Crea Pioggia" dopo la Grande Pioggia di Fuoco.

La natura selvaggia della zona ha cambiato le forme di vita rendendole più aggressive tantè che qui invece dei normali treant si trovano i gakaraks. I Gakaraks nel Bosco Nascosto vivono in una foresta pluviale primordiale piena di insetti giganti presso un lago che nel profondo risplende di una misteriosa luce blu. I boschi nascosti controllati dai gakarak (fortemente primordiali) hanno probabilmente influenzato i contadini Hin, conferendo al loro sistema religioso una chiara inclinazione druidica. Il patrono immortale è legato al suolo, alle stagioni ed al cibo.

Elfi del Clan Dyr

Popolazione (8.000 elfi, 1.500 mezzelfi, 500 Hin)

Una volta emigrati da Evergrum gli elfi di Ilsundal impiegarono molto tempo (200 anni circa) per abbandonare le ultime vestigia della tecnologia Blackmooriana. Alcuni degli elfi decisero di aver sacrificato abbastanza civiltà e tecnologia per l'ideologia di questo sciocco e asserirono che Ilsundal fosse un fanatico antitecnologico. Il Clan Dyr decise di stabilirsi fra i monti nella parte ovest di Platea e ristabilire un certo grado di civiltà sviluppando una comunità agricola. Mentre la maggior parte degli elfi si spostava verso nord loro rimasero in queste terre. Nei secoli successivi dovettero far fronte alla migrazione degli umani della stirpe Neathar. A seguito di questo periodo venne a crearsi la stirpe dei mezzelfi Dyr, frutto delle violenze dei Neathar che non furono mai accettati dagli elfi "puri" e devono vivere fuori dalle porte della città.

Gli elfi del Clan Dyr ed i vicini mezzelfi vivono fra le montagne ad ovest di Platea, ed hanno avuto molti conflitti con gli halfling locali.

Gli elfi hanno utilizzato la propria longevità per lo sviluppo tecnologico, affidato agli elfi più vecchi e considerati "veri". Il Clan Dyr non va d'accordo con le altre stirpi di elfi che considera "schiavi di Ilsundal".

Di tanto in tanto gruppi di cacciatori di elfi dalle montagne si avventurano nelle lande desertiche

cercando di raccogliere cristalli dagli Uomini Rospo e sfruttare i poteri delle pietre velenose.

Gli elfi sono fornitori di tecnologia per i vicini hin urbanizzati. Probabilmente sono visti come maghi misteriosi, temuti ma molto necessari. La superiorità data dalla tecnologia elfica è probabilmente pagata a caro prezzo dai capi delle città stato hin, che competono per assicurarsi queste importantissime risorse. Questa dipendenza dagli elfi porta all'imitazione della loro cultura e persino della loro religione.

La Porta di Ilsundyl: (6.000 elfi) è una grande e antica città costruita in parte all'interno della montagna ed in parte sulle terrazze e lungo i versanti della montagna stessa, lungo le sponde del fiume Abin con numerosi ponti che uniscono le due sponde. La città è nascosta da una grande porta in metallo che la separa dalla città bassa (1.500 mezzelfi e 500 hin), così come viene definita, abitata dai mezzelfi. Gli elfi Dyr non amano questa parte della città e non amano chi la abita e quando sono costretti a frequentarla non esitano a mostrare il loro sdegno. La città oltre la porta invece è costantemente illuminata la maggior parte dei suoi lunghi tunnel sono animati e trasportano la gente nei due sensi, le scale hanno gradini che salgono e scendono e per molti compiti la città sembra un essere autonomo. Gli elfi sono altezzosi vestono con tessuti ricercati che a volte sembrano quasi di metallo ed i soldati hanno armature leggere e finemente decorate che a prima vista erroneamente sembrano non dare un'opportuna difesa. La loro tecnologia riunisce magia e meccanica alimentando il tutto con fonti di energia alternativa al mana. Gli elfi in passato hanno tentato di ampliare le loro fonti di energia sia costruendo una sorta di reattore che purtroppo non sono riusciti a stabilizzare, sia tentando di costruire una grande centrale idroelettrica che sin da subito a mostrato strane anomalie che alla fine hanno portato all'abbandono del progetto. La città comunque dispone di un'antica fonte di energia nelle sue profondità che oltre ad alimentare la città stessa, viene sfruttata anche dai nobili al vertice del Clan

per lanciare incantesimi simili a quelli della radiosità di Glantry.

Le Cascate di Dyr: La Porta di IIsundyl è costruito appena a monte di una serie di cascate di medie dimensioni lungo il corso del fiume Abin. Le cascate sono una barriera naturale verso qualsiasi invasore proveniente da est. Le imponenti mura di ferro della città non fanno altro che aumentare tale protezione. Le cascate iniziano a confine della città bassa dove un grande ponte ad arco sovrasta il primo salto di circa 50 metri di altezza.

Feyrge e la sua diga: (1.500) È una cittadina elfica del Clan Dyr. Un tempo era un villaggio molto più piccolo che vide un veloce sviluppo quando intraprendenti ingegneri elfici ed i loro lavoratori vi si stabilirono, desiderando costruire una copia della leggendaria "centrale idroelettrica" della loro tradizione. Dopo molti anni di consultazioni e progetti, il fiume fu temporaneamente deviato, e la costruzione di un'imponente diga iniziò poche miglia a monte. Quando i costruttori erano a metà del completamento dei lavori e dietro la diga si stava formando un grande lago, si verificò una serie improvvisa di incidenti e guasti (furono segretamente e accuratamente predisposti dai Woodrake durante tutta la fase di costruzione, al punto da convincere una famiglia di elementali dell'acqua a dimorare nel lago in cambio di alcuni "favori"). Anche se gli ingegneri tentarono molte riparazioni e modifiche ed alcune di esse hanno effettivamente funzionato, lo stato finale della diga era così inaffidabile che sarebbe stato più economico costruire un'altra diga altrove piuttosto che riparare i danni rimanenti e aggiungere la centrale elettrica a valle. A quel punto, la volontà politica dei Governanti della Porta di IIsundyl era cambiata ed i lavori furono abbandonati. Da allora, gli abitanti di Feyrge hanno utilizzato il lago come riserva di pesca e la diga come ponte attraverso la valle e come punto panoramico.

Il Lago Splendente: un lago pieno di scorie nucleari in quanto fu inondato dai detriti, dopo

che il reattore nucleare sperimentale, costruito a monte dagli elfi Dyr si sciolse. Si illumina leggermente di azzurro durante la notte e ospita molte strane creature che si sono evolute nei secoli successivi. Presso il lago (50 metri dalla sponda) ci sono 30% di probabilità che un incantesimo lanciato provochi effetti di magia selvaggia.

Clan Lun'Terma

Popolazione (5.000)

Questo clan di Lillend conta circa 5.000 membri. Sono sparsi in una serie di territori a est delle terre di Divergan. Gran parte del loro raggio d'azione attraversa le terre di diversi clan umanoidi. I Lillend non hanno una vera leadership. Viaggiano in piccoli gruppi, o branchi. Ogni gruppo è guidato da un maschio. Ha 3-5 femmine adulte e solitamente 2-5 giovani di varia età. I Lillend sono nomadi e viaggiano costantemente. Non riconoscono i confini. I Lillend spesso si riuniscono in piccoli gruppi durante le riunioni. Qui festeggiano, interagiscono, si aggiornano sulle notizie e inviano nuove femmine adulte a branchi nuovi o esistenti.

I Lillend amano molto la musica e sono spesso noti per essere piuttosto allegri al chiaro di luna. Hanno un forte odio per la civiltà e venerano la natura. Lillend può essere abbastanza ostile e può essere un nemico piuttosto potente. Sono abili con gli archi e possono afferrare gli avversari con la coda, sollevandoli in aria e facendoli cadere dall'alto.

I Lillend sono entrati in conflitto con la maggior parte dei popoli della regione. Mancano dei numeri e dell'organizzazione per rappresentare un'enorme minaccia per le razze vicine. Sono visti come un pericoloso fastidio per gli insediamenti periferici, i cacciatori, i taglialegna, ecc. Vengono persino alle mani con gli elfi che vivono nella foresta.

I Lillend non mangiano e apparentemente hanno un impatto minimo o nullo sull'ambiente. Venerano la Luna e l'Immortale Asterius li ricompensa concedendo loro un incantesimo

Crea Cibo una volta al giorno. L'incantesimo si manifesta nel loro stomaco, quindi a quanto pare non mangiano mai. Asterius favorisce i Lillend ma favorisce anche altri popoli della regione. Vede il Lillend come uno strumento da usare se necessario.

Grandi raduni vengono organizzati per festeggiare il solstizio o simili eventi.

Clan E'etar – Regno di Nyleve

Popolazione (6.300, di cui 60% alati e 40% normali)

Il Regno di Nyleve è una cultura elfica post "Grande pioggia di Fuoco" fondata dagli elfi alati di Ay'Taar. Questo clan è composto da elfi alati e "normali". Gli elfi alati sono la classe dominante e sono considerati divini da loro stessi e dagli elfi normali. Gli elfi risiedono in una regione che comprende una valle sacra alla Terra. Gli E'etar sono guidati da un gruppo di elfi alati, gli Ay'tar, un elite tra gli elfi alati, una sorta di casta nobile. Gli elfi hanno combattuto per anni con i Divergan. Alla fine le due parti giunsero a una pace e gli elfi furono accettati dai Divergan.

Vivono in villaggi costruiti sulle folte cime degli alberi o su rupi delle montagne, non facilmente raggiungibili per via terra, anche se gli elfi non alati conoscono vie alternative. Gli elfi nobili governano e supervisionano ogni attività, gli elfi alati normali fungono da soldati di élite ed ufficiali mentre gli elfi non alati rappresentano la fanteria e la classe contadina. Le tre classi sono ben distinte sia per la presenza o assenza delle ali, sia per l'appartenenza alla nobiltà. Questi elfi sono aggressivi e pericolosi verso le altre razze e molto territoriali. Il commercio è poco sviluppato e viene lasciato agli elfi normali mentre gli elfi alati controllano dall'alto.

Tribù Hornidd

I Clan Umanoidi a sud delle Terre Desolate Aryptiane differiscono dalle folle brutali che si trovano altrove su Mystara. La leggenda racconta di un movimento che si è diffuso tra i Clan Umanoidi, promuovendo l'idea che la forza debba

essere usata anche con il pensiero. Gli umanoidi dovevano solo guardare le tribù umane sparse e come prosperavano nonostante fossero più deboli della maggior parte degli umanoidi. I clan che hanno adottato questa premessa sembravano eccellere. Hanno iniziato a pensare alle cose, a sviluppare le loro culture.

La fonte di questa influenza ha origine da una manciata di immortali che si sono interessati alla regione. Questi includono Talitha, Ka, Terra e Halav ed alcuni immortali entropici. Gli umanoidi hanno avuto il potenziale per essere abbastanza intelligenti da svilupparsi.

Alto Clan di Tsall

Il Clan Tsall è uno dei Clan di coboldi e conta circa 11.000 individui sparsi in tre villaggi pesantemente fortificati: Zvaga, Mornin e Urgdt. Ogni villaggio si trova in cima a una montagna e domina l'area circostante. Le fattorie terrazzate e le mandrie di capre sono tenute in vista di questi siti difensivi. I coboldi gestiscono anche diverse miniere, estraendo sia minerale di ferro che carbone dalla terra. A volte trovano una strana vena di metalli preziosi o la gemma occasionale.

I coboldi Tsall erano stati una razza schiava nel dominio di Kyss sin dal 520 DI, svolgendo il loro lavoro pesante e riempiendo i ranghi dei loro eserciti quando necessario. Tuttavia, nel 780 DI, i coboldi videro un'opportunità di libertà mentre i Kyss erano impegnati con i Tover e gli Gnoll Rus e pochi anni dopo con gli orchi Okish. Il Clan Kyss non ha dimenticato la loro fuga e a volte ha lanciato invasioni con l'intento di riconquistare i loro ex servitori e reclamare i frutti delle loro fatiche. Tuttavia i Kyss hanno aspettato troppo a lungo e hanno permesso ai coboldi di consolidarsi nella nuova casa. Le tre invasioni finora tentate hanno tutte visto vincitori i coboldi, con le forze Kyss logorate e costrette a tornare nelle loro terre.

Il Signore della Guerra Tosk, che sovrintende al Clan dalla sua roccaforte a Mornin, guida gli Tsall. Tosk è un coboldo molto intelligente, sia nell'amministrazione che nelle questioni militari. Tosk ha governato bene gli Tsall per dieci anni.

Quando non è coinvolto in questioni ufficiali, ha un'affinità con la creazione di raffinate armature per i suoi ufficiali coboldi. Riceverne una è considerato un grande onore.

Gli Tsall sono piuttosto civilizzati, avendo sviluppato il proprio linguaggio scritto ed essendo abili artigiani di metalli, pelli e legno. Tutti questi sono talenti che hanno acquisito sotto il dominio dei Kyss ed il loro lavoro essenzialmente nella gestione del dominio e nel rifornimento dei suoi eserciti. Militarmente, gli Tsall preferiscono ingaggiare gli invasori in una serie di imboscate su larga scala per logorarli mentre si avvicinano ai villaggi fortificati. Da lì si accontentano di ingaggiare gli invasori alle mura e di aspettarli se necessario. Questo è un lusso che possono permettersi poiché mantengono grandi scorte di cibo e ogni villaggio ha la propria fonte di acqua potabile.

Gli Tsall sono isolazionisti, quando è opportuno, permettendo solo a pochi visitatori di entrare all'interno del loro dominio. Hanno pochi contatti con i loro vicini, in particolare il clan Kyss. Altamente difensivi, sono un po' paranoici quando si tratta di visitatori nelle loro terre. I coboldi osserveranno gli intrusi per qualsiasi segno di aggressione e agiranno alla minima provocazione. L'eccezione a questo sono gli gnomi di Pedhart che usano le terre di Tsall come punto di passaggio nel loro viaggio verso le terre di Divergan. Gli Tsall hanno persino sviluppato un'ampia produzione di carbone da vendere agli gnomi viaggiatori. I coboldi sono giunti a considerare il commercio più redditizio delle razze.

Clan Of Kyss

I Kyss sono un clan piuttosto numeroso, che conta circa 16.000 gnoll e 2.000 Flind. I Flind fungono da classe dirigente e sono venerati dagli Gnoll comuni. I Kyss si insediano intorno alle città fortificate di Kyurto, Motok, Litost, Arbo e Rolta. I Kyss hanno la reputazione di essere un clan guerriero e conquistatore. E in verità, hanno una lunga storia di dominazione dei loro vicini con la forza e l'astuzia. I vassalli di Kyss includono i

clan Tover-Rus, Okish e Mitah. Negli ultimi 300 anni, hanno perso circa la metà dei loro clan vassalli, principalmente a causa delle loro stesse forze impantanate nella guerra.

I Kyss governano attraverso i Flind. Rappresentano l'autorità dei Kyss sia a livello nazionale che sui loro vassalli. A governarli c'è un consiglio di signori della guerra. Questi sei Flind hanno il compito di proteggere gli interessi e i confini dei clan. Ad esempio, il signore della guerra Takon Re è un membro del Consiglio, eppure governa gli interessi dei Kyss con il clan Tover-Rus. A supervisionare il Consiglio c'è il Gran Maestro Abadi. I Gran Maestri sono nominati dal Consiglio tra i propri ranghi. Come compromesso, il nuovo Gran Maestro deve rinunciare alle sue proprietà, che vengono restituite al Consiglio e al suo sostituto Signore della Guerra. Di solito, quel sostituto è il suo erede, quindi una parte di quelle proprietà rimane all'interno della famiglia.

I Kyss mantengono un esercito considerevole. La maggior parte dell'esercito è schierata per sorvegliare i territori vassalli. I soldati "si ritirano" in uno stato di riserva e servono come coloni nelle regioni conquistate, per avviare fattorie, famiglie, ecc. È considerato un diritto al servizio essere ricompensati con la terra dopo il pensionamento. I coloni formano forze di riservisti e di guarnigione. L'idea è l'assimilazione di gnoll e Flind e essenzialmente la riduzione in schiavitù di altri clan umanoidi sottomessi.

I Kyss seguono l'Immortale Kyasan e la teoria Kho Sho-du. Sentono che gli gnoll sono destinati a governare il continente Davaniano e che loro dovrebbero essere la forza guida di quegli gnoll. Kyasan ha insegnato loro la necessità della disciplina rispetto alle più tradizionali tattiche e mentalità umanoidi.

Clan Tover-Rus

I Tover-Rus sono gnoll, che contano circa 8.200 gnoll e 500 Flind. Questi gnoll una volta erano un clan separato. Circa la metà degli gnoll sono in realtà Kyss. Tutti i Flind sono di origine Kyss e servono come amministratori, ufficiali, mercanti e

leader religiosi. Il resto degli gnoll è un misto di gnoll dei clan Tover e Rus. Questi gnoll sono stati relegati all'agricoltura, alla pastorizia e alla manodopera per i mercanti. L'occupazione del Tover-Rus fa parte del movimento Kyss per reclamare i vassalli perduti e riaffermare la loro autorità nella regione.

Gli gnoll Tover e Rus furono conquistati dai Kyss nel 780 DI. Prima di allora, erano stati strettamente alleati dei loro cugini Kyss. Nel 772 DI, i Kyss e i Tover ebbero un grosso disaccordo su un confine tra le loro terre. La disputa sul confine faceva parte di una lotta più ampia tra i clan Tover e Rus per ottenere più rispetto dai Kyss. Pensando che insieme avrebbero potuto resistere all'imponente Kyss, Tover e Rus dichiararono guerra ai Kyss. Tuttavia, i Kyss prevalsero e oltre i due terzi dei Tover e dei Rus furono uccisi nei combattimenti o eliminati subito dopo.

I Tover-Rus sono un clan solo di nome. Non sono autorizzati alla propria leadership e devono fedeltà ai Kyss. Nelle loro terre sono cittadini di seconda classe. Le femmine vengono spesso prese e date in spose agli gnoll Kyss. Ogni accenno di dissenso viene ferocemente stroncato. La popolazione Tover-Rus sta morendo. Tover-Rus è amministrato dal Signore della Guerra Takon Re.

Clan Okish

Gli Okish sono orchi, in numero di circa 5.300. L'Okish era stato un tradizionale rivale dei Kyss sin dal 210 DI. Nel corso degli anni gli gnoll avevano lanciato diversi assalti contro gli orchi. Tuttavia, ogni invasione si fermava alle mura delle difese fortificate degli orchi. Gli orchi si accontentarono di utilizzare una strategia difensiva contro i più numerosi gnoll e invece concentrarono le loro incursioni sui vicini clan Tsall, Ogkin e Roljin. Gli Okish dominavano gli addomesticati Orchi Kzarrasta.

Nel 450 DI, il clan ha subito un duro colpo quando il pacifico clan Kzarrasta si è separato da loro per migrare e vivere nelle terre di Divergan come agricoltori. Gli Okish affrontarono la fame.

Hanno inviato forze contro Divergan per riconquistare gli orchi contadini. Questa forza fu distrutta. Gli orchi lottarono ma allo stesso tempo continuavano a respingere gli attacchi dei Kyss.

Nel 772 DI, i Kyss erano in guerra con i Clan Tover e Rus e molti dei loro clan vassalli avevano deciso di separarsi. Gli orchi videro un'opportunità e invasero il Kyss. Tuttavia, hanno aspettato fino al 780 DI. Quando le loro forze entrarono nelle terre di Kyss, gli eserciti di Kyss stavano tornando vittoriosi dalla Tover-Rus. Questo esercito di gnoll indurito dalla battaglia incontrò gli orchi e li sconfisse in una serie di battaglie. Gli gnoll hanno quindi invaso le terre degli orchi. Con le loro forze gravemente indebolite, gli orchi furono conquistati.

I Kyss decimarono la popolazione degli orchi, uccidendo ogni maschio adulto per tre generazioni successive. I Kyss stavano per sradicare gli orchi, ma invece decisero di tenerne alcuni e convertirli in allevatori e pastori. La maggior parte delle loro fortezze furono distrutte dal lavoro degli schiavi degli orchi. Gli Okish un tempo orgogliosi sono distrutti e mancano di qualsiasi senso di orgoglio. Qualsiasi segno di insubordinazione e sfida è crudelmente e pubblicamente punito con la scorticatura o addirittura l'eviscerazione. In diverse occasioni, anche la famiglia dell'orco colpevole viene giustiziata o i maschi vengono castrati e le femmine vendute come schiave.

Gli orchi sono amministrati dal signore della guerra Adana Kel, uno dei pochi signori della guerra donna. Detiene il potere nell'ex roccaforte degli orchi di Damacol. Comanda una forza di occupazione di 1.000 gnoll e 200 Flind. Inoltre, la regione vanta una popolazione di coloni Kyss di 2.600 gnoll e Flind, molti dei quali possono essere chiamati a rafforzare le forze gnoll o assumere ruoli di occupazione quando necessario.

Clan Mitah

Il Clan Mitah è composto da orchi, in numero di 14.200. I Mitah sono parenti degli Okish. I Mitah erano troppo lontani per mandare aiuto ai loro

cugini. I rifugiati okish si sono diretti verso le terre di Mitah da quando sono stati conquistati. C'è una considerevole minoranza Okish, circa 500, inclusi alcuni discendenti della leadership Okish. Molti degli Okish si sono sposati con i Mitah.

I Mitah seguono gli editti di Malo-To, che enfatizzano il dovere verso il clan e la condotta attesa dal guerriero orco. Gli editti stabiliscono le basi della società Mitah. Secondo la leggenda, il Malo-To è stato scritto dall'orco Signore della Guerra Odik Hak-tu nel 260 DI. Il testo si è rivelato popolare e si è sviluppato in una religione dopo che Odik Hak-tu è asceso all'immortalità. (nota: il Malo-To è un manuale di Bushido e Cavalleria).

I Mitah sono governati da un corpo di Signori della Guerra regionali, ciascuno fedele al capo del Clan. Il leader del clan governa tradizionalmente dall'Ogta Holding, dal formidabile Artu Keep. La leadership del clan e i titoli di Signore della Guerra sono ereditari, anche se non è raro che un Signore nomini un secondo figlio, un nipote o persino un Motok favorito come loro erede. Quest'ultimo viene solitamente nominato solo se sposato con una delle figlie del Signore della Guerra. Anche i Capi del Clan sono noti per nominare un Signore della Guerra come loro erede invece di uno dei loro figli. I signori della guerra sono responsabili del mantenimento di un esercito e della sicurezza dei loro possedimenti. I loro agricoltori sono responsabili del mantenimento di un'eccedenza di cibo per i periodi di guerra o carestia da spedire in altre parti del Clan.

L'attuale leader del clan è l'Alto Signore Gisam Kra. Era il terzo figlio dell'ex leader del clan. Il suo bisnonno era un Motok e ascese a Signore della Guerra. La sua compagna, Ona-shir, è di origine okish. La sua famiglia è venuta qui nell'820 DI. Il loro matrimonio è stato organizzato ed è visto come un ravvicinamento dei due clan. Gisam ha nominato suo figlio maggiore Gisak Kram come suo erede. Gisam è un sostenitore dell'idea dei Mitah che di liberare gli Okish. Tuttavia, è abbastanza realistico da sapere che una tale guerra sarebbe costosa e non garantirebbe il successo.

Parte delle forze dei Signori della Guerra sono i guerrieri professionisti, i Motok (fondamentalmente cavalieri/samurai). I Motok sono fedeli al loro signore, e quindi alla leadership del clan. I Motok basano le proprie vite saldamente sul Malo-To. Sono l'élite della classe dei guerrieri. Vengono scelti dalla popolazione in giovane età e ricevono l'addestramento come scudiero di un Motok. Da adulti, possono essere elevati allo stato di Motok. Possono rimanere con il loro ex Signore della Guerra o passare a un Signore della Guerra più bisognoso.

I Motok non possono detenere la terra, sebbene aiutino il loro Signore della Guerra ad amministrare la loro proprietà. Mentre servono, un Motok può essere autorizzato a sposarsi dal suo Signore della Guerra, spesso un matrimonio combinato con la figlia di un Motok più anziano o una terza o quarta figlia di un Signore della Guerra. La maggior parte dei signori della guerra ha legami con il servizio Motok. A un Motok sposato viene spesso "assegnata" una fattoria da amministrare per conto del proprio Signore della Guerra, aggirando la restrizione sulla proprietà terriera.

Clan Ogkin

L'Ogkin è composto da 4.200 orchi. Nel 450 DI, i pacifici orchi del clan Kzarrasta hanno rinunciato alla violenza e alle incursioni. Tuttavia, c'erano membri di quel clan che non volevano sprofondare in una vita di agricoltura. Questi orchi si separarono da quel clan e si stabilirono in quest'area e si dichiararono Clan Ogkin. Hanno chiesto aiuto sia ai clan Mitah che a quelli Okish. Alle loro chiamate ha risposto una manciata di volontari che si sono recati da loro e li hanno aiutati a stabilirsi in una serie di valli montuose isolate.

Gli Ogkin hanno stabilito roccaforti a Mopi, Codni e Latpik. Hanno adottato molte delle pratiche dei Mitah. Hanno tre Signori della Guerra, che fungono da consiglio governativo. Non hanno un leader dedicato. Per lo più le roccaforti fungono da città-stato semi-autonome. Sono una società

altamente militarista, con chiunque sia in grado di essere considerato un membro delle forze di difesa. Il signore della guerra Torj Mik governa Mopi. Il signore della guerra Abid Gir governa Codni. Il signore della guerra Anu Lif governa Laptik.

Gli Ogkin tendono ad essere più religiosi. Seguono una dottrina di sicurezza e autoconservazione rispetto alle incursioni e alla guerra aperta. Cercano di mantenere i contatti con i Mitah e simpatizzano molto con gli Okish. Al momento, ritengono che gli Okish siano troppo oppressi per essere considerati ancora orchi.

Clan Kzarrasta

Questi orchi si sono allontanati dalla via della guerra e hanno adottato uno stile di vita pacifico. La maggior parte è sopravvissuta alleandosi con una razza più bellicosa, usando le proprie capacità commerciali e agricole come pagamento per la protezione. Gli Kzarrasta hanno abbandonato gli umanoidi in favore delle terre dei Divergan. Lì, si sono diffusi in diversi Rifugi dove si prendono cura delle loro fattorie e greggi in relativa pace.

I Kzarrasta sono molto orientati alla terra, seguendo la Terra Immortale. Sono devoti pacifisti e agiranno per difendersi solo se minacciati di morte. Anche allora, la loro difesa è timida e spesso maldestra. In termini di combattimento, l'unica cosa che ha funzionato per loro è la loro forza. Sebbene questo atteggiamento sia strano per i Divergan e gli E'etaar (elfi alati), gli orchi si sono dimostrati membri leali e pacifici delle loro comunità per più generazioni.

Gli orchi si sono stabiliti in molti degli Haven Divergan. Ogni gruppo è visto come una tribù separata, guidata da un capotribù. Questi leader tribali sono nominati dagli orchi e riferiscono direttamente alla leadership Divergan all'interno del Rifugio.

Gli orchi addomesticati furono ribattezzati dai Divergan gli "Kzara".

Clan Roljin

Il Roljin è composto da goblin, in numero di circa 11.800. Sono sparsi tra le montagne in piccole fortificazioni. Il loro forte più grande è Daysa, che funge da capitale. I goblin una volta erano divisi in sei piccoli clan. A causa del conflitto con i loro vicini, hanno sofferto molto. I clan si unirono e unirono le loro forze per formare il Roljin Clan.

Ai Roljin manca gran parte della raffinatezza degli altri clan umanoidi della regione. Sono organizzati in gruppi tribali fedeli alla leadership del clan. Il clan è guidato da qualunque capotribù possa assicurarsi abbastanza favore da essere nominato capo. Leadership non significa il guerriero più grande, più forte o più abile. I goblin hanno scoperto molto tempo fa che serviva di più per governare che essere un grande guerriero.

Il clan è guidato da Lord Tarxis, un famoso guerriero e leader di un gruppo di razziatori in gioventù. Ora è grasso e pigro dopo anni di vita facile a corte. Ha guidato il clan abbastanza bene, anche se fa molto affidamento sui suoi consiglieri. È piuttosto impegnato con le sue mogli, concubine e banchetti. Detto questo, è ancora piuttosto popolare a causa della sua natura amante del divertimento.

I Roljin mantengono una considerevole forza militare. Il loro orgoglio sono le loro unità di cavalleria di lupi. La maggior parte delle unità sono fanteria leggera con arcieri. Contano un buon numero di eroi goblin. Ai Roljin piace razzare, non solo per saccheggiare, ma anche per tenere i loro vicini all'erta e per esplorare le loro difese. Tarxis ritiene inoltre che queste incursioni siano vitali per l'addestramento nel mondo reale dei guerrieri del clan. Le incursioni audaci e di successo sono annunciate da Tarxis.

Clan Norta

Il Norta è un piccolo clan di orchi, che conta circa 2.800 membri. I Norta un tempo si trovavano più a nord, ma furono spinti fuori dai loro territori dai clan vicini sotto la pressione dei Divergan. Gli orchi fuggirono a sud e scoprirono un passaggio in una valle nascosta. Gli orchi rivendicarono il luogo come loro nuova casa, chiamandolo Valle dei Norta. Da allora hanno fondato la roccaforte di Atorn Fort all'ingresso della valle e le città di Coabray e Tolboz.

I Norta vedono la valle come il loro santuario e come fonte di tutti i loro bisogni. Vedono poca necessità di partire per incursioni o fare la guerra. Sono generalmente lasciati soli e hanno potuto vivere per lo più in pace. La valle offre ampi terreni agricoli, spazio per piccoli greggi di capre e molto bosco. Le miniere affondate nel terreno hanno prodotto minerali da raffinare per strumenti, armi e armature.

Detto questo, gli orchi mantengono una classe di guerrieri. Coloro che mostrano attitudine (o interesse) nelle arti del combattimento vengono presi e iniziano l'addestramento. La maggior parte servirà come uomini d'arme sotto la guida di un orco, un guerriero o un chierico. Questi guerrieri vivono nel Forte Atorn e giurano di proteggere il clan e la valle. In tutto, ci possono essere da 100 a 120 membri della classe dei guerrieri attivi in qualsiasi momento.

Il clan è governato da un capo clan. La leadership del clan è solitamente ereditaria sebbene non sia raro che i leader nominino un membro non familiare come loro erede. L'attuale leader è Takosh Maar. Fu nominato erede da suo zio Tokush Maar. Tokush si è dimesso e si è ritirato nella fattoria di famiglia. Takosh ha governato negli ultimi dieci anni. In precedenza era un fabbro e può ancora essere trovato a lavorare in una fucina a Tolboz, anche se più per divertimento che per necessità. Altrimenti, i suoi fratelli gestiscono l'attività del fabbro. Tolboz ha preso una compagna, Koza, e hanno una giovane figlia di nome Kusha come il suo prozio.

I Norta venerano la Terra Immortale. A loro,

appare come una nebbia color verde. Credono che lei li abbia condotti nella valle e gliel'abbia regalata. Le hanno dedicato un santuario al centro della valle. Inoltre, ci sono piccoli templi alla Terra situati in entrambe le città. Il clero è guidato da Laar Nan, un'orca femmina.

Clan Ouvu

Il clan Ouvu è composto da Hobgoblin, che conta circa 18.500 membri. Gli Ouvu sono altamente militarizzati con una rigida società a base militare. I loro confini di dominio sono circondati da una serie di difese fortificate. L'interno vede le città fortificate di Klotik, Eldiv e Muodik. Gli Ouvu mantengono uno stretto stato di prontezza e si considerano sul punto di essere attaccati. La loro patria sta diventando sempre più affollata e si ritiene che dovranno marciare contro i loro vicini per assicurarsi più terre.

Gli hobgoblin sono divisi in tribù. Ogni capo tribù giura fedeltà al capo del clan. Il capo clan è nominato dai capi tribali. L'attuale leader di Ouvu è il signore della guerra Orbadis. È un vecchio hobgoblin considerato più un amministratore che un comandante militare.

Gli hobgoblin osservano il servizio obbligatorio, a cominciare da ogni hobgoblin maschio in giovane età. Si allenano fino all'età adulta, quando vengono accettati nell'esercito permanente. Devono servire un minimo di dieci anni e poi vengono relegati allo stato riservista. Ciò consente loro di prendere un compagno e stabilirsi in una vita come agricoltore, pastore o commerciante. La maggior parte delle donne Ouvu sono destinate a sposarsi con guerrieri che hanno terminato il loro turno di servizio, a occuparsi della casa e a dare alla luce la prossima generazione di Ouvu. Tra gli hobgoblin alcuni si mostrano promettenti come guerrieri e proseguono l'addestramento, gli altri vengono reclutati nel clero.

Gli Ouvu venerano l'immortale Odishi, una donna hobgoblin che è stata determinante nel guidare le riforme sociali del clan. Odishi è un'identità alternativa dell'Immortale Talitha. Per lei, gli Ouvu

fanno parte del suo piano per ottenere e mantenere influenza in Davania. Gli Ouvu sono solo uno dei clan umanoidi su cui è riuscita a guadagnare influenza.

Clan Bovig

I Bovig-Brau sono un clan di minotauri, che conta circa 2.300 membri. Vivono dentro e sotto una valle di montagna che chiamano Zarafok. Hanno costruito dei Forti con palizzate di legno che chiamano Ezrada, Myuka e Tadrìs. Questi custodiscono gli ingressi ai tunnel e alle camere sotterranee. Queste camere fungono da alloggi, magazzini e celle per gli schiavi catturati.

I Bovig-Brau un tempo vivevano in gruppi molto più piccoli sparsi tra le Montagne dei Picchi Ghiacciati. Questi piccoli gruppi furono riuniti dai minotauri seguaci dell'Immortale Elzerie. Elzerie è l'identità alternativa dell'Immortale Talitha. Come con gli Ouvu, vide nei minotauri un modo per aumentare la sua influenza in Davania. Li ha riorganizzati e ha dato loro la valle come luogo dove stabilirsi.

I minotauri sono guidati da membri del clero di Elzerie. Ricevono i loro ordini diretti da Talitha e li eseguono in gruppo. I minotauri si sono dimostrati molto difficili da sviluppare e controllare. Talitha ha dovuto prendere in mano la situazione con le dimostrazioni di potere di Elzerie. Elzerie consente ai minotauri di raziare le aree circostanti. I prigionieri sono ridotti in schiavitù per lavorare piccoli campi di raccolti, prendersi cura di piccoli greggi di capre e svolgere il lavoro necessario. E non è raro che vengano mangiati.

Clan Ladist

Questo clan è composto da bugbear, in numero di circa 4.200 membri. I Ladist si trovano vicino ai minotauri Bovig-Brau e vengono costantemente attaccati da loro. Hanno costruito due città fortificate, circondate da campi coltivati e pascoli. I bugbear vengono spesso attaccati dai minotauri.

I bugbear sono guidati da Mayshow, un chierico dell'Immortale Torgana. Torgana è un'identità alternativa di Talitha. Li fece sistemare e creare fattorie e mandrie con l'idea di trasformarli in persone più sofisticate per un uso migliore in seguito. I suoi minotauri avevano bisogno di cibo e di un bersaglio per le incursioni. Decise che i bugbear avrebbero ricoperto quel ruolo. Interviene per limitare i danni e mantenere la sua influenza su di loro.


Clan Slarf

Lo Slarf è un piccolo clan di orchi, che conta circa 2.300 membri. Gli Slarf una volta erano sotto l'influenza di Talitha, usando le sembianze di un immortale orco di nome Tasatray. Gli Slarf si sono rivoltati contro Torgana istigati dall'Immortale Ka. In risposta, Talitha mandò contro di loro i suoi minotauri. Entrambe le parti hanno subito grandi perdite, ma i sopravvissuti Slarf sono riusciti a stabilirsi in una valle di montagna che chiamano Rodev.

Gli Slarf sono sopravvissuti e si sono ripresi dalla loro guerra con i minotauri. Hanno sviluppato pratiche agricole pur mantenendo una forte difesa. Il venerare l'Immortale Ka e il suo patrocinio li ha avvantaggiati. Gli Slarf hanno tipicamente seguito la guida del clero. Di recente, Ka li ha informati di scegliere un capo clan che li guidasse. Scelsero un orco cieco di nome Ruhman.

Clan Rixxer e Clan Karxik

I clan Rixxer e Karxik sono entrambi composti da goblin e sono rispettivamente circa 2.900 e 4.600 membri. Entrambi i clan hanno una lunga storia di stretti rapporti. Nel 320 DI, i due clan erano uniti, il clan si chiamava Clan Ordika. Ci fu un cambiamento nella società umanoide e i goblin sono stati influenzati a stabilirsi e creare una cultura più sostenibile. Tuttavia, c'erano elementi che non erano d'accordo. Le due parti, ciascuna guidata da uno di due fratelli goblin, decisero di separarsi e vivere a modo loro.



Tuttavia, mantengono ancora strette alleanze e amicizie. E gli insediamenti di Karxik sono in realtà all'interno del territorio Rixxer.

I Rixxer hanno adottato una cultura più nomade in cui viaggiano usando Worg e lupi. Viaggiano in bande tribali attraverso un'ampia distesa di montagne selvagge. Sono organizzati in modo approssimativo con ogni banda che si autogoverna su base giornaliera. In tempo di guerra, le bande si uniscono e nominano capi di guerra per guidarle. Conoscono intimamente le terre e sono maestri nella caccia e nella raccolta. Sono abili inseguitori e sono noti per viaggiare nelle vicinanze per commerciare.

I Karxik risiedono in una serie di piccoli insediamenti fortificati sparsi in tutta l'area. Ogni insediamento è autogovernato ma deve fedeltà al più grande insediamento di Ordik. Il leader, Odigo, è il leader riconosciuto dei Karxik. L'autorità di Odigo entra in gioco solo su questioni a livello di clan o di guerra. I Karxik sono abili agricoltori, pastori e artigiani. Il loro principale partner commerciale sono le bande nomadi Rixxer.

Da notare, i Rixxer rivendicano una vasta gamma territoriale. Sono orgogliosi di controllare le loro terre e sapere cosa succede all'interno. Le bande di Rixxer in costante movimento incontrano spesso predoni. La voce si diffonde ai goblin Rixxer e Karnik nelle vicinanze e viene preparata una difesa. I goblin preferiscono gli attacchi di imboscata e sfruttano la loro rapida velocità a proprio vantaggio.

ATLANTE

Bacino Aryptiano & Platea

Atlante geografico dell'area conosciuta come Bacino Aryptiano Platea.

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 informazioni prese da The Piazza (<https://www.thepiazza.org.uk/>) il tutto unito con idee sviluppate o estese dal sottoscritto cercando di rendere coerente il tutto con tutti gli altri Atlanti precedentemente pubblicati.

Cordiali saluti e Buone Avventure.